

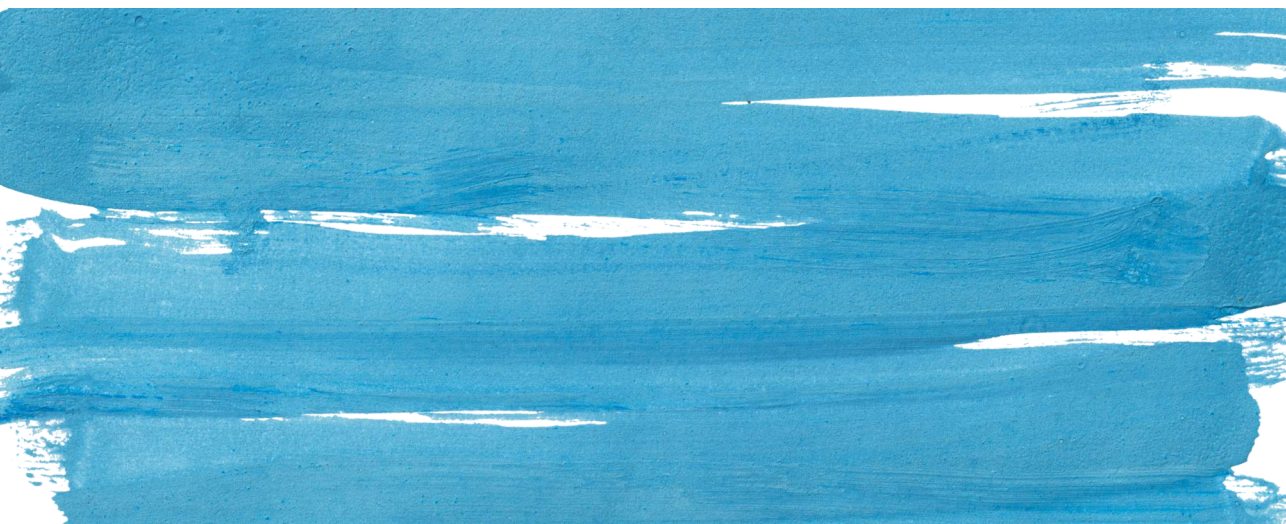
DEPARTAMENTUL DE SPECIALITATE CU PROFIL PSIHOPEdagogic



UNIVERSITATEA DE
ARTĂ ȘI DESIGN
DIN CLUJ-NAPOCA

PERSPECTIVE ASUPRA PREDĂRII ARTEI

Volumul Conferinței Naționale „Teaching Art”



PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ

PERSPECTIVE ASUPRA PREDĂRII ARTEI

Coordonatori:

Mihaela Gorcea, Ioana-Ancuța Boldiș,
Renáta-Vivien Barna, Ana-Maria Purcar,
Maria-Alina Staicu

Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca
Departamentul de Specialitate cu Profil Psihopedagogic

PERSPECTIVE ASUPRA PREDĂRII ARTEI

Coordonatori:

**MIHAELA GORCEA, IOANA-ANCUȚA BOLDIȘ,
RENÁTA-VIVIEN BARNA, ANA-MARIA PURCAR,
MARIA-ALINA STAICU**

PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ

2026

ISBN: 978-606-37-2986-7

© 2026 Coordonatorii volumului. Toate drepturile rezervate. Reproducerea integrală sau parțială a textului, prin orice mijloace, fără acordul coordonatorilor, este interzisă și se pedepsește conform legii.

**Universitatea Babeș-Bolyai
Presa Universitară Clujeană
Director: Codruța Săcelean
Str. Hasdeu nr. 51
400371 Cluj-Napoca, România
Tel./fax: (+40)-264-597.401
E-mail: editura@editura.ubbcluj.ro
<http://www.editura.ubbcluj.ro/>**

Cuprins

Activități artistice în bibliotecile publice din România.....	8
--	----------

Diana-Laura BACIU

Tendințe actuale în educație prin utilizarea noilor tehnologii în procesul de instruire.....	18
---	-----------

Renáta-Vivien BARNA

Perspectiva tinerilor artiști asupra utilizării inteligenței artificiale în educația artistică.....	34
--	-----------

Ioana-Ancuța BOLDIȘ, Tünde VITZ

De la <i>Cybernetic Serendipity</i> la inteligența artificială în artă.....	47
--	-----------

Andrei BUDESCU, Dănuț ALBAN, Ioana Alexandra POPA, Oana GUI

O calitate unică de exprimare: conexiuni inter/pluri/transdisciplinare dintre arte și științe. Rolul unic și de importanță fundamentală al artistului vizual designer, art-terapeut în educație, art-terapie/terapie ocupațională/ludică, ergoterapie	64
--	-----------

Emilia CHIRILĂ

Educația prin artă-modalitate de stimulare a personalității creative a elevilor	78
--	-----------

Gabriela-Maria CIORDAȘ

Provocări vizuale	86
--------------------------------	-----------

Iuliana Minodora DURU

Abordări ale naturii la activitățile de educație plastică/vizuală	91
--	-----------

Mihaela GORCEA

Teaching statues.....	99
------------------------------	-----------

Cosmin HIRISTEA

Ateliere interdisciplinare de creație și interpretare pentru studenți – Festivalul PASS-WORD-OPERA	111
---	------------

Ina HUDEA

Design pentru educație, educație pentru design.....	120
--	------------

Diana IANACIUC

O provocare cu rol inedit în domeniul artei muzicii instrumentale violonistice	134
---	------------

Daniel MIHAI

Cum să deconstruim reprezentările depășite sau despre învățământul artistic ieri și azi. <i>Un exemplu din Québec</i>	140
--	------------

Maia MOREL

<i>Flipped classroom</i> în cadrul disciplinei Procesarea computerizată a imaginii.....	149
--	------------

Roxana SALANȚĂ

Neomuralism și tendințe actuale în dezvoltarea tehnicilor de <i>Street art</i>	160
---	------------

Constantin SEMENOV

Educația artistică centrată pe procesul de creație	171
---	------------

Maria-Alina STAIUCU

Incluziunea prin artă. Influența artei în evoluția elevilor cu cerințe educaționale speciale.....	180
--	------------

Anda-Maria TĂMAȘ, Bogdan SIMION, Violeta VARGA, Angela RUSU

Munca și cariera în secolul al XXI-lea în artă	188
---	------------

Gabriela ȚOCA

Influențele artei secolului XX din New York asupra educației artistice contemporane.....	198
---	------------

Edith VARI-VÁNCZA

Activități artistice în bibliotecile publice din România

DIANA-LAURA BACIU

Bibliotecar

Biblioteca Județeană „Octavian Goga”, Cluj-Napoca, România

diana.baciu@bjc.ro

ABSTRACT. The paper aims to highlight the role of public libraries in the organization and development of non-formal artistic activities offered to various types of library users. Public libraries, as institutions that undertake the mission of offering information, education, research, and recreation for the members of a community, are partners of formal education institutions in the artistic education of children and teenagers. Also, for adult and senior audiences, the library provides the context of lifelong learning in a non-formal, pleasant setting, adapted to their various learning needs. Another aspect developed in the paper is that of the general characteristics of non-formal activities, as well as those specific to visual arts, which must be known by the librarians and volunteers involved. The continuous professional training of the staff working in direct relations with the library users is particularly important, in the spirit of flexibility, creativity and adaptability to the requirements of the participants. In order to make a real contribution to the artistic education of the library users, the professionals in public libraries have the freedom and responsibility to choose useful, interesting, attractive and varied contents and methods open to free expression, experiment and innovation, training new communication technologies and creating a relaxing, stimulating atmosphere. Projects and programs in the field of artistic education have been and are being carried out in the Romanian public libraries, some representative examples from 10 public libraries in the country, including the „Octavian Goga” Cluj County Library are presented in the paper.

KEYWORDS: *Art education, non-formal education, public libraries, extracurricular activities, permanent education*

1. Introducere

Formarea și dezvoltarea personalității umane prin receptarea, evaluarea, trăirea și crearea valorilor frumosului artistic reprezintă funcția centrală a educației artistice, cea mai importantă componentă a educației estetice (Cristea, 2004). Pentru definirea educației artistice, unul dintre criteriile epistemologice aplicate are în vedere obiectivele acesteia, atât pe cele generale, care presupun formarea și dezvoltarea conștiinței artistice, cât și pe cele specifice, care conduc la dobândirea unor competențe estetice, ca receptivitatea, motivația și creativitatea artistică (Cristea, 2004). La fel ca în toate celelalte dimensiuni ale educației, intelectuală, morală, fizică etc., obiectivele educației artistice pot fi atinse prin organizarea unor situații de învățare fie în contextul școlar, conform curriculumului formal sau extracurricular, fie în afara unităților de învățământ, într-un cadru mai puțin formal sau non-formal, adesea în parteneriat cu diverse alte instituții cu rol educativ. Activitățile extracurriculare sunt împărțite, pentru clarificare și precizie, potrivit unor criterii variate, în mai multe categorii.

Cea mai simplă clasificare cuprinde două categorii de activități: cele desfășurate în afara clasei, extradidactice, dar sub coordonarea cadrelor didactice (cercuri pe discipline sau interdisciplinare, ansambluri artistice, concursuri etc.) și activități extrașcolare, numite și perișcolare sau parașcolare, desfășurate în mediul socio-cultural mai larg (în cluburi sportive, teatre, muzee, biblioteci publice, prin excursii etc.) în așa-numita „școală paralelă” (Neacșa, s.a.). Educația extracurriculară se desfășoară într-o manieră mai puțin formalizată sau non-formalizată, de aceea sensul ei se suprapune peste cel al educației non-formale. Din punct de vedere etimologic, termenul de educație „non-formală” provine din latinescul „nonformalis”, ceea ce înseamnă „în afara unor forme special/oficial organizate pentru un anume gen de activitate”, dar este important de subliniat faptul că „non-formal” nu înseamnă în practică a fi fără nicio formă de organizare sau fără finalitate educativă, deoarece presupune un proces conștient, marcat de intenționalitate, de conducere a activităților spre atingerea unor obiective formativ-educative anterior stabilite (Neacșa, s.a.). În ceea ce privește relația educației non-formale cu educația formală și cu cea informală, aceasta este una de complementaritate, educația non-formală având rolul de punte de legătură între celelalte două tipuri de educație.

Lista instituțiilor care identifică nevoile unui grup țintă și realizează activități non-formale prin care să atingă aceste nevoi este lungă și cuprinde, printre altele, organizații guvernamentale și non-guvernamentale, centre de educație și formare profesională, biserici, palate și cluburi ale copiilor, muzee, teatre, centre culturale, biblioteci publice etc. (Bucun & Vasilachi, 2020).

Activitățile desfășurate în afara sistemului de învățământ prezintă anumite avantaje față de cele organizate în școală: sunt centrate în mai mare măsură pe cel care învață, conținuturile sunt atractive, adaptate nevoilor, aptitudinilor și ritmului de învățare propriu al fiecărui participant, având un caracter flexibil și diferențiat, iar ambianța care se creează este, la modul ideal, una caldă, plăcută, destinsă, stimulativă și lipsită de rigoarea generatoare de stres a evaluărilor formale. Este de dorit ca în cadrul activităților extracurriculare, fiecare să se simtă valorizat, respectat și încurajat în a-și manifesta talentele și capacitățile personale. Aceste avantaje sunt cu atât mai binevenite în cazul educației artistice, care presupune un mod particular și complex de raportare la lume, realizarea subiectului pe tărâmul artei presupunând capacitatea de a face legături între artă, lume și sine, având ca rezultat umanizarea ființei și pătrunderea ei în dimensiunea universalității (Bârlogeanu, 2001). Activitățile non-formale destinate artelor vizuale presupun atingerea unor obiective de informare, de îmbogățire a orizontului de cunoștințe și informații din domeniul artelor vizuale, dar și de formare și dezvoltare, prin stimularea gândirii creatoare, a gândirii critice, a spiritului inovator, a cultivării talentelor și, în același timp, de divertisment și destindere. Una din instituțiile care își asumă rolul de a organiza activități de tip non-formal în domeniul artelor vizuale este biblioteca publică, care asigură egalitatea accesului la informațiile și la documentele necesare informării, educației permanente și dezvoltării personalității utilizatorilor, fără deosebire de statut social sau economic, vârstă, sex, apartenență politică, religie ori naționalitate (Legea nr. 334, 2002).

Lucrarea de față urmărește să identifice tipuri de activități educative non-formale organizate în biblioteci în domeniul artelor vizuale, scopul acestora, frecvența și locul de desfășurare, categoriile de utilizatori cărora se adresează, metodele și mijloacele folosite și impactul lor în rândul comunității.

2. Metodologie

În acest scop au fost colectate date prin intermediul unui chestionar și al cercetării canalelor de informare (pagini web, social media) a 10 biblioteci publice județene din România: Biblioteca Județeană „Panait Cerna” Tulcea, Biblioteca Județeană „Vasile Voiculescu” Buzău, Biblioteca Județeană Satu Mare, Biblioteca Județeană ASTRA Sibiu, Biblioteca Județeană „Ioniță Scipione Bădescu” Sălaj, Biblioteca Județeană „Alexandru Odobescu” Călărași, Biblioteca Județeană „Ion Minulescu” Olt, Biblioteca Județeană „Mihai Eminescu” Botoșani, Biblioteca Județeană „Gheorghe Asachi” Iași, Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj.

Chestionarul adresat bibliotecilor a cuprins 5 întrebări.

3. Rezultatele cercetării

O primă întrebare a vizat identificarea tipurilor de activități din domeniul artelor vizuale care se desfășoară în biblioteci și scopul pentru care ele sunt propuse publicului.

Un tip frecvent de activități organizate în bibliotecile publice sunt expozițiile de artă, însoțite de obicei de un vernisaj sau incluse în cadrul unor conferințe sau dezbateri despre artă și artiști. Toate bibliotecile publice chestionate au specificat activitatea de organizare de expoziții (de pictură, grafică, fotografie, ceramică etc.) printre cele mai recente fiind: „Bienala de Arhitectură Dobrogeană 2022–2023” la Biblioteca Județeană „Panait Cerna” din Tulcea, expoziții de cărți poștale vechi, expoziții individuale sau colective ale unor artiști fotografi și expoziții tematice ilustrate prin expunerea albumelor de artă din colecțiile bibliotecii la Biblioteca Județeană din Satu Mare, expoziții de promovare a tinerilor talente și a artiștilor la Biblioteca Județeană „Ion Minulescu” Olt. Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj organizează în spațiul foaierei diverse expoziții, o veche colaborare fiind cu Asociația ArtImage, care promovează fotografi clujeni, iar mai recente sunt expozițiile de artă textilă sau de artă vestimentară în colaborare cu departamentele de profil din cadrul Universității de Artă și Design din Cluj-Napoca. Trebuie menționate expoziția de documente referitoare la viața și opera lui Constantin Brâncuși în cadrul conferinței anuale dedicate lui

Brâncuși organizate la Cluj sau expoziția lunară Colțul Artiștilor, pentru promovarea talentelor locale la aceeași bibliotecă. Scopul expozițiilor, menționat în răspunsuri, este facilitarea întâlnirii dintre artiști și public, oportunitatea oferită membrilor comunității de a-și îmbogăți cunoștințele referitoare la artă, de a recepta critic arta, de a fi provocați, stimulați sau de a-și rafina gustul estetic prin contactul cu opera artistică. Biblioteca Județeană „Alexandru Odobescu” Călărași subliniază scopul de a ține aproape comunitatea și de a oferi contexte de petrecere a timpului liber, gratuit, în condițiile în care nu există multe alternative în acest sens.

Un al doilea tip de activități organizate în bibliotecile publice din țara noastră sunt cluburile, atelierele sau cursurile de inițiere în diferite ramuri ale artelor vizuale, în special pictură, grafică sau fotografie. Exemple în acest sens sunt: „Să desenăm personaje manga”, un club organizat pentru copii la Biblioteca Județeană „Vasile Voiculescu” Buzău, în care aceștia folosesc cărți în limba engleză pentru a învăța să deseneze personajele lor manga preferate. Cursuri de pictură, grafică și sculptură sunt organizate la biblioteca din Satu Mare, cursuri de pictură și ateliere de pictură pentru copii la biblioteca din Sibiu și la cea din Botoșani, un club de pictură pentru amatori destinat adulților este organizat la biblioteca din Cluj-Napoca. Ateliere de pictură pentru copii sunt cuprinse în programele de vacanță în perioada verii la biblioteca din Sălaj, în cadrul proiectului „Biblio-Vacanță” și la cea din Cluj, sub genericul „Descoperă artistul din tine!” La biblioteca din Iași se organizează numeroase ateliere interactive, ca: atelierul de inițiere în pictura de icoane pe lemn, ateliere de creație din materiale reciclabile în proiectul „EcoArta”, ateliere de pictură a unor figuri din ipsos, ateliere de caligrafie. La Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj se desfășoară și ateliere de ilustrare a unor povești, ateliere de benzi desenate și ateliere de educație vizuală organizate pe diverse teme, printre care „Călătoria iernii prin pictura realistă și abstractă”, „Cărți, culori și biblioteci în operele de artă”, „Despre portrete, emoții, atitudine, mari pictori, culori și sentimente”, „Capodoperele lui Sandro Botticelli”, „Despre copii, copilărie, joc și joacă în picturile maeștrilor vremii”, „Picturi în care cartea stă la loc de cinste” etc. Scopul cluburilor, atelierelor și cursurilor este acela de a îmbogăți cunoștințele despre artă, de a dezvolta abilitățile artistice și creative ale participanților, de

a stimula imaginația, simțul estetic și artistic, răbdarea, atenția, puterea de concentrare, manualitatea, capacitatea de analiză și sinteză, de exprimare a emoțiilor, de relaționare cu ceilalți.

Alte activități desfășurate în bibliotecile publice sunt dedicate îmbogățirii cunoștințelor despre artă și dezvoltării înțelegerii în legătură cu fenomenul artistic, prin reflectare și exersare a gândirii critice. Câteva exemple sunt dezbaterile pe tema artei contemporane organizate la Biblioteca ASTRA din Sibiu, proiectele cultural-educative desfășurate la biblioteca din Cluj-Napoca, cum sunt „Moda între artă și industrie”, „Curente în artă”, „Din istoria picturii franceze” sau întâlnirile cu profesioniști ai fotografiei în cadrul proiectului „Povestiri fotografice”, organizat, de asemenea, la Cluj.

În lista activităților desfășurate în biblioteci figurează și cluburi de educație cinematografică prin vizionări de filme artistice și documentare însoțite de dezbateri, la bibliotecile din Iași și Cluj-Napoca, aceasta din urmă fiind partener în proiectul Kinedok al Asociației One World Romania, de difuzare în spații alternative a filmelor documentare creative.

A doua întrebare din chestionar s-a referit la locul, frecvența activităților menționate și la persoanele implicate în organizarea și desfășurarea acestora.

În ceea ce privește expozițiile, în majoritatea bibliotecilor, acestea se organizează în foaierea clădirii, spațiul cel mai generos sau, pentru expozițiile mai restrânse, în secțiile dedicate domeniului artei. Doar Biblioteca Județeană „Ion Minulescu” Olt a menționat deținerea unei săli dedicate expozițiilor, sala Nicolae Truță. Se organizează în medie între 4 și 10 expoziții mari anuale și expoziții tematice lunare. Cluburile, cursurile și atelierelor variază ca frecvență, fiind săptămânale, lunare, organizate sub formă de module săptămânale bianuale (atelierelor de educație vizuală) sau pentru programele de vacanță, în lunile iunie și august, zilnic sau două zile pe săptămână. Proiectele cultural-educative de istoria artei cuprind 4-5 activități pe durata unui an școlar, dezbaterile pe tema artei contemporane sunt organizate în medie de 3-4 ori pe an, iar cluburile cinematografice sau de fotografie au frecvență săptămânală (Kinedok, excluzând lunile de vară) sau lunară. Anumite expoziții sau activități sunt legate de aniversări ale unor artiști sau Zile Internaționale

(„Ziua Copilului”) sau sunt incluse în evenimente mai complexe („Noaptea bibliotecilor”, „Zilele Bibliotecilor”, „Săptămâna Verde”, „Școala Altfel”) etc. Rolul bibliotecarului în activitățile cu specific de artă este unul important, uneori se rezumă la acela de a identifica parteneri în comunitate pentru organizarea și desfășurarea activităților, de a asigura spațiul, toate resursele disponibile, de a stabili programul și de a anunța participanții, de a promova evenimentul. Alteori este moderator în dezbateri pe teme de artă (Sibiu), în cadrul cinecluburilor (Iași, Cluj), cel care susține o prezentare în urma documentării pe diverse teme legate de artă (proiectele educaționale organizate la Cluj) sau cel care susține atelierelor practice în programele de vacanță. De multe ori, activitățile se desfășoară cu participarea unor invitați specialiști (teoreticieni și artiști – pictori, graficieni, fotografi), a cadrelor didactice sau a voluntarilor (clubul de pictură pentru adulți, atelierelor de caligrafie, de grafică, de benzi desenate etc.).

Categoriile de public cărora se adresează activitățile din bibliotecile publice în domeniul artei corespund cu misiunea și specificul acestor instituții, ale căror servicii se adresează tuturor membrilor unei comunități, fără discriminare. Astfel, din răspunsurile oferite de bibliotecile chestionate s-a putut observa efortul de a organiza activități pentru toate categoriile de vârstă. Cele mai multe ateliere, cluburi și cursuri se adresează copiilor și adolescenților, care sunt prezenți individual sau în grupuri organizate (grupe de grădiniță, clase de elevi), conținutul programelor oferite fiind o completare sau o aprofundare a educației formale din cadrul sistemului de învățământ. Expozițiile, dezbaterile, cinecluburile, cluburile de pictură pentru amatori se adresează și tinerilor adulți, adulților activi sau seniorilor, bibliotecile fiind susținătoare ale ideii „lifelong learning”, având un aport important în creșterea calității vieții membrilor comunității prin activitățile de educație non-formală pe care le propun.

O altă întrebare a chestionarului a vizat obținerea informațiilor despre metodele utilizate în cadrul activităților artistice. Expozițiile debutează în mod firesc printr-un vernisaj sau prin prezentări și prelegeri susținute de invitați din domeniul artelor (artiști, curatori, cadre didactice). Atelierelor de grafică Manga Anime desfășurate la Buzău cuprind prezentări ale colecției de benzi desenate Manga din bibliotecă, observația dirijată a desenelor,

demonstrația însoțită de explicarea tehnicii de realizare a personajelor, expunerea desenelor realizate pe un panou și analizarea acestora în grup. În general, toate activitățile practice se bazează pe metoda observației, a conversației euristice, a demonstrației, a explicației, a exercițiului sau a problematizării, iar în cadrul atelierelor de ilustrare a unor povești sau ale celor de benzi desenate acestea sunt combinate cu lectura. În funcție de temă, se organizează jocuri sau concursuri. Un exemplu de concurs cu premii care se adresează doar elevilor de la Liceul de Artă din oraș este cel desfășurat la Biblioteca Județeană „Panait Cerna” Tulcea, „Irina Rosetti și gărilor ei”, de ilustrare a clădirilor gărilor proiectate de arhitecta româncă în anii '70. La biblioteca din Cluj-Napoca, concursul de desene „Eroii cărților citite” a ajuns în anul 2024 la cea de-a 52-a ediție, iar concursul de creație plastică pentru adolescenți, „Toate pânzele sus!”, la cea de-a 10-a ediție.

Ultimul punct al chestionarului a urmărit colectarea câtorva date statistice pentru a evalua gradul de interes și participare al publicului la activitățile non-formale cu specific artistic desfășurate în biblioteci. Aceste date constau, în principal, în numărul de participanți și în feedback-ul oferit de aceștia la sfârșitul activității. Astfel, biblioteca publică din Satu Mare a menționat un număr mediu de participanți la activități în domeniul artelor vizuale de 55, iar cea din Călărași un număr de 711 de persoane participante la cele 17 evenimente centrate pe artă și actul artistic. Majoritatea bibliotecilor au înregistrat o medie de 15–20 de participanți la atelierelor organizate, iar la concursurile mai ample, cum sunt cele de desene organizate la nivel județean la Cluj-Napoca, numărul lucrărilor a fost, în anul precedent, de peste 1000 la copii și de 70 la adolescenți. În ceea ce privește aprecierile participanților, acestea sunt de regulă pozitive, evidențiind cu precădere emoțiile de bucurie, plăcere, entuziasm sau starea de libertate de exprimare în cadrul activităților. Pentru a înțelege mai profund impactul activităților desfășurate pentru comunitatea locală și pentru a contura o direcție viitoare în conceperea, organizarea și desfășurarea lor sunt necesare analize mai aprofundate, atât cantitative, cât și calitative, efectuate de cercetători specializați.

4. Considerații finale

Scopul lucrării de față a fost o „radiografiere” generală a implicării bibliotecilor publice din România în organizarea unor activități non-formale cu specific artistic pentru comunitatea locală. Este important de luat în considerare faptul că, prin specificul lor, aceste instituții deținătoare de colecții enciclopedice de documente se orientează spre toate domeniile cunoașterii, activităților de educație artistică, fiindu-le alocate resurse de spațiu, timp, materiale, umane sau financiare într-un procent racordat la ansamblul tipurilor de activități care trebuie organizate pentru a răspunde nevoilor variate de cunoaștere ale comunității. În general, activitățile organizate sunt riguros concepute și implementate, în conformitate cu cerințele educației non-formale, care presupune orientarea spre scopuri și obiective bine definite, astfel încât să aibă valențe informative, formative și de divertisment. Majoritatea bibliotecilor sunt preocupate să ofere o gamă largă, variată de activități, de la dezbateri și discuții la expoziții și ateliere practice, întâlniri cu artiști sau concursuri. În ceea ce privește metodele utilizate, deși există interes și eforturi de a aduce noi abordări, ponderea mai însemnată este cea a metodelor clasice, existând, în acest sens, o nevoie de intensificare a colaborărilor cu profesioniști în domeniul didacticii de specialitate și de o mai substanțială utilizare a noilor tehnologii în cadrul activităților cu specific artistic. În acest sens, sporirea resurselor umane, materiale și financiare ale bibliotecilor are un rol esențial. Este, de asemenea, important de precizat, pentru acuratețea concluziilor, că la această cercetare au participat doar 10 din totalul de 40 de biblioteci publice județene din țară. Chestionarul a fost adresat doar bibliotecilor județene, nu și celor municipale sau rurale, deoarece s-a constatat, din experiență, că bibliotecile mari sunt, de obicei, inițiatoarele activităților mai ample sau cu caracter de noutate.

Bibliotecile publice și-au asumat în ultimii ani, din ce în ce mai deplin, rolul de a fi un centru cultural deschis pentru comunitate, depășind statutul de simple depozitare de documente, o tendință care poate fi constatată și în ceea ce privește educația artistică pe care o oferă prin evenimentele, proiectele și activitățile propuse. Resursele documentare din domeniul artei, aflate în colecțiile bibliotecilor, sunt considerate importante, urmărindu-se, totodată, achiziția continuă de documente noi, valoroase, care să poată fi

promovate și recomandate periodic publicului și, în același timp, integrate cu succes ca mijloace educative în activitățile desfășurate. Un avantaj al bibliotecilor publice, de care ar trebui să profite membrii comunității locale, este acela al gratuității serviciilor oferite și al capacității acestor instituții de a crea conexiuni în comunitate (cu unități de învățământ, asociații, firme, alte instituții culturale etc.).

Lucrarea de față, cu caracter general, poate constitui un punct de plecare în abordarea pe viitor a problematicii educației artistice non-formale în bibliotecile publice, din perspective multiple, mai aprofundate, cu rezultate care să conducă la o îmbogățire și o creștere calitativă a ofertelor acestor instituții, cu rol central în informarea și formarea membrilor comunităților locale.

Bibliografie

Bârlogeanu, L. (2001). *Psihopedagogia artei*. Editura Polirom.

Bucun, N., & Vasilachi, O. (2020). Capitolul III. Educația nonformală: experiențe naționale și internaționale. Cadrul de referință al educației nonformale. În L. Pogolșa, N. Bucun, & N. Vicol (coord.). *Educația: factor primordial în dezvoltarea societății. Materialele conferinței științifice internaționale*, 293–300. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/293-300_1.pdf (Data accesării: 10.04.2024)

Cristea, S. (2014). Educația artistică. *Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională, 1(83), 53–56. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/53_56_Educatia%20artistica.pdf (Data accesării: 10.04.2024)

Neacșa, D. (s.a.). *Educația nonformală*. <https://www.scribd.com/document/83337490/EDUCATIA-NONFORMALA> (Data accesării: 14.04.2024)

Ministerul Educației și Cercetării. (2002). *Legea bibliotecilor, nr. 334 din 31 mai 2002, republicată*. https://www.edu.ro/sites/default/files/_fișiere/Invatamant-Superior/2016/biblioteci/LEGEA_334_2002_BIBLIOTECI.pdf (Data accesării: 16.04.2024)

Tendințe actuale în educație prin utilizarea noilor tehnologii în procesul de instruire

RENÁTA-VIVIEN BARNA

Lector universitar dr.

Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România

renata.barna@uad.ro

ABSTRACT. Contemporary education in the post-pandemic era faces a series of new challenges, including the need for equity, flexibility and adaptability to new changes in the labour market, largely influenced by the emergence of new technologies. At European and global level, increasing efforts are being made to innovate education by integrating digital skills into the curriculum, key skills that can ensure that graduates are equipped with the necessary training for an easy transition to the labour market, an increasingly digitalized and dynamic field. The current socio-cultural and economic context shows that the digitalization of education, research on the implementation of new digital pedagogies, as well as the need for innovation of the curricular offer must be prioritized, in order to provide competitive and quality educational services.

This paper aims to present some new trends in education, among which to mention digitalization of education, platformization, gamification and the integration of artificial intelligence in the instructive process, as possible solutions to improve the quality of the Romanian education system.

KEYWORDS: *digital pedagogies, digitalization, platformization, gamification, artificial intelligence*

1. Introducere

Într-o lume în continuă schimbare, în care avansul tehnologic modelează toate ariile de activitate umană și învățământul contemporan trebuie să se

alinieze noilor tendințe în ceea ce privește pregătirea absolvenților pentru integrarea facilă în societatea contemporană și pe piața muncii.

Învățământul contemporan din ultimii ani (post-pandemie) se confruntă cu o serie de noi provocări, printre care și nevoia asigurării echității, flexibilității și adaptabilității procesului educațional (European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2023).

Emergența noilor tehnologii în cadrul *Industriei 4.0* și mai cu seamă *Internet of Things (IoT)*, *big data* și *inteligența artificială (AI)*, *cloud computing*, precum și tehnologiile *blockchain* au impact major asupra sectorului economic (Matson & Willingham, 2021).

Având în vedere influența acestor noi tehnologii, piața muncii a devenit extrem de competitivă și dinamică. În acest sens, domeniul educațional este în permanentă schimbare, iar nevoia de adaptare permite o deschidere amplă spre implementarea unor noi paradigme, ideologii, tendințe și direcții, ce urmăresc îmbunătățirea și aprofundarea cunoștințelor de specialitate, perfecționarea continuă și lărgirea orizontului pedagogic, în ceea ce privește procesul instructiv, educativ și evaluativ.

La nivel european și global, se depun eforturi tot mai mari pentru inovarea educației prin integrarea în curriculum a unor programe, seturi de discipline, strategii și abordări interdisciplinare prin care să se asigure achiziția unor competențe digitale. În această nouă eră a digitalizării, alfabetizarea digitală și competențele digitale au devenit competențe-cheie care pot asigura pregătirea necesară a absolvenților pentru tranziția facilă spre câmpul muncii. Contextul socio-cultural și economic actual arată că digitalizarea educației, cercetarea asupra integrării unor noi pedagogii digitale, precum și nevoia de inovare a ofertei curriculare trebuie să fie prioritizate pentru a putea furniza servicii educaționale competitive și de calitate (European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2023).

Având la bază aceste considerente, lucrarea de față își propune să prezinte câteva tendințe noi în educație, printre care amintim digitalizarea educației, platformizarea, gamificarea și integrarea inteligenței artificiale în procesul de instruire, ca posibile soluții de îmbunătățire a calității învățământului românesc. În acest sens, se va sublinia importanța

pedagogiei digitale, ale cărei caracteristici și principii sunt prezentate și explorate empiric în cadrul disciplinei Instruire Asistată de Calculator, cu studenții din anul III de la Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca.

2. Paradigma pedagogiilor digitale

Criza sanitară produsă de pandemia COVID-19 și măsurile drastice impuse de autorități în contextul pandemic au generat o serie de schimbări radicale și în domeniul educației. În momentul instaurării *lockdown*-ului din 2020, învățământul românesc s-a arătat profund nepregătit să treacă brusc de la sistemul față în față la cel on-line. Principalele puncte slabe ale sistemului educațional din România în acel moment au fost inegalitatea digitală, lipsa unei infrastructuri IT și TIC eficiente, lipsa educației digitale atât a cadrelor didactice, cât și a elevilor și securitatea cibernetică (Florea, 2021).

Conform Art. 1 al *Hotărârii de Guvern*, nr. 370, din 07.05.2020, s-a aprobat Programul Național „Școala de acasă”, una dintre principalele măsuri de remediere ale problemelor date de inegalitatea digitală și lipsa unei infrastructuri IT și TIC din școli, prin care s-a hotărât alocarea sumei de 150 de milioane de lei din bugetul Ministerului Educației și Cercetării pentru anul 2020 pentru achiziționarea și dotarea unităților de învățământ preuniversitar cu dispozitive electronice. Achiziția dispozitivelor, precum și contractarea furnizorilor serviciilor de conexiune la internet s-au realizat sub egida Oficiului Național pentru Achiziții Centralizate (ONAC), cu consultarea Comitetului Tehnico-Economic pentru Societatea Informațională și au fost distribuite atât elevilor, cât și cadrelor didactice, pentru asigurarea conexiunii la internet, ca resursă crucială pentru asigurarea accesului la procesul educațional (Săgeată, 2020, p. 7).

În ceea ce privește lipsa pregătirii personalului didactic în folosirea unor dispozitive electronice în demararea activităților didactice on-line, potrivit *Raportului privind starea învățământului preuniversitar din România 2020–2021*, Ministerul Educației prin proiecte precum CRED, ROSE și cu sprijinul CCD-urilor a organizat masiv cursuri de formare pentru dobândirea competențelor digitale, ca măsuri remediale pentru

îmbunătățirea asigurării calității procesului educațional. Potrivit aceluiași document, MEN a încheiat parteneriate cu companiile Google și Microsoft pentru implementarea gratuită, la nivelul unităților de învățământ, a unor platforme educaționale, pentru facilitarea managementului situației școlare și a furnizării serviciilor educaționale oferite. Prin aceste măsuri guvernamentale, piața din segmentul educațional și, îndeosebi, companiile furnizoare de platforme educaționale și resurse educaționale deschise s-au bucurat de o înflorire fără precedent. Astfel, potrivit portalului *Digital EduCRED*, dintre platformele educaționale avizate și recomandate de minister în anul 2020, se remarcă Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo, Moodle, Kinderpedia și Adservio.

Cu toate că pandemia a avut impact negativ asupra educației, a generat un climat favorabil pentru transformarea digitală a educației la nivel internațional, un concept militat și încurajat de Comisia Europeană (European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2023).

În acest sens, paradigma pedagogiilor digitale, ca element de referință în strategia de transformare digitală a educației, devine un subiect de interes și pentru învățământul din România, în conformitate cu prevederile Art. 85, din *Legea învățământului preuniversitar 198/2023* și în corelare cu recomandările OECD¹ cu vedere la atingerea obiectivelor pe termen lung (Organisation for Economic Cooperation and Development, 2024).

Paradigma pedagogiilor digitale nu este o noutate, fiind un subiect frecvent abordat și studiat de către comunitatea academică globală de mai bine de zece ani.

În jurul definirii pedagogiei digitale există o serie de dispute între specialiști, întrucât pedagogia digitală nu poate fi definită ca domeniu de studiu distinct, fără evitarea unor suprapuneri cu domeniul pedagogiei tradiționale și, totodată, prezintă multe similitudini cu convențiile pedagogiilor focalizate, printre care și pedagogia deschisă, pedagogia critică și cea interactivă (Istrate, 2022). Specificul domeniului pedagogiei digitale este dat de latura sa aplicativă, deschisă și inovativă, prin includerea

¹ OECD - abrev. Organisation for Economic Cooperation and Development, trad. Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică

componentei digitale la toate nivelurile educaționale: proiectarea didactică, adaptarea conținuturilor pentru mediul de livrare, instruirea, precum și procesul de evaluare (achiziții și competențe, conținuturi, condițiile învățării), precum și măsura în care contribuie tehnologia la eficientizarea acestora (*Ibidem*).

Când vorbim de paradigma pedagogiilor digitale, facem referire la o serie de concepte, precum: situația educațională, metode, principii și strategii didactice, design educațional, metodele și mijloacele instruirii asistate de calculator, *blended learning*, *e-learning*, *web-based teaching*, *web-based learning*, *computer-based learning*, *future-based learning*, sisteme de management educațional, curriculum digital, pedagogia bazată pe resurse educaționale deschise etc.

Indiferent cum ne-am raporta la paradigma pedagogiilor digitale, educația contemporană trebuie să îmbrățișeze inovația și deschiderea spre tehnologiile emergente în vederea adoptării unei poziții ferme în pregătirea unor generații pentru viitor, întrucât viitorul se arată tot mai digitalizat și mai dinamic.

3. Tendințe actuale în educație

La nivel mondial se promovează ideologia *SMART education* ca *framework* al educației viitorului (Beijing Normal University & UNESCO IITE, 2023). Ministerul Educației și Cercetării din România se aliniază acestui *framework* prin Programul *SMART-Edu* (Școală Modernă, Accesibilă, bazată pe Resurse și Tehnologii digitale), program pilot al *Strategiei privind digitalizarea educației din România 2021–2027* și are la bază următoarele principii:

Accesibilitate – asigurarea infrastructurii digitale și a tehnologiilor emergente pentru acces la o educație incluzivă și de calitate;

Conectivitate – dezvoltarea competențelor digitale pentru tranziția digitală către o societate competitivă, centrată pe dezvoltare durabilă, echitate socială și reziliență; alfabetizarea digitală și combaterea dezinformării; utilizarea resurselor educaționale deschise;

Comunitate – consultarea și implicarea stakeholderilor;

Ecosistem educațional digital – crearea unui mediu educațional digital de înaltă performanță respectând etica digitală, protecția datelor personale, securitatea cibernetică, analiza datelor ș.a.;

Inovare – utilizarea tuturor resurselor și a tehnologiilor digitale/emergente, stimularea creativității și a spiritului antreprenorial;

Sustenabilitate – asigurarea predictibilității pe termen mediu și lung, prin cooperare inter-sectorială, pentru educație de calitate și o economie verde și digitală. (www.smart.edu.ro)

La nivel macro, aceste principii pot fi considerate niște fundamente în adoptarea unor politici educaționale aliniate cu viziunile globale, prin strategii și serii întregi de acțiuni la nivel de sistem, ce promovează următoarele obiective: îmbunătățirea experiențelor de învățare, adaptarea conținuturilor de învățare și eficientizarea instruirii, prin aplicarea paradigmei pedagogiilor digitale și a posibilităților oferite de știință și tehnologie, pentru a furniza servicii educaționale diversificate și adaptate la nevoile educabililor, precum și furnizarea de date asupra rezultatelor procesului educațional pentru a se putea măsura eficiența procesului educațional și stabilirea unor strategii de îmbunătățire a rezultatelor educației pentru asigurarea echității și a calității (Beijing Normal University & UNESCO IITE, 2023).

La nivelul micro al educației, se pot observa câteva tendințe ce se concentrează mai ales asupra procesului de învățare, printre care: educația centrată pe elev, un concept ce vizează învățarea experiențială; pragmatica, care pornește din ideologia învățării prin acțiune; integrarea intra- și interdisciplinară în contextul formării competențelor școlare, cu favorizarea învățării pe tot parcursul vieții; și constructivismul, cu focusul pe favorizarea experiențelor de învățare (Petrovski, 2021).

Noile tendințe în educație configurează emergența unui nou mod de producere a cunoașterii: una pragmatică, centrată pe rezolvarea de probleme (*Ibidem*).

Comisia Europeană a publicat o analiză efectuată la sfârșitul anului 2017 de EPSC (European Political Strategy Centre) pe tema: *10 trends transforming education as we know it*, conform căreia educația se schimbă și se transformă în continuare cu rapiditate, fiind dependentă mai mult ca oricând

de contextele sociale și economice ale societății contemporane. Din această analiză menționăm următoarele tendințe:

***Cu cât mai devreme, cu atât mai bine** – debutul învățării coboară în preșcolaritate, considerându-se că educația primită în copilăria timpurie modelează adesea perspectivele vieții.*

***Absolvirea școlii nu constituie sfârșitul învățării** – învățarea se extinde dincolo de pereții școlii și continuă pe tot parcursul vieții, iar competența a învăța să înveți devine cea mai importantă aptitudine dintre toate.*

***Digitalizarea este noua alfabetizare** – competențele digitale fac parte din educația de bază, iar tinerii și adulții care dețin această competență sunt în avantaj.*

***Oamenii nu sunt singurii care învață** – inteligența artificială la fel se dezvoltă, iar oamenii vor concura din ce în ce mai mult cu mașinile în dezvoltarea de idei noi.*

***Alfabetizarea în media, o necesitate reală** – însușirea principiilor de gândire critică este esențială în luarea unei poziții ferme într-o societate supusă în mod continuu manipulării (European Commission, European Political Strategy Centre, 2017).*

4. Noi tehnologii în procesul de instruire

Aceste direcții noi, tranziția rapidă spre adoptarea unor strategii de transformare digitală, alfabetizarea digitală și digitalizarea educației au lăsat teren expansiunii continue a noilor pedagogii digitale. În cadrul acestor noi pedagogii, domeniul instruirii s-a dovedit a fi extrem de receptiv și flexibil la adaptare, permițând implementarea unor concepte pedagogice inovative.

Digitalizarea educației a dus la transformarea instruirii într-un mod extrem de dinamic și vizibil, schimbări modelate de mindsetul e-learning. Termenul de e-learning a fost introdus de Jay Cross în 1998 și se referă la învățământul electronic, care se definește prin multitudinea de tehnici de învățare și instruire asistată de calculator (Stoica, 2022, p. 16).

O altă definiție este dată de M. Brut, care definește e-learning ca: *interacțiunea dintre procesul de predare/învățare și tehnologiile informaționale – ICT (Information and Communication Technology), acoperind un spectru larg de activități, de la învățământul asistat de calculator (o combinație între practicile tradiționale și cele on-line de învățare) până la învățământul desfășurat în întregime în manieră on-line (Brut, 2006 apud Stoica, 2022, p. 16).*

Instruirea asistată de calculator, față de instruirea clasică, aduce o serie de beneficii, printre care cele mai semnificative ar fi diversitatea și adaptabilitatea modului de livrare a conținuturilor, flexibilitatea în

managementul procesului educațional, eficiența crescută a învățării, prin stimularea mai multor tipuri de învățare și costurile reduse implicate în furnizarea serviciilor educaționale (Herlo, 2005; Adăscăliței, 2007).

În contextul instruirii asistate de calculator, în domeniul formării viitoarelor cadre didactice în aria curriculară a artelor vizuale, pe lângă toate beneficiile oferite de includerea TIC la nivelul proiectării instruirii, se remarcă și marele beneficiu al posibilității includerii comunicării vizuale la nivelul designului educațional, o componentă extrem de importantă în livrarea conținuturilor educaționale în domeniul învățământului artistic. În acest sens, printre principalele obiective ale disciplinei ar fi furnizarea unor competențe didactice digitale și cunoștințe pedagogice complexe pentru realizarea și furnizarea unor conținuturi educaționale adaptate la nevoile de învățare ale generațiilor tinere. Câteva exemple ale acestor abordări se vor prezenta în *Anexa 1*.

Platformizarea, ca o tendință nouă în paradigma educației contemporane, are la bază acțiunile-cheie ale digitalizării educației și recomandările OECD în conturarea strategiei de transformare digitală a sectorului economic și al celui al educației. Tendința se inspiră pe de o parte din procesul de transformare digitală a sistemelor de management al resurselor și activităților din sectorul afacerilor (ERP)², pe de altă parte din principiile de funcționare a sistemelor de management al învățării (LMS)³.

Dezvoltarea pieței platformelor educaționale din pandemie și post-pandemie a ajuns să modeleze învățământul contemporan. Odată cu instituționalizarea platformelor educaționale din pandemie, s-a schimbat și atitudinea „rigidă” față de e-learning, iar includerea instrumentelor software de management educațional, utilizarea aplicațiilor colaborative, precum și utilizarea serviciilor de cloud s-au dovedit a fi foarte utile în rândul tuturor actorilor implicați în procesul educațional și în managementul instituțional (Iordache & Barbu, 2021, p. 56).

² ERP- abrev. Enterprise resource planning. Se referă la un tip de software, pe care organizațiile îl utilizează pentru a gestiona activitățile de afaceri cotidiene, cum ar fi contabilitatea, aprovizionarea, managementul proiectelor, managementul riscurilor și conformitatea, precum și operațiunile lanțului de distribuție. Sursa: <https://www.oracle.com/ro/erp/what-is-erp/>, accesat în 15.05.2024.

³ LMS- abrev. Learning management system. Se referă la un instrument software, care oferă organizațiilor un cadru pentru toate aspectele procesului de învățare. LMS găzduiește, livrează și urmărește tot conținutul de învățare și formare. Sursa: <https://www.sap.com/romania/products/hcm/corporate-lms/what-is-lms.html>, accesat în 15.05.2024.

Studiile ce vizează integrarea platformelor educaționale, ca elemente de dezvoltare instituțională sub raportul inovării educației, arată că utilizarea platformelor educaționale are efect benefic asupra diversificării și adaptabilității procesului educațional, atât la nivelul instruirii, al învățării, cât și al evaluării (Dobrițoiu et al., 2019; Iordache & Barbu, 2021; Stoica, 2022).

Având în vedere această tendință, tratarea subiectului platformelor educaționale, precum și realizarea unor aplicații practice în domeniul proiectării didactice pentru platforme educaționale și e-learning reprezintă un obiectiv important al disciplinei Instruire Asistată de Calculator. Acest obiectiv este vizat prin dedicarea unor studii de caz pentru prezentarea și explorarea celor mai des folosite platforme educaționale la nivel mondial și din România.

Gamificarea, ca termen, este corespondentul în limba română al termenului *gamification* din limba engleză. Vizează integrarea în procesul educațional a unor activități de tip joc, pentru creșterea angajamentului educabililor față de actul educațional și are efecte deosebit de benefice atât asupra relaționării în cadrul colectivului, cât și asupra dezvoltării spiritului de echipă în mediul de învățare (Lee & Hammer, 2011). Ca metodă didactică, are aplicabilitate mare la nivelul predării și învățării (Ionele, 2019).

Cu avansul noilor tehnologii digitale, s-a extins și paleta de instrumente software, aplicații și resurse educaționale deschise, prin care cadrele didactice pot integra jocurile, ca elemente de design educațional sub o varietate mare de aplicabilități. Dincolo de aplicabilitatea evidentă la nivelul predării și învățării, conceptul de gamificare face posibilă integrarea jocurilor și la nivelul evaluării, într-un mod flexibil, fără inconvenientul angrenării stresului emoțional implicat în cadrul evaluării convenționale. Studiile arată că măsurabilitatea și acuratețea rezultatelor obținute la teste de cursanții evaluați prin aplicarea gamificării la nivelul evaluării nu sunt influențate de caracterul non-formal al metodei de evaluare. Generațiile tinere reacționează mai pozitiv la evaluarea sub formă de joc, păstrându-și motivația și atenția asupra situației educaționale pentru o perioadă mai lungă decât în cadrul unei evaluări convenționale (Grobbe, 2020).

Conceptul gamificării este explorat extins și în cadrul disciplinei Instruire Asistată de Calculator, sub forma unor aplicații practice în diverse softuri și aplicații specializate în crearea de jocuri cu scop educațional.

Inteligența Artificială (AI) este considerată tehnologia de vârf la ora actuală, al cărei impact se poate observa și asupra educației. Putem fi martori ai dezvoltării rapide a aplicațiilor de inteligență artificială printre care amintim doar câteva dintre cele mai cunoscute, furnizate de OpenAI, pe categorii distincte: *ChatGPT*- aplicație conversațională, *Playground*- aplicație de generare de conținut text, *DALL-E 2*- aplicație de generare de imagini pe baza unui text, *GPT-2 output detector*-aplicație de identificare a textelor generate de AI, *Whisper*-aplicație de transformare a vocii în text etc. (Istrate, 2023).

Utilizarea AI poate aduce o serie de beneficii în operaționalizarea proiectării didactice și în eficientizarea procesului de instruire și învățare, prin integrarea aplicațiilor AI în actul educațional. Ca să exemplificăm, menționăm câteva modalități prin care AI poate fi inclus la nivelul strategiei de instruire: utilizarea chatbots-ilor educaționali, apelarea la asistenți virtuali (pentru profesori), utilizarea sistemelor de analiză a datelor, integrarea unor jocuri bazate pe AI, sisteme de traducere și interpretare automată (Giju, 2023).

În domeniul artelor vizuale, pe lângă modalitățile de includere a inteligenței artificiale în procesul educațional amintite mai sus, merită menționată și posibilitatea includerii aplicațiilor de generare de imagini cu AI pentru facilitarea proceselor de dezvoltare a unor concepte artistice, hărți mentale, moodboard-uri, infografice etc.

Cu toate că utilizarea AI în educație are o serie necontestată de avantaje, în același timp, lasă loc la o serie de dispute și îngrijorări, printre care cele mai des abordate sunt subiectele legate de copyright, moralitate și etică digitală și cybersecurity, care în momentul de față sunt considerate niște vulnerabilități și amenințări ale utilizării AI în scop educațional.

5. Considerații finale

În contextul actual, sistemul educațional din România este în pragul unor transformări considerabile, prin adoptarea unor strategii de inovare, corelate cu politicile educaționale globale și europene. În acest proces, strategiile de transformare digitală a educației sunt pilonii unui sistem de învățământ competitiv, echitabil și de calitate.

Prezenta lucrare pune în lumină principalele tendințe actuale în educație, prin prezentarea unor trenduri și tehnologii emergente în domeniul instruirii, cu speranța lărgirii orizontului pedagogic și a încurajării unei atitudini deschise la schimbare, transformare și inovare. Literatura de specialitate și conceptele prezentate în cadrul lucrării validează nevoia de schimbare și reformare a învățământului românesc.

De asemenea, prin ancorarea subiectului studiat în sfera instruirii, se urmărește atragerea atenției asupra importanței Instruirii Asistate de Calculator cu câteva abordări de bune practici, ca o disciplină fundamentală în contextul educației digitale, cu privire la formarea viitoarelor cadre didactice în domeniul artelor vizuale.

Bibliografie

Adăscăliței, A. (2007). *Instruire asistată de calculator*. Editura Polirom.

Beijing Normal University & UNESCO IITE (2023). *Synthesis report. Global SMART Education Conference. Education Transformation and Data Governance*. <https://iite.unesco.org/wp-content/uploads/2023/10/Synthesis-Report-of-Global-Smart-Education-Conference-2023.pdf> (Data accesării: 08.05.2024)

Brut, M. (2006). *Instrumente pentru e-learning: Ghidul informatic al profesorului modern*. Editura Polirom.

Digital EduCRED. (2020). *Platforme pentru gestionarea claselor, a resurselor de învățare și a progresului școlar*. <https://digital.educred.ro/arhiva#h.cjuhzoxf00hb> (Data accesării: 08.05.2024)

Dobrițoiu, M., Corbu, C., Guță, A., Udrea, G. & Bogdanffy, L. (2019). *Instruire asistată de calculator și platforme educaționale on-line*. Editura Universitas.

- European Commission: European Political Strategy Centre (2017). *10 trends transforming education as we know it*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2872/800510> (Data accesării: 08.05.2024)
- European Commission: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2023). *Education and training monitor 2023 – Comparative report*. Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/936303> (Data accesării: 09.05.2024)
- Florea, M. (2021). *Educația digitală în contextul pandemiei de Coronavirus. Cum a schimbat pandemia sistemul școlar din România?*. <https://mdorado.ro/romania-si-educatia-digitala-in-contextul-pandemiei-de-coronavirus/> (Data accesării: 09.05.2024)
- Giju, A. (2023). Educația cu ajutorul inteligenței artificiale. *EDICT-Revista educației*. ISSN No:1582-909X. <https://edict.ro/educatia-cu-ajutorul-inteligentei-artificiale/> (Data accesării: 10.05.2024)
- Grobbe, M. (2020). *Gamification in assessment: The effect of gamification on the response behaviour of students in an English vocabulary multiple-choice assessment*. https://essay.utwente.nl/80459/1/Grobbe_MA_BMS.pdf (Data accesării: 10.05.2024)
- Herlo, D. (2005). *Tehnologie informațională computerizată*. Editura Universității Aurel Vlaicu.
- Ionele, D. E. (2019). Gamificarea procesului de educație. *Revista profesorului*. ISSN No: 2602-0068. <https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/> (Data accesării: 10.05.2024)
- Iordache D. D., & Barbu, M. (2021). Analiza comparativă a trei platforme de e-Learning utilizate de către studenți în perioada pandemiei de COVID-19. *Revista Română de Informatică și Automatică*, 31(4), 55–66. 10.33436/v31i4y202105
- Istrate, O. (2022). Pedagogia digitală: Definiție și arie conceptuală. *Revista de Pedagogie Digitală*, 1(1), 3–10. Institutul pentru Educație. <https://doi.org/10.61071/RPD.2290>
- Istrate, O. (2023). Instrumente cu inteligență artificială pentru educație. *Educația Digitală*. <https://educatia-digitala.ro/instrumente-cu-inteligenta-artificiala-pentru-educatie/> (Data accesării: 10.05.2024)
- Matson, S., & Willingham, D. (2021). Fourth Industrial Revolution. *Digitalization Applications 101. ASSOCIATION FOR IRON & STEEL TECHNOLOGY*, 1–3. https://www.aist.org/AIST/aist/AIST/Conferences_Exhibitions/Training_Seminars/DT%20presentations/DT-101-4th-Ind-Revolution_Matson.pdf

- Ministerul Educației (2021). *Raport privind starea învățământului preuniversitar din România 2020 – 2021*. https://www.edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2021/Transparenta/Stare%20invatamant/Raport_stare_invatamant_preuniversitar_RO_2020_2021.pdf (Data accesării: 08.05.2024)
- Ministerul Educației și Cercetării. (f.d.). *Strategia privind digitalizarea educației din România*. <https://www.smart.edu.ro/> (Data accesării: 08.05.2024)
- OECD (2024). Reforming school education in Romania: Strengthening governance, evaluation and support systems. *OECD Education Policy Perspectives*, No. 92, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5333f031-en>
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother?. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5.
- Petrovski, N. (2021). *Tendențe moderne în didactica disciplinelor școlare*. Editura Garamont Studio.
- Săgeată, R. (2020). *Școala în pandemie. Provocări și incertitudini. Cazul României*. 10.13140/RG.2.2.28578.04804. http://www.researchgate.net/publication/344694667_SCOALA_IN_PANDEMI_E_PROVOCARI_SI_INCERTITUDINI_CAZUL_ROMANIEI_Radu_Sageata (Data accesării: 08.05.2024)
- Stoica, A. L. (2022). *Beneficiile utilizării platformelor e-learning în predare-învățare*. Editura Școala Vremii.

Anexa 1. Selecție de materiale de la disciplina Instruire Asistată de Calculator



Prezentare interactivă realizată de Abrudean Adelina, Grafică, an III, 2023



Prezentare interactivă realizată de Dănuț Denisa, Grafică, an III, 2023

Fig. 1. Lucrări realizate de studenți în aplicația Canva (www.canva.com)

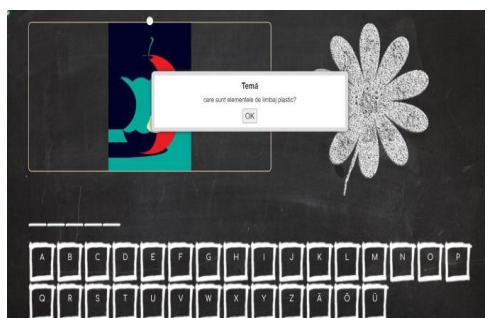


Joc educațional realizat de Csatlovsky Ester, Grafică, an III, 2023



Joc educațional realizat de Bala Carolina, Grafică, an III, 2023

Fig. 2. Lucrări realizate de studenți în aplicația Twinkl (www.twinkl.ro)



Joc educațional realizat de Crețu Maria, Design textil, an III, 2023



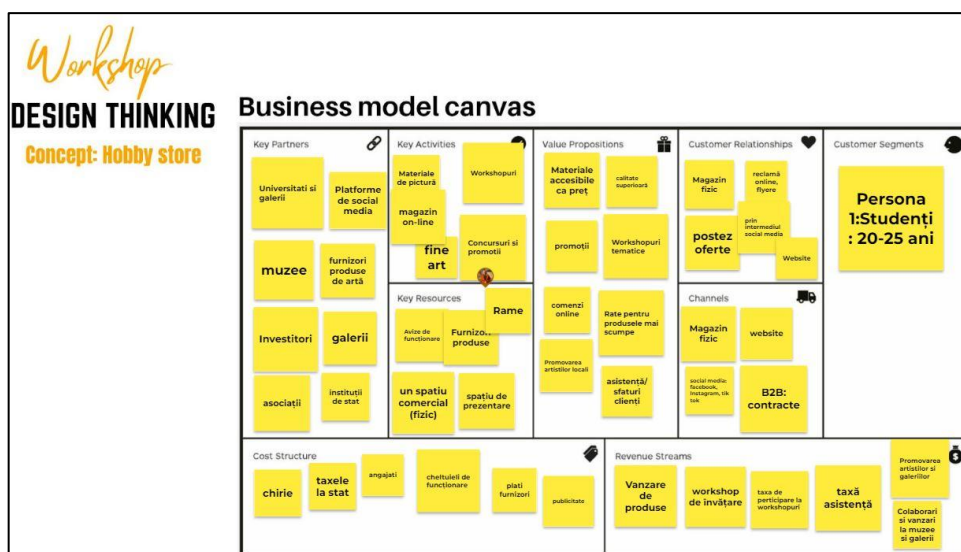
Joc educațional realizat de Genghiz Beghim, Modă, an III, 2023

Fig. 3. Lucrări realizate de studenți în aplicația LearningApps (www.learningapps.org)



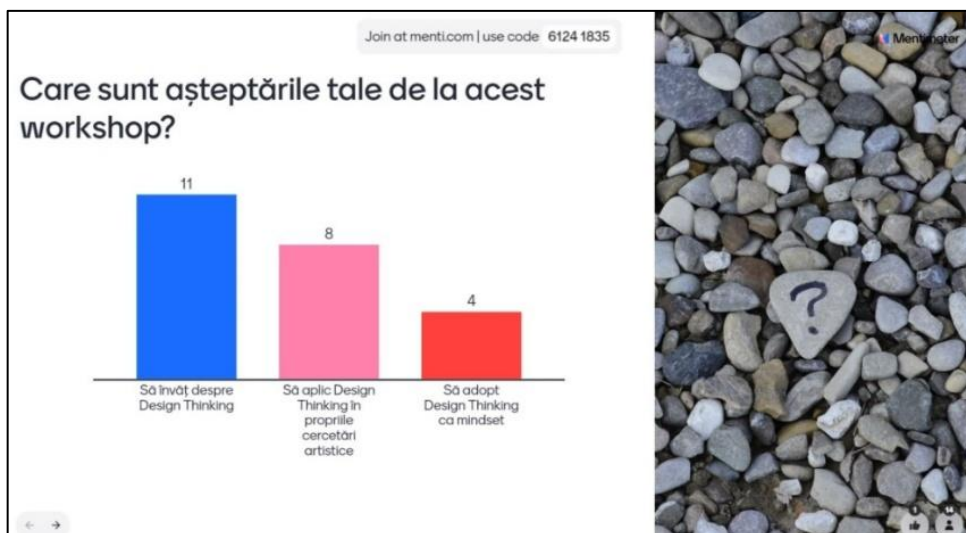
Imagine captură din timpul prezentării platformei educaționale Adservio, 2023

Fig. 4. Imagine din timpul prezentării platformei educaționale Adservio (www.adservio.ro)



Imagine captură din timpul utilizării aplicației colaborative Google Jamboard, proiect de grup, 2023

Fig. 5. Imagine din timpul utilizării aplicației Google Jamboard (www.jamboard.google.com)



Imagine captură din timpul utilizării aplicației colaborative Mentimeter,
proiect de grup, 2023

Fig. 6. Imagine din timpul utilizării aplicației Mentimeter (www.mentimeter.com)

Perspectiva tinerilor artiști asupra utilizării inteligenței artificiale în educația artistică

IOANA-ANCUȚA BOLDIȘ

Lector universitar dr.

Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România

ioana.boldis@uad.ro

TÜNDE VITZ

Profesor

Liceul de Arte Vizuale „Romulus Ladea”, Cluj-Napoca, România

vitztunde@yahoo.com

ABSTRACT. This study explores the visual arts¹ students' attitudes towards the use of generative artificial intelligence technologies in arts education. Data show a diversity of beliefs regarding this topic, connected to both the benefits and challenges this technological innovation may bring to their educational and professional careers.

Programs and policies for using these emergent technologies in visual arts education might support both teachers and students in making informed decisions about technology-assisted pedagogy, grounded in ethical and societal short- and long-term implications and outcomes.

KEYWORDS: *Artificial intelligence, students, education, visual arts.*

¹ students studying fine arts (e.g. painting, sculpture, graphic arts, photography, video, digital image processing, conservation-restoration), decorative arts and design (e.g. ceramics, glass, metal, textile design, fashion design, design) or connected (e.g. art education, art history and theory).

1. Introducere

Oricât de promițătoare, aplicațiile de inteligență artificială ar trebui introduse în educație doar după o perioadă de cunoaștere, înțelegere și testare.

Noile realități, noile tehnologii nu pot fi ignorate. Mai devreme sau mai târziu, ele ne ajung din urmă și trebuie să le acceptăm, să le integrăm în viața noastră de zi cu zi, să le adaptăm și să le convertim la cerințele diferitelor domenii, în moduri cât mai creative și utile. Florence de Meredieu punctează un aspect esențial despre primele expoziții dedicate relațiilor dintre artă și computer: „Confruntate rapid cu rezistența manifestată față de mașini și tehnologie – cu această întrebare obsedantă: este mașina în stare să facă artă? (ne-am întrebat, oare, dacă «pensulele pot face artă?»” (de Meredieu, 2005, p. 20). Acest set de interogații rămâne valid și pentru relația dintre artă și inteligența artificială. În ce fel este folosită „pensula”? Ce fel de comenzi sunt trimise computerului? Cine direcționează sau îndrumă și cât de detaliat, cât de precis sunt descrise și transmise cerințele pentru a obține un rezultat cât mai apropiat de ideile formulate de către cel care folosește aceste instrumente?

Inteligența artificială se află într-o fază ascendentă de dezvoltare și integrare în diverse domenii de cunoaștere, devenind un *must have* pentru domeniile educaționale și profesionale care promovează inovația și creativitatea. Aplicațiile de inteligență artificială generativă au influențat nu doar înțelegerea noastră asupra creativității, ci și abilitatea umană de a genera outputuri creative. Aplicațiile generative evoluează foarte rapid, însă ele sunt încă puternic dependente de inputul și intervenția umană. De aceea, este absolut necesar să privim într-o manieră critică și reflexivă procesele co-creative generate de inteligența umană în colaborare cu tehnologia (Moura, 2024).

Tehnologiile de inteligență artificială generativă (GenAI, în Chan & Hu, 2023) se referă la producerea unui conținut nou (plecând de la bazele de date existente) cu ajutorul unor algoritmi de învățare automată (*machine learning algorithms*, Chan & Hu, 2023).

Utilizarea GenAI în domeniul artistic a suscitat dezbateri susținute cu privire la diverse aspecte legate de originalitate, creativitate sau etică profesională (vezi J. M. Allen, cu lucrarea „Théâtre D’opéra Spatial”).

În domeniul învățământului artistic universitar, aceste tehnologii pot contribui în mod semnificativ la experiența de învățare a studenților prin:

- facilitarea accesului la cunoaștere,
- analiza și sintetizarea rapidă a unei cantități mari de date inclusiv referitoare la concepte tehnice sau artistice în artă și design,
- oferirea unor servicii de asistență personalizată (răspunzând la diverse nevoi de învățare),
- promovarea și susținerea unui proces de învățare individual (Chan & Hu, 2023; Dehouche & Dehouche, 2023).

Fiind însă la început, aceste tehnologii sunt încă susceptibile la erori, putând perturba acuratețea conținutului studiat. Mai mult decât atât, atunci când ele sunt introduse în procesul de învățare, există riscul de a fi utilizate nu doar pentru feedback sau pentru a completa viziunea originală a autorului, ci și pentru a rezolva integral sarcinile academice sau pentru a eluda anumite etape aferente unui demers de învățare aprofundată.

Dat fiind că învățământul artistic superior urmărește achiziția unei baze de cunoștințe și dezvoltarea unui set de abilități specifice domeniului artistic studiat, e necesar ca studenții să parcurgă anumite etape graduale de învățare, în care să cizeleze și să dezvolte idei originale. Dar cum pot face aceste lucruri atunci când ideile nu le aparțin lor, nu le-au gândit niciodată și nici nu au investit niciun efort în producerea lor (Boryga, 2024)?

Astfel, chiar dacă este o tehnologie cu potențial în domeniul artistic, introducerea inteligenței artificiale generative la nivelul învățământului superior trebuie bazată pe datele furnizate de cercetare și orientată pe rezultate care să surclaseze riscurile/dezavantajele (de exemplu, să susțină un demers de predare-învățare transparent și flexibil, care să ofere o pregătire adecvată pentru piața muncii).

În acest context, programele educaționale pot urmări dezvoltarea competențelor holistice, utile pentru o piață a muncii a viitorului în care noile tehnologii vor fi prezente și utile (Chan & Hu, 2023).

În cadrul acestei lucrări am urmărit să înțelegem perspectiva actorilor implicați în procesul de predare-învățare și impactul pe care apariția tehnologiilor generative l-a avut asupra activității educaționale și/sau profesionale a acestora.

În acest sens, în lucrarea de față am urmărit să investigăm perspectiva studenților din domeniul artelor vizuale asupra noilor tehnologii GenAI și modalitatea prin care interacțiunea cu acestea poate conduce la o augmentare a procesului de învățare artistică asistată de tehnologie.

Astfel, principalele **întrebări de cercetare** au fost:

Care e atitudinea tinerilor din domeniul artelor vizuale față de tehnologiile de inteligență artificială generativă și utilizarea acestora în procesul de predare-învățare-evaluare?

Cum percep tinerii impactul acestor tehnologii asupra carierei lor educaționale și/sau profesionale?

2. Metodologie

Ideea acestei cercetări a plecat de la discuțiile din cadrul întâlnirilor de curs/seminar cu studenții din domeniul artelor vizuale și a fost inspirată în principal de preocuparea accentuată a acestora privind dezvoltarea rapidă a aplicațiilor de inteligență artificială în domeniul artelor vizuale. Ca structură, studiul de față reprezintă în mare măsură o replică a studiului realizat de Chan și Hu (2023) care a investigat percepția studenților din șase universități din Hong Kong asupra GenAI.

În cadrul acestei lucrări, am încercat să analizăm cât mai multe aspecte legate de interesul tinerilor artiști pentru GenAI, precum și influența pe care aceste tehnologii o pot exercita asupra activității de creație artistică.

Metodele de culegere a datelor au fost chestionarul online și interviurile de grup. Itemii cuprinși în aceste instrumente au fost adaptați pe baza instrumentelor utilizate în cadrul unor studii similare recente (Chan & Hu, 2023; Göçen & Aydemir, 2020; Johnston et al., 2024; Malik et al., 2023; Seo et al., 2021).

La realizarea acestui studiu au acceptat să participe 215 studenți de la facultăți de arte vizuale și 43 de elevi de la licee cu profil artistic. În cazul studenților de la facultățile de profil, datele au fost culese cu ajutorul unui

chestionar online (Google Form), ai cărui itemi au constatat în întrebări cu variante multiple de răspuns sau întrebări deschise (pentru a permite o varietate cât mai mare de răspunsuri și o prelucrare în adâncime a datelor calitative). În cazul elevilor de la licee de profil, datele au fost culese în cadrul unor interviuri de grup, ghidul de interviu cuprinzând o parte dintre itemii chestionarului.

Datele cantitative și calitative prezentate și analizate în cadrul acestei cercetări au fost culese în perioada 2023–2024, iar prelucrarea lor s-a realizat cu Microsoft Excel și au fost utilizate anumite *layout*-uri realizate de către Formulare Google. Datele calitative au fost transcrise, codificate și prelucrate digital, urmărindu-se identificarea unor tendințe și relații.

3. Rezultatele cercetării

Referitor la prima întrebare de cercetare, datele cantitative obținute cu ajutorul chestionarului relevă următoarele aspecte.

Dintre **instrumentele de inteligență artificială generativă**, conform datelor raportate de respondenți, cele mai cunoscute de către ei ar fi Adobe Firefly (55%), Midjourney (36,8%), DALL-E (34%), Generative AI by Getty (27,3%) și Stable Diffusion (13,4%) (Figura 1). Alte aplicații sunt menționate cu o rată mai scăzută (sub 2%/aplicație), cum ar fi: Leonardo AI, Sora OpenAI, Gencraft, Microsoft image creator etc.

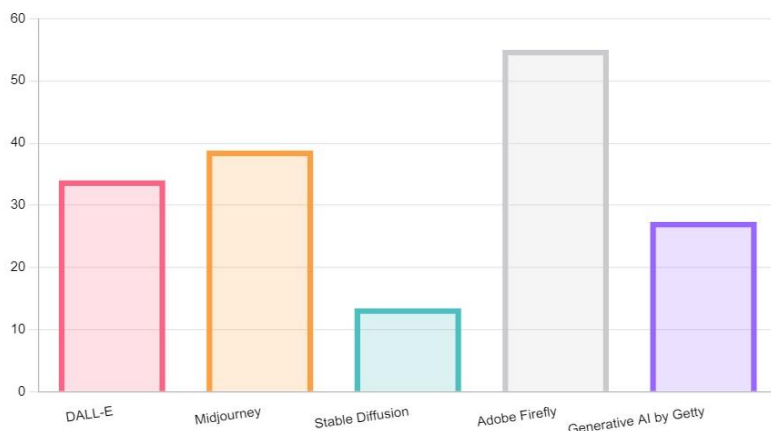


Fig. 1. Cele mai cunoscute aplicații (GenAI) de către studenții de la arte vizuale (Adobe Firefly, Midjourney, DALL-E, Generative AI by Getty și Stable Diffusion)

Adobe Firefly rămâne aplicația preferată de către studenții care utilizează acest tip de tehnologii (GenAI). Principalul scop pentru utilizarea acestor aplicații este cel personal (85,5%). Doar puțin peste o treime dintre tineri (35,5%) au menționat utilizarea GenAI în scop educațional.

Peste jumătate dintre respondenți (52,3%) au raportat faptul că, deși cunosc aceste aplicații, nu le-au utilizat niciodată.

Atitudinea față de GenAI tinde să fie doar parțial favorabilă, aproximativ două treimi dintre tineri manifestă o atitudine neutră (10,3%) sau nefavorabilă (58,4%) și consideră că *„aceste tehnologii au încă multe limitări”* sau că GenAI *„nu ar trebui utilizate în domeniul artistic deoarece copiază munca altora, fără a le recunoaște meritele pentru ea”* (Johnston et al., 2024). Acești participanți la studiu *„i-ar încuraja pe cei care folosesc GenAI în domeniul artistic să verifice informațiile pe care le obțin sau lucrările pe care le realizează”* (item adaptat după studiul lui Johnston et al., 2024).

Noile tehnologii de inteligență artificială nu sunt încă percepute ca un ghid de încredere sau un consilier util. Atitudinea rezervată a unui procent dintre respondenți față de utilizarea acestor tehnologii ar putea fi corelată și cu faptul că gradul de noutate și dezvoltarea rapidă a acestor tehnologii reclamă schimbare, adaptabilitate, cunoaștere/testare și efort, iar responsivitatea utilizatorilor necesită timp, resurse și oportunități.

În cazul GenAI, e necesară o modalitate diferită de interacțiune cu tehnologia pentru a obține rezultatele dorite. Un utilizator trebuie să definească foarte clar propriile cerințe, pentru a lăsa cât mai puțin loc hazardului. Acest lucru implică un volum considerabil de muncă suplimentară față de simpla căutare a informațiilor sau ideilor sub formă de cuvinte-cheie pe motoarele de căutare „tradiționale” (ex. Google, Firefox etc.). În cazul GenAI, unde cerințele ar putea fi mult mai concrete, precis descrise, dirijate, plagiatul sau lipsa de originalitate par să devină mai importante pentru tinerii artiști.

Rezervele studenților și elevilor privind impactul GenAI asupra creativității, gândirii critice și aspectelor de etică (Malik et al., 2024) ridică două teme majore de discuție:

- Oferirea unor servicii educaționale care să furnizeze instruire aprofundată cu privire la cunoașterea și utilizarea eficientă și responsabilă a acestor tehnologii de către elevi/studenți.

- Necesitatea implicării active a factorului uman, astfel încât educația asistată de tehnologie să fie în avantajul celor care învață. Implementarea unor servicii personalizate, în acord cu nevoile de învățare, trebuie analizată riguros, astfel încât să nu accentueze decalajul sau dezavantajele înregistrate de către grupurile vulnerabile în educație.

Majoritatea respondenților (peste 80%) consideră că **utilizarea GenAI în mediul universitar** ar trebui să facă obiectul unor reglementări clare. Aproximativ 40% dintre studenți susțin implementarea unei politici universitare exigente cu privire la situațiile în care utilizarea acestor aplicații este permisă sau interzisă. Un procent similar de studenți consideră că utilizarea GenAI în universitate ar trebui să fie la decizia departamentelor, respectiv a cadrelor didactice.

Datele din interviurile cu elevii marchează aceeași tendință cu privire la reglementările instituționale în legătură cu utilizarea aplicațiilor GenAI. Aproximativ un sfert dintre elevii intervievați au considerat că, în mediul școlar, acest tip de tehnologie ar trebui interzis.

Aceste date sugerează faptul că este nevoie de o strategie clară cu privire la cum, pentru ce și în ce context poate fi utilizată inteligența artificială în context educațional. De asemenea, trebuie să evaluăm posibilitățile GenAI ca instrument util în domeniul artistic, dar cu multă atenție și responsabilitate, astfel încât prin aceste tehnologii să susținem creativitatea și expresia originalității tinerilor în domeniul educației artistice.

În ceea ce privește optimizarea procesului de **predare-învățare-evaluare**, studenții consideră că aplicațiile de inteligență artificială își pot aduce contribuția pe anumite paliere:

- pentru documentare, cercetare și experimentare, acces la resurse educaționale complexe și diverse,
- pentru instruire în utilizarea acestor tehnologii în domeniul artistic educațional/profesional,
- pentru generare de conținut educațional, pentru crearea unor materiale educaționale mai atractive și dinamice, pentru a crea sisteme de instruire și feedback personalizate,

- pentru a rezolva în timp scurt diverse sarcini de rutină, sarcini administrative, de planificare etc.,
- pentru a explora intersecția dintre creativitate și tehnologie, pentru testarea propriilor idei în diverse contexte și modalități de realizare, pentru prototipare sau realizarea unor machete,
- pentru simulări creative (ex. în format 3D),
- pentru a explora noi tehnici artistice, pentru a colabora cu alți tineri din domeniul artistic și a susține o experiență de creație și învățare împărtășită (*peer learning*).

Cu toate acestea, respondenții consideră că utilizarea AI în procesul de predare-învățare trebuie abordată cu precauție, deoarece există încă multiple riscuri, cum ar fi eludarea rezolvării sarcinilor educaționale, plagiatul și încălcarea altor aspecte de etică, dezvoltarea/exersarea lacunară a abilităților artistice și creative, lipsa de acuratețe a informațiilor furnizate de AI și, în anumite cazuri, costuri ridicate pentru utilizarea unor aplicații performante.

Riscurile privind acuratețea informațiilor oferite de tehnologia AI nu se limitează doar la distorsiunile privind datele din literatura de specialitate (care pot fi relativ ușor verificate), ci și la distorsiunile mai subtile, cum ar fi prejudecățile sau stereotipurile sociale existente și care nu sunt ușor de detectat de către utilizator. Atunci când rămân neverificate, aceste informații/distorsiuni pot amplifica inechitatea sau anumite atitudini și comportamente disfuncționale deja existente la nivel social (Shelton & Lanier, 2024).

În cadrul interviurilor, atitudinea elevilor față de utilizarea acestor aplicații în procesul de predare-învățare-evaluare a fost mai degrabă reținută, considerând că dezavantajele pe termen lung ar depăși deseori avantajele imediate. Chiar dacă au fost de acord că utilizarea tehnologiilor GenAI ar putea reduce costurile de timp și efort în prezentarea și parcurgerea anumitor conținuturi educaționale cu profil artistic, în opinia elevilor, implementarea acestor tehnologii noi în educație trebuie realizată limitativ și cu precauție. Factorul uman pare să joace un rol central în percepția elevilor cu privire la educația artistică.

„În opinia mea, cadrele didactice ar trebui să informeze elevii cu privire la folosirea AI-ului în artă, să lucreze într-o mică măsură cu aceasta, dar strict pentru a vedea cum funcționează și cum pot să își dea seama dacă o lucrare este originală sau

generată. Nu sunt de acord să se realizeze lucrări prin intermediul AI în școli (care să fie notate)."

„Copiii vor învăța de la profesor că este ok să fii leneș și să lași o mașină să îți facă ție meseria. Elevul trebuie educat de către alt om, nu de către o mașină. De asemenea, are nevoie de aprecierea și feedback-ul sincer al unui om matur care îi poate folosi ca role-model, alt lucru pe care AI-ul nu îl poate oferi."

Plecând de la aceste date, considerăm că furnizorii de servicii educaționale (din domeniul universitar sau preuniversitar) trebuie să promoveze și să susțină dezvoltarea unor cunoștințe și competențe necesare pentru o utilizare informată a GenAI, care să vină în completarea demersurilor tradiționale de predare-învățare, fără a minimaliza rolul cadrelor didactice sau importanța relației profesor-elev în educație. În acest sens, este necesar un discurs academic deschis, cu referire la avantajele și riscurile pe care le comportă aceste tehnologii, o educație de specialitate și suport pentru ca studenții să își dezvolte competențele necesare parcurgerii studiilor de specialitate, fără a se baza excesiv pe asistența oferită de tehnologie și, mai ales, fără a-i dezavantaja pe studenții din grupurile vulnerabile (care au un acces limitat la tehnologie).

Referitor la **influența pe care inteligența artificială ar putea-o avea asupra carierei educaționale și profesionale** (a doua întrebare de cercetare), tinerii participanți din cadrul acestui studiu au manifestat o atitudine asimetrică pentru utilizarea GenAI.

O parte dintre datele culese sugerează o atitudine pozitivă, unii respondenți considerând că GenAI i-ar putea ajuta să lucreze mai eficient și mai creativ:

„În cazul meu, AI ar ușura munca aparaturii de analize și investigație a eventualelor probleme apărute pe monument/obiect artistic; de asemenea, ar putea genera direct răspunsul meu în ceea ce privește restaurarea obiectului în cauză."

Alte răspunsuri au sugerat îngrijorări legate de dispariția anumitor locuri de muncă din cauza dezvoltării rapide a acestor tehnologii, de faptul că arta digitală va diminua o parte din contribuția și valorile umane.

„Deja pot vedea cum anumite branduri, muzicieni, corporații aleg să folosească AI-ul pentru a le crea identitatea vizuală, coperte de albume sau chiar videoclipuri. În toate aceste situații, acea imagine putea fi creată de un artist, care probabil a petrecut ani

pregătindu-se pentru un astfel de job. Cred cu tărie, totuși, că valoarea actului artistic stă în componenta lui umană și că oamenii care apreciază cu adevărat arta nu apelează la AI, ci la artiști, deci sper că după ce trece moda de a folosi AI, oamenii se vor întoarce la artiști.”

„Cu siguranță că multe lucruri se vor schimba în special pentru arta comercială. Se vor schimba multe joburi care necesitau muncă repetitivă [...], multe companii vor adopta arta generată de AI pentru publicitate sau marketing. În schimb, se va vedea diferența la companiile care vor rămâne cu arta tradițională, atât în calitate cât și în succes. Nu spun că nu există beneficii, dar arta ca lucrare generată din alte imagini nu este artă, ci doar o umbră a sa.”

Datele calitative arată o nuanțare a percepțiilor tinerilor care urmează o educație artistică cu privire la impactul pe care GenAI l-ar putea avea asupra carierei lor educaționale și profesionale. Pentru a augmenta avantajele utilizării pedagogiei asistate de tehnologie (complementar cu pedagogia tradițională) și pentru a oferi o pregătire eficientă pentru cariera profesională și cerințele pieței muncii, este necesară o colaborare susținută între dezvoltatorii de politici, cadre didactice, ingineri, studenți/elevi și familiile acestora (Shelton & Lanier, 2024).

4. Considerații finale

Deși apărute recent, aceste tehnologii (GenAI) par să fie deja populare în rândurile tinerilor care studiază artele vizuale. Studiul prezent aduce date cu privire la percepția și atitudinile tinerilor față de aplicațiile disponibile în domeniul artistic. Aceste date trebuie interpretate cu precauție deoarece, în timp, atitudinile sau comportamentele tinerilor în legătură cu utilizarea acestor aplicații se vor schimba. Pe măsură ce aplicațiile GenAI vor deveni tot mai eficace, iar tinerii își vor dezvolta cunoștințele și abilitățile de operare cu acestea, integrarea lor în activitatea educațională va deveni probabil mult mai pregnantă (ex. se pare că există o legătură între cunoștințele despre GenAI și propensiunea pentru a utiliza acest tip de tehnologie; Chan & Hu, 2023).

Datele culese și analizate în cadrul acestei lucrări pot fi utile pentru inițiativele și programele destinate pregătirii elevilor/studenților în domeniul educației artistice, dar și pentru formarea profesională a viitoarelor cadre didactice sau a celor care deja activează în acest domeniu.

Principala contribuție a acestei lucrări este aceea de a puncta avantajele utilizării unei pedagogii asistate de tehnologie, încercând însă să mențină o perspectivă echilibrată asupra beneficiilor și riscurilor pe care noile tehnologii din domeniul inteligenței artificiale le pot aduce în educația artistică. O perspectivă de ansamblu asupra acestei problematice ar necesita colectarea de date la nivelul furnizorilor de servicii educaționale, al cadrelor didactice și al celor care beneficiază de educația universitară și preuniversitară. În acest studiu ne-am focusat în principal pe studenți și un grup mai restrâns de elevi, fiind necesare cercetări viitoare mai ample cu privire la palierul universitar și preuniversitar, dar și cu privire la alți actori relevanți în educație, cum ar fi furnizorii și dezvoltatorii de politici sau servicii educaționale etc.

Principalele recomandări pe care le putem realiza în baza datelor obținute în acest studiu (dar și a literaturii de specialitate) ar fi:

1. Implementarea unei pedagogii individualizate la nivelul celor care învață (studenți, elevi). Mai precis, utilizarea tuturor avantajelor pe care le poate aduce tehnologia de ultimă generație din domeniul inteligenței artificiale: tutorat, asistență educațională, învățare colaborativă în mediul online (*networked pedagogy*), conținuturi și mediu de învățare mai dinamice, interesante și adaptate nevoilor fiecărui individ.

Elevii/studenții pot experimenta arta într-un mod complex prin intermediul GenAI, pot încerca diverse abordări creative și își pot rafina ideile originale sau pot descoperi noi forme de exprimare artistică.

2. Formarea continuă și pregătirea cadrelor didactice cu privire la avantajele utilizării noilor tehnologii în procesul de predare. Optimizarea acestui proces poate include:

- sarcinile administrative, uneori redundante și care pot fi realizate într-un timp mult mai scurt cu ajutorul tehnologiei,
- procesele laborioase cum ar fi realizarea unor conținuturi atractive și cât mai diverse, pentru a răspunde unor nevoi de învățare complexe,
- evaluarea lucrărilor artistice și oferirea feedbackului.

În acest fel, cadrele didactice pot aloca resurse de timp mai extinse activităților individuale cu studenții/elevii, mentoratului creativ sau chiar unei formări profesionale aprofundate.

Pentru a susține procesul de predare-învățare în acest mod, școlile sau universitățile trebuie să lucreze în parteneriat cu dezvoltatorii de tehnologie, astfel încât aplicațiile să fie realizate în acord cu nevoile reale ale furnizorilor de servicii educaționale, ale cadrelor didactice și ale elevilor/studentilor (e.g. dezvoltarea unor algoritmi de evaluare adaptați creațiilor artistice care să faciliteze munca profesorilor în acest sens).

Pentru a implementa noile tehnologii de inteligență artificială în domeniul educației artistice, cerințele de bază ar fi:

- asigurarea unor echipamente *hardware* compatibile cu noile tehnologii, achiziționarea componentelor *software* specifice;
- testarea performanțelor în cadrul unui program pilot cu privire la funcționalitățile și toate implicațiile pe care le pot avea aceste tehnologii în educația preuniversitară și universitară;
- asigurarea componentei de training pentru toți utilizatorii implicați - o pregătire atât a cadrelor didactice cât și a elevilor/studentilor cu privire la utilizarea acestor componente *software*;
- implementarea unor politici și norme de utilizare a noilor tehnologii în scop educațional.

Educația cu privire la utilizarea tehnologiilor GenAI și dezvoltarea competențelor tehnice în acest domeniu ar trebui să facă parte din pregătirea viitoarelor cadre didactice, pentru o înțelegere cât mai aprofundată asupra acestor aplicații și a posibilității de a le utiliza în procesul de predare-învățare-evaluare. Acest lucru ar pregăti atât cadrele didactice, cât și tinerii în a-și dezvolta o atitudine critică și informată asupra GenAI, acordând atenție posibilelor distorsiuni sau riscuri pe care le comportă utilizarea acestor tehnologii, fără a pierde însă beneficiile și potențialul inteligenței artificiale în educația artistică (Shelton & Lanier, 2024).

Programele pe care dezvoltatorii de servicii educaționale le vor implementa în viitor pot pune în valoare avantajele acestor tehnologii (creșterea accesului la educație pentru grupuri defavorizate, e.g. persoane cu diverse dizabilități; oferirea unei educații personalizate cu posibilități și conținuturi diverse, adaptate nevoilor și particularităților celor care învață etc.) fără a pierde însă din vedere provocările etice, tehnologice sau societale aferente utilizării GenAI și nevoia de a le rezolva eficient.

Bibliografie

- Boryga, A. (2 august 2024). ChatGPT & Generative AI: Why I'm Banning Student AI Use This Year [blog post]. *Edutopia*. <https://www.edutopia.org/article/banning-student-ai-use-chanea-bond/>
- Chan, C. K. Y., & Hu, W. (2023). Students' voices on generative AI: perceptions, benefits, and challenges in higher education. *Interantional Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, 43. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00411-8>
- de Meredieu, F. (2005). *Arta și noile tehnologii*. Editura RAO.
- Dehouche, N., & Dehouche, K. (2023). What's in a text-to-image prompt: The potential of Stable Diffusion in visual arts education. *ArXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.01902>
- Göçen, A. & Aydemir, F. (2020). Artificial Intelligence in Education and Schools. *Research on Education and Media*, 12, 13–21. <https://doi.org/10.2478/rem-2020-0003>
- Johnston, H., Wells, R. F., Shanks, E. M., Boey, T., & Parsons, B. N. (2024). Student perspectives on the use of generative artificial intelligence technologies in higher education. *International Journal of Educational Integrity*, 20, 2. <https://doi.org/10.1007/s40979-024-00149-4>
- Malik, A., Pratiwi, Y., Andajani, K., Numertayasa, I., Suharti, S., Darwis, A. & Marzuki (2023). Exploring Artificial Intelligence in Academic Essay: Higher Education Student's Perspective. *International Journal of Educational Research Open*, 5, 100296. 10.1016/j.ijedro.2023.100296.
- Moura, F. T. (Ed.). (2024). *Artificial Intelligence, Co-Creation and Creativity: The New Frontier for Innovation* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003453901>. <https://www.routledge.com/Artificial-Intelligence-Co-Creation-and-Creativity-The-New-Frontier-for-Innovation/Moura/p/book/9781032592626>
- Seo, K., Tang, J., Roll, I., Fels, S., & Yoon, D. (2021). The impact of artificial intelligence on learner-instructor interaction in online learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(54). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00292-9>
- Shelton, K., & Lanier, D. (2024). *The Promises and Perils of AI in Education: Ethics and Equity Have Entered the Chat*. Lanier Learning. ISBN 13 979-8990840508

De la *Cybernetic Serendipity* la inteligența artificială în artă

ANDREI BUDESCU

Conferențiar universitar dr.
Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România
andrei.budescu@uad.ro

DĂNUȚ ALBAN

Lector universitar dr.
Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România
dan.alban@uad.ro

IOANA ALEXANDRA POPA

Lector universitar dr.
Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România
ioana.popa@uad.ro

OANA GUI

Dr. Ing.
Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România
oana.gui@uad.ro

ABSTRACT. The paper presents the evolution of the digital technology which is leading our society to a computational culture, and its impact on the present state of the art and culture. Starting from the first computer art exhibition to the present day, it intends to make a clear distinction between digital culture and computational culture: while digital culture is about the human experience in a digitalized world, computational culture focuses on the underlying computational processes and their broader societal implications.

The paper also draws attention upon a number of Romanian artists that were preoccupied by digital art in the last decades of the 20th century. It offers a more

technological perspective on some important events in the development of AI, trying to define more precisely the terminology that is used in AI, such as machine learning, deep learning or big data. This technological perspective is connected with the evolution of digital art and intends to introduce us to the work of some contemporary artists who are using AI in their practice.

KEYWORDS: *digital culture, computational culture, artificial intelligence*

1. Introducere

Lucrarea prezintă evoluția tehnologiei digitale și impactul acesteia asupra culturii și artei pe drumul lor către o cultură computațională. Pornind de la prima expoziție de artă computerizată și până în prezent, evidențiind schimbările tehnologice majore ce s-au succedat într-un ritm tot mai rapid, articolul intenționează să facă o distincție clară între cultura digitală și cultura computațională, termeni folosiți de multe ori în mod eronat. Astfel, cultura digitală se referă la practicile culturale, artefactele și comportamentele sociale care decurg din utilizarea tehnologiilor digitale, cuprinzând modul în care oamenii interacționează, comunică, creează și consumă mass-media în era digitală, pe când cultura computațională se referă la practicile culturale și schimbările societale determinate de utilizarea tot mai mare a metodelor și gândirii computaționale, concentrându-se pe influența algoritmilor, a datelor și a automatizării asupra diferitelor aspecte ale vieții.

Cultura digitală e caracterizată de o conectivitate ridicată, de crearea, distribuția și consumul facil de conținut digital, cum ar fi videoclipuri, muzică, bloguri și meme-uri, de dezvoltarea de spații online pentru socializare, cum ar fi rețele sociale, forumuri și lumi virtuale. A impus o alfabetizare digitală care, din păcate, a dus și la o diviziune digitală, dar a și permis schimburi culturale și influențe transfrontaliere facilitate de internet.

Cultura computațională se bazează pe algoritmi pentru luarea deciziilor în domenii precum finanțele, asistența medicală sau aplicarea legii, pe colectarea și analiza de seturi mari de date pentru a informa și influența comportamentul, politicile și strategiile de orice fel. Implică o abordare a problemelor bazată pe descompunerea acestora în părți gestionabile și utilizarea metodelor de calcul pentru a le rezolva. Computerele și mașinile sunt tot mai frecvent folosite pentru a îndeplini sarcinile efectuate anterior de oameni, de la producție până la moderarea conținutului, prin dezvoltarea și

integrarea sistemelor AI care pot învăța, se pot adapta și pot îndeplini sarcini complexe (Giannini & Bowen, 2019).

Tabelul 1. Comparație între impactul social, economic, politic și educațional al celor două culturi

Impact	Cultură digitală	Cultură computațională
Social	Transformarea interacțiunilor sociale, formarea identității și construirea comunității	Schimbări ale modelelor de angajare din cauza automatizării, considerentelor etice ale AI și preocupărilor legate de confidențialitate legate de colectarea datelor
Economic	Apariția de noi modele de afaceri, gig economy ¹ și marketing digital	Creșterea industriilor bazate pe tehnologie, schimbări pe piețele muncii și noi modele economice bazate pe monetizarea datelor
Politic	Influență asupra campaniilor politice, activismului și răspândirii informațiilor (și dezinformării)	Guvernare bazată pe date, supraveghere și implicații pentru democrație și libertăți civile
Educațional	Platforme de învățare online, resurse digitale și schimbări în abordările pedagogice	Accent pe educația STEM, alfabetizarea în codificare și integrarea metodelor de calcul în diferite discipline

Ambele culturi au avut și au un impact puternic asupra dezvoltării societății contemporane. Tabelul de mai sus încearcă să surprindă câteva aspecte ale impactului social, economic, politic și educațional al acestora.

Cele două culturi se intersectează semnificativ, deoarece cultura digitală se bazează adesea pe instrumente computaționale, iar cultura computațională este condusă de tehnologiile digitale care permit *big data*² și AI. În esență, în timp ce cultura digitală se referă la experiența umană într-o lume digitalizată, cultura computațională se concentrează pe procesele computaționale subiacente și pe implicațiile lor societale mai largi.

¹ *Gig economy* reprezintă o piață a muncii care se bazează în mare măsură pe posturi temporare și/sau cu fracțiuni de normă ocupate de contractori independenți și liber profesioniști, mai degrabă decât de angajați permanenți cu normă întreagă. Lucrătorii câștigă astfel flexibilitate și independență, dar pierde siguranța locului de muncă.

² Termenul de *big data* se referă la seturi masive de date complexe, care sunt supuse unor prelucrări de mare viteză. *Big data* este, într-un fel, „combustibilul” care alimentează evoluția procesului decizional al AI. *Big data* pot fi explorate și analizate atât pentru informații, cât și pentru prognoze evolutive.

2. Începuturi

Jasia Reichardt, curatorul primei expoziții de artă cibernetică, *Cybernetic Serendipity, The Computer and The Arts*, deschisă la Londra în 1968, spunea:

„The engineers for whom the graphic plotter driven by a computer represented nothing more than a means of solving certain problems visually, have occasionally become so interested in the possibilities of this visual output, that they have started to make drawings which bear no practical application. Thus people who would never have put pencil to paper, or brush to canvas, have started making images, both still and animated, which approximate and often look identical to what we call “art” and put in public galleries... This is the most important single revelation of this exhibition.”³

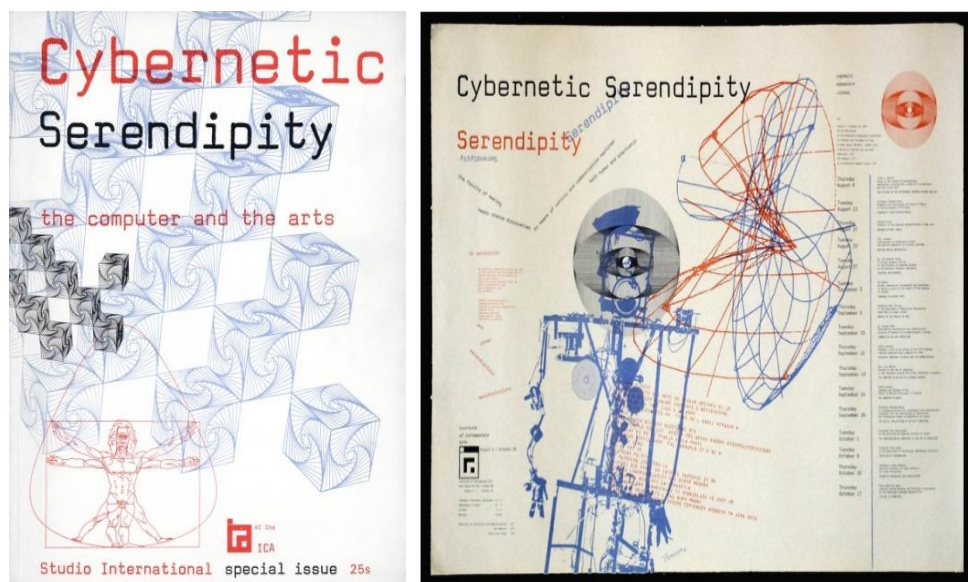


Fig. 1. Numărul special al revistei Studio International dedicat expoziției Cybernetic Serendipity și programul acesteia (sursa: CAS Archive).

³ „Inginerii pentru care plotterul grafic condus de un computer nu reprezenta altceva decât un mijloc de rezolvare vizuală a anumitor probleme, au devenit atât de interesați de posibilitățile acestui rezultat vizual, încât au început să facă desene care nu au nicio aplicație practică... Astfel, oameni care nu ar fi pus niciodată creionul pe hârtie sau pensula pe pânză, au început să realizeze imagini, atât statice, cât și animate, care aproximează și adesea arată identice cu ceea ce numim „artă” din galeriile publice... Aceasta este cea mai importantă revelație a acestei expoziții.”

Publicul larg a reacționat cu surprindere la produsele artistice ale computerelor expuse în cadrul expoziției *Cybernetic Serendipity*, în ciuda faptului că evoluția umană a fost întotdeauna strâns legată de progresul tehnologic, de folosirea uneltelor și a unor mașini din ce în ce mai performante.

În același an, Alan Sutcliffe, George Mallen și John Lansdown, informaticieni care au cunoscut-o pe Jasia Reichardt și au consiliat-o asupra diferitelor aspecte ale expoziției, au înființat *The Computer Arts Society (CAS)*, cu scopul de a promova înțelegerea rolului tehnicii digitale în arte, societate care există și în prezent⁴.



Fig. 2. *Stânga* – Constantin Flondor, *Grafe. Poliedrele lui Platon 1971*, lucrare inspirată din lucrările matematicianului Nicolae Flondor, tatăl artistului (sursa: <https://monoskop.org>). *Dreapta* – Sherban Epuré, *Pasărea Phoenix*, laser print, 1994–1996 (sursa: Victoria & Albert Museum).

⁴ Societatea organizează și în prezent conferințe, evenimente, expoziții și spectacole și folosește rețelele sociale pentru a evidenția modurile în care tehnologiile digitale și electronice pot fi utilizate în sectorul creativ. După ce și-a sărbătorit cea de-a 50-a aniversare în 2018, CAS și-a reînnoit angajamentul de a promova utilizarea mediilor digitale în practica artei contemporane. *The Computer Arts Society* este un grup de specialitate al *British Computer Society*, (*Chartered Institute for IT* din Anglia) și lucrează îndeaproape cu *The Computer Arts Archive Community Interest Company*.

Anii '60 și '70 au constituit o perioadă de intense cercetări asupra impactului tehnologiei digitale asupra artei, de ambele părți ale Cortinei de Fier, nu numai în vest. Expozițiile internaționale, precum *Cybernetic Serendipity* din Londra din 1968 sau *Stuttgart Impulse Computerart*, din 1969, care a fost prezentată de Herbert W. Franke în 1974 la Institutul Goethe din București, au avut un impact important și asupra cercetătorilor și artiștilor români (Epuré, 1970; 2006).

Astfel, tot în 1974, pictorul Florin Maxa (1943–2018), care va deveni ulterior profesor titular la UAD, prezintă o lucrare de grafică computerizată la expoziția colectivă *Artă și Energie* din București.

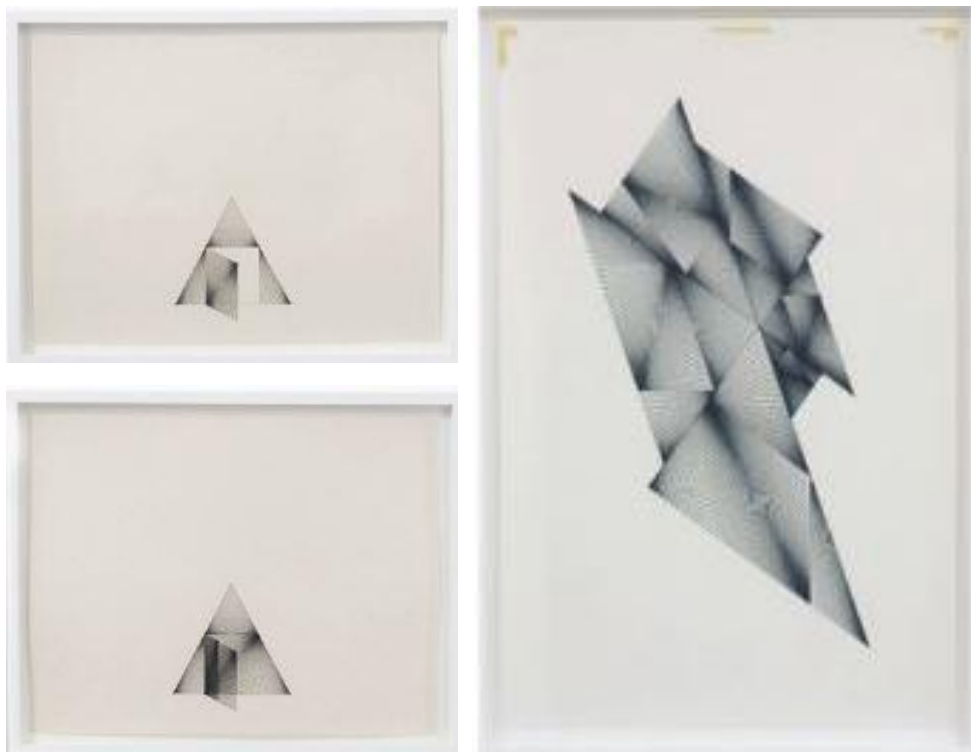


Fig. 3. Metamorfoze, computer print, 1973 - lucrări de artă digitală ale pictorului Florin Maxa care au supraviețuit acțiunii din 1981 în care a distrus multe din lucrările sale timpurii

În figura de mai sus se prezintă o selecție de lucrări care au supraviețuit acțiunii drastice a lui Florin Maxa din 1981, în care au ars multe dintre lucrările

sale timpurii în semn de libertate personală și de protest împotriva cenzurii comuniste în România. Erau vremuri în care România a cunoscut o izolare comunisto-paranoică totală față de alte țări, o perioadă în care importul unui PC era văzut ca o acțiune ostilă, care subminează industria națională.

Alți artiști care au avut interese în tehnologia digitală au fost Adina Caloenescu, Sherban Epuré (care a reușit să evadeze din România în 1980), Savel Cheptea sau artiștii care au alcătuit grupul *Sigma* din Timișoara: Ștefan Bertalan, Elisei Rusu, Ion Gaita, Doru Tulcan, Constantin Flondor și matematicianul Lucan Codreanu. Ei au fost acompaniați de teoreticieni precum Viktor Ernest Mașek, care a publicat în 1972 primul text românesc în care se aplică teoriile estetice ale lui Max Bense la semiotica artei vizuale (Mașek, 1972) și de matematicieni precum Solomon Marcus, care în 1982 a editat un volum care conținea texte substanțiale din domeniul relației informatică-artă (Alexandrescu, 2024; Marcus, 1982). Dar această practică fragilă a artei digitale s-a atenuat în timpul perioadei puternice de cenzură și izolare a României din anii '80.

3. Evoluție tehnologică

Termenul de „intelență artificială” a început să fie folosit încă din 1956, după o conferință despre viitorul tehnologiei digitale, unde oameni de știință precum Marvin Minsky⁵, co-fondator al domeniului inteligenței artificiale, au favorizat o abordare de tip *top-down* în AI (preprogramarea unui computer cu regulile care guvernează comportamentul uman). Abordarea *top-down* a avut o mare influență în perioada de pionierat a dezvoltării inteligenței artificiale.

⁵ Dar Marvin Minsky nu a influențat doar noul domeniu de cercetare AI, ci și arta, în calitate de consilier al lui Stanley Kubrick cu privire la filmul *2001: A Space Odyssey*, care prezintă un computer inteligent, HAL 9000, ajuns la nivelul inteligenței umane, care începe să ia decizii împotriva propriului echipaj uman. A exprimat astfel o parte din temerile publicului larg, că la un moment dat inteligența artificială s-ar putea întoarce împotriva oamenilor.

Un exemplu de abordare de tip top-down AI în artă este AARON, *The Painter*, o colecție de programe dezvoltate începând cu 1973 și până la moartea sa, în 2016, de Harold Cohen, menite să genereze imagini artistice



Fig. 4. Harold Kohen și AARON
(sursa: Wikipedia)

originale. Dar Cohen însuși s-a ferit să eticheteze imaginile drept creative, deși afirma: *We are living on the crest of a cultural shock-wave of unprecedented proportions, which thrusts a new kind of entity into our world: something less than human, perhaps, but potentially capable of many of the higher intellectual functions... We are in the process of coming to terms with the fact that „intelligence” no longer means, uniquely, „human intelligence”*⁶ (Cohen, 1982).

Dar sistemele expert *top-down* nu au putut rezolva probleme pe care biologia le-a rezolvat cu succes în timpul evoluției, cum ar fi viziunea biologică sau orientarea în medii nestructurate.

În 1990, inspirat de progresele neuroștiinței, care începuseră să explice misterele cogniției umane, Rodney Brooks a publicat o lucrare, *Elephants Don't Play Chess*, în care a susținut că abordarea *top-down* a programării unui computer este greșită, contribuind astfel la renașterea abordării de tip *bottom-up* în inteligența artificială. A stabilit o nouă direcție de cercetare și o metodologie de cercetare care a subliniat interacțiunea fizică continuă cu mediul ca sursă principală de constrângere în proiectarea sistemelor inteligente (Brooks, 1990).

⁶ Suntem luați de vârful unui val de șoc cultural de proporții fără precedent, care împinge un nou tip de entitate în lumea noastră: ceva mai puțin umană, poate, dar potențial capabilă de multe dintre funcțiile umane intelectuale superioare... Suntem în proces de a ne împăca cu faptul că „inteligență” nu mai înseamnă, în mod unic, „inteligență umană”.

După numai doi ani, în 1992, apare volumul crucial al Patriciei Churchland și al lui Terry Sejnowski, *The Computational Brain*, care dă un impuls puternic cercetărilor din domeniul rețelelor neuronale (Churchland & Sejnowski, 1994). Înainte ca *The Computational Brain* să fie publicat în 1992, cadrul conceptual pentru cercetarea funcțiilor creierului se baza pe comportamentul neuronilor individuali, extrapolat apoi la nivel global. În *The Computational Brain*, Patricia Churchland și Terrence Sejnowski au dezvoltat un cadru conceptual diferit, bazat pe populații mari de neuroni. Această abordare a influențat o întreagă generație de cercetători. Chiar și astăzi, când științele cognitive și neurologia au avansat atât de mult, acest volum rămâne încă relevant.

Un eveniment extrem de important pentru dezvoltarea AI a fost apariția *web*-ului, un serviciu multimedia integrativ, având ca suport fizic internetul, dezvoltat în 1989 la CERN, Geneva, la ideea lui Tim Berners-Lee, care dorea crearea unei colecții de documente având legături între ele. Influențate de progresele web, în anii '90, evenimentele din AI se succed într-un ritm tot mai alert: în 1995, chatbot-ul A.L.I.C.E. învață de pe web cum să vorbească; supercomputerul *Deep Blue* câștigă un concurs împotriva campionului mondial de șah Kasparov; apar primii roboți de casă care încorporează inteligența artificială; roboții învață să danseze; în 2013 pentru prima dată validitatea testului Turing a fost pusă sub semnul întrebării de Simon Colton, profesor de creativitate computațională la Goldsmiths College; în 2018 este vândut la licitație un portret generat de inteligență artificială, *Portretul lui Edmond Belamy*, la un preț incredibil de 432 500 USD.

O precizare de ordin tehnic se impune în acest moment: programele de inteligență artificială necesită seturi mari de date pe care să fie antrenate, date pe care de multe ori le furnizăm chiar noi, utilizatorii platformelor sociale de tot felul, fără a fi pe deplin conștienți de acest lucru. Astfel, în 2008, Google a folosit mii de computere puternice care rulează rețele neuronale paralele pentru a învăța cum să identifice *pattern-uri* în cantitatea uriașă de date furnizate în flux de numărul mare de utilizatori Google, ceea ce a reprezentat o abordare cu totul nouă în domeniul AI. În același an,

Apple a lansat pe iPhone-ul său o aplicație Google pentru recunoașterea vorbirii, care s-a îmbunătățit sensibil după ani de învățare.

Un moment semnificativ în dezvoltarea inteligenței artificiale, percepută astăzi ca un catalizator al boom-ului *AI* pe care îl trăim cu toții astăzi, a avut loc în 2009, când Fei-Fei Li, pe vremea aceea cercetătoare la Stanford University, și-a dat seama de importanța datelor utilizate pentru instruirea *AI*. Abordarea cercetării în domeniul *AI* la acel moment se concentra pe găsirea unor algoritmi mai buni, neglijând importanța datelor de instruire pentru *AI*. Folosind zeci de mii de lucrători *Amazon Mechanical Turk*⁷ pentru a eticheta milioane de imagini, Li a lansat *ImageNet*, o bază de date gratuită cu 14 milioane de imagini etichetate.

AI (Inteligența Artificială), *Machine Learning* (învățarea automată) și *Deep Learning* (învățarea profundă) sunt termeni obișnuiți în IT, folosiți interschimbabil uneori, deși există distincții clare între ei. Termenul *AI*, inventat în anii 1950, se referă la simularea inteligenței umane de către mașini. Acesta acoperă un set de capabilități în continuă schimbare pe măsură ce sunt dezvoltate noi tehnologii. Tehnologiile care intră sub umbrela *AI* includ *machine learning* și *deep learning*.

Machine learning permite aplicațiilor software să devină mai precise la prezicerea rezultatelor, fără a fi programate în mod explicit pentru a face acest lucru. Algoritmii de învățare automată folosesc datele istorice ca intrare pentru a prezice noi valori de ieșire. Această abordare a devenit mult mai eficientă odată cu creșterea seturilor mari de date, *big data*, pe care să se antreneze. *Deep learning*, un subset al *machine learning*, se bazează pe înțelegerea modului în care este structurat și funcționează creierul uman. Utilizarea de către *deep learning* a structurii rețelelor neuronale artificiale

⁷ Amazon Mechanical Turk (MTurk) este o piață de crowdsourcing care face mai ușor pentru indivizi și companii să-și externalizeze procesele și locurile de muncă către o forță de muncă distribuită care poate îndeplini aceste sarcini virtuale. Aceasta ar putea include orice, de la efectuarea simplă de validare și cercetare a datelor până la sarcini mai subiective, cum ar fi participarea la sondaje, moderarea conținutului și multe altele. *Crowdsourcing*-ul este o modalitate bună de a împărți un proiect manual, consumator de timp, în sarcini mai mici și mai ușor de gestionat, care trebuie îndeplinite de lucrătorii distribuiți prin internet.

stă la baza progreselor recente în *AI*, printre care putem enumera conducerea autonomă a autovehiculelor, *ChatGPT* sau alte tehnici folosite pentru a genera imagini noi, text nou, muzică nouă sau chiar idei noi. Se estimează că GPT-4, lansat în martie 2023, care primește în jur de 10 milioane de solicitări zilnic și care în noiembrie 2023 a atins cifra de 100 de milioane de utilizatori pe săptămână, a fost antrenat pe un număr record de 570 GB de seturi de date⁸.

AI vs. ART?

Dar acest veritabil boom al *AI* despre care am vorbit nu putea ocoli domeniul cultural. Un număr tot mai mare de artiști folosesc *AI* în prezent în eforturile lor creative: Daniel Ambrosi, unul dintre creatorii mișcării de artă *AI*, Refik Andol, cu proiectele sale de *AI* la scară largă și interactive, Memo Akten, ale cărui operele reflectă modul în care oamenii dau un sens lumii, Lydia Kostopoulos, un expert în securitate națională care explorează implicațiile *AI* asupra viitorului nostru, Wayne McGregor, coregraf care folosește inteligența artificială pentru a explora mișcarea umană sau Taryn Southern care a creat primul album solo bazat pe inteligență artificială, doar pentru a menționa câteva nume reprezentative.

Recunoscut ca unul dintre creatorii mișcării de artă *AI*, Daniel Ambrosi se remarcă prin echilibrul nuanțat pe care îl atinge în arta hibridă om-inteligență artificială. Pornind de la o formă unică de fotografie computațională, generează peisaje de largi dimensiuni excepțional de captivante, folosind *DeepDream*, un program de viziune computerizată, modificat în mod expres de către doi ingineri software geniali, Joseph Smarr (Google) și Chris Lamb (NVIDIA), pentru a funcționa cu imaginile sale uriașe.⁹

⁸<https://blog.invgate.com/chatgpt-statistics>, accesat în 30.06.2024.

⁹<https://www.danielambrosi.com/>, accesat în 30.06.2024.

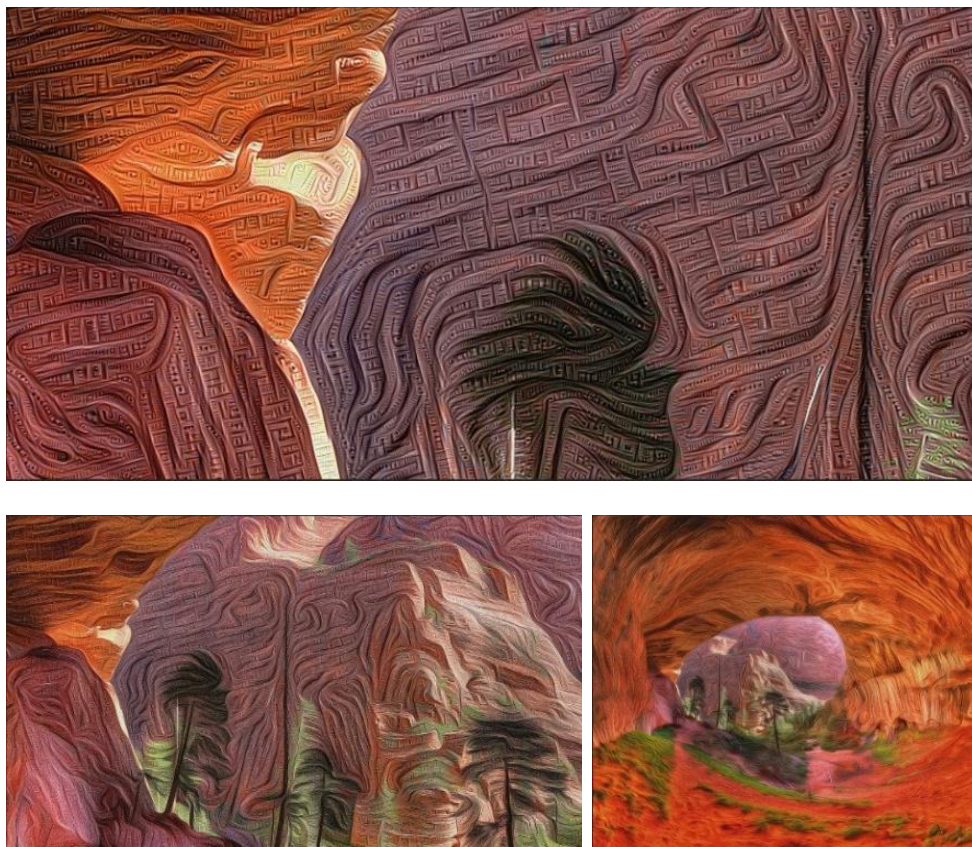


Fig. 5. Daniel Ambrosi, Dreamscape. Dreapta jos – lucrarea originală; stânga jos și imaginea de sus – detalii la rezoluție tot mai mare (sursa: www.danielambrosi.com).

Inginer de profesie și *polimath*¹⁰ după propria caracterizare, Memo Akten lucrează cu tehnologiile emergente și cu codul propriu-zis pentru a crea imagini în mișcare, compoziții sau instalații interactive.¹¹

În demersul său de a înțelege natura și condiția umană, el reunește domenii precum inteligența biologică și cea artificială, creativitatea computațională, percepția, conștiința, teoria informației, neuroștiința, fizica fundamentală, cosmologia, spiritualitatea, ritualul și religia. Akten combină abordări critice și conceptuale cu investigații asupra formei, mișcării și sunetului. El folosește codul ca meșteșug, pentru a proiecta abstracții

¹⁰ Un polimat (cunoscut și ca polihistor) este o persoană care excelează în multiple domenii, în special în artă și știință.

¹¹<https://www.memo.tv/>, accesat în 30.06.2024.

comportamentale și dramatizări de date ale proceselor naturale și antropice. Akten a primit premiul *Ars Electronica Golden Nica* – cel mai prestigios premiu din *Media Art* – pentru lucrarea sa *Forms* în 2013, lucrare în care explorează mișcarea umană.



Fig. 6. Memo Akten, *Body Paint*, 2009 (sursa: www.memo.tv)

Una dintre cele mai cunoscute lucrări ale sale este *Body Paint*, elaborată în 2009, prin care mișcarea creează pictura. Diferitele aspecte ale mișcării: dimensiunea, viteza, accelerația, curbura au un efect asupra rezultatului: lovituri, stropi, picături, spirale. Instalația este concepută pentru a funcționa cu orice număr de persoane și este scalabilă pentru a acoperi suprafețe mai mici sau mai mari. Atunci când sunt prezenți mai mulți utilizatori, apare o nouă dinamică: publicul începe să se joace unul cu celălalt prin intermediul instalației, aruncând vopsea virtuală, încercând să completeze sau să distrugă picturile celuiilalt.

O figură aparte în lumea artei influențate de inteligența artificială este Lydia Kostopoulos¹², a cărei artă, conform propriilor cuvinte, este o încercare artistică de a face inteligența artificială mai accesibilă pentru o dezbatere civică informată printr-un mediu care transcende limba, cultura și arta.¹³

În figura următoare este o lucrare a artistei care se vrea un răspuns la proliferarea *chatbot-urilor AI* care sunt menite să ofere o companie

¹² <https://aiartists.org/lydia-kostopoulos>, accesat în 30.06.2024.

¹³ *Unlike the art made by AI algorithms, #ArtAboutAI is unique because it is created by a human, and it is currently the only AI related art offering the „human gaze” on artificial intelligence.*

conversațională oamenilor. Cu această lucrare, Lydia Kostopoulos își propune să provoace privitorul să reflecteze asupra capacității inteligenței artificiale și a tehnologiei antropomorfizate de a îndeplini nevoile umane de „conectare” cu alte ființe. Lucrarea nu este menită să susțină nicio opinie, ci să ofere un scenariu socio-tehnologic pentru reflecție – în acest caz, un scenariu frecvent întâlnit în zilele noastre: prevalența *chatbot*-urilor emoționale și fuziunea acestor *chatbot*-uri cu roboți care imită aspectul uman.

O lucrare, tulburătoare prin implicațiile sale, a Lydiei Kostopoulos este și *Turtle Rifle*, inspirată de cercetările efectuate la *MIT LabSix*, unde, folosind tehnicile *AI Adversarial*, cercetătorii au reușit să convingă *AI* că o banală broască țestoasă este o pușcă. *AI Adversarial* se află la intersecția învățării automate și a securității computerelor, luând în considerare acțiunile rău intenționate care pot fi întreprinse împotriva algoritmilor *AI* sau a modului în care algoritmi *AI* pot fi utilizați în moduri neintenționate, în ciuda faptului că oamenii de știință și inginerii depun eforturi semnificative pentru a se asigura că algoritmi lor funcționează conform intenției și conform așteptărilor. Din păcate, este o realitate faptul că oamenii de știință și inginerii nu sunt capabili să se gândească la fiecare atac uman posibil asupra algoritmului lor sau la modul în care algoritmul lor va fi utilizat în moduri neintenționate.

Pe lângă artiștii deja consacrați care folosesc inteligența artificială în arta lor, există deja un număr mare de instituții culturale de renume mondial care promovează arta digitală și computațională, dacă ar fi doar să numim *The ZKM*, Centrul pentru Artă și Media Karlsruhe, Germania, Centrul *IMPAKT* din Utrecht, Olanda, sau *Ars Electronica*, Linz, Austria, care a devenit în ultima vreme un adevărat ecosistem de artă [13], compus din: un festival, o competiție mondială pentru *CyberArts*, Laborator și Studio pentru dezvoltarea de concepte noi, expoziții, evenimente și ateliere de nivel mondial, soluții inovatoare pentru companii și instituții, competiții precum Premiul *S+T+ARTS* al Comisiei Europene sau Centrul *S+T+ARTS*.



Fig. 7. Lydia Kostopoulos, *I can complete you* și *Turtle Rifle*
(sursa: aiartists.org/lydia-kostopoulos)

În același timp, spațiul nostru virtual este inundat cu tot felul de producții „în stilul...” care nu pot fi descrise cu adevărat ca fiind creative sau imaginative, iar conținutul uman autentic destinat formării modelelor *AI* funcționale este înlocuit cu conținut generat chiar de *AI*.

Această evoluție, ce se desfășoară într-un ritm de neimaginat doar cu câțiva ani în urmă, ne obligă practic la acțiuni care să ducă la creșterea conștientizării problematicei culturii computaționale actuale în rândul publicului larg, dar și al specialiștilor, conștientizare care să ofere o perspectivă critică asupra paradigmelor tehnologice actuale și a influenței lor asupra artei și societății prezente. Ne raliem însă opiniei creatorului primului microprocesor, Federico Faggin, care afirma: *I do not agree with those who insist that the universe is without purpose and meaning, nor do I believe we are machines destined to be surpassed by computers* (Faggin, 2021).

4. Considerații finale

Schimbările tectonice în tehnologia informației, care ne-au adus cultura digitală la sfârșitul secolului XX, au schimbat modul în care comunicăm și folosim informațiile. În timp ce arta și cultura digitală pot fi de natură relativ statică, cultura computațională implică o interacțiune dinamică, algoritmică, cu lumea digitală, generată în timp real, de obicei într-un mediu imersiv combinat cu experiențele din lumea reală. Deși în cultura digitală modul nostru de viață a rămas în esență în vigoare, odată cu apariția culturii computaționale, viața, identitatea și munca noastră devin

rapid încorporate în sisteme informatice avansate care apelează la cele mai recente tehnologii de inteligență artificială capabile să simuleze simțurile umane și să urmărească identitatea noastră digitală.

Pentru prima dată inteligența umană intră în competiție cu inteligența artificială în moduri care vor avea un impact puternic asupra disciplinelor academice, profesiilor și sistemelor industriale. Utilizarea inteligenței artificiale are efecte dramatice asupra artelor, de la instrumente și tehnologii până la valori sociale, culturale sau etice, făcând cultura computațională atât inspirațională, cât și disruptivă. În acest context, o perspectivă formatoare critică, care să poată contesta paradigmele tehnologice actuale, este o necesitate pentru o comunitate artistică academică mai puțin familiarizată cu aspectele computaționale, algoritmice ale tehnologiei digitale actuale.

Bibliografie¹⁴

- Alexandrescu, R. (2000). Matematica și arta: în căutarea numitorului comun. Interviu cu Solomon Marcus. *Observator cultural*. <https://www.observatorcultural.ro/articol/matematica-si-arta-in-cautarea-numitorului-comun-interviu-cu-solomon-marcus/> (Data accesării: 30.06.2024)
- Brooks, R. A. (1990). Elephants don't play chess. *Robotics and Autonomous Systems*, 6(1–2), 3–15. [https://doi.org/10.1016/S0921-8890\(05\)80025-9](https://doi.org/10.1016/S0921-8890(05)80025-9)
- Churchland, P. S., & Sejnowski, T. J. (1994). *The Computational Brain*. MIT Press.
- Cohen, H. (1982). *How to Make a Drawing*. Science Colloquium, National Bureau of Standards, Washington D.C. <http://www.aaronshome.com/aaron/publications/how2make.pdf> (Data accesării: 30.06.2024)
- Epuré, S. (1970). Cybernetic Attitude, Mathematical Thinking. *România Literară*, 25.
- Epuré, S. (2006). An Artist's Journey in Art and Science: From behind the Iron Curtain to Present-Day America. *Leonardo*, 39(5), 402–409, MIT Press. <https://muse.jhu.edu/article/204239>.
- Faggin, F. (2021). *Silicon: From the Invention of the Microprocessor to the New Science of Consciousness*. Waterside Production.

¹⁴ Imaginile folosite în articol se supun *Fair Use Copyright Disclaimer*, section 107 of the *Copyright Act 1976*.

Giannini, T., & Bowen, J. P. (Eds.). (2019). *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*. Springer Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6>

Marcus, S. (Ed.). (1982). *Semiotica matematică a artelor vizuale*. Editura Științifică și Enciclopedică.

Mașek, V. E. (1972). *Arta și matematica. Introducere în estetica informațională*. Editura Politică.

*** <https://aiartists.org/lydia-kostopoulos> (Data accesării: 30.06.2024)

*** <https://blog.invgate.com/chatgpt-statistics> (Data accesării: 30.06.2024)

*** <https://www.danielambrosi.com/> (Data accesării: 30.06.2024)

*** <https://www.memo.tv/> (Data accesării: 30.06.2024)

**O calitate unică de exprimare: conexiuni
inter/pluri/transdisciplinare dintre arte și științe
*Rolul unic și de importanță fundamentală al artistului
vizual designer, art-terapeut în educație,
art-terapie/terapie ocupațională/ludică, ergoterapie***

EMILIA CHIRILĂ

Artist vizual, designer, art-terapeut, doctor în arte plastice și decorative
cu coparticipare în științele educației, psihologie și asistență socială, cercetător
în arte vizuale, educație artistică/art-terapie membru în *The American Art Therapy
Association*, supervisor de practică Europass, autor, coordonator
al proiectului aprobat și sprijinit de Consiliul Județean Cluj
Centrul de art-terapie, terapie ocupațională și ludică
emiliachirilă@yahoo.com

ABSTRACT. At the request of economic agents, through our programs we facilitate the training of specialists in the field of mental health, we support universities in the process of supervising the practice in education/art therapy, occupational and play therapy, continuous professional development and training programs for associated professions (doctors, psychologists, social workers). Our programs aim at the social inclusion of people with special needs: the activities also have a productive purpose in accordance with both the outstanding, hidden abilities of the beneficiaries and the current demands on the labor market. The duties of the artist, designer, art therapist in clinical and non-clinical spaces, have been accredited in Romania since 2008, according to: COR 263504 Function/Profession: Art therapist, COR 263419. Occupational therapist and COR 325503. Ergo-therapist. In order to achieve the objectives, we launched an initiative to improve social services at the Cluj County Council, through which we aim for equal access to all mental health services and employment of professionals in the field of mental health. **SHORTAGE IN ROMANIA.** We value the unique role and of a fundamental importance of the visual artist/designer,

art-therapist, who, in his artistic practice, makes inter/plural/trans disciplinary connections between art and science. Contemporary arts, together with other forms of culture, through their inter/plural/trans-disciplinary qualities are connected to fields such as: psychology, psychiatry, anthropology, history, religion etc. by arranging the space and organizing the activities of artistic education, art therapy, occupational and play therapy (individual and group). The results of the activities from 1996–2024 were appreciated at numerous national, international, European and world congresses, to which we are invited and in the present section ART AND PSYCHIATRY and CULTURAL PSYCHIATRY.

KEYWORDS: *Art, sciences, education, therapy, occupational therapy*

Experiența artistică, asemeni celei religioase, este o experiență esențială a ființei umane. A reprezenta nevăzutul este una dintre cele mai mari aventuri plastice ale umanității. Cel mai important aspect surprins în artele contemporane este faptul că este abordată imaginea „ipotetică” a unui Dumnezeu prin mijloace vizuale, ceea ce tulbură și inspiră exponenții unei lumi secularizate, ce pare să se fi dedicat în totalitate existenței materiale. Universalitatea căutării unei ființe absolute și a credinței omului în aceasta se reflectă și în arta umanității.

Cercetările științifice bazate pe artă ne oferă șansa unică de a lucra cu capacitățile noastre de exprimare și cognitive prin mijloace nonverbale, ca o calitate unică de exprimare. Este vorba despre a se stabili forme de legături între lumi diferite. În lumea modernă, aceste legături au fost pierdute de mulți dintre noi, generând disociații în mediu, atrăgând după sine un comportament indiferent și mult prea distructiv față de sistemele vieții din care facem și noi parte. În secolul XX și XXI alături de operele de artă care au un discurs ce mizează pe coparticiparea artist-public (precum Happeningul, Action-art-ul, Instalațiile, etc), apar noi discipline: pedagogia artei și art-terapia, unde artiștii se manifestă (muzee, galerii, centre culturale, săli de spectacole etc.). Este vorba despre o abordare adaptativă (toți artiștii care practică art-terapia se bazează pe activitatea lor artistică și au o trăsătură caracteristică comună: sunt în concordanță cu „pragmatismul esențial” (spre deosebire de terapiile prin mediere artistică, unde terapeuții sunt nonartiști, dar folosesc limbajul artelor vizuale în evaluare și terapie).

Art-terapia a apărut la începutul secolului XX prin intermediul psihanalizei infantile, în urma contactului cu copiii, odată cu Melanie Klein, Carl Gustav Jung, Donald Woods Winnicott, mai aproape de noi, Jacques Lacan și Françoise Dolto. Mult înainte de dezvoltarea conceptului de „copil interior” (care apare în psihanaliza lui Sigmund Freud), după Baudelaire și Nietzsche, copilul este considerat „soclul personalității și sinelui nostru”. Carl Gustav Jung, fondatorul psihologiei analitice, repune în lumină revizuirea trecutului, a perioadei copilăriei, prin care poți avea acces la prezent și îl poți înțelege. Aduce ca element de noutate în cadrul investigării inconștientului noțiunea de inconștient colectiv, termen care, fără a detrona înțelesul termenului de inconștient individual (tipic freudian), face posibil un univers de discurs specific, în care conceptele se articulează și generează împreună un context descriptiv și explicativ particular. Conform lui Winnicott doar copilul și „copilul interior” din adult, pot atinge un sentiment de libertate propice creativității. Copilul nu se desăvârșește odată cu ajungerea la maturitate, nu încetează să acționeze (Dikman, 2022, pp. 53–70).

„[...] Căutarea se naște doar dintr-o funcționare fără formă și fără scop sau poate dintr-o joacă rudimentară funcționând ca o zonă neutră. Doar aici, în această stare neintegrată a personalității, poate apărea ceea ce înțelegem noi prin creativ. Dacă această creativitate este oglindită și restituită, dar doar dacă este oglindită și restituită, ea devine parte din personalitatea individuală organizată, iar până la urmă această creativitate face ca individul să fie, să fie găsit; și în cele din urmă îi permite individului să postuleze existența Sinelui” (Winnicott, 2003).

Idea de bază a activităților noastre, prin care urmărim evitarea abandonului școlar și integrarea socio-profesională este că multe din demersurile interdisciplinare științifice se pot însuși și experimenta, arta fiind valorificată pentru promovarea oportunităților sale educative, care sunt dificil de realizat în școli prin cărți, filme, programe TV sau alte mijloace mass-media. Căutăm răspunsuri la întrebarea „Ce se întâmplă atunci când căutăm să ne conectăm cu lumea vie – nu prin cunoștințe științifice prestabilite, ci printr-un proces artistic deschis?”

În art-terapia clinică și non-clinică designerii/artiștii vizuali au un rol unic și de o importanță fundamentală în ce privește: amenajarea spațiului de terapie (individuală și de grup); asigurarea unui mediu facilitator

intervențiilor terapeutice prin utilizarea volumelor și a spațiului exterior în canalizarea tensiunilor psihice în exterior; organizarea unei activități psihomotrice mai încordate și mai susținute (în cazul nostru, olăritul) cu importanță în decontractarea psihomotorie, fenomen de bază în tehnicile de relaxare; ajustarea unor materiale din mediu și transformarea lor în obiecte de artă, utilitare și artizanat pentru a pune în evidență anumite tensiuni interioare și totodată pentru a asigura descărcarea tensiunilor psihice prin fenomenul de catharsis, contribuind la creșterea stimei de sine și la reabilitarea dimensiunii socio-afective.

Referindu-se la implicarea directă a artistului vizual în procesul experimental ca subiect de cercetat și la relația acestuia cu educația și art-terapia creativă, Shaun McNiff consideră că aceasta *„este o extensie a practicii sale...implică transfer și contratransfer și alte nuanțe subtile aflate în continuă schimbare provenite din procesul experimentat. [...] Științele recunosc rolul observației în cercetare. Se poate concluziona referitor la participarea personală a artistului la experiment în cercetarea din art-terapia creativă ca fiind necesară și condiționată de practică”* (2009, p. 44). În cazul practicării art-terapiei, artistul și beneficiarul nu pun problema dacă „sunt suficient de bun”, se elimină judecățile de valoare, importantă fiind plenitudinea exprimării spontane. Una dintre cele mai evidente dezvoltări din domeniul art-terapiei de-a lungul ultimului deceniu a fost reîntoarcerea la atelier și dezvoltarea unei varietăți de abordări bazate pe lucrul în atelier, ca cele descrise de Rogers și McNiff care descriu activitățile artistice de grup în decorul unui atelier și cea descrisă de Pat Allen ca Metoda Open Studio (McNiff, 2009).

Abordarea holistică a bunăstării reflectă influența culturii, religiei, a artelor asupra sănătății individuale și colective. Se realizează un dialog echidistant și relații circulare între artă, religie și știință, fără vreo supremație anume (Chirilă, 2018; Chirilă, 2024). Suntem interesați de dimensiunea existențială, ecologică a sănătății, ce implică reglarea contactului individului cu mediul social, care derivă din concepțiile filozofice, culturale, religioase, artistice asupra vieții. Este vorba de atitudinea individului față de viață în general, de mentalități ce reglează opțiunile și deciziile sale – inclusiv comportamentele sale în legătură cu păstrarea sau ruinarea propriei sale sănătăți – ca și față de problemele ridicate de apariția și evoluția bolilor.

Cu ocazia Programului de „*Psihoprofilaxie și Terapie Ocupațională*” (2008–2010) finanțat din fondurile Ministerului Sănătății la **Centrul de Sănătate Mintală pentru Copii și Adolescenți-secție a Spitalului de Urgență din Cluj**, ca și componentă a cercetării doctorale, am proiectat două cabinete multifuncționale de educație/art-terapie, terapie ocupațională, ludică și ergoterapie (conform standardelor UE, UK și SUA). Rezultatele activităților au fost prezentate la numeroase congrese naționale și internaționale la care am fost invitați. Fiind spital universitar, cabinetele au fost acreditate, aici desfășurându-se practica supervizată a studenților de la universitățile din Cluj, cum sunt Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca sau specializările Psihologie și Psihopedagogie specială, din cadrul Facultății de Psihologie și Științe ale Educației a Universității Babeș-Bolyai, precum și a medicilor rezidenți de la specializarea Psihiatrie a Universității de Medicină și Farmacie „Iuliu Hațieganu”.

În anul 2009, la Cluj, a început „[...] în cadrul **Centrului de Sănătate Mintală pentru Copii și Adolescenți** un proiect ambulatoriu de consiliere în adicții, ca program de informare pentru familiile afectate de dependența de alcool sau alte droguri (copii, adolescenți sau adulți), are ca scop asistarea aparținătorilor celor care trăiesc alături de un băutor problemă, prin oferirea de informații despre boala alcoolismului. [...] Consilierea de grup și individuală se axează pe dezvoltarea abilităților și motivației pentru abținere, reîntoarcerea la un stil de viață sănătos, inclusiv integrarea socială și profesională.” (Frantz, 2009). Concentrați pe mai multe obiective, se iau măsuri preventive pentru evitarea abandonului școlar, a abuzului de droguri și a delinvenței juvenile prin exersarea abilităților autentice, restante, ascunse ale beneficiarilor proveniți din familii disfuncționale. Se abordează conceptul de Putere Superioară; lucrăm cu atei și agnosticii, folosim caiete de lucru ACA, vizual, prin imagini, folosim art-terapia spirituală, după modelul „*Copilului Adult*” (ACA). Se oferă un spațiu „mixedmedia”, multifuncțional și pentru adulți (părinți, tutori, aparținători ai beneficiarilor din programul cu minorii), care facilitează accesibilitatea publicului larg la demersul artistic pentru codependenți, proveniți din familii disfuncționale, cu nevoi speciale, din categorii sociale defavorizate.

În perioada 2021–2024 urmărim implementarea *Programului Operațional de Educație și Ocupare pe 2021–2027*, care prevăd programe de înființarea/dezvoltarea de centre/cluburi de tineret la nivel comunitar. **Suplinim insuficienta dezvoltare a unei infrastructuri extracurriculare pentru educație/art-terapie creativă, terapie ocupațională și ludică în spațiul nostru universitar, multicultural din Cluj-Napoca.** Asistența medicală (din domeniul sănătății mintale) pentru copii și adolescenți este gratuită. Legislația impune extinderea acestor tipuri de intervenții în contextele instituționale din domeniul sănătății mintale din România. Conform *Legii sănătății mintale și a protecției persoanelor cu tulburări psihice*, nr. 487/2002 și Ordinului nr. 488 din 15 aprilie 2016, publicat în Monitorul Oficial nr. 340 din 4 mai 2016, există coduri de procedură stabilite, aliniate legislației mondiale și internaționale.

La nivel comunitar, am acordat importanță deosebită participării directe a artistului vizual în educația/art-terapia creativă la viața comunității, nefiind personal specializat cu studii superioare în domeniul art-terapiei, terapiei ocupaționale sau ergoterapiei, acreditate în România din anul 2008 ca **profesii ce aparțin domeniilor sănătății mintale, deficitare în România.** Lucrăm cu studenții voluntari proveniți din diferite universități. Conform *The American Art Therapy Association* (Fondată în 1969, Asociația Americană pentru Terapie prin Artă este una dintre cele mai importante organizații ale terapiei prin artă din lume).

„Terapeuții prin artă sunt clinicieni la nivel de studii superioare, masterat, care lucrează cu oameni de toate vârstele într-un spectru larg de practică. Ghidați de standardele etice și de domeniul de aplicare a practicii, educația și formarea lor supervizată îi pregătesc pentru activități cu competențe culturale cu diverse populații într-o varietate de situații ” (AATA, 2017).

În cadrul proiectului *Centru de art-terapie, terapie ocupațională și ludică* aprobat și sprijinit de Consiliul Județean Cluj, din anul 2021, cu ocazia Programului *„Arta ca șansă pentru comunitate”* (2021–2022) la DGASPC ne adresăm copiilor și adolescenților din învățământul de masă, alternativ, special, tipici și atipici, ce nu necesită spitalizare, care provin din medii defavorizate și care trebuie atrași către educație, cultură și arte. Terapia ocupațională, din categoria căreia face parte și art-terapia, este o activitate cu

scop ce are la bază teoria care susține că omul este o ființă activă, a cărei dezvoltare e influențată de activitățile practice în care se implică, activități determinate de mediul social și de motivația care influențează capacitatea fizică și psihică a individului. În programele de prevenție profesionist proiectate și derulate se intervine la nivelul a 3 instanțe: cunoștințe, atitudini, comportamente.

În activitățile de pe plan mondial, conceptul de „copil (interior) adult” se folosește în „medicina omului sănătos” – în prevențiile adicțiilor. În principal, în primii ani de școală trebuie să se prevină riscurile de eșec adaptiv datorită alegerii necorespunzătoare a unei activități academic-profesionale sau de petrecere a timpului liber în dezacord cu înclinațiile, aptitudinile, preferințele și capacitățile somato-psihice ale minorului. Experiențele traumatizante din trecut sunt vizualizate și prelucrate fără ca beneficiarul să fie traumatizat din nou. Copiii și adolescenții preiau consumul, modelele de comportament adictive, disfuncționale de la adulți, din mediul familial și social. Pe baza cunoștințelor și experiențelor acumulate la activitățile de art-terapie, terapie ocupațională pot practica pe tot parcursul vieții o formă de artă adaptativă numită „Artă adaptativă sau brută”.

Adicțiile despre care se vorbește mai puțin sunt cele de comportament și nu numai de substanțe. Într-o familie disfuncțională, de multe ori copiii suferă abuzuri frecvente, fizice sau emoționale, ca urmare, ei sunt mai predispuși spre apariția unor probleme de comportament, printre care și dependența. Prevenția primară vizează populația care nu a debutat sau e în faza de început a consumului. Se face prin afișaj, panouri, filme de animație, jocuri de rol, teatru de păpuși, comunicări radio și televizate, forumuri comunitare. Prevenția secundară vizează detectarea timpurie și intervenția rapidă în raport cu grupurile de risc. Prezintă un risc mărit și se utilizează în perioadele timpurii ale consumului de droguri.

Pentru beneficiarii „non-artiști” (fără înclinații artistice, cu sau fără dexteritate manuală) activitățile de art-terapie, terapie ocupațională pot constitui pe viitor și baza unui atelier de terapie ocupațională pentru persoanele cu nevoi speciale, care pot practica activități productive pe tot parcursul vieții în concordanță deopotrivă cu abilitățile restante, ascunse și cu cererile actuale de pe piața muncii, de tip „Munca invalizilor” sau o formă de

artă adaptativă numită „*Artă brută*”. Pentru beneficiarii „artiști” (cu înclinații artistice deosebite): La maturitate pot deveni artiști independenți.

Noul proiect se va desfășura în continuarea celor începute în anul 1996 și se prelungește la Centrul de recuperare și reabilitare neuropsihiatrică din localitatea Jucu, nr. 470, Cluj-Napoca, România, unde beneficiarii sunt adulți instituționalizați la DGASPC, cu care echipa terapeutică a lucrat în perioada 2008–2010. Proiectul este sustenabil prin dezvoltarea abilităților de adaptare deoarece participarea beneficiarului este voluntară. Prin abilitățile de adaptare în cadrul ședințelor, beneficiarul dobândește autoritate asupra mediului înconjurător, fapt ce contribuie la sentimentul de competență. Rezultatele activităților la care se face referire în acest material provin din perioada 1996–2024 și au fost prezentate la numeroase congrese naționale, internaționale, unde suntem invitați și în prezent, cercetările fiind validate la secțiunile **Art and psychiatry** și **Cultural psychiatry**, astfel avem drept practică în UE, SUA și Canada.

Metode și tehnici de lucru

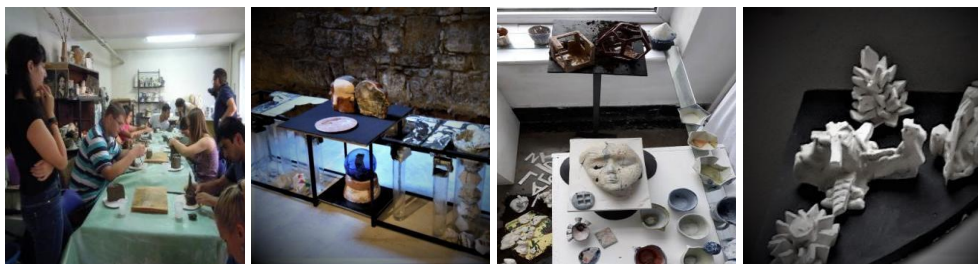
Aspectele clinice și non-clinice din acest material, la care se referă studiile de caz, ilustrează rolul artelor ca răspuns la tendințele disociative din comunicarea verbală. Artistul designer art-terapeut este co-creator cu beneficiarul, abordează activitățile pe mai multe niveluri de adaptabilitate, ca urmare a diagnosticului medical și psihologic al beneficiarilor, stabilește un protocol terapeutic (este cunoscută „Fișa lui Forestier”). (Rodriguez & Troll, 2001). În completarea metodelor deja aplicate și prezentate, spațiile din natură sunt transformate în studiouri de art-terapie, terapie ocupațională și ludică. Nu întâmplător, acestea devin studiouri de creație, art-terapie și terapie ocupațională sau ergoterapie: acordăm o importanță specială creării unui ambient evocator și stimulatив cu trimitere la natură și viață (cu ajutorul animalelor și plantelor). Ca metodă vom folosi ECO-ART-TERAPIA, cu informații preluate din Endobiogenie (un domeniu al medicinei practicate în UE și SUA, unde se folosesc date științifice **pentru a modela organizarea vieții interioare**). Se realizează **un trialog echidistant și relații circulare între artă, religie și știință**, fără vreo supremație anume, cu obiectivul de a oferi

transferuri informaționale și potențări profesionale. În prezent, arta în sine este un instrument constructor, permițându-i persoanei să se conecteze cu sine însăși, dezvoltă capacitățile de expresie, de comunicare și de relaționare. Artele se conectează la domenii precum psihologia sau psihiatria, antropologia, istoria, religia. În aceste condiții, art-terapia, terapia ocupațională și ludică nu mai reprezintă doar o metodă adjuvantă în procesul educativ-terapeutic, ci o condiție obligatorie a implementării lor.

Unicitatea metodelor noastre constă în utilizarea în art-terapia a unei instalații multimedia pentru intervenții holistice 3D. Calculatorul devine noul mediu după impactul televiziunii, iar prin integrarea calculatoarelor în rețea, funcția lor de comunicare a devenit prevalentă față de cea a prelucrării datelor. Este considerat util pentru a se putea vedea cum mecanismele de schimbare permit transformarea holistică a beneficiarului. Interacțiunea între procesele cognitive și senzoriale oferite de tehnica animației și a intermediei, unde se lucrează concomitent cu imaginea în mișcare, care presupune percepția culorii, a echilibrului compoziției, percepția perspectivei, a timpului și a sunetelor, duce la o altfel de deschidere și descoperire a propriilor sentimente și gânduri. Același lucru se întâmplă și când vedem imagini pe ecranul de film și televiziune, care, deși plat, ne obligă să estimăm plinătatea tridimensionalului, pe care creierul nostru o face automat (1996–2024).



Pornim de la faptul că viața cotidiană ne confruntă cu a treia dimensiune, adică ne pune, de fapt, într-o relație de esență cu conceptul de profunzime (Gilbert, 1985). Folosim calculatorul cu ocazia transformărilor proiectelor medicale în proiecte artistice. *Expoziție de arte vizuale „Festina lente – Grăbește-te încet!” – Liceul de Arte Vizuale „Romulus Ladea”, Cluj-Napoca (2017–2019).*



Galeria de artă, studioul de creație al artistului/designer este transformată într-un spațiu de lucru (studio de creație) colaborativ pentru artiști și comunitatea locală, provocând o explorare deschisă a procesului de provocare a IDEII și materializarea acesteia. Se favorizează experimentarea unor relații complexe: formă naturală – forma corpului uman – forma obiectelor create de om (în general) și creația formelor proprii (ale beneficiarilor). Folosim poteria și ceramica artistică sculpturală, cu elemente din artele arhaice, conexe artelor vizuale contemporane (pictura, sculptura, grafica, artele sacre, mixed și multimedia). În toate cazurile au fost aplicate metode de creație de art-terapie generale, meșteșuguri tradiționale, de creație în special proprii ceramicii: modelarea formei până la obiectul finit, precum și metode proprii disciplinelor conexe ceramicii – desen, culoare, modelaj sculptural, care au fost personalizate în funcție de nevoile speciale ale fiecărui beneficiar.

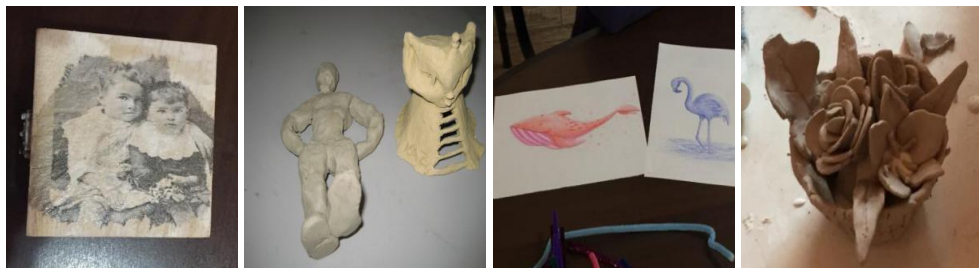


La Centrul de Sănătate Mintală pentru Copii și Adolescenți – secție a Spitalului de urgență pentru copii Cluj-Napoca – și la DGASPC, la Centrul de recuperare și reabilitare neuropsihiatrică JUCU (1996–2024) și în cadrul Programului național antidrog „Sf. Dimitrie Basarabov” se lucrează cu 132 de cazuri/an. În acest model de terapie ocupațională, art-terapie, spațiul interior de lucru, studioul de

creație și terapie, permite beneficiarilor care se află în stări fragmentate să atingă integritatea, unitatea, armonia și echilibrul, luând în considerare toate dimensiunile mentale, emoționale, fizice și spirituale ale naturii umane. Se urmărește scoaterea din izolare a persoanelor cu CES. Se abordează art-terapia spirituală, Puterea Superioară, cu atei și agnosticii, în cadrul Metodei Minnesota, făcând prevenție primară, secundară și terțiară, și cu codependenții.



(2021–2023) – Programul „Arta ca șansă pentru comunitate” – oportunități extracurriculare de educație „non-academică”. Se caută modalități naturale, ecologice de a amenaja spațiile de studio de creație din interior și din exterior.



La Programul național antidrog „Sf. Dimitrie Basarabov” Cluj-Napoca, se abordează, pe lângă art-terapia spirituală și *eco-art-terapia*, în care spațiile din exterior, din natură, sau cele din interior, unde sunt studiouri de creație, vor fi completate și amenajate cu elemente ce fac trimitere la natură. În procesul de creație se folosesc elementele primare ale naturii: pământ, apă, aer, foc, lumină etc.



(2005–2007) *Secția din aer liber: Muzeul Etnografic al Transilvaniei „Romulus Vuia”* – Tabăra internațională pentru preșcolari, elevi și studenți din învățământul de masă și special cu beneficiari de diferite etnii și cu rezidență în alte țări: SUA, Germania, Franța, Ungaria.

În concluzie, cercetările științifice bazate pe artă ne oferă șansa unică de a lucra cu capacitățile noastre de exprimare și cognitive prin mijloace nonverbale, ca o calitate unică de exprimare. Imaginile pot avea o funcție de diagnosticare, dar și de terapie, oferind indicatori și semnale care urmează a fi interpretate de echipe terapeutice (art-terapeut, psihiatru, psiholog) în vederea elaborării unui plan terapeutic de intervenție. La solicitarea agenților economici se impune adaptarea curriculumului universitar la standardele Europass și la legislația UE în vigoare.

Bibliografie

- Chirilă, E. (2024, April 6–9). Art therapy/occupational and play therapy: plastic expressiveness as a means of reducing loneliness, anxiety, sadness – research carried out during the period 2008–2022 with the theme: creation in/with elements from nature at the placement centre. *32nd European Congress of Psychiatry*, section: Cultural Psychiatry.
- Chirilă, E. (2024, April 6–9). Applications of art therapy/occupational therapy in neuropsychic disorders: raw art objectives: stimulation, creativity, catharsis, socialization. *32nd European Congress of Psychiatry*, section: Cultural Psychiatry.
- Chirilă, E. (2023, September 28 – October 1). *Primary, secondary, and relapse prevention in addiction using art and occupational therapy, group therapy focusing on visual arts and design*. *23rd Wpa World congress of psychiatry*. Vienna, Austria.

- Chirilă, E. (2023, September 28 – October 1). *Tradition and innovation in education/art therapy, occupational and play therapy: the basic spiritual principle introduced with the help of creativity*. 23rd Wpa World congress of psychiatry. Vienna, Austria.
- Chirilă, E. (2023, September 28 – October 1). *Education/art-therapy, occupational and play therapy in preventive medicine (health human medicine): addictions, behavioral disorders, unhealthy relationships with food*. 23rd Wpa World congress of psychiatry. Vienna, Austria.
- Chirilă, E. (2023, September 28 – October 1). *Prevention and recovery in addictions using art therapy focused on visual arts and design with related arts applied in occupational and play therapy*. 23rd Wpa World congress of psychiatry. Vienna, Austria.
- Chirilă, E. (2023, March 25–28). *Detection and psychoprophylaxis with beneficiaries who are in the first stages of artistic expression - children and adolescents aged 2 to 18 years, of both sexes, from different cultures, social backgrounds and education levels are included*. 31st European Congress of Psychiatry. Paris, Île-de-France, France, section Cultural Psychiatry.
- Chirilă, E. (2023, March 25–28). *Art therapy, occupational and play therapy used as multidisciplinary tools for prevention and early recovery for children and adolescents at risk of developing mental health problems and juvenile deliverance*. 31st European Congress of Psychiatry. Paris, Île-de-France, France, section Cultural Psychiatry.
- Chirilă, E. (2023, March 25–28). *Detection and psychoprophylaxis: therapy through art in institutional contexts in Cluj-Napoca, Romania*. 31st European Congress of Psychiatry. Paris, Île-de-France, France, section Cultural Psychiatry.
- Chirilă, E., Câmpăan, D., & Drăgan-Chirilă, D. (2021, April 10–13). Implementing new digital options in education/occupational/play/art therapy as tools for self-knowledge, self-managements, self-esteem. *Journal of the European Psychiatric Association*, Cambridge University Press, 849. 29th European Congress of Psychiatry, Epa Virtual, section Cultural Psychiatry.
- Chirilă, E. (2018). *Festina lente – grăbește- te încet! Armonizăm ritmul cu cei de lângă noi. În Art-terapia în tulburările emoționale ale copilului și adolescentului*. ISBN 978-973-0-27683
- Chirilă, E. (2014, May 8–10). Rolul art-terapiei în autocunoaștere, stimă de sine și relaționare interpersonală la copiii cu tulburări emoționale. The second world congress on resilience: from person to society, Timișoara, Romania. M. Tomita, & S. Căce (Eds.). *Mediumond- International Proceedings*, 1139–1145. Editura Editografica, Bologna, Italy, ISBN 978- 88-7587-697.
- Chirilă, E. (2012). The use of art therapy in the emotional disorders of the child. *The Romanian Journal of Child and Adolescent Neurology and Psychiatry*, 15(3), 121–136. ISSN: 2068-8040

O calitate unică de exprimare: conexiuni inter/pluri/transdisciplinare dintre arte și științe

- Chirilă, E. (2011). *Educație artistică și art-terapie cu mijloace specifice ceramicii. Artistic Education And Art-Therapy Within The Specific Means Of Ceramics* [PhD Thesis]. University of Art and Design, Cluj-Napoca, Romania.
- Chirilă, E., Câmpean, D., & Manolache, C. (2009). Rolul terapiei prin artă în consolidarea imaginii de sine (studiu completat și actualizat). Al X- Lea Congres SNPCAR, a 32-a Conferință Națională De Neurologie-Psihiatrie A Copilului - Adolescentului și Profesii Asociale. *Revista SNPCAR*, 12(2), 86.
- Dikann, A. (2023). *Art-terapie pentru copilul interior*, 53–70. Editura Philobia.

Educația prin artă-modalitate de stimulare a personalității creative a elevilor

GABRIELA-MARIA CIORDAȘ

Profesor

Școala gimnazială cu program suplimentar de muzică și arte plastice,
Sighetu Marmației, Maramureș
gabii44@yahoo.com

ABSTRACT. This paper presents a systematic review of educational research, policy and professional literature related to creative learning environments in schools.

A reasonable weight of research evidence emphasizes the importance of the following factors in development of creative skills in children and young people: flexible use of space and time; availability of appropriate materials; working outside the classroom/school; "playable" or "game-based" approaches with a degree of student autonomy; respectful relationships between teachers and students; opportunities for peer collaboration; partnerships with external agencies; awareness of students' needs; and non-prescriptive planning. The review also found evidence for the impact of creative environments on student achievement and teacher professional development.

Methods for assessing creativity and effective strategies for fostering it in schools are also discussed, emphasizing the need to integrate creativity into the curriculum to prepare students for the challenges of the future.

KEYWORDS: *creativity, fluidity, flexibility, originality*

1. Introducere și context

În anul 2011, Agenția pentru curriculum a guvernului scoțian, *Learning and Teaching Scotland* (LTS, acum Education Scotland), a comandat o analiză

a „dovezilor care identifică cele mai eficiente medii și condiții de învățare care promovează dezvoltarea abilităților creative la copii și tineri” (LTS, 2011). Un prim punct a fost că „mediul de învățare” se extinde dincolo de arhitectura fizică a spațiului în care are loc învățarea (Dudek, 2000) și ar trebui să includă influența locurilor și a oamenilor din afara școlii. Abilitățile creative au fost și ele reinterpretate într-o manieră mai cuprinzătoare. Procesele de gândire creativă (Mumford et al., 1991), abilitățile creative de rezolvare a problemelor (Williamson, 2011), gândirea creativă (Torrance, 1977) și învățarea creativă (Jeffrey, 2006) s-ar putea încadra toate sub titlul general de „abilități creative”, recunoscând că astfel de abilități au atât elemente cognitive, cât și practice.

Gânditori din diferite domenii de activitate și-au adus contribuția la explicarea actului creativ, a capacităților umane originale, spontane și reflexiv-logice în domeniul creativității. Arthur Koestler definește creativitatea pornind de la termenii gândirii bisociative: abilitatea de conectare a experiențelor sau ideilor disparate în vederea comparării lor, dar mai ales pentru a produce ceva nou.

O definiție posibilă a creativității ar fi cea dată de *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* din Anglia: „O activitate imaginativă adaptată astfel încât să producă rezultate atât originale cât și de valoare”. Lucrurile sunt însă mult mai complexe atunci când intră în discuție tipurile de creativitate, cum ar fi creativitatea științifică, creativitatea artistică sau creativitatea conceptuală.

Conform lui Abraham Moles, creativitatea este descrisă drept facultatea intelectului de a organiza elementele câmpului de percepție într-un mod original. De aici rezultă că a fi creativ este o caracteristică a personalității umane, deoarece nu există oameni non-creativi. Oricine poate deveni un bun creator dacă își dorește și beneficiază de sprijinul necesar. Cu atât mai mult, copilul care se modelează mult mai ușor decât adultul poate fi ajutat să își dezvolte această capacitate creativă încă de la o vârstă fragedă. Pentru a se putea manifesta însă, trebuie să i se ofere anumite condiții favorabile pentru direcționarea intereselor, antrenament și oportunitate – obiective pe care trebuie să le aibă în vedere școala, în procesul educațional.

În acest sens, e necesară cunoașterea principalilor factori psihologici ai creativității care sunt: fluiditatea, flexibilitatea și originalitatea.

Fluiditatea este factorul inteligenței și al creativității, constând în bogăția, ușurința și rapiditatea asociațiilor de imagini și idei care ajută la rezolvarea problemelor. Prin flexibilitate se înțelege modificarea rapidă a proceselor gândirii atunci când situația o cere, restructurarea vechilor legături corticale în conformitate cu cerințele noii situații, reflectând ușurința cu care un individ poate face asociații prin combinarea cunoștințelor în sisteme inedite. Indiciul originalității îl constituie caracterul neuzual al soluțiilor, raritatea lor statistică și ingeniozitatea.

Acești trei factori intelectuali ai creativității, fluiditatea, flexibilitatea și originalitatea, constituie, așadar, aspecte ale capacității de a realiza producții divergente. Gândirea divergentă este gândirea creativă care explorează în diverse direcții și produce răspunsuri noi.

„Cele mai importante atitudini care contribuie în mod specific la dezvoltarea creativă sunt cele care predispun indivizii la a reacționa favorabil la nou și la idei inovatoare și îi stimulează să se angajeze într-un comportament imaginativ.” (Gîrboveana et al., 1981, p. 78.) În acest sens, specificul învățării creative este înțeles de P. Popescu-Neveanu ca o apropiere maximală de modelul cunoașterii active, prin explorare, ipoteză, deducție, punere și rezolvare de probleme, dar și prin realizarea practică a proiectelor transformative. Deci, a fi creativ pentru un elev înseamnă a fi capabil de a stabili legături artistice noi, neașteptate între cunoștințele dobândite sau între acestea și cele noi, a face combinații artistice cu o anumită intenție (Popescu-Neveanu & Roco, 1969, p. 107).

2. Metodologie

Abordarea asupra cercetării a fost cea a revizuirii sistematice (EPPI-Centre, 2007; Thomas & Harden, 2008), cu scopul de a stabili o bază de dovezi de încredere pentru recomandări către școli și profesori. Revizuirea sistematică a fost definită ca: „un proces științific guvernat de un set de reguli explicite și exigente orientate spre demonstrarea comprehensivității, imunității față de părtinire, transparenței și răspunderii tehnicii și execuției”

(Dixon-Woods, 2011, p. 332). Abordarea a fost criticată ca având o perspectivă reduționistă asupra dovezilor din cercetare, ceea ce poate duce la constatări limitate (MacLure, 2005), astfel, tendința recentă este de a include studii calitative robuste, pe lângă cele cantitative (Higgins & Green, 2009). În revizuirea menționată, cele mai multe dintre studii au folosit predominant date calitative, astfel încât procesele sistematice de evaluare a greutății dovezilor nu au restrâns în mod nejustificat constatările realizate.

Revizuirea a fost condusă de următoarele întrebări de cercetare:

1. Ce dovezi există în literatura de specialitate pentru identificarea caracteristicilor cheie ale celor mai eficiente medii și condiții în promovarea dezvoltării abilităților creative la copii și tineri?

2. Ce dovezi există în literatura de specialitate pentru impactul mediilor creative de învățare școlară asupra dezvoltării educaționale a copiilor și tinerilor, luând în considerare genul și contextele culturale sau socio-economice?

3. Ce dovezi există în literatura de specialitate pentru identificarea rolurilor specifice ale profesorilor care promovează dezvoltarea abilităților creative la elevi?

4. Ce dovezi există în literatura de specialitate pentru modalitățile în care profesorii pot fi sprijiniți cel mai bine pentru a-și dezvolta abilitățile și încrederea pentru a facilita mediile creative de învățare?

Simplele rezultate ale unei testări externe nu pot fi înțelese în complexitatea lor dincolo de cifre, dacă nu se încearcă o analiză a ceea ce înseamnă creativitatea și ceea ce implică ea la nivel școlar. Ce și cum măsurăm? Nu în ultimul rând, ar trebui să ne întrebăm și de ce măsurăm creativitatea?

Studiile sugerează că evaluările creativității sunt mai mult generale decât specifice și se concentrează mai mult pe aspectele cognitive decât pe cele non-cognitive. De asemenea, studiile arată că o mare parte din activitatea „creativă” din școli este asociată cu inițiative care nu influențează neapărat practica curentă – prin urmare, trebuie să se pună accentul pe activitățile creative de zi cu zi din clasă.

Cum le oferi elevilor astfel de oportunități prin curriculum? Ce posibilități au ei să își dezvolte creativitatea? Câtă autonomie există? Cât de

creativi sunt sau sunt lăsați să fie profesorii? Ce anume din programele actuale pune accent pe gândire, înțelegere și pe capacitatea inovativă de a-și asuma riscuri ale elevului? Autonomia și autoeficacitatea sunt ingrediente fundamentale ale motivației, iar motivația stă la baza creativității. Creativitatea nu se predă prin lecții de creativitate; ea se încurajează, se dezvoltă prin unități de învățare adecvate și se răsplătește ori de câte ori este cazul. Oare reușim noi, ca profesori, să facem acest lucru la catedră, zi de zi? Suntem încurajați?

3. Cercetarea creativității în școli: importanță, metode și rezultate

Creativitatea este esențială pentru dezvoltarea abilităților cognitive și emoționale ale elevilor, influențând pozitiv performanțele academice și sociale. În acest context, cercetarea creativității în școli devine crucială pentru a înțelege cum poate fi aceasta stimulată și integrată în sistemul educațional. Această lucrare explorează importanța creativității în școli, metodele de cercetare utilizate și rezultatele obținute din studii recente.

Importanța creativității în educație

Creativitatea în educație joacă un rol central în formarea elevilor capabili să gândească critic și să rezolve probleme complexe. Potrivit lui Ken Robinson, un expert în educație și creativitate, școlile ar trebui să fie medii în care elevii sunt încurajați să-și dezvolte abilitățile creative, nu doar să acumuleze cunoștințe factuale. Creativitatea promovează flexibilitatea mentală, adaptabilitatea și inovația, competențe esențiale într-o societate în continuă schimbare.

Metode de cercetare a creativității în școli

Cercetătorii utilizează diverse metode pentru a studia creativitatea în mediul școlar. Printre cele mai comune se numără:

1. Testele de creativitate: Teste precum *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) sunt folosite pentru a evalua abilitățile creative ale elevilor,

măsurând factori precum fluența, originalitatea, elaborarea și flexibilitatea gândirii.

2. Observații și studii de caz: Aceste metode permit cercetătorilor să observe comportamentele și interacțiunile elevilor în situații reale, oferind o perspectivă profundă asupra modului în care creativitatea se manifestă și este încurajată în mediul educațional.
3. Interviu și chestionare: Elevii, profesorii și părinții sunt intervievați sau li se cere să completeze chestionare pentru a colecta date despre percepțiile și atitudinile lor față de creativitate în educație.
4. Proiecte și portofolii creative: Elevii sunt încurajați să participe la proiecte creative sau să creeze portofolii care documentează activitățile lor creative, oferind cercetătorilor un mijloc de a evalua procesul și produsul creativ.

Rezultatele cercetărilor

Cercetările recente au arătat că creativitatea în școli are numeroase beneficii, atât pe plan academic, cât și personal. Iată câteva constatări importante:

1. Îmbunătățirea performanțelor academice: Elevii care sunt expuși la activități creative tind să obțină rezultate mai bune la testele standardizate. Aceste activități îi ajută să-și dezvolte abilități de gândire critică și de soluționare de probleme, esențiale pentru succesul academic.
2. Dezvoltarea abilităților sociale și emoționale: Participarea la proiecte creative și activități de colaborare îi ajută pe elevi să-și dezvolte abilitățile de comunicare, empatie și cooperare. Acest lucru este esențial pentru construirea unor relații interpersonale sănătoase și pentru creșterea stimei de sine.
3. Motivarea și implicarea elevilor: Creativitatea în clasă poate transforma procesul de învățare într-o experiență plăcută și captivantă. Elevii se simt mai motivați și implicați atunci când au ocazia să exploreze și să-și exprime ideile într-un mod liber și original.

4. Promovarea inovației: Încurajarea creativității în școli formează viitori inovatori care vor contribui la progresul tehnologic, științific și cultural al societății. Elevii învață să gândească „în afara cutiei” și să vină cu soluții inovatoare la problemele complexe ale lumii moderne.

4. Considerații finale

Cercetarea creativității în școli este esențială pentru a înțelege și a valorifica potențialul creativ al elevilor. Prin implementarea metodologiilor adecvate și promovarea unui mediu educațional stimulant, școlile pot contribui semnificativ la dezvoltarea abilităților cognitive, sociale și emoționale ale elevilor. Rezultatele cercetărilor subliniază importanța integrării creativității în curriculum și demonstrează impactul pozitiv al acesteia asupra performanțelor academice și personale. Astfel, investirea în creativitate nu este doar o alegere educațională înțeleaptă, ci și una esențială pentru pregătirea elevilor pentru provocările viitorului.

Dacă cercetăm și cultivăm sensibilitatea, creativitatea, practicând și dezvoltând arta, sporim posibilitatea de receptare a impulsurilor artistice, de vibrație totală, de intensificare și armonizare a trăirii, contribuim la bucuria împărtășirii artei. Provocându-i pe elevi să fie creativi la ora de desen, susținem dezvoltarea unor competențe-cheie promovate la nivel european, ajutându-i să-și desăvârșească gustul pentru frumos.

Sunt nelimitate posibilitățile de a pune trăirile umane în spațiul plastic cu ajutorul elementelor de limbaj plastic și de expresie, de a stârni fantezia și spiritul creativ al elevilor, de a-i face să participe activ la activitățile educative școlare și extrașcolare.

Profesorul trebuie să permită libertatea și bucuria descoperirii, să îndrume și să încurajeze anumite deprinderi și atitudini ale elevilor prin și cu ajutorul artei, pentru că „arta dăruiește aripi, nu cârji”, cum spunea V. Hugo. „Arta purifică sufletul de praful vieții de fiecare zi”, spunea P. Picasso și câtă dreptate avea! Tocmai de aceea, în această lucrare am urmărit să subliniem nevoia de artă, de creativitate, în școală, dar și în viața cotidiană!

Bibliografie

- Aspire Teachers (2025). *Filosofia pentru copii și obiceiurile de gândire vizibilă – ce am învățat de la webinarul cu Constantin Lomaca*. <https://www.aspireteachers.ro/noutati/2020/3/3/filosofia-pentru-copii-constantin-lomaca>
- Cropley, A. J. (2001). *Creativity in Education & Learning: A Guide for Teachers and Educators*. London: Kogan Page.
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2013). Creative Learning Environments in Education—A Systematic Literature Review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80–91. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.07.004> https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187118711200051X?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMATAAR1sgWzmY2UiuU4zOZXye5RAK9ikOvEYWvkG_JleTMfOo2BCx5rpc2JWg_aem_dUvasQV1JnV3H3jXM RvLVQ
- Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. San Diego, CA: Academic Press.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. New York, NY: Oxford University Press.
- Vincent-Lancrin, S., González-Sancho, C., Bouckaert, M., de Luca, F., Fernández Barrerra, M., Jacotin, G., Urgel, J., & Vidal, Q. (2019). *Fostering Students' Creativity and Critical Thinking: What it Means in School, Educational Research and Innovation*. OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/62212c37-en>
- John, J. (2019). *Creativity and critical thinking and what it means for schools. Creative economy & culture*. Education https://www.nesta.org.uk/blog/creativity-and-critical-thinking-and-what-it-means-schools/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMATAAR2AQBDTR2GB8gNqEEDewDjiMSGeWCzKganwgSbTin79CpmKMssEtB OGs_aem_-HCgR3XN8VlrczQt8_NoLg

Provocări vizuale

IULIANA MINODORA DURU

Profesor de educație plastică
Școala Gimnazială Nr. 4 „Frații Popeea”, Săcele-Brașov
E-mail *dominodura@gmail.com*

ABSTRACT. This paper deals with the means of implementing the technique of spontaneous spots in the classroom. It also tackles issues related to the interpretation of a plastic image through the eyes of young learners and adolescents. It presents hands-on activities that any teacher of Arts could use straightaway in their classes leaving each the liberty to build upon this in their own unique way. One great advantage of this technique is that it can be used both with mainstream students and with students with SEN, too.

KEYWORDS: *Art class, ready-made activities, teacher, SEN, creativity*

*„Creativitatea este inteligența care se distrează!”
(Albert Einstein)¹.*

Disciplina Educație plastică dedică un întreg parcurs pentru a cultiva – educa sensibilitatea, creativitatea în scopul comunicării prin artă, asigurând astfel premisele unui transfer al achizițiilor dobândite către celelalte discipline și în viața socială.

Întregul demers didactic contribuie la formarea profilului viitorului consumator de artă. Mijloacele specifice urmăresc cultivarea sensibilității,

¹ <https://ahaslides.com/ro/blogul/citate-creative-despre-creativitate/>, accesat în 15.03.2024.

comunicarea cu și prin imagini, exprimarea trăirilor artistice într-un mod cât mai creativ și valorificarea învățării prin produse și proiecte motivaționale².



Lucrări ale elevilor din clasele a III-a și a VI-a,
de la Școala Gimnazială Nr. 4 „Frații Popea”, Săcele-Brașov

Elevii claselor a III-a și a VI-a, de la Școala Gimnazială Nr. 4 „Frații Popea” din Săcele-Brașov, au experimentat, în cadrul orelor de Arte Plastice și Abilități Practice, respectiv Educație Plastică, un exercițiu care le-a solicitat capacitatea de imaginare, gândirea analogică și capacitatea de semnificare.

Scopul acestui exercițiu a fost înțelegerea tehnicilor plastice și a elementelor de limbaj plastic în diferite contexte, operarea cu noțiunile asimilate, dezvoltarea creativității și a esteticii plastice.



Lucrări ale elevilor din clasele a III-a și a VI-a,
de la Școala Gimnazială Nr. 4, „Frații Popea”, Săcele-Brașov

² Arnheim, R. (2011). *Arta și percepția vizuală*. Polirom

Pentru punerea în practică a exercițiului plastic, ei au avut nevoie de coli de desen A4/A3, creioane grafit 2B, 4B, acuarele, tempera, vas pentru apă, pensule, paletă, lavetă, creioane colorate, carioci, cera-color, pixuri colorate etc.

Pe suprafața de hârtie au așternut, la voia întâmplării, câteva pete de culoare, de forme și mărimi diferite, de consistențe sau transparențe diferite. Petele întâmplătoare au fost realizate prin diferite tehnici de stropire, de presare, frecare, picurare sau scurgere. Apoi au intervenit, adăugând, completând, transformând jocul de pete într-o imagine iconică. Similar probei petelor de cerneală din Testul Rorschach, copiii au răsucit apoi compoziția și au privit-o în patru poziții, proiectându-și în petele colorate diferite forme plane, animale, ființe, lucruri, peisaje³. Odată ce au întrevăzut forma, copiii au intervenit cu mijloace plastice și au făcut-o vizibilă și celorlalți (Vasile Cioca, „Jocul de-a/cu arta”).

La finalul exercițiului, elevii au analizat și interpretat provocările vizuale, atât din punct de vedere plastic, cât și din punct de vedere subiectiv-afectiv.

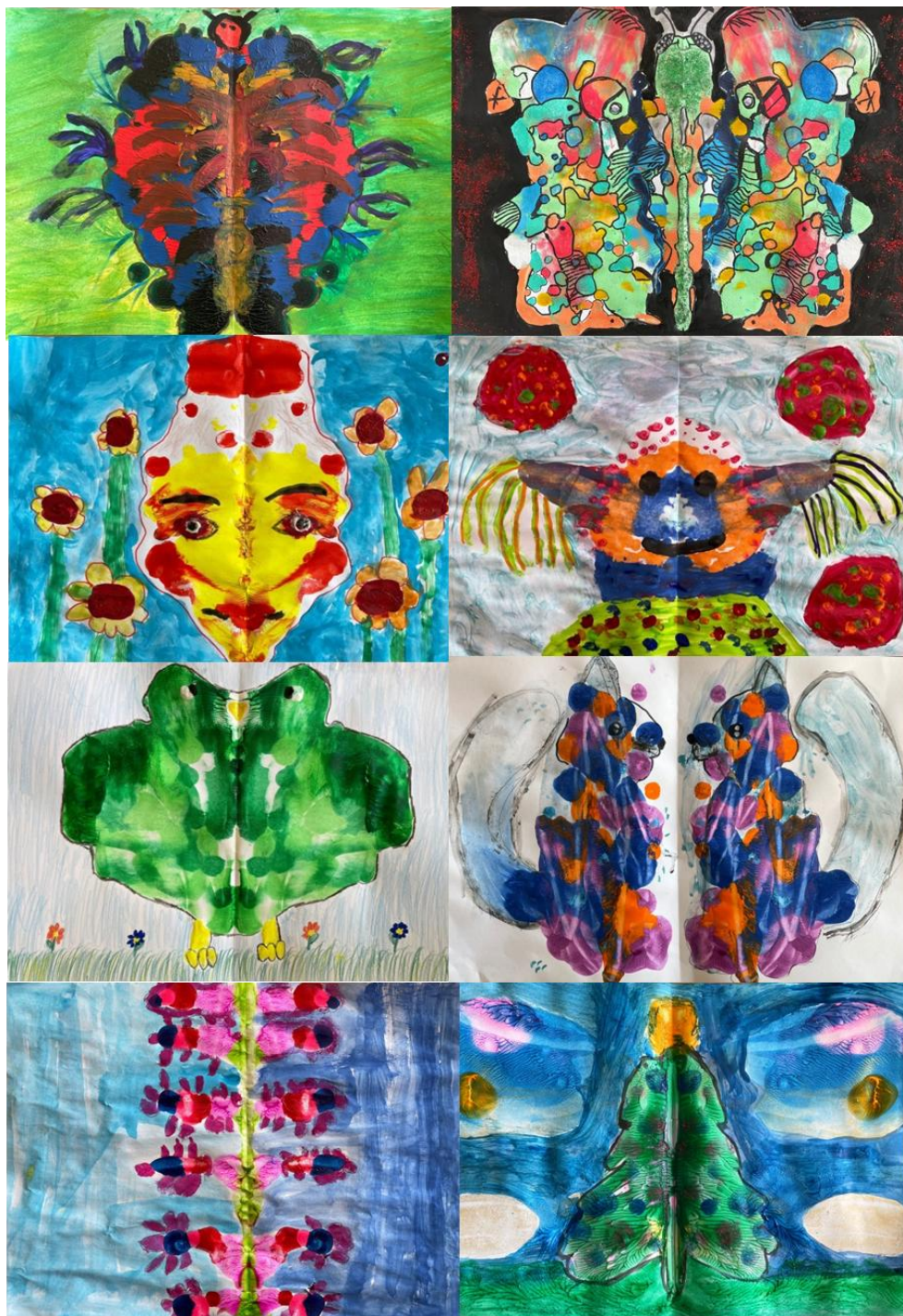


Lucrări ale elevilor din clasele a III-a și a VI-a,
de la Școala Gimnazială Nr. 4, „Frații Popea”, Săcele-Brașov

Aplicând această metodă, elevii au constatat că atunci când ne folosim creativitatea, putem da sens celor mai triste sau banale zile, putem anima rutinele și putem găsi speranță în tot ceea ce facem.

Merită să avem curajul de a fi creativi!

³ Cioca, V. (2019). *Jocul de-a/cu arta*, Editura Limes, pag 332.



Lucrări ale elevilor din clasele a III-a și a VI-a,
de la Școala Gimnazială Nr. 4, „Frații Popeea”, Săcele-Brașov

Bibliografie

Arnheim, R. (2011). *Arta și percepția vizuală*. Editura Polirom.

Cioca, V. (2019). *Jocul de-a/cu arta*. Editura Limes.

Fabini, D. (2006). *Creativitate artistică. Relații între artele vizuale și terapia prin artă*. Editura Presa Universitară Clujeană.

Ministerul Educației Naționale (2017). *Programa școlară pentru disciplina Educație plastică, clasele V_VIII*. Anexa nr. 2 la OMEN Nr. 3393, din 28.02.2017.

Ministerul Educației Naționale (2014). *Programa școlară pentru disciplina Arte Vizuale și Abilități Practice, clasele a III-a și a IV-a*. Anexa nr. 2 la OMEN Nr. 5003 din 2.12.2014.

Abordări ale naturii la activitățile de educație plastică/vizuală

MIHAELA GORCEA

Conferențiar universitar dr.
Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca
mihaela.gorcea@uad.ro

ABSTRACT. In this article, we will present various ways in which nature can be integrated into the teaching of art and how it can influence creativity, the learning process of students, and, but also, the way of relating to the world, in a context in which accelerated technology has led to the isolation of the individual, the alienation from the environment and from himself.

The approach of nature theme to plastic/visual education activities is a space for research and exploration of the potential of students, which could develop into a system of reflection on themselves and on society.

KEYWORDS: nature, environment, exploration, inspiration, art

1. Introducere

În prezentul articol, vom explora diferitele modalități prin care natura poate fi integrată în activitățile de educație plastică/vizuală și cum aceasta influențează creativitatea, procesul de învățare al elevilor, dar și modul de raportare la lume, într-un context în care tehnologizarea accelerată a dus la izolarea individului, la înstrăinarea de mediul înconjurător și de sine însuși.

În ultimii ani, sub presiunea amenințărilor generate de procesul de încălzire globală, am reînceput să ne preocupăm de raporturile omului cu mediul, nu doar din dorința de a conserva echilibrul natural al planetei, ci și pentru a ameliora calitatea vieții, deja alienată de tehnologizare, și a recupera valori și semnificații care-și găsesc în natură o expresie privilegiată.

De-a lungul istoriei, natura, cu inepuizabilul său repertoriu de forme, structuri și texturi, a fost mereu o sursă de inspirație pentru artiști. Exemplele de configurații din lumea naturală sunt infinite, întrucât variațiile ritmului de gol și plin sunt un rezultat al acțiunii permanente a apei și a vântului asupra materiei, din care se desprind fragmente cu o tipologie variată: granulară, paralelipipedică, sferoidală, regulată sau neregulată. Multe dintre aceste elemente, deosebit de expresive, captează interesul artiștilor prin precizia și forța de sugestie a îmbinării volumelor. Nu puține sunt exemplele de opere artistice care ne oferă o lume geometrică asemănătoare cu structurile minerale (Piet Mondrian, Arpad Szenes, Maria-Elena Vieira da Silva) sau un spațiu pietrificat, metafizic, în picturile lui Max Ernst (Gorcea, 2010).

Observația atentă a formelor naturale, a modului lor de organizare are un rol important în maniera noastră de a înțelege lumea și de a ne raporta la ea.

În modul său de raportare la natură, artistul își poate propune o imitare fidelă a aparențelor realității perceptibile, reprezentând frumosul din natură prin genul peisajului, poate fi preocupat de comportamentul său dinamic, de substratul original care se ascunde sub aparențe sau de totalitatea sintetică a naturii.

În paradigma tradițională, peisajul este înțeles ca redare a unei priveliști. Secolul XX aduce o perspectivă nouă, începând cu anii '60, când mulți artiști încetează să mai reprezinte peisaje și fie își lasă amprenta direct în natură, reprezentative în acest sens fiind intervențiile artiștilor Richard Long, Robert Smithson, Walter de Maria, Dennis Oppenheim, Michael Heizer, Christo & Jeanne Claude, subsumabili Land-art-ului, fie operează cu modalități noi, cum ar fi manipularea structurilor naturale și aducerea lor în spații consacrate, galerii sau muzee (Bruce Nauman, Carl André, Dennis Oppenheim). Priveliștile preferate ale artiștilor americani sunt spațiile vaste californiene, iar ale europenilor sunt parcurile, pădurile sau zonele urbane. În demersul lor artistic, aceștia nu mai prezintă lucrări reprezentând natura, ci creează oportunitățile de percepere a naturii într-un mod direct. „Artistul devine acum cel care îți coregrafiază experiența pe care ai putea-o avea, mai degrabă decât cel care înregistrează propria experiență.” (De Botton & Armstrong, 2014, p. 156).

Deseori operele artiștilor care lucrează în natură sunt asociate cu fluxul apei sau cu mobilitatea trecătoare a focului, semnificative în acest sens fiind lucrări ale artiștilor Nils-Udo, Andy Goldsworthy, asimilați environmental art-ului, direcție care se dezvoltă din Land Art, dar la o scară mai umană. Tranzitorii, efemere, compuse din frunze uscate, flori, mușchi, gheață, operele acestor artiști se transformă lent, suferind o degradare progresivă, până la contopirea totală cu natura, participând astfel la ciclul vieții și al morții.

Multiplele abordări ale naturii în arta zilelor noastre, interesul artiștilor pentru căutarea unor mijloace de expresie noi, au transformat și modul de abordare al tematicii naturii la orele de educație plastică/vizuală, care reprezintă un spațiu de cercetare și explorare a potențialului elevilor, care s-ar putea dezvolta într-un sistem de reflecție asupra lor înșiși și asupra societății.

2. Direcții de integrare a naturii în activitățile de educație plastică/vizuală

În cadrul activităților de practică pedagogică, desfășurate prin proiectele educaționale anuale ale Departamentului de Specialitate cu Profil Psihopedagogic, de la Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, la grădinițele și școlile partenere, ne preocupă aspecte precum: importanța integrării elementelor naturii în activitățile de educație plastică și beneficiile acestei abordări pentru elevi; explorarea materialelor și structurilor naturale pentru a stimula creativitatea și imaginația copiilor; integrarea unor elemente de reciclare și *upcycling* în proiectele artistice, pentru a promova un comportament responsabil față de mediul înconjurător; importanța dezvoltării unei relații de respect reciproc între om și natură prin intermediul activităților de educație plastică și modalități de cultivare a acestei atitudini la elevi.

În continuare vom prezenta câteva direcții de integrare a naturii în activitățile de educație plastică/vizuală, plecând de la activitățile practice aplicative desfășurate sub coordonarea studenților anului III, Nivel I (inițial) la practică pedagogică.

2.1. Observarea structurilor naturale și desenul în plain-air

O modalitate eficientă de a introduce natura în predarea educației plastice/vizuale este prin observarea directă a mediului înconjurător și reprezentarea formelor și structurilor naturale prin diverse tehnici (desen în tuș, creion, culori de apă etc.). Acest exercițiu le oferă elevilor o mai clară înțelegere a formelor, texturilor și culorilor din natură și îi ajută să-și dezvolte abilitățile de observație și reprezentare vizual-plastică.

Pentru a diversifica experiențele de observare, se pot utiliza lupe cu care elevii să exploreze detalii ale structurilor naturale. De asemenea, putem apela la telefoanele mobile pentru a încadra anumite detalii și a le fotografia.

2.2. Utilizarea materialelor neconvenționale naturale, reciclabile și upcycling

În activitățile creative se pot utiliza frunze, flori, nisip sau alte elemente naturale pentru a crea lucrări originale și expresive prin tehnica colajului. Această practică stimulează imaginația și creativitatea, oferind preșcolarilor și elevilor posibilitatea de a experimenta și explora vizual, tactil, olfactiv diverse texturi și forme (Fig. 1, 2).



Fig. 1, 2. Exerciții de explorare tactilă a formelor și texturilor naturale realizate de preșcolari de la Grădinița cu P.P. Lumea Copiilor, Cluj-Napoca, sub coordonarea studenților anului III, în cadrul practicii pedagogice

Elementele naturale pot fi combinate cu materiale reciclabile precum ambalaje din hârtie, carton, sticle de plastic sau alte obiecte găsite în jurul nostru. De exemplu, se pot crea colaje folosind ziare sau reviste vechi, sau se

pot construi structuri tridimensionale folosind cutii de carton sau alte materiale recuperate (Fig. 3, 4).



Fig. 3, 4. Exerciții de colaj și de realizare a unor structuri tridimensionale cu materiale naturale și materiale reciclate, realizate de preșcolari de la Grădinița cu P.P. Lumea Copiilor, Cluj-Napoca sub coordonarea studenților anului III, în cadrul practicii pedagogice

2.3. Explorarea naturii prin experimente tehnice precum:

- Amprentări cu fructe și legume
- Impresiuni în lut cu structuri naturale
- Frotaj folosind texturi naturale
- Monotipie
- Cianotipie

2.4. Inspirarea din operele artiștilor

O altă modalitate de a aborda natura în predarea artelor plastice/vizuale este prin explorarea operei unor artiști inspirați de mediul natural. Elevii pot studia lucrările unor artiști moderni precum Claude Monet, Vincent van Gogh, dar și ale artiștilor postmoderni grupați în jurul curentului Land Art sau ale mișcărilor similare și pot înțelege modul în care aceștia au reprezentat natura în operele lor. Acest demers poate stimula imaginația și creativitatea elevilor și îi poate inspira să-și exprime propriile viziuni artistice asupra naturii.

Inspirate din demersul artiștilor care intervin direct în natură cu materiale recuperate din mediul natural, se pot propune, la activitățile de educație plastică, instalații cu pietre sau alte materiale și structuri naturale. Participanții pot fi grupați în echipe care să organizeze pietrele în diferite aranjamente spațiale: liniare, curbe, de tip labirint sau figurative. Realizarea compozițiilor cu pietre și expunerea lor în diferite spații (interioare sau exterioare), dând posibilitatea participanților să intervină creativ în diferite ambianțe (Metodă preluată și adaptată de la autorul Cioca, 2019, p. 358).

De asemenea, se pot organiza workshop-uri, unde elevii/studenții să gândească intervenții în dialog cu structurile naturale (fig. 5–7).



Fig. 5, 6, 7. Intervenții în natură în cadrul workshop-urilor realizate cu elevi din ciclul gimnazial și studenți de la Departamentul Pedagogia Artelor Plastice și Decorative

2.5. Proiecte tematice

Pentru elevii din ciclul gimnazial se pot propune proiecte tematice care să promoveze conștientizarea asupra problemelor de mediu și a importanței reciclării și upcyclingului. De exemplu, elevii pot fi încurajați să creeze afișe/postere care să sublinieze efectele poluării asupra mediului înconjurător sau să reflecteze asupra modurilor în care pot contribui la protejarea naturii.

Putem investiga cu elevii, sub formă de proiect: apa, cerul, pământul, focul sau alte elemente, precum linia de orizont, copacul, drumul etc.

Cercetăm cu elevii diferite modalități de reprezentare a apei în pictură, desen și sculptură, modalități tehnice - acuarelă, ulei, creion dar și de limbaj plastic: culoare, pete, linii sau realizăm experimente plastice de sugerare a ploii, a unui râu, a valurilor mării, a unei cascade, a zăpezii, a sloiurilor de gheață etc. De exemplu, apa poate fi cercetată din punct de vedere fizic, chimic, biologic, poetic, mitic, simbolic, artistic printr-un demers cu caracter inter-, multi-, intra- și transdisciplinar (Metodă preluată și adaptată de la autorul Cioca, 2019, p. 382).

2.6. Expoziții și proiecte organizate în colaborare cu artiști contemporani

Un exemplu de bune practici în ceea ce privește colaborarea între un artist și școli din diferite colțuri ale lumii este proiectul artistului chinez Tang Nannan „What’s the sea?” prezentat în cadrul expoziției Pavilionului Chinei la Bienala de la Veneția din anul 2017.

Proiectul a început cu povestiri despre mare și ateliere prin care artistul i-a sprijinit pe copii în realizarea de imagini ale mării, în tehnica tuș negru pe hârtie. Lucrările copiilor au fost apoi adunate și prelucrate astfel încât să poată fi realizată o animație. O parte dintre lucrări, video-uri din timpul atelierelor și animația cu imaginile mării văzute prin ochii copiilor au fost expuse alături de creațiile artiștilor chinezi la Bienala de la Veneția din 2017.

3. Concluzii

Prezența temei naturii în demersurile artiștilor din zilele noastre probează existența unor preocupări redevenite foarte actuale, nu numai în artă, dar și în viața contemporană, fapt reflectat și în educație, aceste domenii fiind interconectate.

Abordarea tematicii naturii la activitățile de educație plastică/vizuală prin metode creative de lucru în echipă, prin utilizarea cât mai variată a tehnicilor plastice, prin vizionarea de filme de artă, prin analize reflexiv-contemplative a operelor de artă îi transformă pe elevi/studenți în comunicatori ai propriilor experiențe, le valorizează creativitatea și solidaritatea în echipă, le activează comportamentul de intervenție socială,

empatia, și, poate cel mai important, îi ajută să fie *voci de influență* în spațiul pe care îl reprezintă, nu doar consumatori de informație.

Bibliografie

- de Botton, A., & Armstrong, J. (2014). *Arta ca terapie*. Editura Vellant, București.
- Cioca, V. (2019). *Jocul de-a/cu arta*. Editura Limes, Cluj-Napoca.
- Cioca, V. (2007). *Imaginea și creativitatea vizual plastică*. Editura Limes, Cluj-Napoca.
- Gorcea, M. (2010). *Peisajul ca ego spațiu*. Editura Grinta, Cluj-Napoca.
- Ruppin, V. (2016). Les arts plastiques en France. Une discipline scolaire en mutation. In *Spirale – Revue de recherches en éducation*, 58(2), 159–173, <https://doi.org/10.3917/spir.058.0159>

Teaching statues

COSMIN HIRISTEA

Profesor de sculptură dr.
Liceul de Arte Plastice Nicolae Tonitza, București
cosminhiristea@yahoo.com

ABSTRACT. The study follows the technical steps of modelling clay of monumental statues, a process reserved not only for arts students in sculpture. The craftsman's unveiled secrets description is a small part from a much larger, personal research on traditional technological steps, that may contribute to future atelier sources for artificial technologies in art education. The main technical steps involve creating a 3D metal structure, covered with a wooden structure able to support one tone layers upon layers of clay, described from initial touches to finishing, visual effect of a wet material. Rescuing verified and low-cost, traditional materials and DIY type handmade techniques may be collected as a genuine support for generative artificial emergent technologies in visual arts education.

KEYWORDS: *modelling clay statue, metal structure, wood structure, finishing clay, students, artificial intelligence, education*

Modelajul sculptural al lutului este o tehnică străveche în care artistul alternează procedee de adăugare-cumulare-suturare cu procedee de eliminare-răzuire-reducție. La o primă vedere, procedeele adiționale predomină în modelaj, însă succesul vizual al operei depinde, în mare măsură, de calitatea și decizia eliminărilor cvasichirurgicale ale surplusurilor. Acumulări sau încărcături neordonate pot descentra volumul, dezvoltând dezechilibre labirintice și haotice în spațiu. Tehnica de suprimare a surplusului este esențială în construcția formei deoarece reechilibrează lucrarea și ordonează haosul. Pentru a nu pierde controlul formei modelate, sculptorul trebuie să-și jaloneze singur limite spațiale opozabile pe care să le

reevalueze în permanență. Primordial este principiul alternanței, în sensul gestionării cumpătate și cumpănite a unor categorii constructive fundamentale – simetrie vs. asimetrie, plin vs. gol, parte vs. întreg, optic vs. tactil, static vs. dinamic, concav vs. convex.

S-a spus de multe ori că pentru sculptură, lutul este un material de tranzit, o fază intermediară, însă personal îl consider o formă de meditație, de rugăciune și de gândire. Suntem în fața unui material sfânt, deoarece lutul atrage și filtrează energia negativă, veninul și toxinele acumulate în noi. Lutul are certe virtuți terapeutice și vindecătoare cunoscute din cele mai vechi timpuri. Când o viperă mușca un culegător de afine în munți, tratamentul era îngroparea mâinii în pământ, timp de o lună. Doar așa veninul toxic era deviat dinspre inimă spre pământul vindecător. Lutul te calmează, te echilibrează, cu monocromia lui umedă. Copiii adoră să se joace în bălțile calde cu noroi după o ploaie de vară. Lutul se supune docil mâinilor harnice, dar la fel de repede se năruie învingând cele mai semețe caractere. Modelajul lutului presupune o armătură adaptată special genului de sculptură, scării și materialul final de transpunere. Armătura este obligatorie atât la prototipurile din lut cât și la cele din plastilină. Obligatorietatea armăturii survine din faptul că lutul sau plastilina nu au rezistență proprie și sunt susceptibile de alterarea proporțiilor verticale, la acțiunea schimbărilor de umiditate și căldură. O excepție o identificăm în cazul construcțiilor ceramice monumentale din lut, unde se lucrează pe etaje lăsate să se usuce parțial și să se autosustină. În general, plastilina presupune o armătură din metal sau plastic. În schimb, lutul impune o alternanță sofisticată de armături metalice acoperite cu lemn, ancore tip fluture, pene orizontale și scări cu fuștei. Toate armăturile sunt supuse principiului axialității ce presupune prezența unor structuri întrețesute din metal. Aceste axe sunt prevăzute pe direcția principalelor volume. Volumele supradimensionate obligă la o dublare sau multiplicare a volumului armăturii de fier prin atașarea unor fâșii de lemn. O structură acoperitoare din lemn ne va ajuta să încărcăm armătura finală cu mai puțin lut și să prevenim astfel eventuale surpări nedorite. Timpul considerabil necesar confecționării armăturii se recuperează prin confortul din timpul modelajului. Cu o armătură ingenioasă, lutul nu va avea grosimi și

încărcături foarte diferite de la o zonă la alta, nu va cădea ușor în timpul lucrului sau al turnării ori datorită pulverizării periodice cu apă și a condesului de peste noapte. Lemnul de rășinoase va fi legat axelor din metal pentru a facilita stabilizarea lutului. În special, trebuie acoperită cu lemn întreaga suprafață a metalului cu excepția zonelor de flexiune ale încheieturilor figurii care vor suporta repoziționări ulterioare.

Dacă modelăm o sculptură monumentală cu dispunere orizontală, este obligatoriu ca armătura să se așeze pe o masă de tip practicabil, care aduce sculptura la nivelul ochilor, conferind acces facil la părțile inferioare ale sculpturii. Pentru sculpturile de mai mici dimensiuni există selee rotative cu cremalieră, care pot să coboare sau să înălțe sculptura în funcție de zona de interes a sculptorului. Sela rotativă pentru figura umană este de regulă confecționată din două rame din profil de oțel, umplute cu lemn stratificat, care se așează pe un rulment de presiune central și 6 roți dispuse excentric, asamblate invers.

La armătura pentru lut se folosesc profile continue din fier inelat cu diametre de 6-8-12, profile L, I, T, U și platbandă de diverse mărimi. Se pot aplica găuri tehnologice atât în fier cât și în lemn pentru o ancorare sigură a armăturii. Armătura trebuie să urmeze profilul desenului sau a machetei în vederea frontală și vederea laterală. Profilurile intermediare se adaugă ulterior când se unifică profilurile și semiprofilurile laterale din spate și față. Urmează apoi rigidizarea profilurilor cu mențiunea ca armătura să nu fie excedentă suprafeței de lut propriu-zise. Armătura va avea o contragere față de sculptura în lut de 2-5 cm toleranță. Proportia scheletului armăturii se stabilește conform principiului cadrului, care implică asumarea limitelor de înălțime, lățime și adâncime.

Pentru armătura unui portret vom construi o placă de lemn de 40x40x5 cm care va constitui baza viitoarei sculpturi. Pe această placă vom atașa un ax vertical metalic (fier, alamă, inox) sudat pe o cruce pregăurită. Altă variantă este să confecționăm un profil reglabil de tip Ω dublu din fier striat sau drept, înșârmat. Uneori o structură din lemn întărită cu tablă este suficientă. Indiferent de tipul armăturii, vom aplica fluturi simetrici în toate direcțiile spațiale, dispuși doi câte doi, la reperele bărbie-ceafă, obraji, tâmples și colțul mandibulelor. La nevoie, ancorele fluturi se vor prelungi cu altele

sau se vor restrânge după lungimea cerută de specificul portretului și înclinația capului față de gât. Sârma ancorelor trebuie să fie dintr-un material galvanizat de oțel moale, de grosime de 1,8-2 mm. Ancorele-fluturași se confecționează din lemn de rășinos despicat și așezat în cruce. Un braț poate fi mai lung pentru a se înfige sigur în lut. Sârma va încolăci diagonal părțile și se va întoarce în același loc, pe sub sârma inițială. În acest fel, fluturașul nu se va desface la presiunea greutatea lutului susținut. Mai mult, armătura trebuie să fie suficient de solidă pentru a rezista greutatea negativului pierdut și armăturii acestuia. Pentru o aderență perfectă a lutului pe armătură vom umezi planșeta de lemn și fluturașii. În acest fel lemnul armăturii nu va absorbi apa din lut. E posibil ca o rigidizare prin uscarea a lutului să ne creeze probleme la extragerea armăturii din timpul desfacerii negativelor din gips. Începem lucrul prin încălzirea ușoară a degetelor și a încheieturilor mâinilor, apoi vom extrage bucăți mici de lut din bazin. Acoperim la început armătura capului conform principiului constructiv care începe cu baza. În timp ce dăm la o parte fluturașii de sârmă vom presa lutul cu mâna pe structură, așezând strat lângă strat. Este important să nu lăsăm punți prea mari de aer, așa că vom utiliza un mai mic din lemn pentru a îndesa lutul în zonele concave ale armăturii sau în zonele care prezintă sârme ascuțite.

Următorul pas este să încărcăm unele ancorele cu lut, apoi să le fixăm de corpul central cu aproximație cât mai mică față de poziția lor reală. Vom estima poziția în spațiu prin triangulația formată între axul central, fluturele ancoră și sârmă. Între ancore și axul central se vor acumula cordoane de lut care vor crește progresiv asemenea deschiderii unei umbrele de ploaie. În tot acest timp trebuie să păstrăm reperul axei centrale vizibil, eventual cu o prelungire din lemn. Acest reper prelungit ne ajută să păstrăm simetria verticală a capului. Portretul de lut va crește treptat în volum pe măsură ce adăugăm și presăm noi cilindrii de lut unul lângă altul, respectiv unul peste altul. Poziția axei capului față de axa gâtului se va verifica în permanență, în așa fel încât volumul cumulativ să nu se dezaxeze spre nici o parte. Practic, trebuie să construim în lut un ovoid pornind de la un disc așezat cu partea mai ascuțită pe un cilindru. Construirea de forme simple de rotație oferă control și totodată o siguranță modelatorului, odihnindu-l pentru accelerarea pasionată din timpul modelării detaliilor expresive. De exemplu, la portretele

antice se evidențiază trei înclinații principale ale capului față de postura normală a gâtului. O primă înclinație în față, respectiv în spate la bacantele în extaz, a doua înclinație spre lateral și a treia, o răsucire pe axa gâtului. Orice tip de înclinație a capului va determina asimetrii ale țesutului și mușchilor feței. Unele țesuturi se vor întinde concomitent cu contragerea celor asemenea, dezvoltând noi forme expresive, în timp ce altele se vor estompa.

Este improbabilă o interpretare expresivă de mare calitate artistică fără cunoaștere temeinică a osaturii craniului și a vertebrelor gâtului, dublate de o pasionată cercetare a anatomiei artistice. Până nu au studiat temeinic anatomia umană prin disecții, oamenii mari ai Renașterii nu au putut recrea statui antice sau crea noi opere sculpturale care să dăinuie până astăzi. Axa capului și a gâtului se verifică cu o andrea sau vergea metalică, înclinație ce va fi transferată axei volumelor modelate. Punctele extreme ale profilelor se verifică cu firul cu plumb stabilizat. Pe lângă andreele și fir cu plumb, îndepărtarea erorilor de înclinație se verifică cu compasul semicircular, mare, mediu și mic. Compasul de mărit pentru portretul supradimensionat după model viu este dublu și are mai multe găuri de ghidaj la mijloc. Reperele se transleză de la machetă la operă prin raportul dintre mărimea reală A și mărimea supradimensioantă B. Vom afla exact de câte ori intră A în B. La reglaj, electrozii ambelor capete trebuie să fie apropiate în simetria lor și aliniate în plan. Principiul preempțiunii bazei și principiul arhitectonic se aplică și la edificarea modelajului de lut, care se inițiază de la o bază stabilă și pereți de susținere pe armătură elastică. Optim este ca baza pe care se va monta armătura să fie mobilă la sculpturile în ronde-bosse și cu posibilitate de înclinare la cele în relief. Repoziționarea permite alternanța unghiurilor de vedere, corectarea racordurilor și profilelor sau a perspectivei și verificarea direcțiilor spațiale. Un mijloc foarte eficient de măsură și control este schimbarea umbrei și luminii pe volumul expus diverselor unghiuri de privire în lumină solară. O selă rotativă va oferi o desfășurare filmică, cadru cu cadru, ideală pentru continuitatea spațială a formei modelate în alternanța de lumini și umbre. Modelajul în ronde-bosse implică un proces dificil de cuantificat ca timp și un efort fizic, psihic și mental considerabil.

Pentru a ne păstra prospețimea deciziei este nevoie să ne odihnim picioarele, ochii și mâinile. Este cunoscută sensibilitatea receptorilor spațiali

care ne dau sensul echilibrului. Dacă vom abuza de postura stat în picioare, e posibil ca prospețimea lucrării să fie afectată. O poziție dificilă, spre exemplu în genunchi sau ghemuit va afecta circulația sangvină și performanța sculptorului. Ideal este să alternăm pozițiile de lucru, fără a insista prea mult în același loc, ca un fel de gimnastică. O plimbare înainte-înapoi și în jurul lucrării va fi de asemenea de mare folos pentru gimnastica minții. Luarea unei depărtări de orizont va refocaliza corneea obosită, antrenând și alte celule ale ochiului. Ideal este să modelăm în lumina naturală a unui atelier dotat cu luminator zenital.

Pregătirea armăturii și stabilizarea maselor principale de lut presupune multe proceduri și implică decizii succesive de mare complexitate ce solicită plenar sculptorul. Timpul acordat operațiunilor preliminare face ca lumina să scadă sau să se schimbe, inversând umbrele cu lumini. Datorită acestor considerente se recomandă ca eboșa să fie realizată într-o ședință, urmând ca a doua zi să se continue cu ochi proaspăt finisarea detaliilor. Eboșa poate să păstreze axe și repere de construcție dar să fie totuși avansată, în sensul că trebuie să prezinte principalele formațiuni anatomice. Chiar și numai într-o manieră schițată, eboșa trebuie să permită recunoașterea modelului, ca și cum portretul se apropie treptat, de la o distanță considerabilă. Această senzație de apropiere se va maturiza pe măsură ce vom adăuga și suprima volume în sensul clarității și asemănării portretistice. În special, vom împărți capul în patru segmente relativ egale, corespunzătoare registrelor ce conțin gura, nasul, fruntea și părul. Conform principiului reciprocității și alternanței, avansarea detaliilor caracterului se face dinspre lucrare spre noi dar se verifică de la distanță spre lucrare. Modelajul nu se realizează din vârful degetelor, ca un masaj de plăcere, ci presupune un ritm solicitant, plimbări de contemplație în jurul lucrării, pauze frecvente și acțiuni hotărâte ale eboșoarelor folosite aproape chirurgical. Lucrând mult timp cu brațele ridicate și cu mâinile în același timp și ritm, atenția și focalizarea scad.

Eboșoarul mare de două mâini se manevrează ca o sabie când taie, respectiv ca un cuțit de paletă când fixează materialul prin glisare și apăsare. Cu o mână se așează bucata de lut pe poziție, apoi eboșoarul mare îl lipește definitiv, racordându-l la volumul precedent până la anvergura volumetrică

dorită. Unde lutul este în exces, eboșoarul tip miretă va tăia protuberanța respectivă cu o mișcare fermă și cu efect din încheietură, asemenea loviturilor tăiate din tenis. Dacă observăm o protuberanță nedorită, se va evita utilizarea maiului de lut și bătaia lui. Lutul se va deplasa greoi și necontrolat la bătaie, afectând structura și ancorele. Ideal este să utilizăm eboșoarul alternativ, cu partea plată din lemn, respectiv cu inelul metalic pentru eliminarea surplusului. Bucățile de lut rezultate prin tăiere, care se opresc într-o anumită limită planimetrică, spre exemplu la intersecția dintre maxilar și gât se pot bascula pe partea opusă dacă se observă acolo nevoia unei acumulări. Astfel, se obțin racorduri mai puțin tăioase între planuri sau între elementele de compoziție relaționate direct. Acest transfer rapid de material rezultat din tăiere este un mijloc de eficientizare a vitezei de modelare, nemaifiind nevoie să adunăm bucăți căzute și să le reamestecăm. O altă consecință a modelajului de finețe se referă la păstrarea clarității ochiului, prin păstrarea clarității lucrării și curățenia din jurul lucrării. Datorită faptului că lutul este monocrom, distincția umbrelor poate fi mai puțin sesizabilă decât contrastul culorilor pe o pânză. Așadar, efortul ochilor la modelaj poate fi compensat prin lucrul precis și câteva pauze tehnice în care vom închide ochii pentru câteva minute, dând răgaz ochilor să se relaxeze. La reluarea lucrului, erorile constructive, simetriile deranjante sau asimetriile caricaturale vor fi instantaneu vizibile, la fel și zonele care nu mai trebuie atinse, până în momentul corecturilor deja menționate. Unele asimetrii sunt utile în stabilirea caracterului, asemănării și expresiei palpitului de viață, capcana simetriilor poate conduce la o expresie morbidă.

La modelajul în lut, vom urma principiul simultaneității distributive, în sensul că vom lucra peste tot și deodată, însă cu intensități expresive diferite. Unele zone le vom lăsa mai puțin accentuate și finisate. De exemplu, există o astfel de zonă situată între perciun și terminația sprâncenei, zonă în care nu se întâmplă nimic spectaculos din punct de vedere plastic. Concomitent cu mărirea volumului ochilor la sculptura monumentală, vom micșora suprafața acestei zone centrale, dându-i mai multă expresie. Acest artificiu tehnic de amplificare a ansamblului orbitelor funcționează asemenea necesității machiajului excesiv al artiștilor de operă, a căror expresie trebuie văzută din ultimul rând și în orice lumină, fie ea slabă, fie

ea de reflector puternic. Alte convenții vizează evitarea copierii exacte a concavităților nărilor, urechilor, gurii deschise sau coafurii părului.

Să nu uităm că statuile vor sta în mediul natural și trebuie să le predispunem înclinații de evacuare a ploii pentru a nu crea zone pătate, rezultate din staționarea apei sau a aglomerării prafului. Chiar realistă, viziunea monumentală implică o simplificare atentă a buclilor, bărbiei, veșmintelor. Zâmbetul nu trebuie să dezgolească dinții pentru a nu fi interpretat ca grimasă, râsul poate fi confundat cu plânsul nervos, o privire fermă poate fi aproape de o fixație obsesivă. La modelajul ochilor se pot folosi găuri convenționale pentru ochii albaștri sau efecte optice de gene zgâriate pe partea interioară a pleopelor, însă aceste efecte trebuie utilizate cu precauție. Portretistica reliefului permite modelarea de planuri concave sau linii întrerupte care să sugereze ochelarii și ochii scobiți văzuți prin lentile. Arta portretistică este complexă și reușitele sculptorului sunt cu atât mai avansate cu cât el are capacitatea rară de a însufleți materia cu un dor nestins de oameni valoroși și eroi ce se cer immortalizați pentru eternitate.

La armătura unei statui vom confecționa o figură umană la proporția dorită, un schelet axial de tipul unui Y dublu din sârmă de fier la care-i atașăm un inel Ω în locul unde va fi capul. Vom atașa un element de susținere din fier forjat în formă de Z în zona omoplatului, dintr-un profil stabil, care va funcționa ca al treilea punct de sprijin pentru corpul figurii, mai ales dacă are glezne subțiri. Elementul de fixare trebuie să aibă talpă în cruce, cu găuri tehnice care să permită fixarea stabilă pe baza din lemn. Scheletul metalic al figurii se plisează în poziția pe care o are modelul sau postura selectată de sculptor. Mai departe, vom alege poziția umerilor și a bazinului, orientarea membrelor superioare și inferioare. Se rafinează armătura prin evidențierea flexărilor articulare ale gâtului, bazinului, coatelor, genunchilor, palmelor și picioarelor. Tălpile se ancorează provizoriu de planșetă. Vom utiliza fier moale tip OB de 6 sau 8 mm și vom însârma armătura metalică pentru a putea lega de ochiurile formate, segmentele de lemn și fluturași. La membrele corpului vom atașa elementele din lemn, câte două–trei odată, le vom stabiliza cu sârmă moale prin strângere și presare către armătura metalică. În zona toracelui vom adăuga mai multe segmente de lemn subțiri, prinse de jur împrejur cu sârmă mai groasă, similar unor baloți de paie. Peste

bucațile de lemn verticale se adăugă o scară cu fușteii apropiați asemenea armurii din vestele de luptă a amerindienilor nord-americani.

Scările de diverse lățimi sau în evantai vor fi ancorate în sens invers, contribuind la stabilizarea în cruce a armăturii. Se recomandă o dispunere orizontală a scărilor deoarece lutul atașat trebuie să rămână fix pe planurile verticale, înclinate sau în consolă. Întreaga suprafață se acoperă de fluturași și ancore mai mari. O ancorare suplimentară a lutului se va realiza prin cuie suplimentare din lemn, care se vor introduce printre stinghiile și fușteii de lemn ai structurii. Armătura unei figuri monumentale complexe se realizează după o machetă sau model reduse la scară. Cea mai eficientă variantă de transpunere este confecționarea unei structuri paralelipipedice gradate din lemn care să conțină macheta și ridicarea uneia similare cu dimensiunile proiectul în lut. De exemplu, pentru o figură de trei metri este necesară o machetă de 60 de centimetri. Vom grada cu aceeași unitate părțile paralelipipedului și trei teuri atât la macheta redusă, cât și la structura supradimensionată de trei metri. Pentru a verifica orice punct în spațiu, vom converge teul vertical, cel orizontal și cel de profunzime până la punctul respectiv. La intersecția celor trei teuri va rezulta o valoare numerică. Acesta se raportează la structura monumentală, unde cele trei teuri mari au deja marcare înmulțite cu cifra cinci.

Cele patru fețe ale paralelipipedului corespund vederii frontale, laterale și posterioare. Rezultă că, orice punct interior sau exterior al profilului machetei se poate translați precis de la machetă la statuia monumentală. Armătura din fier va fi dimensionată cu aproximativ 10 cm toleranță în interiorul reperelor exacte, pentru a lăsa loc de umplere cu lemn și lut. Pentru armătura propriu-zisă, se selectează un ax central format dintr-un profil de țevă rectangulară suficient de solid pentru a rezista greutateii armăturii din fier, lemn, lut și a negativului de ipsos pierdut. Axul armăturii se sudează pe o placă din metal, se întărește cu cel puțin patru gușee și se introduce în structura de trei metri. Vom alege vederea frontală și vom determina câteva puncte principale în adâncime, din zone ale extremității apropiate, respectiv extremității îndepărtate. Aceste prime repere vor fi marcate prin brațe axiale orizontale sudate de axul central. Se lucrează apoi alternativ, dinspre vederea posterioară și se determină câteva repere diametral opuse celor frontale. Dacă ne mutăm teurile într-o față laterală,

vom delimita profilele generale ale sculpturii monumentale, având ca repere punctele în spațiu deja stabilite. Vom continua determinarea reperelor laterale principale, astfel încât să rezulte două contururi continue principale, de sus până jos. Obținem astfel profilele corespunzătoare vederilor principale și urmează să determinăm semiprofilele figurii. Structura profilelor și semiprofilelor are la acest moment un aspect similar unui brad de crăciun cu beteală. Vom consolida structura generală cu elemente metalice de tip T, I, U, L. Întreaga armătură va fi ancorată de două structuri tip Z cu prindere la nivelul bazinului și prelungite cu o structură tip F montată la nivelul omoplatului. Axialitatea verticală a unei armături se verifică cu firul cu plumb, înclinația diagonalelor se determină cu nivela pe verticală și orizontală. Acest procedeu tehnic este extrem de eficient pentru transpunerea unei statui care prezintă o dezvoltare compozițională în spirală, cu două sau trei personaje.

Dacă lutul nu este disponibil ori particularitatea unei forme gonflete impune folosirea polistirenului, vom utiliza cu precauție materialele noi, uneori puțin testate. O înfășurare simplă, în nailon, a unei spume de stiropor poate produce efecte necontrolate învelișului sculpturii, cauzând fisuri și năruind lutul. De exemplu, la armarea burții unui cal de la o ecvestră, vom executa o structură metalică pe care vom lega cu ochiuri de sârmă structuri din lemn tip scară cu fuștei. Volumul de hiperboloid parabolic are tendința să se surpe datorită faptului că forma este în consolă accentuată și picioarele subțiri ale calului vibrează la acțiunea de modelare, provocând fisuri peste tot. Nu în ultimul rând, forma convexă cumulează apa de la stropirea lutului și de la condensul nailonului.

În schimb, la o armătură robustă, lutul va adera cu ușurință printre fuștei scărilor și spațiile dintre stinghiile de lemn. Ca să pătrundă mai ușor printre elementele armăturii, se recomandă ca primul strat de lut să fie mai moale. Primul strat de lut împins printre lemne se va usca mai repede spre interior și va funcționa ca o ancoră pentru următoarele straturi suprapuse. Armătura de lemn va atrage umezeala lutului asemenea zidului care absoarbe apa din tencuială. Această operațiune de aderență trebuie executată delicat, întrucât armătura se va îngreuna tot mai mult. Lutul se aplică pe toată suprafața cu eboșoarul mare și se îndeasă cu pumnul sau dosul palmei. Sârmele ieșite din armătură se împing cu capătul eboșoarului mare pentru a ne proteja mâinile de posibile escoriații. Se evită loviturile puternice de mai

lat, pentru că acestea pot desprinde lutul abia fixat pe partea diametral opusă a statuii. Calitatea lutului se menține prin frământare, asemenea unui aluat de pâine. Trebuie să ne oprim dacă observăm diferențe sesizabile în consistența lutului, ca urmare a unei preparări superficiale. Frământând cu răspundere lutul vom evita viitoare contrageri ale masei, fisuri și surpări de forme. Vom stropi lutul cu o anumită frecvență pentru a preîntâmpina o uscare rapidă a primului strat, datorată expunerii acestuia la masele de aer. Este foarte dificil să controlăm consistența lutului în spații deschise sau în *plein air*.

Următoarea etapă este încărcarea fluturașilor și a ancorelor cu cordoane de lut încolăcite în jurul lor și atașarea acestora la volumul general. Va rezulta o formă simetrică a cărei siluetă va fi completată progresiv de următoarele straturi de lut până la atingerea amplitudinii profilului. Este esențial să marcăm reperele principale prin verificarea punctelor generale în spațiu. Uneori, sculptorul este nevoit să reinventeze anatomia, adăugând încă o grupă de mușchi abdominali, de exemplu, dacă volumul toracelui este prea lung. Unele accente liniare, incizii, urme trasate și fierăstruiuri suprapuse ale uneltelor dințate aplicate la sfârșitul modelajului figurii vin să aducă un plus de prospețime statuii.

Recent s-a descoperit că cele mai vechi artefacte incizate ar fi fost făcute de *homo erectus* pe scoici de apă dulce în Java, cu mai bine de 300 000 de ani în urmă. Încă de pe atunci inciziile dovedesc capabilități simbolice de comunicare pe care specialiștii le rezervau doar neanderthalienilor. Scoicile erau perforate când încă erau moi apoi se incizau cu linii zigzag.

În bisericile de lemn din Ardeal, tocul ușii este decorat cu motivul dinților de lup protectori care marcau trecerea într-un spațiu sacru, similar zigzagului coloanei brâncușiene dedicată Eroilor Războiului de Reîntregire, expresii milenare ce ne trimit la aceeași interpretare simbolică.

Sculptorul păstrează unori axe de construcție ale volumelor la modelajul figurilor monumentale, evitând pe cât posibil efectul de *horror vacui*, prin acumularea informației vizuale acolo unde aceasta este deficitară sau prea finisată. La finisarea figurii se utilizează mirete cu inele diferite, inelul metalic producând o urmă clară. Acest tip de finisare inelară se aplică la racordurile planurilor de înclinație diferită, la contracurbe ori la volumele concave. Rareori în natură două volume se delimitează printr-o linie netă și severă, mai degrabă sesizăm racorduri mai mult sau mai puțin vizibile.

Finisarea cu inele circulare, ovale, drepte sau combinate are rolul de a omogeniza suprafața în sensul clarității și transmiterii unei prospețimi vitale materiei inerte.

Utilizarea eboșoarului cu miretă trebuie făcută cu fermitate și tandrețe, suprafețele lucrate trebuie verificate de ochi odihniți și testate în lumini diverse. În caz contrar, există pericolul ca modelajul să fie prea obosit, de la revenirile, indeciziile și inegalitățile modelatorului surmenat. De regulă, finisarea lutului scoate în evidență erorile materiei stabilizate și, deseori, este o operațiune mai solicitantă decât alte operațiuni aparent grele, cum ar fi lustruirea pietrei sau a metalului. Lutul facilitează exprimarea plastică, dar suprafața lui este instabilă, fragilă.

Procedurile de finisare nu se simplifică pe măsură ce terminăm lucrarea, ca atunci când descreștem granulația necesară lustruirii mecanice. Lutul eboșat se finisează simultan, opunând uneori o minimă rezistență, plictisitor de egală pentru artist. Acest moment crucial face diferența dintre capodoperă și rateu. Poate nu întâmplător Brâncuși a renunțat la modelajul în lut, favorizând tăietura directă, tocmai datorită acestor capcane și a ritmului inegal, lent versus febril, din timpul modelajului. Unii sculptori pierd expresia monumentală a lucrării tocmai acum, vrăjiți parcă de meticulozitatea spoielii lutului, seduși de intimismul pygmalionic. Se poate ajunge ușor de la bascularea plăcerii de sine spre detestare și depresie, dacă sculptorul nu se mai poate recunoaște în lucrarea prea frecventată sau dacă nu mai are puterea să o ia de la început, de fiecare dată, de câte ori este nevoie. Pentru a nu abandona tocmai la sfârșit, este recomandat ca artistul să ia puțină distanță, oprind tentația efervescentă care l-a secătuit de energie și căutând ancore în real. Pauza, la timpul oportun, ne oferă șansa să ne regăsim sensul inițial, nu doar respirația. Odată recăpătat echilibrul psihologic și calmat sentimentul de panică, erorile finisării pot fi reglate tăind ferm și reconstruind forma într-o altă lumină a sufletului.

Ateliere interdisciplinare de creație și interpretare pentru studenți – Festivalul PASS-WORD-OPERA

INA HUDEA

Conferențiar universitar dr. habil.

Academia Națională de Muzică „Gheorghe Dima” Cluj-Napoca

e-mail: ina.m.hudea@gmail.com

ABSTRACT. The workshop is the ideal format for the objectives of the **PASS-WORD-OPERA** Festival, as it allows optimal use of a relatively short time frame to achieve a meaningful educational objective. The creative and performance workshops of the students of the Singing and ASM specialities, initiated and perpetuated by this programme, have taken on a clear and precise shape. The interdisciplinary activity, the challenges of working in teams composed only of young directors, choreographers, dancers and lyrical artists, the successful collaborations with the Art and Design University of Cluj, Cluj High School of Choreography and Dramatic Art, the openness towards approaching a different type of repertoire, the entry into the online environment have led to a remarkable onstage evolution of all the students who participated in these workshops. In the long term, we intend to develop these workshops to such an extent that the performances made during them will be unified in a live event - **PASS-WORD-OPERA** Festival of Student Creation and Performance, lasting 7 days, which will take place once every two years, on the stage of the "Gh. Dima" National Music Academy of Cluj and in unconventional spaces offered by the Art and Design University, the Romanian Order of Architects – Cluj Branch – Urban Scene, and other project partners.

KEYWORDS: *creation and interpretation, interdisciplinarity, musical performing arts.*

Programul studențesc de creație și interpretare artistică **PASS-WORD-OPERA** a apărut ca o necesitate absolută de a oferi studenților satisfacția reprezentării spectacolelor la care au muncit atât de greu un an de zile și care nu puteau fi jucate cu public în perioada crizei sanitare. Astfel, am inventat un concept, un program care să poată aduna sub un singur acoperiș toate realizările studenților pe parcursul unui an universitar atipic. Voiam să fie ceva atrăgător pentru public, dar, în primul rând, să îi reprezinte pe tinerii artiști, să facă parte din lumea lor. Deci, *pass-word-opera* semnifică „să trecem cuvântul, muzica și dansul de la o generație la alta; dar și parola noastră: opera!”

Programul de creație și interpretare artistică al studenților de la specializările *Canto* și *Artele spectacolului muzical* s-a desfășurat pe durata a zece zile (11–21 iunie 2021) și a cuprins realizările unui an universitar dificil, cu provocări inedite, care au împins la maximum limitele învățământului artistic. Cine și-ar fi imaginat că se poate construi on-line nu un spectacol, ci șapte și că se pot învăța roluri dificile sau coruri de operetă cu ajutorul negativelor? Mai mult decât atât, cine ar fi crezut că dansurile și mișcarea scenică de ansamblu se pot filma în bucătărie și se pot repeta individual în sufragerie? Ei bine, toate acestea s-au întâmplat datorită entuziasmului, încrederii, talentului și pasiunii unor studenți, profesori și tehnicieni remarcabili. A fost o muncă asiduă pe care ne-am dorit să o împărtășim cu publicul, părinții, colegii și profesorii noștri.

Astfel, **PASS-WORD-OPERA** a reunit șapte spectacole (teatru, operă, musical), difuzate ca premiere pe canalul de YouTube al Academiei Naționale de Muzică „Gh. Dima” din Cluj-Napoca (ANMGD). M-am ocupat personal atât de concepția și realizarea grafică a logo-ului de program (<https://www.youtube.com/watch?v=YEWN808z0g>) și a tuturor spoturilor de promovare, cât și de montajul video al spectacolelor prezentate. Linkurile acestor spectacole se regăsesc în Anexa 1 a prezentei lucrări.

„Generația pandemiei”, cum le spuneam în glumă studenților care au intrat la Academia Națională de Muzică „Gh. Dima” în anul universitar 2019–2020, a fost și va rămâne un caz cu totul aparte în cariera mea pedagogică. Acești tineri, văduviți brusc de un lucru esențial în formarea lor ca artiști – interacțiunea cu colectivul și cu scena – au devenit, de la o zi la alta, derutați, neliniștiți, anxioși, lipsiți de un scop clar.

Înțelegând foarte rapid situația paradoxală în care ne-am găsit peste noapte, în martie 2020, am decis să schimb complet proiectele de lucru începute în primul semestru, care nu se mai potriveau unui învățământ on-line. Fiind și tutorele anului I Canto și Artele spectacolului muzical, am început un nou capitol al exprimării mele didactice.

Făceam ședințe în fiecare sfârșit de săptămână, abordând subiecte ca emoția, recunoștința, imaginația, singurătatea, solidaritatea și multe altele; am organizat grupuri de repetiții pe Skype cu proiectele micilor regizori, proiecte în care erau implicați colegii lor de la specializarea Canto; am conceput un spectacol inedit, unde studenții au fost provocați să își gândească și să își confecționeze singuri costumele și machiajul pentru personajul propriu.

Între timp, am achiziționat și aparatura necesară pentru montajul video și audio, dedicându-mi timp îndelungat pentru aprofundarea programelor de editare, care mi-au permis apoi, transpunerea altor proiecte în materiale digitale. Sfârșitul de an 2020 avea să ne aducă prima răsplată, după îndelungi eforturi, dezamăgiri, dar și speranțe. Am realizat un spectacol – film în patru episoade, după *Carnavalul poveștilor* de Ana și Ion Mureșan, în care fiecare student și-a filmat momentul cu telefonul mobil, iar eu le-am editat mai apoi într-un material unic, plin de creativitate și emoție, care a avut premiera pe pagina de Facebook a *Scenei Urbane* (<https://www.scenaurbana.ro/carnavalul-povestilor-experiment-creativ-studenti-artele-spectacolului-gh-dima-cluj/>).

A fost momentul când ne-am dat seama că nimic nu ne poate opri. Eram o echipă care, pas cu pas, a dus la bun sfârșit toate proiectele incluse apoi în programul *PASS-WORD-OPERA*. Totalul de peste 4000 de vizualizări ale programului ne-a confirmat că efortul nu a fost în zadar!

Cu toate că anul universitar 2021–2022 s-a desfășurat sub o zodie mai fericită, a învățământului hibrid în primul semestru și apoi a celui *cu prezență fizică* în cel de-al doilea semestru, mi s-a părut nedrept să renunț la acest proiect. Drept urmare, toate spectacolele realizate de studenții specialităților Canto și Artele spectacolului muzical, coordonate și regizate de mine, prezentate pe scena Academiei Naționale de Muzică „Gh. Dima”, au fost incluse în a doua ediție a programului de creație și interpretare

PASS-WORD-OPERA, care s-a desfășurat în același format, pe canalul de YouTube al academiei, în perioada 12-20 iunie 2022. Filmările au fost realizate cu aportul deosebit al domnilor Paul Balotă, Dionisie Stoian și Daniel Spătar de la departamentul *Studioul acustic* al ANMGD, iar montajul video și promovarea au fost realizări proprii. Linkurile acestor spectacole se regăsesc, de asemenea, în Anexa 1 a prezentei lucrări.

Atelierul este formatul ideal pentru obiectivele proiectului deoarece permite utilizarea optimă a unui interval relativ scurt pentru realizarea unui obiectiv educativ semnificativ. Prilejuate de inițierea și perpetuarea acestui program, *Atelierele de creație și interpretare ale studenților de la specialitățile Canto și ASM* au prins un contur evident și precis. Activitatea interdisciplinară, provocările muncii în echipe formate doar din tineri regizori, coregrafi, dansatori și artiști lirici, beneficele colaborări cu Universitatea de Arte și Design din Cluj-Napoca și Liceul de Coregrafie și Artă Dramatică „O. Stroia” din Cluj-Napoca, deschiderea spre abordarea unui alt tip de repertoriu și intrarea în mediul *on-line* au dus la o evoluție scenică remarcabilă a tuturor studenților care au participat la aceste ateliere.

Intenționez ca pe termen lung să dezvolt în așa măsură aceste ateliere, încât reprezentațiile realizate în cadrul lor să se unifice într-o manifestare *live* – *Festivalul de creație și interpretare studențească PASS-WORD-OPERA*, cu o durată de 7 zile, ce se va desfășura o dată la doi ani, pe scena Academiei Naționale de Muzică „Gh. Dima” din Cluj-Napoca, în spații neconvenționale oferite de Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca și Ordinul Arhitecților din România – Filiala Cluj – Scena Urbană, instituții care vor deveni și parteneri principali ai manifestării.

Vom păstra strânsa colaborare cu Liceul de Coregrafie și Artă Dramatică „O. Stroia” din Cluj-Napoca, dar vom deschide porțile și Colegiului de muzică „Sigismund Toduță”, precum și Liceului de Arte Vizuale „Romulus Ladea”, pentru proiecte comune ce vizează promovarea sferei educaționale a instituțiilor prezente în festival.

Festivalul va conține, pe lângă spectacole, vernisaje, workshopuri și *masterclass*-uri, prelegeri și ateliere susținute de specialiști de prestigiu în domeniile vizate. El va fi filmat integral, promovat și difuzat pe canalele de YouTube și platformele media ale Academiei Naționale de Muzică

„Gh. Dima” din Cluj-Napoca, ale Ordinului Arhitecților din România – Filiala Cluj – *Scena Urbană*, ale Universității de Artă și Design din Cluj-Napoca și ale partenerilor media.

La sfârșitul lunii mai 2023, a avut loc prima ediție *live* a *Festivalului de creație și interpretare studențească* PASS-WORD-OPERA, cu o durată de șapte zile. Programul a fost unul variat și cuprinzător, atingând multiple sfere de interes ale participanților. Structura festivalului a fost următoarea:

22 mai

- Ora 10.00-10.30 **Deschiderea oficială a festivalului**, prezentarea programului și a invitaților
- Ora 11.00-12.00 Masă rotundă *Oportunități ale interdisciplinarității artelor* - moderator prof. univ. dr. Gabriel Banciu
- Ora 12.00-14.00 **Workshop „Stilistică și retorică barocă” Dido and Aeneas de H. Purcell**, susținut de Giorgia Bruno (Roma)
- ora 18.30-20.30, Sala Studio Spectacol *Elixirul dragostei* de G. Donizetti, realizat de studenți și cadre didactice ai ANMGD (coordonator conf. univ. Ina Hudea)

23 mai

- ora 10.00 – 12.00, Sala 1 a Liceului de coregrafie și artă dramatică „O. Stroia” din Cluj-Napoca, Atelierele *Dansul ca formă de dezvoltare personală și incluziune socială* – susținut de Daiana Jelescu (Royal Dance Academy) și Roxana Florescu (Art House);
- ora 11.00 – 13.00, sala 16 ANMGD, **Workshop „Stilistică și retorică barocă” Dido and Aeneas de H. Purcell**, susținut de Giorgia Bruno (Roma)
- ora 14.00 – 17.30, Sala Studio, **Masterclass regie de musical**, susținut de prof. dr. Cătălin Ionescu-Arbore (UNMB)
- ora 19.00 – 20.15, Sala Studio, **JSB-CORPO-REALITY/DANCE MENTORING**, Spectacol de dans realizat de studenți și cadre didactice ai ANMGD (coordonator conf. univ. Livia Gună)

24 mai

- ora 10.00 – 14.00, Sala Studio, **Masterclass regie de operă**, susținut de d-na Anda Tăbăcaru (Opera Brașov)

- ora 17.00 – 19.00, Sala Studio, Spectacol *My fair Lady* de Fr. Loewe, realizat de studenți și cadre didactice ai ANMGD (coordonator c.d.a. Mihaela Sandu)
- 25 mai
- ora 10.00-12.00, Sala 39, Atelier *Ritmica și arhitecturizarea corporală - instrumente ale creativității*, susținut de conf. univ. Livia Gună (Opera Maghiară Cluj, ANMGD)
- ora 11.00 – 13.00, sala 16, **Workshop „Stilistică și retorică barocă” *Dido and Aeneas* de H. Purcell**, susținut de Giorgia Bruno (Roma)
- ora.18.30 -19.30, Sala studio, Spectacol *Suor Angelica* de G. Puccini, realizat de studenți și cadre didactice ai ANMGD (coordonator conf. univ. Ina Hudea)
- 26 mai
- ora 10.00-11.00, Sala Studio, *Magia spectacolului cu păpuși* – Work demonstration, susținut de Florin Marin și Andreea Bolovan (Teatrul Puck)
- ora 11.00-13.00, Sala Studio, Atelier *Relația machiaj - costum în spectacolul contemporan*, susținut de prof. univ. Liliana Moraru
- ora 18.30- 20.30, Sala Studio, *Recital liric-coregrafic*, susținut de elevi ai Liceului de Coregrafie și Artă Dramatică „Octavian Stroia” din Cluj-Napoca și ai Colegiului de Muzică „Sigismund Toduță” (Cluj)
- 27 mai
- Ora 10.00-13.00, Sala Studio, Workshop *Tehnici de exprimare emoțional – corporală*, susținut de prof. univ. Anca-Daniela Mihuț (ANMGD) și Adonis Bunghis (Workplace Options)
- ora 18.30 – 20.00, Sala Studio, *Să facem spectacol*, reprezentație a proiectelor studenților regizori, coregrafi și dansatori (coord. Conf. univ. Ina Hudea, prof. univ. Anca Mihuț)
- 28 mai
- ora 11.00-13.00, Sala Studio, Tur ghidat virtual *Valorificarea spațiilor urbane prin intermediul proiectelor artistice*, susținut de arh. Daniela Maier
- ora 18.00, Închiderea oficială a Festivalului, oferirea de diplome de participare, distincții, scrisori de mulțumire etc.

- ora 18.30 – 20.00, Spectacol *Gala de operă*, realizat de studenți și cadre didactice ale ANMGD (coordonatori: conf. univ. Ina Hudea, conf. univ. Cristian Sandu).

În câteva cuvinte, putem concluziona scopul pe care și l-a propus și atins ediția 2003 a Festivalului PASS-WORD-OPERA:

- Dezvoltarea unei abordări interdisciplinare, colaborative și în coproducție între instituțiile de învățământ artistic din Cluj-Napoca;
- Promovarea produselor culturale ale tinerilor artiști din Cluj-Napoca;
- Satisfacția studenților/elevilor raportată la munca depusă în timpul perfecționării profesionale;
- Crearea unei metode foarte eficiente de oglindire și autocontrol/ autoevaluare pentru participanții la manifestare;
- Crearea unei rodnice platforme de dialog între arte, între studenți/elevi și profesori, între generații și între medii de performare;
- Dezvoltarea și diversificarea publicului, educarea publicului tânăr;
- Sprijinirea adaptării activităților artistice la platforme diverse de prezentare și difuzare, inclusiv în mediul digital.

Într-un cadru neoficial, colaborarea între universitățile de profil funcționează deja. Profesorii implicați în proiecte fac parte dintr-o mică rețea informală de sprijin reciproc, conștienți fiind de importanța unui tablou de ansamblu pentru pregătirea profesională a studenților. În absența unei minime recunoașteri instituționale însă, aceste eforturi sunt destinate a rămâne insuficiente. Experiența generală a echipelor de proiect și cea specifică artelor spectacolului vizează angrenarea unor mijloace relaționale, financiare și mediatice suficiente pentru a garanta continuitatea proiectelor implementate. Următoarea ediție a *Festivalului PASS-WORD-OPERA* va avea loc în iunie 2025.

Bibliografie

*** Viziune Strategică și Coerentă pentru Sectorul Cultural, cod MySMIS129541/cod SIPOCA 709, finanțat din Fondul Social European, prin „Programul Operațional Capacitate Administrativă 2014–2020”

*** https://www.umpcultura.ro/Files/rezultate-ssdc/1.-Sinteza_definitii-si-clasificari_28.02.2022.pdf

- *** <https://trainingclub.eu/wp-content/uploads/2023/08/CreArt-Creativity-and-Arts-in-Digital-Social-Innovation-RO.pdf>
- *** <https://www.europa-creativa.eu/files/upload-dir/83-brosura-coop-2022-ro-web.pdf>
- *** <https://iteach.ro/experiencedidactice/wp-content/experiente-didactice/5-2021.pdf>
- *** <https://www.afcn-proiecte.ro/media/Prioritati%20PROIECTE%20CULTURALE%20-%20SESIUNEA%202%20-%202024.pdf>
- *** https://www.researchgate.net/profile/Marinela-Rusu/publication/331022287_COMMUNICATION_-_VOLUM_II_ONLINE_2018/links/5c61a0a2a6fdccb608bb9729/COMMUNICATION-VOLUM-II-ONLINE-2018.pdf
- *** <https://revistaeducatie.ro/wp-content/uploads/simple-file-list/SIMPOZION-NATIONAL-METODE-INOVATIVE-DE-PREDARE-INVATARE-EVALUARE.pdf>

Anexa 1 – Linkuri spectacole PASS-WORD-OPERA

1. *Il matrimonio segreto* de D. Cimarosa, 18 iunie 2021, în cadrul Programului *PASS-WORD-OPERA*, ediția a I-a, <https://www.youtube.com/watch?v=RrliIMLf4ihY>
2. *La Cenerentola* de G. Rossini, 15–16 iunie 2021, în cadrul Programului *PASS-WORD-OPERA*, ediția a I-a;
partea 1 <https://www.youtube.com/watch?v=3DWQIMXJjWs>
partea 2 <https://www.youtube.com/watch?v=XIRxIRyc1kI>
3. *Caragialiada* (spectacol de teatru realizat cu studenții anului II Canto și ASM), 11 iunie 2021, în cadrul Programului *PASS-WORD-OPERA*, ediția a I-a;
<https://www.youtube.com/watch?v=3XA-BJjPDRE>
4. *Micul Prinț* după A. de Saint-Exupery (spectacol de teatru muzical realizat cu studenții anului II Canto și ASM) 14 iunie 2021, în cadrul Programului *PASS-WORD-OPERA*, ediția a I-a;
<https://www.youtube.com/watch?v=GuB6Qv2sflU>
5. *Frumoasa și Bestia* (adaptare scenică după filmul produs de Disney 1991), 17 iunie 2021, în cadrul Programului *PASS-WORD-OPERA*, ediția a I-a;
<https://www.youtube.com/watch?v=j5c4FWwydIc>
6. *Aladdin* (adaptare scenică după filmul produs de Disney 2019), 20 iunie 2021, în cadrul Programului *PASS-WORD-OPERA*, ediția a I-a;
<https://www.youtube.com/watch?v=1uXkwiQ7tjM>
7. A doua ediție a Programului de creație și interpretare studentescă *PASS-WORD-OPERA*, canalul de Youtube al ANMGD, 12 iunie – 20 iunie 2022:

- *Vrăjitorul din Oz/A wonder in time*,

<https://m.youtube.com/watch?v=BtWCF3xhYPA>

- *Mica Sirenă/Cei trei purceluși*,

<https://www.youtube.com/watch?v=jSaTfqegK4A&t=0s>

- *Singurătatea eroului tragic*, <https://www.youtube.com/watch?v=3uJDtDK7AuI>

- *Tre minute/Flautul fermecat*,

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=HO2Q9EwyeiI>

- *Bal la Prințul Orlovsky*, <https://www.youtube.com/watch?v=8lOXHDyQXzU>

- *Vai bădiță dragi ne-avem!!/Ciocârlia*,

<https://www.youtube.com/watch?v=U1Mg0zOiAQ4&t=63s>

- *Salomeea/1/4*, <https://www.youtube.com/watch?v=A9FEvo2sfTs&t=79s>

- *Il viaggio a Reims* de G. Rossini,

<https://www.youtube.com/watch?v=3r41FsnFR-I&t=17s>

8. Ediția live 2023 a *Festivalului de creație și interpretare studențească* PASS-WORD-
OPERA

- *Gala de Operă*, https://www.youtube.com/watch?v=687j_MxbPWI

- *My fair Lady* de Fr. Loewe,

<https://www.youtube.com/watch?v=hDrjK6s5I04&t=11s>

- *Elixirul dragostei* de G. Donizetti,

<https://www.youtube.com/watch?v=EcYS1WOH-wk&t=932s>

- *JSB Corpo-Reality*, <https://www.youtube.com/watch?v=eXY5Sp2uE-M&t=584s>

- *Să facem spectacol* – Familia Addams -

<https://www.youtube.com/watch?v=zrFQUJ-3V4c&t=372s>

- *Recital Liceul de coregrafie și Artă dramatică Cluj*,

<https://www.youtube.com/watch?v=s9Urzd1lXWc&t=804s>

- *Recital Colegiul de Muzică Cluj*,

<https://www.youtube.com/watch?v=1PIVpYJKJ8k&t=12s>

- *Suor Angelica* de G. Puccini,

<https://www.youtube.com/watch?v=laeXqRSCSc0&t=1557s>

Design pentru educație, educație pentru design

DIANA IANACIUC

Profesor dr./Designer, Arhitect
Liceul de Arte Vizuale „Romulus Ladea”, Cluj-Napoca
dianaianaciuc@gmail.com

ABSTRACT. In today's context of permanent change in Romania's educational system, vocational art education is still a possibility for student in lower and upper level of secondary education, but this type of education still functions without a well put together educational program, and this offers an opportunity to all teachers that want to be creative in the classroom and explore with pedagogical methods. Another opportunity comes from the fact that different specializations are available for students to choose, from visual arts to decorative arts, design, and architecture, all are available in vocational art education. The present text will explore a series of pedagogical methods from modern history, designed by educators with the purpose of encouraging creativity and artistic exploration in young children, and guiding them to a specific artistic specialization that suits them and their skills. Based on the pedagogical methods presented in this lecture, methods that have been explored in the interior design and architecture classroom of a vocational art school, a series of design projects created by students, will be presented from the perspective of the importance of pedagogical methods in teaching design disciplines.

KEYWORDS: *education, design, methods*

1. Introducere

Scopul textului de față este de a identifica o serie de teorii și ideologii ale educației pentru design și arhitectură din perioada premodernă și modernă, punând accentul pe teoriile educatorului Friedrich Froebel, a cărui influență

se poate observa în metodele pedagogice din perioada modernismului, ulterior utilizate în cadrul școlilor de la Bauhaus și Ulm, precum și în cadrul școlilor din România. De asemenea, lucrarea de față urmărește să exploreze relevanța unor astfel de metode pedagogice în contextul educației pentru design din cadrul școlilor vocațional-artistice din România.

Designul este un domeniu al explorării, un domeniu orientat spre rezolvarea problemelor de diferite forme, un domeniu cu un caracter pluridisciplinar, un domeniu care, de cele mai multe ori, prezintă o abordare sistematică în procesul creativ, un domeniu care asociază aproape de fiecare dată procesul creativ cu metoda specifică.

În contextul evoluției profesiei de designer, odată cu evoluția unei societăți informaționale care dispune acum și de accesul la inteligență artificială, contribuția educației în practica disciplinei este ferm contestată de către elevi în procesul lor de formare, aceștia având acces la un volum mare de informații și având posibilitatea de a acumula competențe și abilități prin mijloace nonformale.

Aplicarea unor metode pedagogice clasice în cadrul orelor de specialitate din școlile vocaționale artistice, asociate cu o documentare riguroasă și relevantă din partea profesorului, poate genera o serie de rezultate spectaculoase din partea elevilor și, totodată, poate pune bazele unei abordări creative pentru proiectele de design realizate în timpul cursurilor.

2. Design pentru educație, educație pentru design

Această parte a lucrării de față urmărește o scurtă trecere în revistă a unor metode pedagogice clasice ale lui Friedrich Froebel, cu aplicabilitate în designul modern și contemporan, metode a căror eficiență și relevanță se validează prin rezultatele obținute de o serie de personaje marcante din istoria designului.

Froebel nu este cunoscut de marea majoritate a educatorilor și profesorilor contemporani, este cu atât mai puțin familiar publicului larg, abordarea sa asupra programului educațional pentru preșcolari și ideologiile

lui au fost puternic influențate de convingerile sale religioase și experiențele sale din copilărie (Provenzo Jr., 2009).

Ideea de grădiniță, „Kindergarten”, a lui Froebel a fost, de fapt, o sinteză a teoriilor studiate de el, care puneau accentul pe dimensiunea spirituală a copilului. Astfel, Froebel dezvoltă o teorie a jocului. Această teorie a sa, despre nevoia copilului de a fi implicat într-un tip de joacă educativă, a dus



Fig. 1. „Cadourile lui Froebel”

la cea mai importantă contribuție a sa în ceea ce privește programul educațional al preșcolarilor, „Cadourile și ocupațiile lui Froebel” (*Froebel's Gifts and Occupations*, Provenzo Jr., 2009).

Cadourile lui Froebel se referă la o serie de douăzeci de jocuri și activități, parte a unui curriculum educațional interactiv, menit să îi învețe pe copii despre formele fizice și relațiile regăsite în natură. Aceste jocuri și activități tangibile presupuneau că există o logică matematică a tuturor elementelor regăsite în natură (Provenzo Jr., 2009).

Toate jucăriile și activitățile propuse de Froebel funcționau sub forma unor unelte menite să trezească și

să dezvolte capacitățile copilului de a recunoaște elemente găsite în natură, el considerând că toate elementele din natură, animale, plante și minerale, sunt conectate.

Froebel nu punea accentul pe diferențele dintre activitățile și jocurile propuse, sistemul său educațional era gândit în așa fel încât trecerea în procesul de predare-învățare să se facă gradual, de la activități simple la activități complexe, „pornind de la volume, la forme plane, la linii, la puncte, după care se revine la forme tridimensionale prin intermediul modelării” (Provenzo Jr., 2009).

Activitățile (Fig. 1) propuse de către Froebel nu erau doar niște invenții inteligente, ci o serie de unelte menite să dezvolte capacitățile cognitive ale copiilor.

Primul tip de jucărie propus era o colecție de șase mingi confecționate din lemn, fiecare dintre ele fiind dispusă pe o sfoară. Aceste jucării erau asociate cu culori pentru a fi mai ușor de identificat: trei mingi erau asociate cu culorile roșu, galben și albastru, culorile primare, iar celelalte erau violet, portocaliu și verde, culorile secundare. Acestea reprezentau o sinteză a posibilelor combinații de culori. De asemenea, a folosit ca volum sfera, pentru că era considerată o formă egal proporționată fără început și fără sfârșit. Din punct de vedere al aplicabilității educaționale, această jucărie era utilizată pentru a ajuta copiii să înțeleagă mediul înconjurător.

Pentru jucăria cu numărul doi din seria propusă, Froebel a creat un al obiect educațional alcătuit din trei părți, un cub de lemn, o sferă de lemn și un cilindru de lemn. Această jucărie demonstrează principiul unității regăsit în toate ființele vii, dar și în toate obiectele neanimate (Brosterman, 1997).

Cu această jucărie, Froebel reușește să creeze o serie de exerciții educaționale care demonstrează copiilor înțelesul formelor opuse. Fiecare formă era găurită în centru și era suspendată (Fig. 2) pentru a putea fi manipulată de către copii. Astfel, ei le învârt, le împing și descoperă toate fețele volumelor, dar și ce iluzii pot crea acestea

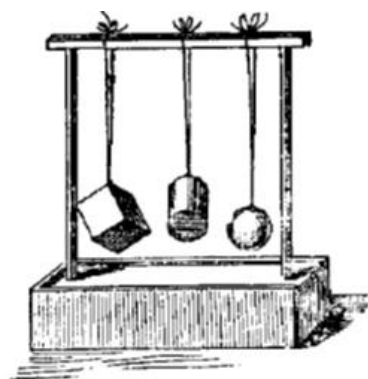


Fig. 2. Jucăria Educațională
Nr. 2

prin mișcare, spre exemplu, cilindrul rotit foarte repede creează imaginea unei sfere.

Următoarele patru tipuri de jucării educative propuse de Froebel sunt cele mai reprezentative pentru educația preșcolară și școlară modernă și reprezintă o inovație radicală în istoria jocului și a jucăriilor. Jucăriile cu numerele trei, patru, cinci și șase (Fig. 3) erau alcătuite dintr-o serie de corpuri geometrice regulate, cuburi, paralelipipede și corpuri geometrice derivate din cub, menite să învețe copiii cum să se raporteze în tridimensional. Cu ajutorul acestor jucării, Froebel propune un tip de activitate educațională care încuraja copiii să conceapă structuri tridimensionale fără a imita lumea ce îi înconjoară. Astfel, prin manipularea acestor corpuri geometrice pe o suprafață de tip grilă, copiii reușeau să creeze propriile structuri tridimensionale, uneori destul de complexe, care imitau mici piese de mobilier sau structuri arhitecturale (Brosterman, 1997). Acest tip de jucărie educațională este extrem de popular și astăzi, fiind întâlnit în aproape toate unitățile de învățământ moderne, care au în aria curriculară discipline precum designul sau arhitectura.



Fig. 3. „Froebel Blocks”

Dacă primele șase jucării propuse de Froebel aveau la bază obiecte tridimensionale, următoarele tipuri de jocuri educative erau concepute din forme bidimensionale. Jucăria educațională numărul șapte, intitulată

„Parchet” (Fig. 4, stânga), era alcătuită dintr-o serie de figuri geometrice regulate (pătrat, triunghi isoscel sau triunghi echilateral), viu colorate, care ofereau copiilor posibilitatea să organizeze pe o suprafață de tip grilă o multitudine de compoziții abstracte.



Fig. 4. Jucării Educaționale pentru activități cu forme bidimensionale

Următoarele jucării din seria de douăzeci propusă de Froebel susțin activități educaționale cu forme bidimensionale și culoare. Cu ajutorul acestor jucării, educatorii îi învățau pe copii despre simetria formei, despre culoare sau despre structură. Fiecare dintre aceste jucării implică o activitate diferită pentru copii, spre exemplu, jucăria cu numărul optsprezece (Fig. 4, mijloc) era un exercițiu de pliere a hârtiei după anumite tipare, iar jucăria cu numărul paisprezece (Fig. 4, dreapta) îi învăța pe copii să coasă tot după anumite tipare, concepute pe un sistem de grilă (Brosterman, 1997).

Ultimele jucării erau utilizate în procesul educațional sub formă de aplicații ale celor anterioare, combinând figurile bidimensionale cu abilitățile tridimensionale dobândite de copii după utilizarea primelor tipuri de jucării (Brosterman, 1997).

Pentru profesorul modern, ideile lui Froebel pot părea abstracte și spirituale; ele nu rezonază cu ideologiile moderne ale eficienței în educație sau cu standardele actuale de predare. Dacă sunt utilizate însă într-o manieră adaptată zilelor noastre, jucăriile propuse de Froebel pot fi extrem de utile în educația și formarea elevilor sau a studenților.

Astăzi, jucăriile educative ale lui Froebel sunt utilizate în procesul de predare al școlilor de design și arhitectură; posibilitatea de a fabrica și, ulterior, de a manipula cu ușurință piesele acestor jucării stimulează creativitatea și percepția spațială a studenților. Terry Knight, profesor de

arhitectură la MIT School of Architecture, vorbește despre modul în care utilizează aceste jucării pentru a preda gramatica vizuală și modalități de proiectare computerizată, dar și despre efectul pozitiv înregistrat asupra studenților săi, datorită posibilității de a manipula aceste obiecte (Night, 2019).

Aceste conexiuni nu se opresc la arhitectură și design: „*Tipul de artă creat în secolul 19 este complet diferit față de ceea ce s-a creat după ce copiii au urmat cursurile grădiniței Froebel*” (Brosterman, 1997). Artiști expresioniști, cubiști și suprarealiști precum Paul Klee sau Wassily Kandinsky au urmat același tip de grădiniță, iar asemănarea unor lucrări realizate de aceștia și ilustrațiile din programa educațională, este uimitoare (Fig. 5) (Kohlsted).

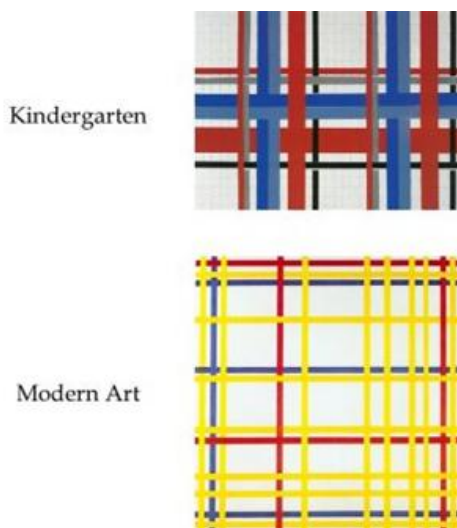


Fig. 5. Comparație între o pictură realizată de Piet Mondrian și o imagine din caietele cu activități de la grădiniță

Lista personalităților din perioada modernismului care au urmat cursurile grădinițelor Froebel nu se termină aici. Walter Gropius a angajat pe postul de profesor la Bauhaus o educatoare și multe dintre studiile de design în geometrie din arhiva școlii seamănă cu cele folosite în metodele educaționale din grădinițe (Gropius, 1938). Nici Le Corbusier nu scapă de pe această listă. El nu a studiat niciodată arhitectura, dar a urmat o grădiniță

Froebel; gridul geometric al caselor sale moderniste se aseamănă cu exercițiile din manualele programei educaționale ale grădinițelor (Fig. 6).

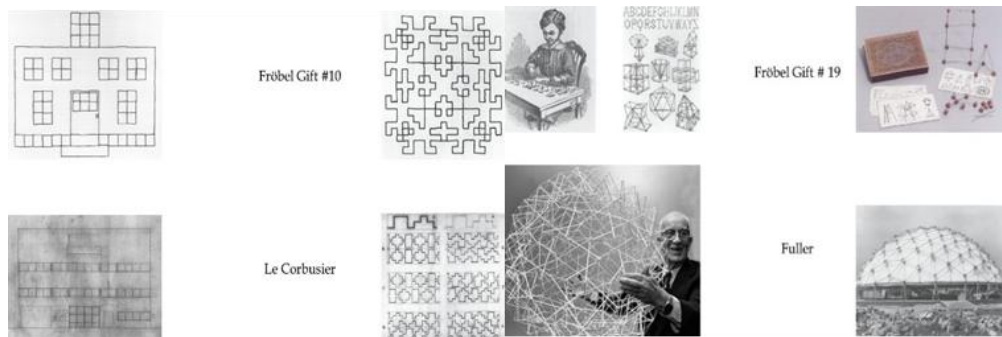


Fig. 6. Dreapta, comparație între jucăriile lui Froebel și structura concepută de Fuller, Stânga, comparație între desenele realizate de Le Corbusier și desenele din manualele grădinițelor

Nici ingineria nu este exclusă de pe această listă a conexiunilor cu educația preșcolară: Buckminster Fuller, recunoscut pentru că a inventat domurile geodezice, a descoperit această structură tot în grădiniță, prin intermediul jucăriilor lui Froebel. În timpul în care colegii săi construiau structuri și forme rectilinii, el a descoperit rezistența triunghiului (Fig. 6) și a construit prima sa structură tridimensională (Bosterman, 1997).

Este de la sine înțeles faptul că nu toți copiii care au urmat cursurile unei grădinițe după programa propusă de Froebel au ajuns arhitecți, artiști sau designeri celebri. Însă este evidentă importanța acestui tip de educație și relevanța ei în contextul actual al programei școlare. Din anumite puncte de vedere, toate jucăriile moderne reflectă influența lui Froebel, Lego, puzzle-uri 3D sau orice alt tip de jucărie de construcție invită copiii să înțeleagă formele cu care se joacă și le dezvoltă creativitatea.

Acest tip de abordare pedagogică este considerat oportun atât în predarea disciplinelor artistice, cât și în dezvoltarea creativității în rândul copiilor. Teoriile pedagogice ale lui Froebel au ajuns până la Institutul de Tehnologie din Massachusetts, unde sunt utilizate în scopul cercetării și al inovării (Reskin, 2019). Activitățile pedagogice propuse de Froebel sunt absolut evidente și în cazul programelor educaționale ale școlilor Bauhaus și *Hochschule für Gestaltung* (Școala Germană de design de la Ulm)

(Bürdek, 1991). Inclusiv în România au existat școli care au funcționat după programa Bauhaus și care, implicit, au adaptat exercițiile pedagogice din perioada premodernă, școli precum Liceul de Arte Plastice din Timișoara, în perioada anilor 1970–1980 (Flondor, 1973).

3. Educație pentru design, aplicații la clasă

În contextul procesului educațional și al activităților desfășurate în cadrul Atelierului de Specialitate Design Ambiental, de la Liceul de Arte Vizuale „R. Ladea”, din Cluj-Napoca, au fost aplicate metodele pedagogice ale lui Froebel, cu scopul de a realiza lucrări și proiecte creative și originale, adaptate nivelului de vârstă al fiecărui elev. Pe parcursul liceului vocațional artistic, elevii studiază discipline precum desen proiectiv, elemente de perspectivă, compoziție și atelier de specialitate. În cazul elevilor înscriși la Atelierul de Specialitate Design Ambiental, toate aceste discipline sunt adaptate specificului domeniului de studiu, chiar dacă orele se desfășoară la nivelul ciclului inferior și superior al liceului, scopul fiind de a încuraja elevii în acumularea unor competențe specifice.

În cadrul activităților desfășurate la orele de desen proiectiv, unde se studiază reprezentări tehnice bidimensionale și tridimensionale, scopul principal este dezvoltarea vederii și a percepției spațiale a elevilor, dar și acumularea unor competențe tehnice. La această disciplină putem spune că elevii lucrează cu elementele de limbaj plastic, dar de data aceasta ele au un rol structural.

În design și arhitectură, desenul are și un rol descriptiv și explicativ, desenul bidimensional fiind corelat cu cel tridimensional. Pentru a înțelege structurile tridimensionale create, este necesară corelarea celor două tipuri de reprezentări (Greet, 2002). Cu scopul de a experimenta în tridimensional, pornind de la o structură bidimensională translatată, elevii au creat o serie de compoziții bidimensionale, sub forma unor echipartiții plane, după modelul jucăriei „Parchet” a pedagogului Froebel, compoziții care au fost utilizate ulterior în crearea unor structuri tridimensionale complexe. Acest exercițiu a încurajat explorarea spațială (Fig. 7).

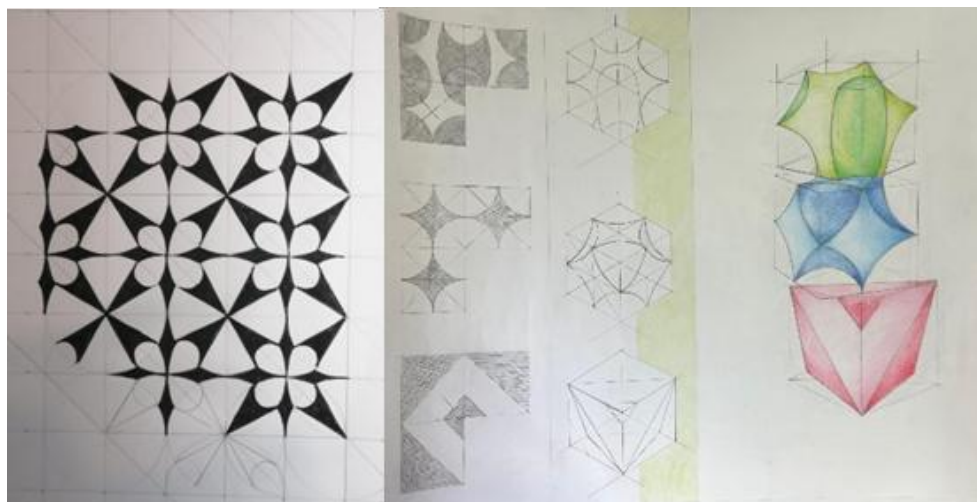


Fig. 7. Lucrări realizate de elevii din clasa a IX-a, anul 2024

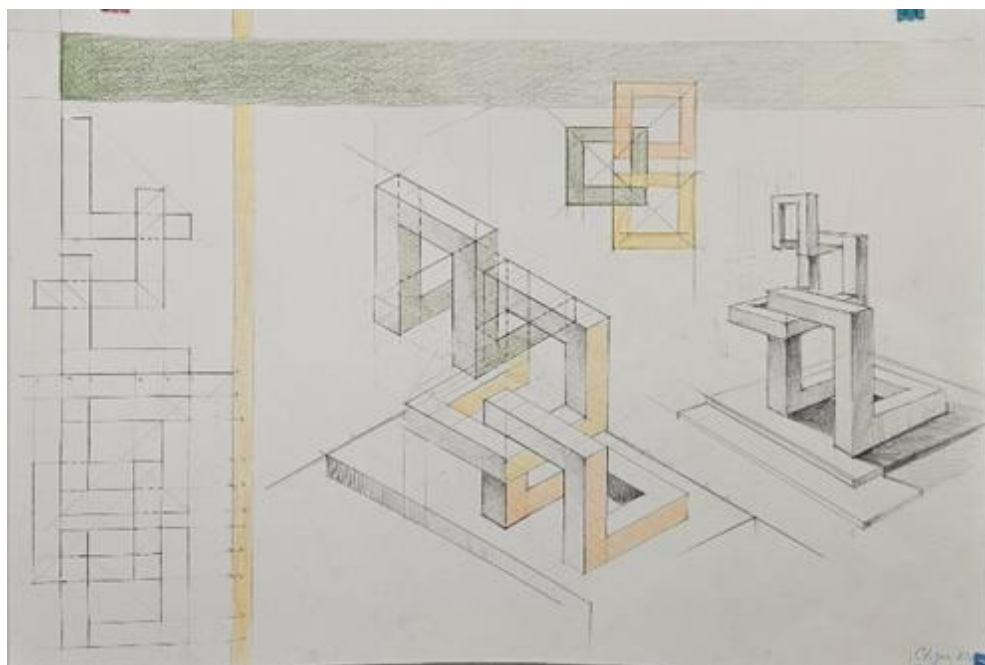


Fig. 8. Structură tip monument, compusă din elemente de formă paralelipipedică, proiect realizat de o elevă din clasa a X-a.

Procesul creativ în design este, de asemenea, operativ; pentru a crea o structură se operează cu formă și volum, dar, în același timp, este condiționat de regulile și limitele specifice programului de design abordat. Astfel, pentru

a crea un concept sau pentru a transpune o idee în desen este necesar ca elevii să aibă capacitatea de a manipula volumele. Pentru a dezvolta aceste abilități în rândul elevilor, jucăria „Froebel Blocks” este extrem de utilă, permițându-le acestora să configureze diferite compoziții spațiale sau structuri, sub forma unor machete, scopul fiind de a obține cea mai bună soluție pentru o temă dată (Fig. 8).

Pentru a dezvolta capacitatea de a concepe și de a amenaja spații a elevilor de liceu, este necesară dezvoltarea capacității de a manipula volumul în sine. În aceste situații, se pot dezvolta concepte și idei prin utilizarea unor verbe spațiale (Di Mari & Yoo, 2021), precum decuparea, translatarea, rotirea, intersectarea formei etc., aceste operațiuni permițând abstractizarea formei. Prin acest proces de manipulare se facilitează o mai bună înțelegere a parcursului spațial al unui proiect de design sau arhitectură. Astfel de operațiuni volumetrice se regăsesc și în cazul jucăriilor educative ale lui Froebel.



Fig. 9. Proiecte realizate de elevii Atelierului de Design Ambiental, clasa a XI- a, de la Liceul de Arte Vizuale „R. Ladea”, Cluj-Napoca, proiecte realizate în perioada 2023–2024

În cadrul Atelierului de Specialitate Design Ambiental, elevii elaborează mici proiecte de design pornind de la manipularea volumelor și de la regulile date prin programul de design, utilizează verbele spațiale în funcție de caracteristicile temei abordate, iar rezultatele sunt vizibile atunci când ei respectă procesul creativ. Acest tip de exercițiu a fost utilizat pentru conceperea diferitelor proiecte de design în cadrul atelierului (Fig. 9), de la proiecte de amenajare a spațiilor interioare la proiecte de ambient și mici

proiecte de arhitectură, fiind util de fiecare dată, deoarece a facilitat elaborarea etapizată a proiectelor.

4. Considerații finale

Metodele pedagogice elaborate de Friedrich Froebel sunt o unealtă extrem de utilă în dezvoltarea creativității, a vederii spațiale și a gândirii specifice domeniilor precum designul sau arhitectura, iar în contextul atelierului de design din cadrul învățământului vocațional artistic, sunt cu atât mai utile, deoarece permit o abordare diferențiată în procesul de predare-învățare, fiecare elev având posibilitatea de a explora prin formă și volum.

Tipul de exercițiu educativ-creativ explorat în lucrarea de față este receptat pozitiv de către elevi, aceștia fiind mult mai dispuși să exploreze atunci când rezultatele sunt previzibile. De asemenea, este facilitată dezvoltarea elevilor înspre direcția creativă a designului, contribuind la dezvoltarea competențelor creative absolut necesare în contextul social actual.

Pentru o viitoare dezbatere asupra metodelor pedagogice aplicate în cadrul atelierelor de design și arhitectură, se pot explora programele educaționale ale școlilor precum Bauhaus, Școala de Design din Ulm sau Liceul de Arte Plastice din Timișoara. Se poate discuta importanța și relevanța acestora în contextul actual al educației pentru design.

Bibliografie

- Brosterman, N. (1997). *Inventing Kindergarten*, pp. 40–90, pp. 134–150. New York, H. N. Abrams.
- Bernard E. Bürdek, & B. E. (2005). *Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, pp. 172–174. Köln, Editura DuMont.
- Di Mari, A., & Yoo, N. (2021). *Operative Design: A Catalogue of Spatial Verbs*. Amsterdam, BIS Publisher.
- Greet, G. H. (2002). *Elements of Design Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships*. 44–65. Princeton Architectural Press, New York,

- Gropius, W. (1938). The Theory and Organization of the Bauhaus. În H. Bayer, W. Gropius, & I. Gropius (Eds.). *Bauhaus 1919–1928*, pp. 22–31. The Museum of Modern Art, New York.
- Flondor, S. C. (1973). Un program pedagogic adaptat evoluției tehnico-industriale. *Estetica industrială, Caiet de documentare selectivă*, 7, 401–418.
- Provenzo Jr., E. F. (2009). Friedrich Froebel's Gifts, Connecting the Spiritual and Aesthetic to the Real World of Play and Learning, *American Journal of Play*, 2(1), 80–100.

Surse Video și Audio

- Kohlsted, K. „Froebel Gifts”, interviu audio cu Norman Brosterman, disponibil online: <https://99percentinvisible.org/episode/froebels-gifts/>, (Data accesării: 06.05.2024)
- Night, T. (2019). Froebel inspired design, Wright, Fuller, Bauhaus, scurt metraj, parte a seriei „The Garden of Children”, Producător Scott Bultman, Regizor Jay Irwin, disponibil online <https://gardenofchildren.org/index.html>, (Data accesării: 05.05.2024)
- Resnik, M. (2019). „Are We Preparing Our Children for the Future?”, scurt metraj, parte a seriei „The Garden of Children”, Producător Scott Bultman, Regizor Jay Irwin, disponibil online <https://gardenofchildren.org/index.html>, (Data accesării: 05.05.2024)

Sursa Figurilor

- Fig. 1 „Cadourile lui Froebel”, sursa imaginii: https://theiff.org/gallery/06_gifts.html (Data accesării: 04.05.2024)
- Fig. 2 Jucăria Educațională Nr. 2, sursa imaginii: Eugene F. Provenzo, Jr. „Friedrich Froebel's Gifts, Connecting the spiritual and Aesthetic to the Real World of Play and Learning”, *American Journal of Play* (Summer 2009), p. 89.
- Fig. 3 „Froebel Blocks”, <https://www.iconeye.com/design/features/item/9489-toys-of-the-avant-garde> (Data accesării: 05.05.2024)
- Fig. 4 Jucării Educaționale pentru activități cu forme bidimensionale, sursa imaginii: https://theiff.org/gallery/07_kindy.html# (Data accesării: 05.05.2024)
- Fig. 5 Comparatie între o pictură realizată de Piet Mondrian și o imagine din caietele cu activități de la grădiniță, sursa imaginii: <https://99percentinvisible.org/episode/froebels-gifts/> (Data accesării: 06.05.2024)

Fig. 6 Dreapta, comparație între jucăriile lui Froebel și structura concepută de Fuller, Stânga, comparație între desenele realizate de Le Corbusier și desenele din manualele grădinițelor, sursa imaginilor: <https://99percentinvisible.org/episode/froebels-gifts/> (Data accesării: 06.05.2024)

Fig. 7 Lucrări realizate de elevii din clasa a IX-a, anul 2024

Fig. 8 Structură tip monument, compusă din elemente de formă paralelipipedică, proiect realizat de o elevă din clasa a X-a, anul 2022

Fig. 9 Proiecte realizate de elevii Atelierului de Design Ambiental, clasa a XI- a, de la Liceul de Arte Vizuale „R. Ladea”, Cluj-Napoca, proiecte realizate în perioada 2023–2024

O provocare cu rol inedit în domeniul artei muzicii instrumentale violonistice

DANIEL MIHAI

Profesor de interpretare muzicală, vioară
Colegiul Național de Arte „Regina Maria” Constanța
zadkielix84@gmail.com

ABSTRACT. Specialized music education has its own specificity. In other words, regardless of the existing school level, it should be based on a coherent range of didactic strategies, within the context of a dialogue between the teacher and the student. These strategies include and involve a multitude of communication and knowledge exercises using some educational patterns with a rate of proved success. A series of programs are characteristic for them, using the intellectual factor, with frequent repetitions of some types of typical units of the musical language, with their sequence exposed in time (beginning, progress, development, finishing). Technical exercises specific to the violin instrument involve, in addition to the exposition, their definition and their execution, with the help of musical language elements, and not only with the description of all images, musical moods specific to each style or composer. In conclusion, therefore, it is necessary to implement a characterization, a reference, some conclusive literary analogies, with imaginary characters, like the comments of the literary works and their fragments, to come as an additional facilitating technique for students performing at the stage of deciphering the musical text.

KEYWORDS: *artistic communication, artistic-aesthetic culture, education, specialized music in the field of violin, new methodologies of artistic reception, values, artistic-aesthetic exercises, application of strategies.*

1. Introducere

Domeniul de cercetare este acela al educației muzicale specializate, cu focusarea spre creșterea nivelului artistic și estetic. Scopul cercetării este

acela al validării teoretico-experimentale a unei noi metodologii de formare a elevilor claselor primare, gimnaziale și liceale. Accentul se pune pe formarea unei culturi solide din punct de vedere artistic, estetic, întemeiate pe interacțiunea educației literar-artistice cu cea pur muzicală.

Obiectivele cercetării sunt: identificarea conceptelor, demersurilor teoretice și etapelor istorice de constituire a reperelor metodologice de formare la elevi a elementelor culturii artistic-estetice; studiul manifestărilor practice de interacțiune a educației literar-artistice – educației muzicale; elaborarea unui model conceptual de interacțiune a metodologiilor educației literar-artistice – metodologiilor educației muzicale în condițiile învățământului primar, gimnazial și liceal, cu validarea experimentală a modelului de interacțiune a tuturor strategiilor, metodologiilor în vigoare.

Problema științifică trebuie să aibă în vedere fundamentarea teoretică, instrumentarea metodologică și validarea experimentală a tuturor condițiilor pedagogice care să asigure funcționarea eficientă a unui viitor proces de interacțiune a metodologiilor educației artistice și educației muzicale, care să fie orientată spre formarea și dezvoltarea culturii artistic-estetice a elevilor din învățământul preuniversitar. Ipoteza, dar și inovația cu caracter științific, au ca scop sedimentarea semnificațiilor teoretice ale unei posibile cercetări academice, care constă în precizarea conceptului de valorizare a artei muzicale instrumentale de factură violonistică.

De asemenea, ipoteza se leagă indisolubil de domeniul cultural-artistice, cu referire la elevii claselor primare, gimnaziale și liceale, cu sistematizarea studiului viorii prin metodologii și soluții inovatoare, menite a îmbunătăți procesul educațional.

2. Metodologie

Design-ul cercetării și procedurile aplicate sunt perfect realizabile, din moment ce tocmai modelul teoretic de formare a culturii artistic-estetice a elevilor claselor primare, gimnaziale și liceale e fundamentat pe principiile solide ale interacțiunii artelor cu literatura și cu domeniul vast al muzicii culte.

Participanții sunt elevii performanți din școli și colegii naționale din România ce vor fi supravegheați de un grup de elită al profesorilor de specialitate ai acestei discipline – arta violonistică, din mediul preuniversitar și universitar. Valoarea aplicativă, instrumentele și prelucrarea datelor vor avea rolul de a oferi o imagine de ansamblu acestui vast proces menit a pune bazele unui nucleu de viitori performeri.

Educația muzicală specializată posedă propria sa specificitate. Cu alte cuvinte, indiferent de nivelul școlar existent, aceasta ar trebui să fie bazată pe un ansamblu coerent de strategii didactice, axate pe dialogul dintre profesor și elev. Elementele subsumate comportă și implică o multitudine de exerciții cu caracter comunicativ, de cunoaștere exhaustivă a unor tipare educaționale cu rată de succes. Pentru acestea sunt caracteristice o serie de programe ce uzitează de factorul intelectual, cu dese repetări ale unor tipuri de unități specifice limbajului muzical, cu succesiunea lor în timp (început, desfășurare, dezvoltare, finisare).

Exercițiile tehnice specifice instrumentului vioară presupun, pe lângă expunerea, definirea și executarea lor, cu ajutorul elementelor limbajului muzical, descrierea tuturor imaginilor, stărilor muzicale specifice fiecărui stil, fiecărui compozitor. De aceea, este imperios necesar de implementat acea caracterizare, acea trimitere, cu toate acele analogii literare concludente, cu personaje imaginare. Asemenea comentariilor operelor literare și ale fragmentelor din ele, acestea au darul de a veni ca o facilitare suplimentară elevilor performanți în decriptarea textului muzical. Pornind de la acest punct, se pot stabili drept competențe specifice activităților de comunicare artistico-estetice acea creșterea și stimularea pe toate căile a motivației elevului de a percepe activ și de a înțelege muzica, nefiind doar un limbaj abstract ce trebuie redat cu justete.

Primul pas pe deplin obligatoriu gravitează asupra necesarei abordări a selectării materialului muzical specific pe vârste, respectând normele metodologice ale programei școlare în vigoare impuse de către Ministerul Educației Naționale.

Al doilea pas constă în prezentarea materialului didactic, a partiturilor *sui generis* ale celor implicați, mai precis, elevilor.

Al treilea pas îl constituie selectarea elevilor cu capacități, cu dorință de afirmare, cu spirit de sacrificiu al timpului liber pentru studiul individual

obligatoriu. Strategia aceasta poate da roade printr-o abordare care stimulează valorificarea experiențelor comunicative din viața reală (audiție, interpretare, comunicare artistică, joc etc.).

Elevii pot formula diferite întrebări la subiectele puse în discuție. Se poate, de asemenea, urmări ca aceste activități să nu interfereze sau să aglomereze orarul elevilor ori să aducă factori de stres vieții cotidiene. Această etapă are rol crucial datorită caracterului de angajare, de memorare, de studiu individual ales de către elev.

Cel de-al cincilea pas îl constituie frecventarea cursurilor de educație muzicală specializată, de interpretare violonistică propriu-zisă, cu prezentarea materialului muzical în cadrul unor audiții, concerte, examene, olimpiade de specialitate etc.

Atitudinea profesorului va fi una eminentă academică, cu susținerea morală acordată nediscriminatoriu tuturor elevilor ce lucrează intens și chiar doresc atingerea unor niveluri ridicate de performanță din punct de vedere artistic. Colaborarea profesor-elev va avea de suferit multe curbe ale indicatorului mult visat al succesului, dar perfecționarea este un proces continuu, indiferent de gradul de implicare al elevilor, nivelul tehnic, expresiv al materialelor muzicale recomandate de profesor. De altfel, strategia ar urma să fie bazată pe un anumit conținut, proiect sau îmbinare a acestora.

Etapă de diagnosticare prealabilă are ca scop identificarea nivelului de formare a competenței de comunicare și stabilirea unor itemi de performanță, pe deplin individualizați. Palierul tehnic nu trebuie deloc neglijat, de aceea se impune o reactualizare a conținuturilor metodelor muzicale, prin readucerea unor probleme tehnice nerezolvate sau rezolvate superficial din trecut, prin predarea unor informații noi cu rol comunicativ-cognitiv, cu integrarea activităților literar-muzicale ce vor extinde orizontul elevilor.

Totodată, din această etapă se va extinde perspectiva frecvenței valorilor limbajului muzical-artistic prin mai multe probe de evaluare din tehnologiile comunicative de predare a muzicii la clasele primare, gimnaziale sau liceale, raportate la strategiile proiectate în programul receptării limbajului muzical. De asemenea, strategia producerii mesajelor valorizează la maximum și strategia interacțiunii comunicative autentice prin intermediul limbajului muzical academic, dar mai ales a studiului

individual. De aici se va lua în calcul opinia cadrelor didactice de specialitate în baza graficului elevilor, cu toate reprezentările privind vastul proces de predare-învățare-evaluare în domeniul violonistic. Se va urmări în mod special nivelul de formare și de finisare a multitudinii de competențe, cu precădere pentru atingerea unui nivel de comunicare prin limbaj muzical și poetic, într-o manieră integratoare.

Etapele de formare-dezvoltare a competențelor poate include realizarea unui program experimental de predare a muzicii și a unor trimiteri din literatura de specialitate în ansamblul învățământului primar, gimnazial și liceal, utilizând tehnologii comunicative de predare adaptate vârstei elevilor după clasificările elaborate. În valoare formativă vor fi desemnate unitățile de conținut:

- a) Comunicarea artistică orală, care a determinat dinamica formării elevilor prin competențele artistice integrate (cu integrare dintre elementele melodic, ritmice);
- b) Comunicarea artistică scrisă (cu integrarea tuturor elementelor tehnice, expresive existente, pe deplin necesare elevilor performanți);
- c) Receptarea și comentarea/interpretarea creațiilor artistice;
- d) Evaluarea/aprecierea valorilor de artă;
- e) Compunerea noilor creații artistice literare/muzicale.

În valoare aplicativă vor fi necesare metodele interactive (generale sau specifice). Acestea se pot grupa astfel:

1. De comunicare orală:

- a) expositive: expunerea, descrierea, narațiunea, explicația, prelegerea;
- b) conversative: conversația, discuția;

2. De prezentare a textelor creațiilor muzicale prin acțiunile expuse;

3. Eludarea barierelor de comunicare a termenilor de specialitate specifi;

4. Constituirea deprinderilor integrative precum: audierea, vorbirea, scrierea, citirea.

Integrarea literar-artistică și muzicală a avut loc la nivel de:

- a) principii didactice de predare-învățare-dezvoltare, specifice interacțiunii literaturii și artelor;
- b) conținuturi educaționale propriu-zise;

- c) eficientizarea metodelor educativ-didactice generale și specifice limbajului muzical de specialitate;
- d) asimilarea particularităților de receptare artistică a elevilor.

3. Rezultatele cercetării

Toate sugestiile de modernizare a curriculumului educației muzicale specializate a instrumentului vioară și tot ceea ce se leagă de aspectele teoretice ale educației muzicale propriu-zise vor respecta un anumit grafic al progresului, cu nenumărate recomandări, discuții, referate, simpozioane etc., pentru eficientizarea și formarea profesională inițială și continuă a elevilor performanți dar și a cadrelor didactice școlare. Rezultatele cercetării vor fi implementate în activitatea didactică din mediul preuniversitar, cu diseminarea obligatorie în cadrul seminarelor cu profesorii din învățământul preuniversitar și prin publicații didactic-metodice.

Toate considerațiile utile, recomandările finale ale acestor forme de lucru cu elevii performanți vor avea finalități educaționale precise. Printre factorii comuni între domeniul literar-artistic și muzical se remarcă specificul de receptare a mesajului artistic și specificul intonării (reproducerii) fidele a tuturor textelor muzicale cu trimiteri literare prin accentuare, dinamică, melodicitate etc. De asemenea, perceperea și înțelegerea subiectului, cu ideile conținutului artistic, reprezintă una dintre competențele specifice domeniului de activitate, de interpretare muzicală la vioară, iar tocmai această armonie dintre arte asigură completarea sistemului de valori necesar pentru toți elevii performanți.

Bibliografie

- Bălan, G. (1975). *Mica filozofie a muzicii*. Editura Eminescu.
- Bentoiu, P. (1975). *Gândirea muzicală*. Editura Muzicală.
- Gagim, I., & Stici A. (2003). *Metodica educației muzicale*. Editura Știința.
- Gagim, I. (2007). *Știința și arta educației muzicale*. Editura ARC.
- Gagim, I. (2009). *Muzica și filosofia*. Editura Știința.

Cum să deconstruim reprezentările depășite sau despre învățământul artistic ieri și azi.

Un exemplu din Québec

MAIA MOREL

Profesor permanent în didactica artelor plastice
Universitatea din Sherbrooke, Québec, Canada
maia.morel@usherbrooke.ca

ABSTRACT. The text presents a summary of the results of research carried out in Québec (Canada) regarding the representations that future teachers have about the role of visual arts in school (Morel, 2024). With the aim of drawing new perspectives in the training of schoolteachers in the field, the project offered us certain paths for formulating several proposals for updating the process of initial and/or continuous training of future teachers. Three types of representations established during the field research (“traditionalist” approach, “expressionist” approach, and “utilitarian” approach) suggest certain necessary improvements in the university contents from the point of view of their harmonization with the contemporary paradigms of teaching visual arts in school. Emerging are three essential components: didactic, which focuses the teaching/learning process on disciplinary knowledge (Gosselin et al., 1998), integrative, meaning the inclusion of knowledge from other fields of education in the teaching of visual arts (Morel, 2019), and cultural, involving artistic and cultural references in any visual arts activity (Lemonchois, 2016; Trudel et al., 2018). In this paper, we briefly present these updating guidelines for teaching fine arts in school, which are part of the “transformational learning” formula (Duchesne, 2010).

KEYWORDS: *Teacher, updated training, fine arts, artistic education, Quebec*

1. Câteva reprezentări comune privitor la artele plastice în școală

Cercetările noastre anterioare vizând reprezentările viitoarelor cadre didactice despre rolul artelor plastice în școală (Morel, 2024) arată că opiniile exprimate se clasifică în trei categorii. În primul rând, „arta la școală” este cel mai des asociată cu „frumosul”, noțiune care se referă, în mod evident, la metodele de predare moștenite din arta clasică: fidelitatea față de lumea reală și respectul pentru regulile artei. Această abordare, pe care o numim „tradiționalistă”, consideră performanța „tehnică” drept prioritară pentru o activitate artistică plastică.

În țările occidentale, paradigma respectivă provine din perioada industrializării, predarea desenului devenind esențială pentru formarea tinerilor care trebuiau să răspundă așteptărilor pieței muncii (Lemerise, 2020). Cursul școlar de „desen” a fost astfel asociat competențelor tehnice, care vizează fie „abilități topografice” (desen utilitar orientat spre producția de masă), fie cele ale „elevului observator și decorator” (reproducerea mimetică a formelor existente și/sau ornamentarea obiectelor). Fără îndoială, în perioada când artele erau predate cu cel mai riguros respect pentru standardele academice, noțiunea de „frumos” a fost identificată ca o calitate obligatorie a tuturor realizărilor artistice ale elevului: acestea trebuiau executate cu grijă, fiind „plăcute văzului” și accesibile percepției imediate. Exigențele respective vor stabili în imaginarul colectiv primatul „frumosului” și importanța tradiției – criterii de calitate care au fost astfel asociate cu conținuturile disciplinei predate în cadrul școlar.

Un al doilea tip de reprezentare pe care l-am observat este cel al artei ca activitate stimulativă și plăcută, chiar distractivă; o asemenea poziție, prin esența sa „expresionistă” (Márquez Cuesta, 2018), tratează activitățile artistice drept o oportunitate de a motiva copilul și de a-l îndemna să-și dezvolte stima de sine.

În al treilea rând, am constatat un tip de reprezentări care se referă la lucrul manual, activitate de agrement care se referă la fabricarea diverselor obiecte și care substituie destul de frecvent artele plastice în școală. Aceste reprezentări sunt legate de interpretarea artei ca un „hobby” sau chiar un „hobby dedicat confecționării lucrurilor utile”. Este vorba de o ipostază de predare destul de comună, care constă în „a face”, cu scopul de a avea ca

rezultat un obiect „bun pentru expoziție”, adică realizat cu grijă, finit, care demonstrează abilitățile tehnice ale elevului și ar putea servi, eventual, în cadrul altor discipline școlare. O astfel de abordare așa-zis „productivă” confirmă încă o dată o idee foarte răspândită despre necesitatea artelor de a-și „legitima” prezența în școli și de a-și demonstra în permanență „utilitatea” în contextul disciplinelor considerate „importante” (Gaillot, 2012).

La această etapă a cercetării noastre, ne permitem să concluzionăm faptul că domeniul educației a integrat idei preconcepute despre artele plastice în școală, care au fost transmise în societate de-a lungul deceniilor. Prin urmare, întrucât s-a stabilit că personalul didactic este foarte des influențat de experiențele din perioada de proprie școlarizare (Laberge, 2021) și că opiniile bazate pe aceste experiențe au impact direct asupra practicilor de predare, este important ca în procesul de formare pedagogică să se țină cont de patternurile educaționale, căutându-se mecanisme care să permită evoluția noilor idei didactice.

În acest context, bazându-ne pe reprezentările sociale ca instrument de analiză a cunoștințelor anterioare ale publicului studentesc (Barthes & Alpe, 2016, p. 30), ne-am propus să analizăm în acest studiu anumite aspecte ale predării artelor plastice, cu scopul de a determina componentele unui parcurs actualizat de formare a viitoarelor cadre didactice în domeniu.

2. Pentru o formulă actualiza(n)tă de predare a artelor plastice în școală

Luând ca referință învățământul primar din Quebec (cu durată de 6 ani, clasele a I-a – a VI-a), am decis să confruntăm reprezentările actuale ale publicului studentesc despre artele plastice în școală cu noile paradigme ale educației artistice, ceea ce ne-a permis să formulăm unele propuneri actualizate (și actualizante) referitoare la predarea acestei discipline.

În primul rând, ne gândim la componenta disciplinară: pentru a contracara efectele ideilor preconcepute legate de artele plastice ca materie școlară (care este deci un spațiu de învățare), în opinia noastră este suficient să ținem cont de faptul că predarea artelor corespunde în primul rând intenției de „alfabetizare” în domeniu (Gouvernement du Québec, 2006, p. 210). Ca și în contextul studierii limbilor, de exemplu – unde, înainte de a

scrie/citi, în primul rând, predăm/învățăm alfabetul în artele plastice, înainte de a crea/aprecia operele de artă, trebuie însușit limbajul plastic. Din motive deja menționate (idei preconceptuate despre artele plastice în școală), personalul didactic acordă prioritate temelor (de ex.: „Peisaj”, „Personaj”) și tehnicilor de realizare (de exemplu: „desenare”, „modelare”). Cunoștințele disciplinare care ar servi drept „alfabet” – în acest caz elementele limbajului plastic (varietate de linii, forme, texturi, culori etc.) – sunt foarte puțin, dacă nu chiar deloc explorate, experimentate, exersate; aceste acțiuni constituind prima fază a procesului de creație (Gosselin et al., 1998). În opinia noastră, omiterea acestei faze este una dintre lacunele principale ale predării artelor, care golește disciplina de cunoștințele ei fundamentale, lăsând astfel tot spațiul „făcutului”, „terminării”, „expoziției”, în timp ce o fază preliminară de inspirație (Gosselin, Potvin, Gingras & Murphyierre, 1998), încă prea des neglijată în practica didactică, este ocazia excelentă de a-l determina pe elev să gândească, să exploreze, să repertorieze multitudinea variațiilor unui element de limbaj plastic, după care să facă alegerea elementelor pe care el le consideră pertinente și să treacă la etapa de realizare (corespunzătoare „temei” atelierului). În plus, această fază – în care elevul caută, experimentează, ia decizii – servește la evaluarea obiectivă a participării elevului la atelier, fără ca profesorul să se afle într-o postură de „expert”, evaluând „rezultatul final” cu un singur criteriu, care ar fi cel al aprecierii sale subiective.

Prin urmare, determinarea clară a conținuturilor disciplinare pentru fiecare activitate (ce element de limbaj plastic anume va fi predat/studiat?) și construirea situațiilor de învățare care să le permită elevilor să le însușească prin multiple căutări/transformări sunt un exercițiu didactic esențial. Un alt punct important al acestui demers este – lăsând elevilor un câmp deschis pentru investigații personale –, să nu se piardă din vedere importanța situațiilor-problemă (în cazul dat vorbim de probleme plastice), care oferă un cadru, o serie de repere și facilitează evaluarea cunoștințelor disciplinare.

Această abordare permite evitarea activităților creative „nedidactizate” (Gaillot, 2012, p. 64) și face posibilă reducerea, în predarea artelor, a tendințelor de a „transmite doar conținuturi incerte” (ibidem).

O a doua componentă, pe care o numim „integrativă”, face posibilă integrarea, în predarea artelor plastice, a cunoștințelor din alte domenii ale educației. Semnalăm că nu este vorba de a pune artele în serviciul altor discipline școlare, ci de a implica cunoștințe din alte discipline și/sau cunoștințe sociale în cadrul predării artelor. Această deschidere a domeniului artistic dincolo de frontierele sale tradiționale este o axă emergentă de cercetare, care vizează problema dezvoltării, prin diverse experiențe legate de sensibil, „[a] abilităților disciplinare și a abilităților transversale care le sunt asociate” (Gouvernement du Québec, 2006, p. 211). E un tip de abordare care conectează educația la probleme sociale precum diversitatea culturală, incluziunea și mediul ambiant (Morel, 2019), oferind personalului didactic repere pentru punerea în practică a acestui mod de „învățare integrativă”, ceea ce ar putea stimula în continuare „decompartimentarea” artelor și alinierea lor la finalitățile educaționale ale școlii.

„Componenta culturală” este o a treia dimensiune în predarea artelor plastice și se referă la rolul de transmitător cultural pe care ar trebui să-l asigure profesorii școlari. Acest concept se află în centrul unui text oficial din Quebec: *Integrarea dimensiunii culturale în școală*, un document de referință pentru personalul didactic (Gouvernement du Québec, 2003). Dar, în pofida faptului că, pentru specialiștii în domeniul artei, aceasta face parte, fără îndoială, din cultură, pentru cadrele didactice din școala primară acest lucru nu este întotdeauna evident: activitățile în artele plastice sunt de foarte multe ori considerate ca un spațiu în care „facem artă” fără a vorbi despre artă (Trudel, De Oliveira & Mathieu, 2018). Prin urmare, punctul fundamental care merită luat în considerare ar fi regula conform căreia nu există lecții de artă fără opere de artă; referința artistică și culturală ar trebui să fie în centrul procesului de creație și/sau apreciere, permițând copilului să „se distanțeze de propria sa cultură pentru a se deschide către sine, către ceilalți și către lume” (Lemonchois, 2016, p. 32).

În fine, abordarea culturală a artelor ca disciplină școlară contribuie în mod firesc la implementarea drepturilor culturale ale tinerilor, ceea ce permite școlii să aprofundeze și să consolideze idealurile umaniste, una dintre dimensiunile sale esențiale.

3. Concluzie

Acest studiu face bilanțul unei lungi reflecții asupra pregătirii personalului didactic în domeniul predării artelor plastice la nivel primar; cercetarea se bazează pe reprezentările pe care le are viitorul cadru didactic asupra rolului artelor în școală, precum și pe concluzia despre urgența îmbunătățirii acestei pregătiri, pentru care prezentăm câteva propuneri.

Amintim că reforma curriculară întreprinsă în Quebec în anii 2000 (Gouvernement du Québec, 1998) a poziționat artele ca o disciplină școlară în sine, deoarece acestea poartă atât o dimensiune culturală, cât și o constantă conexiune cu fenomenele sociale inspirate din viața cotidiană (Gouvernement du Québec, 2006, p. 190). În prezent, la aproximativ douăzeci de ani de la această revizuire a programelor, ce ne spun actualii studenți care au beneficiat în anii lor de școală de noua versiune a programelor școlare?

După cum a arătat studiul nostru de teren, trebuie să recunoaștem că, în pofida acestor mari ambiții, școala a continuat să reproducă modele vechi de educație artistică; Suzanne Lemerise a remarcat deja în 2000 că mediul universitar mai întârzie încă să revizuiască în mod critic efectele vechilor reprezentări: „În numele unei rigurozități care arată bine în ochii administrației școlare, precum și a publicului, reducem și simplificăm considerabil sensul artei în dimensiunile sale multiple” (2000, p. 18).

Îmbunătățirea acestei stări de lucruri necesită, în opinia noastră, o pregătire actualizată, care se bazează pe ceea ce Claire Duchesne definește ca „învățare transformațională” (2010), care constă într-un proces cognitiv în timpul căruia educabilul dă sens experienței sale de învățare prin transformarea perspectivelor inițiale în perspective noi, acestea ghidându-i acțiunile.

O astfel de abordare se dorește a fi de natură constructivă, în măsura în care se bazează pe „legături între noile informații la care este expus educabilul și cunoștințele anterioare care sunt stocate în memoria sa; cunoștințele noi se combină cu cele vechi pentru a le confirma, a le modifica sau a le înlocui” (ibidem, p. 37).

În consecință, având în vedere reprezentările despre artele plastice în școală, care încă mai persistă în mediul educațional, rămâne de realizat o

muncă fundamentală de formare a cadrelor didactice pentru a deconstrui eventualele obstacole în calea înțelegerii actualizate a rolului artelor în școală, dar mai ales pentru a „recadra” educația artistică și a-i da dimensiunea sa disciplinară, educațională și culturală deplină.

Bibliografie

- Duchesne, C. (2010). L'apprentissage par transformation en contexte de formation professionnelle. *Éducation et francophonie*, 38(1), 33–50. doi:10.7202/039978ar
- Gaillot, B.-A. (2012). *Arts plastiques : éléments d'une didactique critique*. Presses universitaires de France.
- Gosselin, P., Potvin, G., Gingras, J.-M., & Murphyierre, S. (1998). Une représentation de la dynamique de création pour le renouvellement des pratiques en éducation artistique. *Revue des sciences de l'éducation*, 24(3), 647–666. doi:10.7202/031976ar
- Gouvernement du Québec. (1998). *Calendrier d'élaboration, d'implantation et de révision des programmes d'études*. Ministère de l'Éducation, Commission des programmes d'études. Consultat la <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/64133>
- Gouvernement du Québec. (2003). *L'intégration de la dimension culturelle à l'école. Document de référence à l'intention du personnel enseignant*. Québec: Ministère de l'Éducation, ministère de la Culture et des Communications. Consultat la http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/formati on_jeunes/IntegrationDimensionCulturelleEcole_DocRefPersEns.pdf
- Gouvernement du Québec. (2006). *Programme de formation de l'école québécoise. Enseignement primaire*. Québec: Ministère de l'Éducation, ministère de l'Enseignement supérieur. Consultat la <http://www.education.gouv.qc.ca/enseignants/pfeq/primaire/>
- Laberge, Y. (2021). Cinq types d'étudiants adultes quant à leur rapport à l'environnement – L'approche wébérienne de l'idéal-type. *Éducation relative à l'environnement*, 16(1). doi:10.4000/ere.7243
- Lemerise, S. (2020). La fabuleuse histoire de l'enseignement du dessin et des arts plastiques au Québec. În A. Savoie, A.-M. Émond, M. Gagné, C. Nadon (Ed.), *Actes du Colloque sur la recherche en enseignement des arts visuels*, (p. 45–58) Université de Sherbrooke 2018. CRÉA Éditions.
- Lemonchois, M. (2016). L'enseignante, ce passeur vers une culture qui en vaut la peine. *Revue Préscolaire*, 544, 29–32.

Cum să deconstruim reprezentările depășite sau despre învățământul artistic ieri și azi

- Márquez Cuesta, F. (2018). Créativité et création en arts plastiques et visuels. Analyse de deux attentes dans le parcours scolaire. In: *Formation et pratiques d'enseignement en questions*, 23, 143–158.
- Morel, M. (2019). Quand l'art s'engage pour l'éducation: réflexions à partir du colloque ACFAS-2019. *Vie des Arts*, 256, 80–81.
- Morel, M. (2024). S'interroger sur les représentations relatives aux arts plastiques à l'école pour actualiser la formation enseignante. *Intertext*, 1(63), 152–166.
- Trudel, M., De Oliveira, A., & Mathieu, É. (2018). L'apport de l'art actuel au dialogue interculturel : proposition d'une approche d'appréciation en classe d'arts plastiques. *Éducation et francophonie*, 46(2), 109–124.

***Flipped classroom* în cadrul disciplinei Procesarea computerizată a imaginii**

ROXANA SALANȚĂ

Profesor de Procesarea computerizată a imaginii
Liceul de Arte Vizuale „Romulus Ladea”, Cluj-Napoca
roxana.salanta@yahoo.com

ABSTRACT. The inverted classroom, or Flipped Classroom, is a mixed method of teaching, learning, and evaluation in which students become the focus during lesson times. In this approach, the teacher acts as a tutor or guide.

Within the discipline of Computerized Image Processing, which is taught in visual arts high schools in the 11th and 12th grades, this type of lesson aims to:

1. Promote active learning by boosting students' interest in the subject and the field of graphic design;
2. Develop the student's ability to learn independently, a vital skill in the rapidly evolving field of graphic design;
3. Use the time allocated for the student's guidance by the teacher in the classroom to support their learning and development of skills and competencies, including discipline-specific skills;
4. Enhance communication and teamwork skills.

The class time for the assignment is extended since students have watched the video beforehand, allowing more time for consolidating knowledge, developing skills, and fostering creativity in task-solving. The teacher should promote teamwork, mutual support, and collaboration among students, as reinforcement of knowledge is also achieved through repetition, practice, and facing new situations on the same topic.

KEYWORDS: *Flipped Classroom, self-learning, collaboration*

1. Introducere

Introducerea de noi metode de predare la disciplinele apărute relativ recent în planurile cadru, așa cum este *Procesarea computerizată a imaginii* (2008), reprezintă pentru profesori oportunități de diversificare a instrumentelor de predare-învățare-evaluare cu scopul de a oferi disciplinei noi perspective în ceea ce privește procesul de dobândire și fixare a cunoștințelor, de formare și dezvoltare a abilităților și a deprinderilor practice.

Clasa inversată sau *Flipped Classroom* este o metodă mixtă, prin care elevii devin centrul de interes al tuturor momentelor lecției, profesorul deținând rolul de tutore sau îndrumător. Perspectiva de organizare și desfășurare a lecției se modifică comparativ cu modelul pedagogic tradițional, astfel încât dobândirea cunoștințelor de către elevi se realizează prin activitate individuală, independentă, în afara orelor de curs, urmând ca în activitățile desfășurate în clasă profesorul să îi ghideze în vederea aplicării și transferului cunoștințelor dobândite individual în situații/contexte concrete (Thalbert, 2019).

Metoda *Flipped Classroom* s-a dezvoltat începând cu anii 1980, în Uniunea Sovietică, fiind ulterior preluată și aplicată în Occident de către profesorul Sal Kan, începând cu anul 2004, ca instrument educațional adaptat mediului online, prin utilizarea de lecții scurte, prezentate sub forma videoclipurilor și postate pe academia sa online, Kan Academy (Thompson, 2011). Interesul pentru această metodă a fost arătat și de către 2 profesori din Statele Unite ale Americii, respectiv Jonathan Bergmann și Aaron Sams, care au aplicat-o la nivelul învățământului liceal, cei doi dezvoltând, inițial, lecții online pentru elevii cu performanțe școlare slabe, ulterior creând un sistem de activități, în cadrul cărora elevii se documentează individual, în afara mediului școlar, despre temele ce urmează a fi studiate, valorificând timpul de la clasă pentru explorarea în profunzime a temelor respective și pentru fixarea și aplicarea cunoștințelor în practică¹.

¹ Notă: https://ro.wikipedia.org/wiki/Flipped_classroom, accesat în 08.05.2024.

Metoda *Flipped Classroom* dezvoltă oportunități de învățare însemnate. Conținutul lecțiilor este postat, de cele mai multe ori, sub formă de videoclip, cu durata minimă de 6 minute și cea maximă recomandată de 12 minute.

2. Metodologie

În vederea susținerii unei lecții de tip *Flipped Classroom* am ales metoda *exercițiului* care în *computer graphic design* presupune executarea repetată și conștientă a unei acțiuni de către elev, având ca scop formarea deprinderilor practice, de utilizare a unor scheme de acțiune/comenzi de lucru. Exercițiul este asociat în *computer graphic design* cu jocul: jocul cu diverse instrumente de lucru și proprietăți ale acestora, cu ferestre de opțiuni, cu spațiul de lucru, jocul de culori și/sau compozițional. În funcție de scop și complexitate am considerat potrivită utilizarea unor *exerciții de însușire și consolidare a modelului* primit datorită faptului că facilitează însușirea noilor cunoștințe, dar și fixarea și aplicarea lor în practică.

PROIECT DIDACTIC

Clasa: a XI-a B grupa 1 (10 elevi)

Disciplina: Procesarea computerizată a imaginii

Aria curriculară: Arte vizuale/Vocațional

Unitatea de învățare: Realizare de carte poștală

Tema plastică: Layere de ajustare în www.photopea.com

Subiectul: MAIL ART

Tipul lecției: Lecție de formare de priceperi și deprinderi practice

Timp: 1 oră

Locul de desfășurare: mediul online (Platforma Adservio), sala de clasă

Competențe specifice:

1. Receptarea și interpretarea mesajului artistic-vizual într-o compoziție proprie, bazată pe prelucrări grafice

- Identificarea funcțiilor și a rolului fiecărui layer în structura compoziției digitale.
- Analiza și argumentarea mijloacelor de expresie (cromatice, valorice) folosite prin layerele de ajustare în transmiterea mesajului.
- Identificarea formatelor de fișier adecvate scopului final al lucrării (tipărire, web).

2. Utilizarea de instrumente și tehnici specifice aplicațiilor de prelucrare a imaginilor bitmap în contexte variate

- Utilizarea adecvată a layerelor și a transparențelor (opacitate, moduri de fuziune) pentru a obține efecte vizuale intenționate.
- Explorarea registrului expresiv al instrumentelor digitale (pensulă, filtre, unelte de selecție) în realizarea cărții poștale digitale.

Pe platforma online Adservio, profesorul va posta sarcina de lucru, împreună cu un link către un material video care urmează a fi vizionat de elevi (se explică, pas cu pas, etapele care trebuie parcurse pentru a crea și folosi layer de ajustare în imaginea digitală, folosind aplicația www.photopea.com). Titlul temei: *Layer de ajustare în www.photopea.com*. Sarcina de lucru: *Vizionați videoclipul următor (<https://www.youtube.com/watch?v=9y1YSm-sw40>) și încercați să identificați etapele de lucru necesare pentru crearea layerelor de ajustare și modalitățile concrete de folosire a acestora pentru realizarea unei imagini digitale. Puteți să exersați singuri, urmând „rețeta” din videoclip. Succes!*

Desfășurarea lecției:

Etapele lecției	Comp. specifice	Conținutul informației și demersul didactic (Activitatea profesorului – Activitatea elevilor)	Strategii didactice	Mijloace de învățământ/Resurse	Evaluare
I. Moment organizatoric 2 min.	-	Profesor: Salutul, verificarea prezenței și asigurarea condițiilor optime de lucru (conexiune la internet, acces la www.photopea.com și la platforma Adservio). Elevii: Se pregătesc pentru lecție, deschid aplicațiile necesare.	Conversația, frontal	Calculatoare, Internet	Observarea comportamentului elevilor
II. Captarea atenției și reactualizarea cunoștințelor 6 min.	1	Profesorul: Verifică înțelegerea materialului teoretic studiat acasă (ref. La tema postată: „Layer de ajustare în www.photopea.com ” pe platforma www.adservio.com , https://www.youtube.com/watch?v=9y1YSm-sw40). Scurtă conversație în scopul reactualizării cunoștințelor elevilor: <i>Ce instrument se folosește în videoclip?</i> <i>Ce se întâmplă când se folosesc Layer de Ajustare (Adjustment Layers)?</i> <i>Când putem folosi aceste tipuri de layer?</i> <i>Putem folosi aceste layer în lucrările noastre de la Mail Art?</i> <i>Ce layer ați putea să folosiți în lucrarea voastră?</i> Lansarea chestionarului Știu/Vreau să știu/Am învățat pentru a identifica cunoștințele dobândite individual de elevi despre Layerele de ajustare. Elevii: Completează chestionarul, demonstrând înțelegerea conceptelor cheie.	Conversația euristică, Flipped Classroom, Știu/Vreau să știu/Am învățat	Tablă, monitor, Internet	Chestionare orală, răspunsurile elevilor

Etapele lecției	Comp. specifice	Conținutul informației și demersul didactic (Activitatea profesorului – Activitatea elevilor)	Strategii didactice	Mijloace de învățământ/Resurse	Evaluare
III. Anunțarea tematicii <i>2 min.</i>	-	Profesorul: Anunță subiectul practic: MAIL ART (Realizare de carte poștală), folosind layere de ajustare. Prezintă succint rezultatul așteptat (o carte poștală cu expresivitate cromatică) Elevii: Notează titlul.	Expunerea	Tablă/Ecran, imagini - digitale, Internet	
IV. Dirijarea învățării <i>6 min.</i>	2	Profesorul: Prezintă elevilor imagini semnificative pentru tema Mail Art. Solicită execuția proiectului în Photopea, utilizând elementele prezentate în temă și adaptarea acestora la tematică dată. Elevii: salvează 2-4 imagini de lucru pe dispozitivul personal (conform indicațiilor), deschid Photopea.	Explicația, observarea, dirijată, activitate individuală	Aplicația - www.photopea.com , calculatoare, Internet	
<i>27 min.</i>	1 2	Profesorul: Solicită execuția proiectului MAIL ART în Photopea, utilizând elementele studiate prin adaptarea acestora la tematica dată. Prezintă sarcina de lucru: <i>Realizați cartea poștală folosind minimum 2 layere de ajustare diferite pentru a modela expresivitatea compoziției.</i> Asigură asistență individuală și răspunde la problemele tehnice. Elevii: Urmează instrucțiunile și realizează grafica pentru noul proiect în Photopea.	Exercițiul, activitatea individuală, explicația, conversația, demonstrația	Calculatoare, Aplicația www.photopea.com , Internet	Evaluare formativă (observarea activității elevilor), aprecieri verbale
V. Asigurarea feedback-ului și evaluarea finală	1 2	Profesorul: Solicită oprirea aplicației și postarea lucrărilor în format .jpg la tema de pe platforma Adservio (vizează identificarea formatelor de fișier adecvate). Selectează 1-2 lucrări pentru analiză:	Conversația, analiza critică a	Calculatoare, Aplicația www.photopea.com ,	Evaluarea produselor realizate de elevi

Etapele lecției	Comp. specifice	Conținutul informației și demersul didactic (Activitatea profesorului – Activitatea elevilor)	Strategii didactice	Mijloace de învățământ/Resurse	Evaluare
5 min.		solicită elevilor să analizeze și să argumenteze lucrărilor, alegerile cromatice și valorice obținute prin intermediul layerelor de ajustare. Elevii: Postează lucrările. Răspund la întrebări nominal, argumentând soluțiile plastice.	lucrărilor, Turul galeriei	Platforma Adservio, Internet	
VI. Încheierea lecției 2 min.	-	Profesorul: Face aprecieri generale asupra activității. Lansează chestionarul de evaluare a activității pe Adservio: <i>Am realizat o carte poștală? Am aplicat cel puțin două efecte din Fereastra Layere de Ajustare? Ce probleme am întâmpinat azi?</i> Se solicită ca lucrarea finalizată să fie încărcată în format .psd (cu layere intacte) și .jpg. pe Adservio. Elevii: Încarcă tema pe Adservio și răspund în formularul de feedback.	Conversația	Calculatoare, Platforma Adservio Internet	Autoevaluare (răspunsul în formular)

Expunerea lecției – **Conținuturi care urmează să fie predate**

Layer de ajustare: <https://www.youtube.com/watch?v=9y1YSm-sw40> – video demonstrativ (postat ca Temă pe platforma educațională a școlii www.adservio.com)

Chestionar Știu/vreau să știu/am învățat – formulat cu posibilitatea de revenire asupra răspunsurilor – Google Form

- Nume și prenume elev
- Ce știu despre layerele de ajustare?
- Ce vreau să știu despre layerele de ajustare?
- Ce am învățat despre layerele de ajustare?

3. Rezultatele cercetării

În urma susținerii lecției de tip Flipped Classroom am constatat următoarele:

1. A crescut interesul elevilor față de disciplina *Procesarea computerizată a imaginii*, față de subiectul predat și, implicit, față de domeniul graphic-design-ului, prin faptul că a fost încurajată învățarea activă, lecția având alt format decât cel clasic, folosit la restul disciplinelor;
2. S-a dezvoltat abilitatea elevului de a învăța singur, competență necesară în domeniul graphic-designului, aflat în continuă evoluție tehnologică;
3. Profesorul a câștigat timp pentru îndrumarea suplimentară a elevului, contribuind astfel la formarea și dezvoltarea de abilităților, competențelor și deprinderilor practic-aplicative, specifice disciplinei;
4. S-au dezvoltat abilitățile elevilor de comunicare și lucru în echipă, în măsura în care profesorul, asumându-și rolul de tutore, a încurajat colaborarea în timpul orei, discuțiile, ajutorul reciproc, dar și schimbul de idei.

Prezentăm produsele activității elevilor: imaginile/lucrările realizate în urma desfășurării lecției.



În concluzie, metoda *Flipped Classroom* poate fi utilizată cu succes în cadrul orelor de *Procesarea computerizată a imaginii* datorită versatilității acesteia, care permite realizarea conexiunilor între mediul online, în care este produsă imaginea, și cel real, în care produsul vizual urmează a fi utilizat. Totodată, utilizarea *Flipped Classroom* contribuie la flexibilizarea resurselor de timp alocate atât studiului individual, cât și la fixarea cunoștințelor (Thalbert, 2019).

La tema propusă am urmărit realizarea unui număr cât mai mare de variante grafice de către elevi, în scopul dezvoltării creativității și a capacității lor de analiză și sinteză. În general, am constatat că primele variante realizate la calculator sunt mai timide, fiind corelate cu noțiunile pe care aceștia le posedă din domeniul desenului pe hârtie, lucru care este firesc.

Cu cât se familiarizează cu mediul aplicațiilor grafice, prin exercițiu și prin angajarea în sarcini de lucru ce necesită efort susținut, cu atât vor folosi din ce în ce mai creativ mediul de lucru virtual, adaptându-și ideile la instrumentele puse la dispoziție de computer. Cu cât elevii vor exersa lucrul cu aplicația Photopea, cu atât vor obține rezultate remarcabile din punct de vedere calitativ, dar și cantitativ.¹

Domeniul graphic-design-lui este extrem de versatil și capabil de a adapta un număr mare de metode de predare la solicitările din cadrul orelor de *Procesarea computerizată a imaginii*. Limitele rămân să fie stabilite de către profesorul de la clasă și de disponibilitatea acestuia de a învăța și a se perfecționa în permanență și de a adapta temele abordate în cadrul disciplinei la nevoile de învățare ale elevilor.

4. Considerații finale

Educația centrată pe elev urmărește să se adapteze nevoilor actualei generații, familiarizată cu tehnologia, mare consumatoare de jocuri și conținut video, activă pe rețelele de socializare, cu o hartă a preocupărilor diferită de cea a generațiilor anterioare. Realizarea de activități interactive în cadrul orelor de *Procesare computerizată a imaginii* presupune un efort sporit din partea profesorului, care trebuie să demonstreze abilități avansate de utilizare a calculatorului și a instrumentelor didactice specifice mediului online.

În vederea direcțiilor viitoare de cercetare, considerăm oportună și utilizarea altor metode didactice în cadrul orelor derulate la *Procesarea computerizată a imaginii*, cum ar fi: PBL (Project Based Learning), diverse metode de predare prin joc, centrate pe elev: Visual Thinking Strategies – VTH, Cooperative Learning.

¹Notă: Lucrările elevilor au fost publicate cu acordul acestora

Bibliografie

Thompson, C. (2011). How Khan Academy Is Changing the Rules of Education. *Wired*. https://ro.wikipedia.org/wiki/Flipped_classroom, accesat în 08.05.2024.

Talbert, R. (19 aprilie 2019). Re-thinking Bloom's Taxonomy for Flipped Learning Design. *Robert Thalbert, PhD*. [blog post]. <https://rtalbert.org/re-thinking-blooms-taxonomy-for-flipped-learning-design/>, accesat în 08.05.2024.

www.khanacademy.org, accesat în 08.05.2024.

Neomuralism și tendințe actuale în dezvoltarea tehnicilor de *Street art*

CONSTANTIN SEMENOV

Asistent universitar dr.
Universitatea din Craiova
constsemenov@gmail.com

ABSTRACT. Neomuralism is a contemporary art movement that reinterprets and expands the tradition of muralism and combines diverse techniques and influences, from graffiti and street art to digital and conceptual art. Neomuralism has its roots in traditional mural art, a movement that gained particular popularity in the 20th century, especially in Latin America, through the works of artists such as Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros and José Clemente Orozco. These artists used muralism to convey political and social messages, creating monumental works of art accessible to the general public.

KEYWORDS: *neomuralism, street-art, graffiti, artistic techniques*

1. Introducere

Street art-ul, ca formă de artă urbană, se dezvoltă odată cu anii 1960 și începe să dobândească popularitate în anii 1970 în Statele Unite ale Americii, fiind în strânsă legătură cu mișcările de protest și cultura stradală autohtonă. În perioada respectivă, arta a început să iasă din galeriile tradiționale și să se manifeste în spațiul public, zidul devenind suportul de lucru. Primele forme de street art au fost marcate de grafitti, în special prin folosirea spray-urilor și a markerelor pentru a crea mesaje, semne și imagini pe ziduri, trenuri sau în alte locuri publice. Unul dintre primele exemple ale acestui tip de artă a fost fenomenul „tagging” (semnătura personală a unui artist), care a apărut

în New York, în anii 1970, în rândul tinerelor din cartierele defavorizate. Acest tip de semnătură a devenit rapid o formă de autoexprimare și un simbol al apartenenței la o comunitate urbană.

În această perioadă, street art-ul nu era acceptat sub nicio formă de către autorități, fiind considerat vandalism. Cu toate acestea, unii artiști au început să folosească aceste tehnici nu doar pentru a-și face prezența în spațiul public, ci și pentru a transmite mesaje politice sau sociale. Un exemplu remarcabil este cel al lui Jean-Michel Basquiat, care a început ca artist de graffiti în New York, dar care, mai târziu, a devenit un important exponent al artei contemporane. Semnatura lui Basquiat – SAMO – era, de cele mai multe ori, trecută la finalul unor mesaje scurte, cu caracter ironic.



Fig. 1. Jean Michael Basquiat, SAMO, anii 1970, graffiti, New York, Statele Unite ale Americii (<https://vocal.media/geeks/jean-michel-basquiat>; sursa: Wikimedia Commons)

Mișcarea în sine era formată din artiști din mai multe domenii care se întâlneau în localul Mudd Club din Brooklyn, New York, unde schimbau idei și concepții despre domeniile în care activau. Artiști precum Madonna, Keith Haring sau Debbie Harry, componenta formației Blondie, aveau un numitor comun, și anume acela de a se manifesta într-un mod liber și nonconformist. Viața efervescentă și boemă pistona imboldul și suflul artistic, dar în același

timp alimenta dorința de notorietate, aspecte care ulterior s-au confirmat prin dobândirea recunoașterii la nivel internațional (Gompertz, 2023, p. 50).

2. Evoluția tehnicilor de street art

Termenul „graffiti” provine din limba italiană, cel mai probabil din dialectul longobard, fiind pluralul verbului „graffiare” (a zgâria). Acesta face referire la modul în care „vandalii” romani și greci își notau convingerile politice, declarațiile de dragoste sau insultele pe pereții clădirilor. Această practică poate fi regăsită și în alte culturi, având, în esență, același scop.

Din punct de vedere istoric, street art-ul își are rădăcinile în cultura graffiti și se caracterizează prin prezența sa în spațiile publice, utilizând diverse medii, precum șabloane, postere, desene realizate direct pe ziduri, autocolante, proiecții video și chiar instalații. Majoritatea acestor activități se desfășoară la limita legalității. Printre trăsăturile inițiale ale mișcării street art se numără legătura cu cultura underground și abordarea problemelor sociale prin artă. Aceste aspecte au determinat artiștii muraliști să dezvolte o sensibilitate mai mare față de realitățile din spațiul public și nu numai, exprimându-se asupra unor teme sociale, politice și ecologice.

În perioada anilor 1980, street art-ul a început să capete mai multă atenție, odată cu creșterea mișcărilor de artă contemporană și a influenței culturii hip-hop. Street art-ul a evoluat de la graffiti și taguri simple la lucrări de mare complexitate, inclusiv murale, paste-up-uri și chiar instalații interactive. Între anii 1980 și 1990, o nouă generație de artiști a început să exploreze și să extindă această tipologie de exprimare, dezvoltând elementele din graffiti și street art într-un limbaj coerent și stabil din punct de vedere plastic.

Odată cu anii 1990 apare o perioadă de tranziție deoarece începe progresiv să se manifeste o atitudine de înțelegere și recunoaștere a legitimității artei stradale. Graffiti-ul, în special, a evoluat de la simple inscripții și semnături la lucrări din ce în ce mai complexe și detaliate. În această perioadă, street art-ul a căpătat o dimensiune globală, fiind influențat de diverse culturi și stiluri. Artiști precum Banksy sau Shepard Fairey au jucat un rol esențial în transformarea street art-ului dintr-o formă de

vandalism într-o formă de artă contemporană apreciată pe plan internațional (Armstrong, 2019, pp. 61–67). Una din tehnicile predilecte ale lui Banksy este *stencil*-ul care implică folosirea unor șabloane pentru a aplica vopsea pe pereți sau alte suprafețe. Această tehnică permite reproducerea rapidă și precisă a unor imagini sau mesaje. *Stencil*-urile sunt adesea folosite pentru a transmite mesaje politice sau sociale într-o formă ușor de recunoscut și memorabilă. În schimb, Shepard Fairey preferă *paste-up*-ul sau colajul stradal, care implică lipirea unor afișe sau imagini pe suprafețele urbane. Acestea pot fi realizate din hârtie, pânză sau alte materiale și sunt aplicate folosind adezivi. *Paste-up*-urile pot varia de la desene detaliate până la simple imagini tipărite, fiind o metodă eficientă de a adăuga artă în spațiul public fără a deteriora permanent structurile.



Fig. 2. Banksy, pictură murală Barbican Centre- tribut adus lui Jean Michael Basquiat, Londra, 2017 (<https://www.graffitistreet.com/banksy-pays-tribute-to-basquiat-barbican-centre-london-2017>; sursa: Wikipedia Commons)

În domeniul artei stradale, există o varietate de tehnici și forme de exprimare. Una dintre formele fundamentale și cele mai întâlnite în lumea graffiti-ului este *tag*-ul, care reprezintă și cea mai simplă semnătură a unui artist de street art. *Tag*-ul se remarcă printr-un mesaj scurt, de obicei cu o

abordare vizuală simplă, având dimensiuni reduse și fiind realizat rapid, în câteva secunde sau minute. Acesta funcționează ca un cod prin care artistul își face cunoscut numele sau identitatea. Repetarea *tag*-ului în diferite locații devine o modalitate de a „însuși” spațiul public prin intermediul unui *alter ego*, care poate reflecta inițialele numelui artistului, atitudinea acestuia față de societate sau un acronim personal. În general, un artist graffiti creează sute de *tag*-uri, căutând permanent moduri noi de exprimare, de aceea, mulți artiști stradali aleg să își diversifice mesajele și să treacă la forme mai complexe de exprimare, cum ar fi *throwie* sau *throw-up*¹ (Posters, 2019, p. 29).

O variantă mai complexă a unui *throw-up* este un *piece*, un termen acceptat și în cultura street art din România, care reprezintă o lucrare mult mai elaborată decât un *tag* sau un *throw-up*. Această formă de street art poate include, pe lângă o grafică detaliată, personaje, mesaje sau efecte vizuale realizate prin suprapunerea culorilor. Lucrările sunt realizate de artiști cu experiență, care planifică în prealabil design-ul, paleta de culori și modul în care piesa va se integra în spațiul ales. Aceste creații se remarcă printr-o cromatică bogată, necesitând un număr considerabil de spray-uri colorate și, implicit, costuri mai mari. *Piece*-urile sunt foarte apreciate în rândul artiștilor de street art, iar orice desen sau lucrare adăugată ulterior pe o astfel de creație este considerată vandalism (Waclawek, 2011, pp. 18–19).

Începând cu anii 2000, cultura street art-ului a intrat într-o nouă eră, influențată de tehnologia digitală și de rețelele sociale. Artiștii au început să utilizeze internetul pentru a-și promova lucrările, iar fotografiile și videoclipurile au ajuns să joace un rol important în difuzarea acestora. Această expunere online a permis street art-ului să ajungă la un public global, iar lucrările au fost apreciate nu doar pe străzile orașelor, ci și pe platformele de social media. De asemenea, în această perioadă, street art-ul a continuat să se diversifice, cu artiști care au început să experimenteze cu noi tehnici și stiluri, precum instalațiile interactive, proiecțiile video și arta digitală.

¹ „Throw-up” sau „throwie” este un termen din arta *graffiti* cel mai frecvent folosit pentru a descrie *tag*-urile care beneficiază de o cromatică și o complexitate mai ridicată.

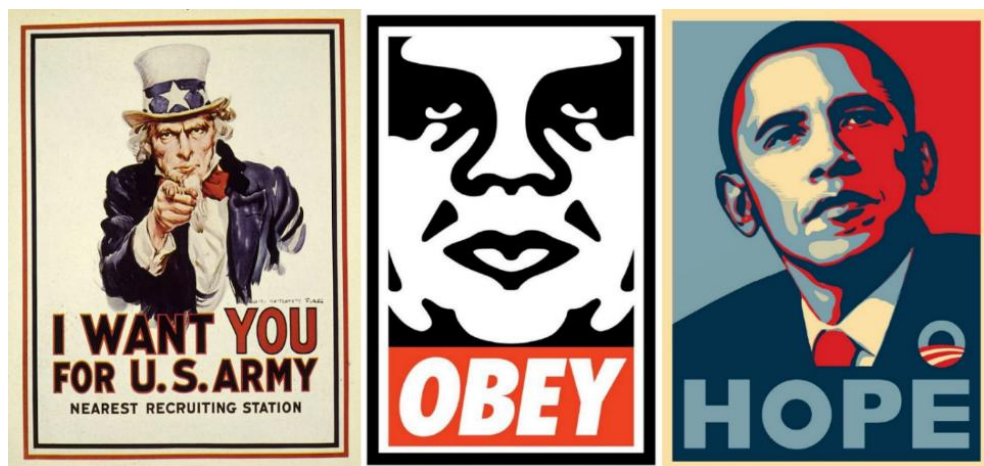


Fig. 3. Poster de recrutare de la începutul sec. XIX-lea/Shepard Fairey.
Postere cu mesajul Obey și Hope, ultimul din campania prezidențială SUA 2008
(sursa: Wikimedia Commons)

Un element semnificativ al acestei perioade a fost expunerea lucrărilor de street art în galerii și muzee, ceea ce a contribuit la legitimizarea concretă a mișcării. De asemenea, street art-ul a început să fie mai mult decât o formă de auto-exprimare, devenind o modalitate recunoscută prin care artiștii abordau teme sociale și politice, adresându-se adesea inegalităților, războaielor, opresiunii și altor probleme globale.

De-a lungul evoluției sale, street art-ul a avut un impact semnificativ asupra culturii urbane și asupra societății în general. La început, street art-ul a fost o formă de rezistență împotriva abuzurilor autorităților și a normelor sociale, oferind tinerilor o modalitate de a-și exprima opiniile și frustrările. Pe măsură ce mișcarea a crescut, street art-ul a început să fie recunoscut ca un mijloc de a aborda teme sociale și politice, cum ar fi inegalitățile economice, discriminarea și schimbările climatice. Astfel, se poate remarca faptul că ceea ce ulterior se dezvoltă drept neomuralism are la bază combinația estetică a muralismului tradițional cu expresivitatea și libertatea street art-ului contemporan.

3. Tendințe actuale și neomuralism

În prezent, street art-ul este recunoscut global ca o formă validă de artă, apreciată pentru impactul său vizual și pentru capacitatea de a provoca gândirea și de a adresa teme sociale sau politice. Multe dintre lucrările celebre au fost integrate în peisajul urban și sunt văzute de milioane de oameni, contribuind la revitalizarea cartierelor și la promovarea turismului. De asemenea, street art-ul continuă să fie un mijloc de exprimare al tinerilor din întreaga lume, care folosesc acest mediu pentru a transmite mesaje de protest, solidaritate sau speranță. Deși continuă să aibă rădăcini în subculturi urbane, street art-ul a devenit o parte integrantă a peisajului cultural global, fiind un simbol al libertății de expresie și al subversivității artistice.

Fără îndoială, cele mai complexe lucrări din cadrul street art-ului sunt picturile murale de mari dimensiuni, care fac parte din arta urbană, un termen acceptat în România. Aceste creații se remarcă prin dimensiunea lor impresionantă, complexitatea compozițională, cromatică și alte elemente tehnice. De obicei, lucrările de mari dimensiuni sunt realizate în echipe, fiecare artist având un rol bine definit, iar procesul necesită cunoștințe din diverse domenii, inclusiv din afaceri extraartistice. Proiectarea acestora se face digital, iar designul inițial este atent calculat pentru a se potrivi pe suprafața aleasă. Transpunerea pe perete se face fie prin tehnica carioajului, fie cu ajutorul unui proiector. Un pictor care realizează astfel de lucrări ia în considerare structura peretelui, geometria spațială, planurile compoziționale și timpii necesari pentru uscare și realizare.

În cazul tehnicilor de street art menționate anterior, spray-ul colorat sau markerul sunt principalele medii de lucru. Totuși, pentru lucrările de artă urbană de mari dimensiuni, se pot folosi și extintoare pe bază de apă, vermorele sau chiar pompe de bicicletă pentru a pulveriza vopseaua, permițând acoperirea unor suprafețe mai extinse. În plus, înainte de pictare, peretele necesită o amorsă inițială, iar suprafețele mari sunt adesea acoperite cu var lavabil. Pictarea propriu-zisă se face cu ajutorul unei scări de lucru sau al unei nacele. De asemenea, vopselurile pot fi acrilice, pe bază de ulei sau apă, pigmenți naturali sau minerali, mediumuri siliconate, iar pentru protejarea lucrărilor se pot folosi verniuri rezistente la raze UV (Walde, 2015, pp. 7–11). Astfel, baza de materiale pentru un street-artist este extrem de

variata, împrumutând accesorii și resurse din diferite domenii, inovația și experimentele fiind o constantă în elaborarea acestui tip de limbaj plastic.

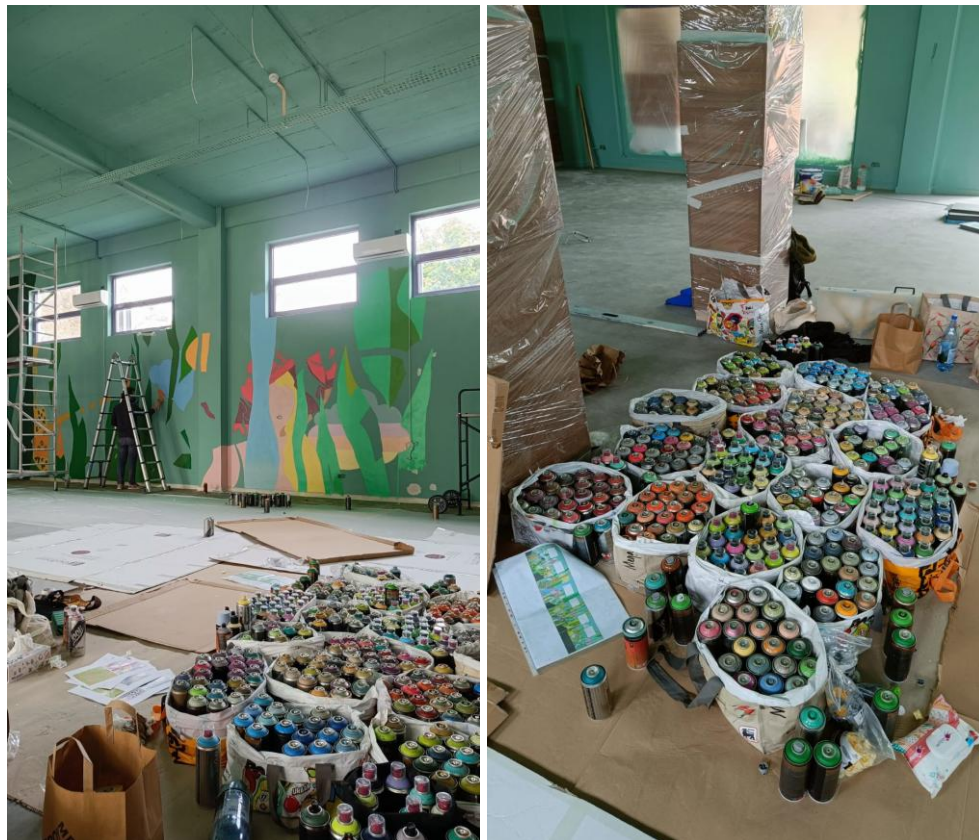


Fig. 3. Lucian Sandu Milea, Pregătirea spațiului de lucru și gestionarea materialelor;
(sursa: Arhivă proprie)

Cultura street art este în continuare în dezvoltare și într-o permanentă coeziune cu spațiul public și cu societatea în care trăim. Noi soluții de conștientizare asupra unor probleme existente și forme de protest pașnic se manifestă prin lucrări care suscită permanent imaginarul. Spre exemplu, *Yarn bombing*-ul este o formă neconvențională de street art care implică decorarea obiectelor urbane cu tricotate sau croșetate. Acesta este un mod de a adăuga textură și culoare în spațiile publice, fiind o tehnică prietenoasă și temporară care nu dăunează structurilor, dar care militează de multe ori pentru a susține anumite cauze. La fel, și mozaicul stradal implică aranjarea de bucăți mici de materiale colorate, cum ar fi sticlă, ceramică sau pietre, pentru a crea imagini

detaliate. Acestea sunt adesea aplicate pe ziduri sau alte suprafețe și pot rezista în timp, adăugând un element artistic permanent în peisajul urban, dar subliniază și problemele de infrastructură existente.



Fig. 4. Yarn bombing, Copenhagen, 2006 (sursa: <https://seaviewweavers.wordpress.com/2011/03/26/yarn-bombing/>)/Exemplu mozaic stradal (sursa: Wikimedia Commons)

Un factor determinant pentru dezvoltarea culturii de tip street art îl reprezintă manifestările care se desfășoară într-un cadru organizat. Festivalurile de street art au loc și în numeroase centre urbane din România, în cadrul unor evenimente organizate care beneficiază de sprijinul administrațiilor locale și al societății civile. Contextul favorabil pentru astfel de activități culturale este unul recent, având în vedere reticența inițială față de fenomenul artei stradale în societatea românească. Susținerea și încurajările provenite din partea instituțiilor europene, referitoare la organizarea de festivaluri și evenimente artistice de tip street art, joacă un rol

esențial în promovarea acestora, asigurându-le un cadru bine organizat, cu o mai bună vizibilitate și o recepție pozitivă din partea publicului. Toate aceste demersuri fundamentează ideea generală a ceea ce numim neomuralism, ca formă de exprimare a unor realități cotidiene prin artă la scară monumentală, beneficiind de suportul societății civile, dar și al autorităților de stat.



Fig. 5. Sweet Damage Crew, SISAF 2020 (sursa: <https://www.feeder.ro/2020/08/25/cea-mai-mare-lucrare-de-arta-stradala-din-romania-se-afla-la-sibiu>)

4. Concluzii

Neomuralismul are un impact semnificativ asupra mediului urban și comunităților, oferind o serie de beneficii notabile, precum transformarea peisajelor urbane și revitalizarea clădirilor din cartierele degradate. Aceste opere de artă atrag turiști și vizitatori, contribuind la dezvoltarea economică și culturală a zonelor respective. Neomuralismul ajută și la consolidarea identității comunitare, reflectând istoria, cultura și valorile locale. Acest

lucru promovează mândria și coeziunea socială în rândul rezidenților. Prin natura sa vizibilă și accesibilă, neomuralismul servește ca o platformă pentru mesaje importante despre probleme sociale, politice și ecologice. Artiștii folosesc muralele și lucrările de street art în general pentru a stimula discuții și a sensibiliza publicul; astfel, aceste lucrări plastice pot educa și inspira, oferind acces la artă și cultură într-un mod direct și neconvențional.

Bibliografie

Armstrong, S. (2019). *Street Art*. Thames & Hudson.

Gompertz, W. (2023). *Uite ce pierzi: 31 de moduri de a vedea lumea*. Editura Polirom.

Posters, B. (2020). *The street art manual*. Laurence King Publishing.

Waclawek, A. (2011). *Graffiti and Street Art*. Thames & Hudson.

Walde, C. (2015). *Mural XXL*. Thames & Hudson.

Educația artistică centrată pe procesul de creație

MARIA-ALINA STAICU

Lector universitar dr.

Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România

alina.staicu@uad.ro

ABSTRACT. In this study, we aim to establish a few of the specifics of the creative activity in fine arts. The exhibitions are the result, so are the portfolios and we are interested in the process itself but also how this process is perceived outside the artistic world - by a potential public. As an art educator we will probably shift our objectives towards a better understanding of what we can control; the success, the impact, the circumstances are part of the result and they condition it, they are variables. The discipline, the ideas, the inspiration, the exercise are part of the process and they can be educated, transformed and, mainly, communicated - they represent something we can control, modulate, enjoy.

Another aspect is that of the public perception; there is prejudice and misconception about the artists, the image of the bohemian, chaotic, moody artist still exists and the work behind an art object ignored. Or, contrary – the study will show – the public imagines a fully engaged artist living a very busy creative life and working incessantly. In both situations, we believe artistic education must focus on the process more than on the results.

KEYWORDS: *creative, artistic process, art education, public perception, communication, misconception*

1. Introducere

Lucrarea de față este un exercițiu de analiză comparativă preliminară a percepției asupra muncii artistului, asupra procesului creativ, atât din interiorul câmpului (artiști profesioniști sau studenți la arte), cât și din

exteriorul său (public). În urma unui interviu semistructurat aplicat studenților din domeniul artistic, am putut trasa câteva elemente specifice procesului de creație, unele cuantificabile, altele de natură calitativă. Printre cele cuantificabile, aspectele care ne-au preocupat au fost cele ce țin de durata zilnică a procesului de creație, a lucrului propriu-zis și aspectele ce au legătură cu rezultatul - numărul de expoziții/evenimente anuale la care participă un artist. Printre aspectele calitative, am enumerat sursele inspirației, documentarea și natura creativității. În interviul semistructurat, câteva întrebări deschise au avut rolul de a interoga percepția viitorilor artiști asupra rolului lor și, mai punctual, asupra activității propriu-zise.

În activitatea didactică din domeniul artelor vizuale este necesară o abordare a procesului creativ din mai multe motive ce țin de ceea ce poate fi ghidat, controlat și, nu în ultimul rând, exersat. Rezultatele și impactul lor asupra publicului nu depind de autor și sunt destul de variabile și imprevizibile, dar disciplina, constanța, angajamentul, curiozitatea și explorarea domeniului țin de demersul personal, de obiceiuri care pot fi create și consolidate.

Din perspectiva celui ce receptează arta – și este valid să presupunem că vom educa în școli de cultură generală, nu doar în licee vocaționale – este important să combatem clișeele și prejudecățile care însoțesc imaginea artistului în societate. O transparență a ceea ce înseamnă activitatea și procesul creativ împiedică perpetuarea mitului artistului boem care creează doar când are inspirație, se hrănește din tragedii, sărăcie și vicii. Artistul contemporan, ca și cei mai mulți artiști consacrați din trecut, este implicat, consecvent și riguros în demersul său.

Ipotezele acestui studiu preliminar au fost:

- Există un decalaj între ceea ce percepe sau își imaginează publicul despre procesul de creație și cum consideră artiștii că se desfășoară acesta.
- Există anumite coordonate, mai mult sau mai puțin cuantificabile, care definesc procesul de creație.
- Un viitor artist are o descriere mai mult sau mai puțin vagă a rolului său în societate și a ceea ce definește activitatea sa creativă.

2. Metodologie

Un chestionar cu 8 întrebări, intitulat „Cum lucrează un artist plastic” a fost aplicat atât persoanelor majore cu studii superioare și, același chestionar, notat cu A, artiștilor și studenților la arte.

O provocare deschisă, „Descrieți ceea ce considerați că se constituie în activitatea zilnică sau cel puțin foarte frecventă a unui artist profesionist.” și „Care este rolul artistului și cum ați descrie procesul de creație în contextul artei contemporane?” au fost adresate studenților de la toate specializările universității de artă.

Ne-am dorit să comparăm rezultatele pentru a putea analiza comparativ ce crede sau consideră publicul că reprezintă demersul artistic, procesul creativ și ceea ce consideră artiștii că este sau ar trebui să fie.

Întrebările din chestionar, toate cele opt, se referă la practica artistică, la procesul de creație și la comportamentele care susțin demersurile creative. Subiectul putea alege, dintre cele cinci variante de răspuns, pe cea pe care o consideră cea mai aproape de convingerea sa, o singură variantă.

3. Rezultate și discuții

Din domeniul pe care îl numim „public” au răspuns 37 de persoane, iar din categoria persoanelor active în domeniul artistic au răspuns 42 de persoane.

Rezultatele centralizate în tabelele anexate arată un consens între cei activi în domeniul artei și cei din afara domeniului artistic. Cei mai mulți, din ambele categorii, consideră că:

- Un artist lucrează între 4–6 ore zilnic
- Un artist se documentează permanent
- Artistul se documentează pentru că dorește să continue să învețe și să exploreze și alte domenii (literatură, științe, muzică etc.)
- Un artist își începe lucrările conform unui concept prestabilit (proiect tematic) - în egală măsură, publicul consideră că artistul își începe lucrările conform stării emoționale
- Un artist își alege conceptul prestabilit conform valorilor și idealurilor personale

- Un artist exersează, cel mai adesea, tehnica proprie
- Creativitatea unui artist este determinată de explorare și implicare în toate domeniile vieții
- Un artist expune de câteva ori pe an.
- Din interviurile semistructurate am selectat câteva răspunsuri, un artist:
 - „Analizează lumea în care se află.” (Maria B., 20 ani, studentă, Pictură)
 - „Dezvoltă un proces complex, cu etape și abordări diferite, este influențat de experiențe personale, de evenimente, de mediul înconjurător și de propriile reflecții. Lucrările sale sunt rezultatul unei combinații de tehnică, inspirație, explorare și reflexie.” (Cosmina B., 20 ani, studentă ITA)
 - „Poate lucra în sesiuni lungi și intense sau mai multe dar una dintre ele trebuie să fie mai lungă și mai intensă. Procesul său creativ este caracterizat de consecvență în lucru, exercițiu și căutare. Disciplina lucrului zilnic ar trebui să se vadă într-o „colecție” vastă de exerciții personale.” (George D., 22 ani, student Pictură)
 - „Își stabilește o rutină, își construiește o disciplină, exersează fără să conteze rezultatul.” (Alina T., 20 ani, studentă ITA)
 - „Contemplă, participă la dezbateri pentru diversificarea conceptelor, merge la muzee și expoziții pentru a-și forma un bagaj cultural.” (Vlad U., 20 ani, student Foto-Video)
 - „Își înțelege responsabilitatea și este împăcat cu existența și scopul său în lume, cercetează, are grijă când își realizează lucrările, este amabil cu sine și cu alți artiști și expune asumat ceea ce realizează.” (Andrei F., 20 ani, student Grafică)
 - „Are libertate, nu are rolul de a educa ci de a te face să vrei să te educi, de a te face să-ți pui întrebări, să spună ce este nespun.” (Cosmin P., 20 ani, student Grafică)
 - „Este consecvent, observă, conștientizează și este curios. Își actualizează continuu cunoștințele, urmărește orice, despre orice, își argumentează preferințele și antipatiile, cunoaște istoria artei, întreabă, este deschis la feedback, își apără pasiunea, visează, dar nu uită de acțiune, participă și are autodisciplină și este cumsecade indiferent de performanță sau eșec.” (Maria C., 20 ani, studentă Pictură)

4. Concluzii

Reluând ipotezele menționate la începutul acestei investigații, putem deschide următoarele subiecte de investigație și interogație, fiind departe de a trage concluzii. Procesul artistic și demersul creativ sunt, prin natura lor, complexe și greu de definit. Ceea ce putem înțelege, pentru o educație vizuală a viitorilor artiști, dar și a viitorilor amatori de experiențe artistice, este că avem nevoie de accentul pus pe proces, pe ceea ce se petrece în mintea și atelierul artistului, dar și pe rolul său în raport cu societatea, mediul și ideile contemporane nouă, tuturor.

Reluând aceste ipoteze, putem spune, preliminar:

- NU există un decalaj între ceea ce percepe sau își imaginează publicul despre procesul de creație și cum consideră artiștii că se desfășoară acesta.

Existența statement-ului artistic în expozițiile de artă contemporană, rețelele sociale, accesibilitatea informației - oricare sau toți acești factori par a fi redus distanța dintre procesul creativ, „Turnul de fildeș” al artistului și ceea ce transpare către public.

- Există anumite coordonate mai mult sau mai puțin cuantificabile care definesc procesul de creație

Consecvența poate fi măsurată în număr de ore lucrate zilnic și în număr de expoziții (diseminări), deși sunt departe de a caracteriza complet demersul artistic sau de a defini complet un artist, însă nu mai întâlnim prejudecata sau mitul artistului renegat, nerecunoscut, care trăiește în sărăcie și obscuritate pentru gloria postumă.

- Un viitor artist are o descriere mai mult sau mai puțin vagă a rolului său în societate și a ceea ce definește activitatea sa creativă.

O descriere, oricât de vagă, a rolului și atribuțiilor sale (oricât de subiective) duc la asumare și responsabilitate pentru un viitor artist, iar pentru public, aceasta ar trebui să fie transparentă și clară.

Anexe

Întrebarea 1. Considerați că un artist lucrează zilnic:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani - public
Mai mult de 8 ore	16,7%	24,3%
6-8 ore	16,7%	21,6%
4-6 ore	35,7%	37,8%
2 ore sau mai puțin	4,8%	5,4%
Nu lucrează zilnic	26,2%	10,8%

Întrebarea 2. Considerați că un artist se documentează pentru scopul său artistic:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani – public
permanent	47,6%	43,2%
cu regularitate	33,3%	40,5%
periodic	19%	16,2%
rar	-	-
deloc	-	-

Întrebarea 3. Considerați că un artist se documentează pentru scopul său artistic pentru că:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani – public
începe un proiect nou	7,1%	8,1%
este în căutarea inspirației	19%	29,7%
vrea să fie informat despre ceea ce este nou în domeniul artistic	16,7%	10,8%
continuă să învețe și explorează și alte domenii (literatură, științe, muzică etc.)	54,8%	45,9%
o situație o cere (teză de doctorat, statement artistic, aplicație pentru o expoziție/ rezidență etc.)	2,4%	5,4%

Întrebarea 4. Considerați că, cel mai adesea, un artist își concepe lucrările:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani – public
conform unui concept prestabilit (proiect tematic)	47,6%	37,8%
conform stării emoționale	33,3%	37,8%
din dorința de a experimenta o tehnică nouă	7,1%	5,4%
din dorința de continuitate a unui program de lucru constant	7,1%	8,1%
în funcție de cerințele/comenzile publicului/clientilor	4,8%	10,8%

Întrebarea 5. Considerați că un artist își alege conceptul prestabilit:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani – public
conform valorilor și idealurilor personale	50%	50%
din viața personală (evenimente din viață, relații semnificative etc.)	33,3%	16,7%
din dorința de a transmite un mesaj social, politic etc.	9,5%	22,2%
inspirat de manifestările artistice actuale	–	8,3%
în urma explorării unui domeniu diferit (literatură, muzică, științe etc.)	7,1%	2,8%

Întrebarea 6. Considerați că un artist exersează cel mai adesea:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani – public
noțiuni de bază în domeniul de specializare	19%	16,2%
reproduceri după artiști consacrați	4,8%	5,4%
tehnica proprie	54,8%	48,6%
tehnici noi	21,4%	29,7%
nu exersează	–	–

Întrebarea 7. Considerați că, pentru un artist, creativitatea:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani - public
se manifestă spontan	21,4%	10,8%
este rezultatul unui proces individual de lucru	16,7%	29,7%
este determinată de inteligența și personalitatea artistului	23,8%	18,9%
este determinată de cunoștințe și pregătire teoretică	4,8%	5,4%
Este determinată de explorare și implicare în toate domeniile vieții	33,3%	35,1%

Întrebarea 8. Considerați că un artist expune:

Variante răspuns	Persoane active din domeniul artistic	Persoane cu studii superioare, minim 18 ani - public
de câteva ori pe an	42,9%	37,8%
o dată pe an	14,3%	18,9%
regulat, o dată la câțiva ani (la intervale prestabilite)	19%	32,4%
de puține ori de-a lungul vieții	21,4%	10,8%
deloc	2,4%	-

(Sursa: https://docs.google.com/forms/d/1RbN-ySEr1SDg_pkTdXfYzZEvJHn9sPIp0UIs4A6e1WA/edit, https://docs.google.com/forms/d/1Ft1CbmD9H89LwjcJKr6GpPcCgulf5dV_zgIvVvKHlc/edit)

Bibliografie

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Brown, P. C., Roedinger III, H. L., & McDaniel, M. A. (2021). *Învață să înveți*. Cluj-Napoca: ASCR.
- Cioca, V. (2019). *Jocul cu/de-a arta*. Cluj-Napoca: Limes.
- Csikszentmihalyi, M. (2023). *Creativitate. Rolul fluxului în psihologia descoperirii și a inventării*. București: Curtea Veche Publishing.
- Dweck, C. S. (2017). *Mindset*. London: Little. Brown Book Group.

- Gardner, H. (1982). *Art, Mind and Brain*. New York: Basic Books.
- Harrison, C., & Wood, P. (Eds.). (2002). *Art in Theory 1900–2000*. Cornwall: Blackwell Publishing.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). *A theory of goal setting and task performance*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mih, V. (2018). *Psihologie educațională*. Cluj-Napoca: ASCR.

Incluziunea prin artă. Influența artei în evoluția elevilor cu cerințe educaționale speciale

ANDA-MARIA TĂMAȘ

Profesor gradul didactic I, dr.
Director adjunct
Colegiul de Arte „Sabin Drăgoi ” Arad
tamasandamaria07@gmail.com

BOGDAN SIMION

Consilier școlar
Centrul Județean pentru Resurse și Asistență Educațională Arad
simionbogdanraul@yahoo.com

VIOLETA VARGA

Profesor de sprijin
Centrul Județean pentru Resurse și Asistență Educațională Arad
violetavarga1976@gmail.com

ANGELA RUSU

Logoped
Centrul Județean pentru Resurse și Asistență Educațională Arad
angelamariarusu@yahoo.com

ABSTRACT. Inclusive education is the most effective way to give all children a fair chance to participate in the educational process, learn and develop their skills. Taking into account the uniqueness, interests and experiences of each student, an important step is taken in the education of students with special educational needs (SEN) and their integration into society. From this point of view, one of the biggest

challenges a teacher has to face is adapting the teaching style to meet the needs of each individual student. The aim of the College of Arts "Sabin Drăgoi" Arad is to create, for all students, a framework conducive to learning, starting from the premise that all people are different and must be accepted. Student-centered learning plays an important role in our school, which automatically involves adapting the curriculum and teaching methods to the ability and needs of each individual student. In the inclusive school, teachers must collaborate with different specialists in the field of education such as school counselors, speech therapists, itinerant teachers, because only together will they be able to achieve the desired performance and results.

KEYWORDS: *inclusive education, artistic vocational education, special educational requirements*

1. Incluziunea - fundamentări teoretice și legislative

Sistemul de învățământ din România are la bază o multitudine de valori printre care incluziunea, care se referă la „asigurarea accesului și participării la educație a tuturor copiilor, indiferent de caracteristicile, dezavantajele sau dificultățile acestora în acord cu nevoile individuale sau cu nivelul de sprijin necesar”¹ și principii care guvernează învățământul preuniversitar, dintre care vom face referire în cele ce urmează la principiul incluziunii. Un mediu școlar incluziv este un mediu academic care creează condiții adecvate de dezvoltare atât pe plan școlar, cât și pe cel social și cognitiv pentru toți elevii. Incluziunea școlară reprezintă primul pas către incluziunea în societate, lucru ce reprezintă un deziderat crucial în dezvoltarea individuală și a societății în sine. Incluziunea pune accentul pe mai mulți factori-cheie, precum unificarea procesului de valorizare a tuturor elevilor; astfel, evidențiază faptul că fiecare suflet, deși este unic, este la fel de valoros, indiferent de mediul de proveniență, statutul socio-economic sau cerințele speciale ale fiecăruia.

Înțelegerea diferențelor dintre elevi și tratarea acestora ca o resursă și nu ca un obstacol este un atribut crucial al cadrului didactic modern pentru a putea valorifica fiecare elev, văzând potențialul fiecărui individ și pentru

¹ Art. 2 lit.e) din Legea învățământului preuniversitar, nr. 198/2023.

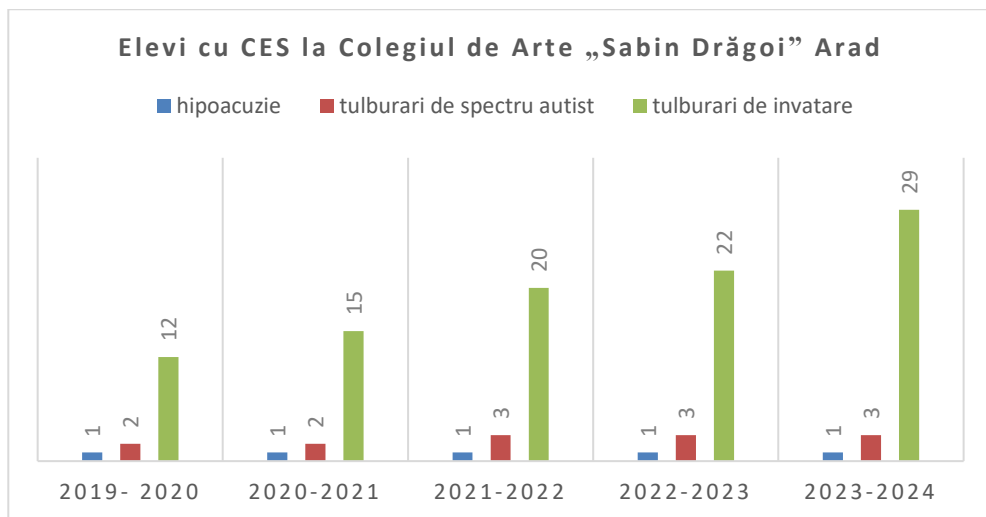
a obține cele mai bune rezultate atât la nivel personal cât și la nivelul școlii sau societății.

2. Învățământul vocațional artistic preuniversitar. Educația prin artă la Colegiul de Arte „Sabin Drăgoi” Arad

Învățământul vocațional artistic în România este reglementat prin lege, funcționează pe baza regulamentului specific aprobat prin OM 5569/07.11.2011 și este destinat tuturor elevilor cu aptitudini în acest domeniu. Școlarizarea în învățământul artistic se realizează de regulă începând cu învățământul primar, admiterea în această formă de învățământ făcându-se în urma testării aptitudinilor specifice conform unei metodologii aprobate prin ordin de ministru (Ordinul privind organizarea și desfășurarea admiterii în învățământul liceal pentru anul școlar 2023–2024). În anexa 1 lit. e, partea 1 bis din 6.09.2022 a acestui ordin sunt prevăzute modalitățile de înscriere pe locuri suplimentare a elevilor cu cerințe educaționale speciale și a elevilor rromi în învățământul artistic. Ca urmare a acestei prevederi legale, în aproape fiecare clasă de liceu din școlile de artă din țară există cel puțin un copil cu cerințe educaționale speciale.

Colegiul de Arte „Sabin Drăgoi” Arad este singura unitate de învățământ cu profil vocațional artistic din județul Arad, cu niveluri de învățământ primar, gimnazial și liceal, care școlarizează elevi în domeniul muzicii, artelor vizuale, arhitecturii și teatrului, școală care a obținut de două ori titlul de „Școala europeană”.

În prezent, Colegiul de Arte „Sabin Drăgoi” Arad, din totalul de 1024 de elevi înscriși la începutul anului școlar 2023–2024, are un număr de 33 de elevi cu cerințe educaționale speciale. Școala dispune de un curriculum incluziv care reflectă diversitatea tradițiilor și practicilor artistice atât de la nivel național, cât și global, ca urmare a numărului în creștere în ultimii ani al elevilor cu CES.



Evoluția numărului de elevi cu cerințe educaționale speciale
la Colegiul de Arte „Sabin Drăgoi” Arad

Incluziunea în școlile de artă, asemenea oricărui institut, este vitală pentru a putea adopta elemente cheie în procesul educativ al elevilor cu cerințe educaționale speciale precum creativitate, diversitate și oportunități egale pentru toți micii artiști. O masă de elevi foarte diversificată reprezintă un beneficiu imens lumii artistice. Elevi veniți din diferite medii, care au credințe diferite, etnii diferite sau cerințe educaționale speciale, contribuie prin viziuni, valori, percepții și mentalități diferite, astfel creându-se diversitate, spontaneitate și fluctuație constantă în activitatea școlară.

Un mediu academic bazat pe suport este un aspect crucial în procesul incluziv, promovând un mediu unde toți elevii se simt respectați, valorificați și încurajați să se exprime creativ. Astfel se încurajează inițierea conversațiilor, toleranța și respectul reciproc atât între elevi, cât și în relația elev – cadru didactic. Implementarea procesului incluziv în școlile de artă este esențială în crearea unui mediu de învățare dinamic și vibrant, în care toți elevii pot să își atingă potențialul maxim. Acceptând diversitatea, accesibilitatea și egalitatea, aceste școli pot modela viitorul artelor, în general, cât și viitorul societății ca ansamblu, promovând schimbarea socială pozitivă.

3. Rolul artei în viața elevilor cu cerințe educaționale speciale. Echipa multidisciplinară

Procesul artistic este o unealtă indispensabilă în viața elevului cu cerințe educaționale speciale, fiind un mod constant de exteriorizare a trăirilor interioare și de stimulare senzorială și cognitivă. Pentru mulți dintre elevii cu CES, comunicarea verbală poate prezenta o dificultate. Arta poate să devină o formă de exprimare, permițându-le să comunice gânduri, trăiri, sentimente sau experiențe non-verbale.

Angajamentul într-un proces artistic produce o stimulare senzorială prin diferitele materiale, texturi, obiecte, mișcări și sunete sau vibrații. Această experiență senzorială poate fi calmantă sau stimulatorie și poate îmbunătăți integrarea senzorială. Totodată, arta le permite elevilor să exploreze și să-și exprime emoțiile într-un mediu sigur și creativ. Muzica, teatrul și artele vizuale, deși diferite în ansamblu, îndeplinesc aceeași funcție de exteriorizare a trăirilor interioare. Prin aceste procedee, elevii pot învăța să identifice și să-și regleze emoțiile, fiind un aspect crucial pentru elevii cu tulburări emoționale sau comportamentale.

Un alt avantaj pe care educația prin artă îl are asupra elevilor cu CES este rafinarea funcțiilor motorii ale elevilor prin diferite operații ca pliere, decupare, tăiere, desen, pictură, modelaj, prin care se îmbunătățește coordonarea, dexteritatea și controlul motric, care sunt benefice elevilor cu întârzieri sau dizabilități motorii.

Nu în ultimul rând, prin artă și prin rezultatele acesteia se poate crește stima de sine și încrederea în sine, prin rezultate, laude și feedback pozitiv din partea cadrelor didactice și a colegilor, dar și indirect, prin performanțele obținute la concursuri, olimpiade, proiecte etc. Arta, în general, are și un efect cathartic sau terapeutic, fiind o sursă de eliberare pentru stres, anxietate sau frustrare. Terapia prin artă (dans, expresivă, muzicală, scrisă și plastică) precum și psihodrama sunt metode terapeutice de mare succes, folosite de terapeuți specializați, în afara școlii. Aceste terapii au efecte benefice asupra tuturor oamenilor care suferă de anxietate, depresie, tulburări alimentare, condiții medicale, probleme psiho-sociale etc.

Echipa multidisciplinară din școală este formată din profesori consilieri școlari, profesori logopezi și itineranți, care lucrează în mod direct

atât cu elevii, cât și cu cadrele didactice și părinții pentru a asigura un mediu optim de dezvoltare culturală și psiho-socială. Fiecare specialist are un rol diferit, iar pentru asigurarea calității vieții școlarului, aceștia colaborează zilnic. Profesorul itinerant este specializat în domeniul psihopedagogiei speciale și are rolul de a asista profesorul de la clasă să ofere un curriculum adaptat pentru fiecare elev cu CES. Logopedul are rolul de a forma și dezvolta competențele de comunicare ale elevilor, precum tulburările de pronunție, dificultăți specifice de învățare, întârzierea limbajului și a vorbirii, precum și elemente precum discalculia, dislexia și disgrafia. Rolul profesorului consilier școlar este unul mai vast; acesta, în cea mai mare parte, are atribuția de a asigura calitatea vieții elevului în mediul școlar. Acesta promovează aspecte precum dezvoltarea personală a elevului, managementul emoțiilor, promovarea unui stil de viață sanogen, managementul situațiilor de risc, cât și orientarea școlară și profesională a elevilor. Pentru ca implicarea echipei multidisciplinare în viața elevului să aibă rezultatele dorite, se apelează și la sprijinul părinților, aceștia având un rol crucial în dezvoltarea personalității copilului, prin observarea progresului individual și prin susținerea pe care i-o oferă în cadrul activităților extrașcolare.

Pentru a realiza integrarea copiilor cu CES în școala noastră, a fost luată o serie de măsuri de adaptare curriculară, care vine în întâmpinarea tuturor cerințelor educaționale ale elevilor, fără a leza demnitatea și personalitatea acestora.

4. Considerații finale

Procesul de devenire umană este complex, uneori dureros și înălțător. Oferind posibilitatea copiilor din școala noastră de a parcurge drumul umanizării, sădăm empatie, colaborare, grijă pentru cei de lângă noi. Integrarea, așa cum este proiectată pentru viitorul apropiat, asigură premisele devenirii umane.

Colegiul de Arte „Sabin Drăgoi” este locul în care educația integrată se înfăptuiește prin acordarea serviciilor de sprijin pentru copii, cu posibilități concrete de recuperare și reintegrare, fapt dovedit prin efortul echipei

multidisciplinare (director, prof. înv. primar/diriginte, prof. de sprijin, prof. consilier școlar, prof. logoped, asistent medical, cadre didactice de la clasă, părinți) de a integra adaptativ fiecare elev cu cerințe speciale. Alternativă a învățământului special, educația incluzivă implementată responsabil autorizează armonizarea rolurilor tuturor actorilor educaționali, astfel încât, în instituția noastră, scopul primordial este de adaptare școlară și performanță, raportate la potențialul și aptitudinile fiecărui elev, în parte. Când definim „cerințe educaționale speciale”, spunem cum devin evidente anumite nevoi suplimentare, dar și complementare cu necesitățile generale de educație pentru fiecare copil, cerințe de care școala trebuie să dispună în întâmpinarea acestor copii.

Integrarea implică transformări și remodelări ale credințelor sociale, implementarea unor strategii didactice adecvate, a unor metode și tehnici de lucru specifice privind planificarea, instruirea și evaluarea. Integrarea școlară a copiilor cu cerințe special în școala noastră este implementată prin: educarea copiilor cu cerințe speciale alături de copiii tipici; asigurarea de servicii de specialitate (structură de sprijin, terapie logopedică, consiliere școlară, asistență medical și socială etc.); acordarea sprijinului necesar personalului didactic și managerilor școlii în procesul de proiectare și aplicare a programelor de integrare; accesul efectiv al copiilor cu cerințe speciale la programul și resursele școlii (bibliotecă, sală de sport, ateliere etc); încurajarea relațiilor de prietenie și comunicare între toți copiii din clasă/școală; educarea și ajutorul dat tuturor copiilor pentru înțelegerea și acceptarea diferențelor dintre ei; dialogul permanent cu părinții elevilor, ținând cont de problemele și opiniile lor, încurajându-i să se implice în viața școlii; asigurarea de programe de sprijin individualizat pentru copiii cu cerințe speciale; parcurgerea procesului de acceptare a unor schimbări în proiectarea și organizarea activităților instructiv-educative din școală.

Incluziunea copiilor cu deficiențe sau tulburări de învățare, cât și a copiilor din medii sociale și familii defavorizate este valorizată în școală de un management progresist, adaptativ social, de experiența didactică și măiestria pedagogică a profesorilor, în scopul adaptării instruirii școlare, conform necesităților individuale și consimțirea credinței că suntem unici, deosebiți și fiecare copil are foarte mult de dăruit celorlalți. Astfel, acești

copii sunt o mândrie pentru instituția noastră. Nu de puține ori, prin participarea la diferite concursuri artistice și competiții diverse, au câștigat locuri de apreciat, în aplauzele și mândria dascălilor lor. Astfel, îl amintim pe elevul A.M., care, în anul școlar 2021–2022, s-a situat pe primul loc pe școală la examenul de evaluare națională și a obținut locul I la Concursul național de arte grafice „Fantasticul din mine și din afara mea”. Exemplele sunt numeroase, deoarece în școala noastră cultura organizațională este suportivă, adaptativă și mobilizatoare.

Colegiul de Arte „Sabin Drăgoi” asigură șanse egale fiecărui elev, garantând dreptul la educație prin valorificarea potențialului de învățare și dezvoltare, indiferent de dificultăți și diferențe.

Bibliografie

- Legea învățământului preuniversitar, nr. 198/2023 (2023). https://edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2023/Legi_educatie_Romania_educata/legi_monitor/Legea_invatamantului_preuniversitar_nr_198.pdf
- Bălan, V. (2017). *Educația incluzivă* [Unitate de curs]. Bons Offices
- Cathy, A. M. (2006). *Art Therapy Sourcebook*. Editura Mcgraw-hills Companies.
- Petroman, P. (2000). *Psihologia artei*. Editura Eurostampa.
- Verza, E. (2011). *Tratat de Psihopedagogie Specială*. Editura Universității.

Munca și cariera în secolul al XXI-lea în artă

GABRIELA ȚOCA

Consilier carieră, dr. Arte vizuale
Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, România
gabriela.toca@uad.ro

ABSTRACT. In the 21st century, work and careers in the field of art are characterized by profound dynamics, influenced by technological advances, globalization, and cultural changes. Artists must be flexible and adapt to a constantly evolving market, developing diverse skills ranging from marketing and career management to the use of new technologies. Digitalization has transformed the way art is created, distributed, and consumed, offering new opportunities through online platforms and social networks. At the same time, the creative economy offers new employment perspectives in sectors such as design, advertising, and the video game industry. In this context, collaboration and networking become essential for professional development, and self-promotion and brand building are crucial for success. Additionally, artists are increasingly involved in social and environmental issues, using art as a means of activism and public awareness. Flexibility in choosing employment models and adapting to current demands are vital, and each artistic field brings specific challenges and opportunities. Overall, a collaborative approach and the development of multiple skills are fundamental for successfully navigating the contemporary artistic landscape

KEYWORDS: *career, digitalization, creative economy, adaptability, collaboration.*

Munca și cariera în secolul al XXI-lea în artă

Încă de la începutul acestui articol, voi aborda tema muncii și a carierei în secolul XXI, voi începe cu o abordare mai generală asupra conceptelor,

așa cum o găsim în literatura de specialitate. Mai târziu voi aduce în dezbatere tema muncii și a carierei în domeniul artei în secolul XXI.

Așa cum remarcă foarte bine Valerie Cohen-Scali¹ (2012), caracteristicile muncii și ale carierei sunt tot mai puțin definite și predictibile, cu tranziții mult mai frecvente și mai dificile, solicită orientarea spre dezvoltarea unor abilități și competențe altele decât cele cerute de ocupațiile din secolul trecut.

Observăm cum insecuritatea muncii este în plină dezvoltare a erei informaționale, flexibilitatea fiind mult mai frecventă decât stabilitatea, acest lucru are și aspecte pozitive, creând o multitudine mai mare de oportunități (Savickas², 2017).

Așadar, vedem deseori cum caracteristicile societății contemporane ne vorbesc despre perspectiva carierelor dinamice și fluide (Ibarra Hermina, 2003), impredictibile și multidirecționale. Este o schimbare de paradigmă: dacă în trecut un angajat stătea o viață într-o singură meserie sau profesie, putem observa cum acest lucru e tot mai rar.

Trăim într-un mediu complex, în care oamenii au multiple roluri, multiple angajamente și pendulează între acestea, încercând să le facă față cu succes.

Cercetătorii în psihologie, sociologie și în teoriile organizaționale sugerează faptul că schimbările în natura muncii și a organizațiilor anunță sfârșitul carierelor tradiționale.

În locul acesteia, au apărut concepte precum cariera fluidă, cariera fără bariere, cariera bazată pe performanță și cariera nouă.

Multe din aceste modele susțin că indivizii trebuie să improvizeze, să se adapteze, să își construiască carierele atât în interiorul, cât și în afara organizației și a instituțiilor.

Noi definiții ale carierei postulează faptul că, mai mult ca oricând, cariera este despre individ și nevoia acestuia de a dobândi succesul subiectiv.

¹ Valérie Cohen-Scali, „Competence and Competence Development”, 2012, <https://www.jstor.org/stable/j.ctvbkk2h9>, seria Study Guides in Adult Education, pp. 95-146, accesat în 04.06.2022.

² Savickas, L. Mark, Savikas Suzanne, „Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology”, 2017, <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/career-adaptability>, accesat în 08.06.2022.

Așa cum putem observa, este cu siguranță vorba despre cariera auto-determinată, condusă de valori personale, în detrimentul recompenselor instituțiilor, o carieră ce servește persoanei, familiei și scopului personal în viață.

Așa cum putem remarca, conceptul de carieră s-a modificat destul de mult în timp, avem de a face cu un profil orientat spre o carieră fluidă³, dinamică, interesat de o învățare și o dezvoltare continuă, fiind deschis spre noi posibilități și orientat spre a-și atinge potențialul.

Conform acestei autoare (Hermina, 2003), cariera fluidă se referă la un concept absolut nou care descrie o abordare flexibilă a dezvoltării profesionale și a schimbărilor în carieră.

Mai exact, într-o carieră fluidă, omul este deschis să exploreze și să îmbrățișeze o varietate de oportunități și direcții în ceea ce privește cariera sa profesională.

Autoarea descrie câteva caracteristici conform teoriilor sale, una dintre acestea este adaptabilitatea, persoanele care adoptă o carieră fluidă sunt dispuse să se adapteze la schimbările și evoluțiile pieței muncii, acestea pot fi deschise să învețe să își dezvolte noi abilități în noi domenii sau să schimbe direcția de carieră în funcție de cerințele și oportunitățile actuale.

Un alt element despre care vorbește autoarea este explorarea și diversitatea. Cariera fluidă încurajează explorarea și diversificarea experiențelor profesionale. Omul poate să își construiască o carieră și, dacă are mai multe roluri diferite, domenii de expertiză sau industrii, urmărind oportunități diverse. Acest lucru duce la dezvoltarea și acumularea de cunoștințe noi și variate.

Prin această modalitate de a trata cariera, persoana deține un control mai mare asupra propriilor decizii și proiecte, își asumă un rol activ în planificare și gestionare, poate stabili obiective urmărind oportunitățile care se ivesc și duc la atingerea potențialului maxim.

³ Ibarra, Hermina, „Working Identity: Unconventional Strategies for Reinventing Your Career”, Harvard Business, 2003. https://books.google.ro/books?hl=ro&lr=&id=0i93SlbrGNgC&oi=fnd&pg=PT9&dq=+Ibarra,+Hermina.,+Working+Identity:+Unconventional+Strategie+for+Reinventing+Your+Carrer&ots=ooISYkEPNe&sig=59rnIjAy9s0hkYoXBYN1pwtC5VQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f, accesat în 02.06.2022.

Această modalitate de a privi asupra profesiilor implică o atitudine continuă de învățare și dezvoltare profesională, ținând cont și de schimbările tehnologice, sociale și economice din mediu.

Vom vedea că această abordare îi va face mai pregătiți pe tineri să devină mai puternici și să își asume mai multe riscuri profesionale.

Este esențială o astfel de abordare într-o lume plină de schimbări, aceasta oferă flexibilitate și adaptabilitate, o abordare mult mai adaptativă pentru prezentul în care trăim.

Acest concept nu elimină ideea de vocație, este o diversitate de a înțelege, într-un sens larg, conceptul de profesionalizare printr-o multitudine de a experimenta tinerii diferite profesii, roluri profesionale.

În secolul al XXI-lea, munca și cariera în domeniul artelor au trecut prin schimbări semnificative și au fost influențate de evoluția tehnologiei, globalizarea și noile tendințe culturale. Iată câteva aspecte relevante care ar merita a fi reținute: digitalizarea și tehnologia, progresele tehnologice au deschis noi oportunități în domeniul artelor.

Artiștii pot crea și distribui lucrările lor în mediul digital, ceea ce le permite să ajungă la un public mai larg și să exploreze forme de expresie artistică inovatoare.

De asemenea, tehnologii ca realitatea virtuală, realitatea augmentată și inteligența artificială au influențat crearea și prezentarea artelor.

Vedem cum internetul și rețelele sociale au facilitat colaborarea și conectivitatea între artiști din întreaga lume.

Colaborările internaționale și proiectele artistice comune sunt mai ușor de realizat, permițând schimbul de idei și influențe culturale diverse.

Autonomia și antreprenoriatul: multe persoane active în domeniul artelor au devenit mai independente și mai antreprenoriale.

Putem remarca cum tehnologiile digitale și accesul la platforme de vânzare online le permit artiștilor să-și promoveze și să-și vândă propriile creații fără intermediari tradiționali. Acest lucru le oferă o mai mare libertate în gestionarea carierei lor artistice.

Diversificarea carierelor în arte în secolul al XXI-lea este extrem de complexă. Există o diversitate mai mare de cariere în domeniul artelor care nu se limitează doar la practicile tradiționale.

Artiștii pot lucra în domeniul designului grafic, ilustrației, animației, fotografiei, producției de film și televiziune, marketingului cultural, curatoriatului și multe altele.

Aceasta le oferă posibilitatea de a explora mai multe căi și de a-și diversifica experiența profesională.

Putem observa abordări interdisciplinare⁴ în contextul contemporan, vedem cum artiștii au început să adopte abordări interdisciplinare, combinând diferite medii artistice și tehnici pentru a-și exprima viziunea creativă.

Această abordare deschide noi posibilități de explorare artistică și interacțiune cu publicul.

Este important de menționat faptul că aceste schimbări aduc și provocări în domeniul artelor, cum ar fi competiția crescută, accesibilitatea redusă la resurse sau problemele de drepturi de autor în mediul digital.

Cu toate acestea, secolul al XXI-lea a deschis și oportunități semnificative pentru artiști de a-și explora creativitatea și de a-și construi cariera într-un mod inovator și adaptabil la noile tendințe.

Vom putea observa că munca și cariera în domeniul artelor în secolul al XXI-lea se desfășoară într-un context în continuă schimbare, influențat de dezvoltarea tehnologică, globalizare și evoluția tendințelor culturale. Iată câteva aspecte relevante:

În digitalizare și tehnologie remarcăm cum utilizarea tehnologiei a transformat modul în care arta este creată, produsă și distribuită.

Artiștii folosesc tot mai mult instrumente digitale și platforme online pentru a-și expune lucrările, a-și construi comunități și a-și promova munca. De asemenea, tehnologia oferă noi modalități de exprimare artistică și experimentare.

Tehnologia și digitalizarea⁵ au avut un impact major asupra artelor și domeniilor creative. Artiștii utilizează tot mai mult tehnologia în procesul de

⁴ Hockelmans, J. J, Interdisciplinarity and Higher Education, [https://oakland.edu/Assets/upload/docs/AIS/Issues-in-Interdisciplinary-Studies/1986-Volume-04/02_Vol_4_pp_1_16_Interdisciplinarity_and_the_University_The_Dream_and_the_Reality_\(Joseph_J._Kockelmans\).pdf](https://oakland.edu/Assets/upload/docs/AIS/Issues-in-Interdisciplinary-Studies/1986-Volume-04/02_Vol_4_pp_1_16_Interdisciplinarity_and_the_University_The_Dream_and_the_Reality_(Joseph_J._Kockelmans).pdf), accesat în 23.08.2022

⁵ Langdon, Mellisa, *The Work of Art in a Digital Age: Technology and Globalisation*, Ed. Springer New York, 2016, pp. 37–53.

creație, iar platformele online și rețelele sociale oferă noi modalități de promovare și distribuție a lucrărilor.

De asemenea, digitalizarea a deschis uși către noi domenii, cum ar fi designul grafic, animația digitală sau producția de conținut multimedia.

Globalizarea și accesul la piețele internaționale au permis artiștilor să ajungă la o audiență internațională mai largă. Internetul a facilitat comunicarea și colaborarea cu alți artiști și profesioniști din întreaga lume, precum și vânzarea de lucrări în piețele internaționale.

Interdisciplinaritate și colaborare: în arta contemporană, interdisciplinaritatea devine din ce în ce mai prevalentă. Artiștii colaborează cu profesioniști din alte domenii, cum ar fi tehnologia, știința sau mediul digital, pentru a crea opere inovatoare și complexe.

Colaborarea este apreciată și promovată în vederea îmbogățirii practicilor și perspectivelor artistice.

Sustenabilitatea și responsabilitatea socială⁶ sunt elemente extrem de valoroase, mai ales în contextul preocupărilor legate de mediu și probleme sociale; artiștii manifestă un interes crescut față de teme precum sustenabilitatea, justiția socială și activismul.

Lucrările artistice abordează problemele contemporane și încurajează reflecția și acțiunea.

Autonomie și antreprenoriat: în timp ce mulți artiști continuă să lucreze în cadrul instituțiilor și organizațiilor artistice, se observă o creștere a artistului-antreprenor. Artiștii își dezvoltă propriile branduri, gestionându-și carierele, promovându-și lucrările și asumându-și controlul asupra procesului creativ și comercial.

Globalizarea și diversitatea culturală⁷ în contextul unei lumi tot mai conectate, arta reflectă o diversitate culturală și interculturalitate crescută.

Artiștii au acces la influențe și resurse globale și pot aborda teme și perspective culturale variate. Colaborarea internațională și schimbul artistic sunt mai ușor de realizat, deschizând noi oportunități în cariera artistică.

⁶ Walter Leal Filho, *Social Responsibility and Sustainability: How Businesses and Organizations Can Operate in a Sustainable and Socially Responsible Way* (World Sustainability Series) 1st ed. 2019 Edition, Kindle Edition, pp. 32–64.

⁷ Berger, Samuel, Huntington, Samuel P. *Many Globalizations: Cultural Diversity in the Contemporary*, Oxford University Press, 2002, pp.27–67.

Economia creativă⁸ în sectorul artistic și cultural a devenit o forță economică importantă. Apar noi modele de afaceri și surse de venit în domeniul artelor, cum ar fi comerțul online cu artă, platformele de crowdfunding (finanțarea participativă) și evenimente culturale. Artiștii trebuie să abordeze aspectele legate de gestionarea și monetizarea muncii lor într-un mediu în continuă schimbare.

Multidisciplinaritate⁹ și convergența artistică¹⁰, în secolul al XXI-lea, limitele dintre diferitele discipline artistice devin tot mai fluide. Artiștii pot aborda mai multe medii și tehnici, combinând pictura, muzica, filmul, dansul și tehnologia. Această multidisciplinaritate deschide noi posibilități creative și colaborative.

Mulți artiști îmbrățișează abordarea multidisciplinară, integrând arta cu alte domenii precum tehnologia, știința, arhitectura sau mediul înconjurător. Aceasta permite explorarea unor teme și concepte noi și poate aduce o perspectivă inovatoare în domeniul artistic.

Responsabilitate socială și activism¹¹ prin care artiștii sunt tot mai implicați în probleme sociale și politice, utilizând arta ca mijloc de exprimare și schimbare. Abordarea de teme precum drepturile omului, justiția socială, diversitatea și mediul devine o caracteristică semnificativă în carierele artistice din secolul al XXI-lea.

Este esențial ca artiștii să fie deschiși la adaptare și să își dezvolte competențe în tehnologie, marketing și gestionarea carierei pentru a răspunde cerințelor și oportunităților în continuă schimbare. De asemenea, conectarea cu comunități artistice, crearea de rețele și construirea unui

⁸ Araya, D. & Peters, M. (Eds). (2010). Education in the creative economy: Knowledge and learning in the age of innovation. New York: Peter Lang, https://books.google.ro/books?id=6L-UNaQk1iwC&pg=PA3&hl=ro&source=gbs_toc_r&cad=1#v=onepage&q&f=false, accesat în 22.07.2022.

⁹ Bernard C. K. Choi, PhD, MSc Anita, W. P. Pak, PhD, MA, Med, „Multidisciplinariy, interdisciplinarity...”, http://uvsalud.univalle.edu.co/pdf/politica_formativa/documentos_de_estudio_referencia/multidisciplinariy_interdisciplinariy_transdisciplinariy.pdf, pp. 351–354, accesat în 22.07.2022.

¹⁰ Cham, Mbye Baboucar, „Artistic and Ideological Convergence”, <https://escholarship.org/uc/item/83j278kd>, pp.142–150, accesat în 22.07.2022.

¹¹ Benabou, Roland, Tirole Jean, „Individual and Corporate Social Responsibility”, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1468-0335.2009.00843.x>, pp. 1–15, accesat în 22.07.2022

portofoliu diversificat sunt factori-cheie pentru succesul unei cariere în domeniul artei în secolul XXI.

În acest context, munca și cariera în domeniul artei se confruntă cu provocări și oportunități unice. Schimbările din mediul artistic, avansurile tehnologice și digitalizarea au transformat semnificativ modul în care arta este creată, distribuită și consumată. Artiștii trebuie să se adapteze acestor transformări și să învețe să utilizeze noile tehnologii și platforme digitale pentru a-și promova lucrările și a ajunge la un public mai larg.

Economia creativă a devenit din ce în ce mai importantă în secolul XXI, oferind oportunități de angajare și dezvoltare profesională în domeniul artei. Sectoare precum designul, publicitatea, industria jocurilor video, media și divertismentul au cunoscut o creștere semnificativă, deschizând noi orizonturi pentru artiști și profesioniști din domeniul artistic.

Colaborarea și rețelele de lucru au devenit fundamentale în domeniul artei. Participarea la proiecte comune, colaborarea cu alți artiști și interacțiunea cu profesioniști din industrie pot deschide noi oportunități pentru dezvoltarea carierei și creșterea profesională.

Diversificarea competențelor este crucială pentru artiști. Pentru a-și maximiza șansele de succes în carieră, pe lângă abilitățile artistice specifice, artiștii au nevoie de cunoștințe în marketing, gestionarea afacerilor, comunicare și capacitatea de a se adapta la schimbările rapide din industrie.

Promovarea personală și construirea unei imagini de marcă devin tot mai importante. Într-un mediu competitiv, abilitatea de a-ți promova munca și de a dezvolta o comunitate de susținători este esențială pentru a construi o carieră de succes în artă.

În contextul preocupărilor globale legate de schimbările climatice și problemele sociale, artiștii explorează tot mai frecvent teme de sustenabilitate și activism în lucrările lor. Artă cu impact social și activismul artistic pot sensibiliza publicul în legătură cu problemele actuale și pot încuraja schimbări pozitive.

Artiștii au posibilitatea de a explora diverse modele de angajare, de la freelancing și activitatea ca independenți la colaborarea cu organizații sau instituții culturale. Flexibilitatea și capacitatea de adaptare la aceste modele de angajare pot fi esențiale pentru succesul în domeniul artei.

Este important de subliniat că fiecare domeniu artistic are particularități și provocări specifice în secolul XXI.

Totuși, pe măsură ce colaborarea, adaptabilitatea la schimbare și dezvoltarea competențelor multiple devin din ce în ce mai cruciale, inclusiv în universitățile de artă, această temă devine deosebit de relevantă pentru noi, specialiștii în consilierea artistică.

Bibliografie

- Araya, D., & Peters, M. (Eds.). (2010). *Education in the creative economy: Knowledge and learning in the age of innovation*. New York: Peter Lang. https://books.google.ro/books?id=6L-UNaQk1iwC&pg=PA3&hl=ro&source=gbs_toc_r&cad=1#v=onepage&q&f= (Data accesării: 22.07.2022).
- Bénabou, R., & Tirole, J. (2010). Individual and Corporate Social Responsibility. *Economica*, 77, 1–15. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1468-0035.2009.00843.x> (Data accesării: 22.07.2022)
- Baboucar, C. M. (1982). Artistic and Ideological Convergence: Ousmane Sembene and Haile Gerima. *Ufahamu: A Journal of African Studies*, 11(2), 145–150. <https://escholarship.org/uc/item/83j278kd> (Data accesării: 22.07.2022)
- Choi, B. C. K., & Pak, A. W. P. (2006). Multidisciplinarity, interdisciplinarity and transdisciplinarity in health research, services, education and policy: 1. Definitions, objectives, and evidence of effectiveness. *Clin Invest Med*, 29(6), 351–354. http://uvsalud.univalle.edu.co/pdf/politica_formativa/documentos_de_estudio_referencia/multidisciplinarity_interdisciplinarity_transdisciplinarity.pdf (Data accesării: 22.07.2022)
- Cohen-Scali, V. (2012). Competence and Competence Development. In V. Cohen-Scali (Ed.), *Study Guides in Adult Education*, 95–146, <https://www.jstor.org/stable/j.ctvbkk2h9> (Data accesării: 04.06.2022)
- Filho, V. L. (2019). *Social Responsibility and Sustainability: How Businesses and Organizations Can Operate in a Sustainable and Socially Responsible Way*, 32–64. 1st ed., Springer Cham.
- Ibarra, H. (2003). *Working Identity: Unconventional Strategies for Reinventing Your Career*. Harvard Business School Press.
- Kockelmans, J. J. (1979). Why Interdisciplinarity? In J. J. Kockelmans (Ed.), *Interdisciplinarity and Higher Education*, 123–160. University Park, PA: The Pennsylvania State University Press.

- Langdon, M. (2014). *The Work of Art in a Digital Age: Technology and Globalisation*, 37–53. Springer.
- Savickas, M. L., & Savikas S. (2017). *Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology*. Elsevier. <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/career-adaptability> (Data accesării: 08.06.2022)

Influențele artei secolului XX din New York asupra educației artistice contemporane

EDITH VARI-VÁNCZA

Profesor de educație plastică
Liceul Pedagogic „Gheorghe Șincai” Zalău, România
v.vanczaedith@gmail.com

ABSTRACT. In the context of contemporary artistic education, artistic movements and tendencies recorded by art historians represent a starting point of reference in widening the educational and curricular horizon of artistic schooling. In this sense, the artistic movements from the middle of the XX century, the cultural scene of New York can be considered a veritable source of inspiration in the identification of new pedagogic directions, through which the learning experiences of the students in Art Education classes can be improved upon, since interdisciplinary themes and subjects can be addressed, moulded onto students' interests and actual sociocultural circumstances.

The experiments approached in the level of high school education of the theoretical branch, signal the idea that newer generations are more open to familiarisation of knowledge related to contemporary artistic movements as a result of the globalisation of the sociocultural environment.

This article aims to present some successful approaches and a compilation of good practices, found along the years of activity in the department, in which the addressed topic turned out to have a positive impact on the educational path of students, regarding the acquisition of information and attainment of competences.

KEYWORDS: *tendencies, artistic movements, pedagogical horizon, abstract expressionism*

1. Introducere

Prin monotonia memorizării de zi cu zi, elevii își pierd sensibilitatea față de artă. Ei preferă teme legate de istoria artei, care implică experiențe de învățare și abordări binecunoscute, decât să se scufunde în tainele actului

creativ, care poate induce o stare de relaxare, o satisfacție care îmbogățește sufletul, imaginația și refugiu din realitatea apăsătoare a vieții cotidiene. Orice activitate neobișnuită poate să scoată elevii din pasivitate, cu toate că o astfel de activitate este grea la început, pentru că modelele de creație învățate anterior fac dificilă exprimarea prin intermediul imaginilor realiste. În acest sens, mișcările artistice de la mijlocul secolului XX din New York pot fi considerate veritabile surse de inspirație în identificarea unor noi direcții pedagogice, prin care elevii își pot exprima sentimentele și preocupările socio-umane contemporane, specifice generației actuale. Abordarea temei artei abstracte și a pop-artului poate îmbunătăți experiențele de învățare ale elevilor la orele de educație plastică. Familiarizarea elevilor cu picturi celebre, tendințele și mișcările artistice consemnate prin realizarea unor interpretări, lucrări abstracte, pop-art și graffiti dezvoltă forțele creative ale elevilor. Curentele artistice, precum pop-art și graffiti, sunt forme de exprimare mai ușor de înțeles pentru generațiile actuale. Acestea contribuie la dezvoltarea simțului estetic, a psihicului, a spiritului de observație și asigură posibilitatea dezvoltării de operare analitico-sintetică.

Înainte de a prezenta latura pedagogică a subiectului de față, se urmărește prezentarea contextului artistic și ideologic al artiștilor referențiali ai expresionismului abstract și, implicit, al artei mijlocului secolului XX din SUA.

După expoziția expresioniștilor abstracti din Los Angeles (Jackson Pollock, Barnett Newman, Mark Rothko, Willem de Kooning) în anul 1965, centrul artelor și al picturii inovative s-a transferat de la Paris în New York.

Pe lângă transferarea centrului mondial artistic de la Paris la New York, în plan socio-cultural, s-au făcut simțite și influențele dezbaterilor psihanalitice și cele ale analizelor de imagini ale criticilor de artă, ce au devenit din ce în ce mai importante pentru înțelegerea mesajelor artistice.

2. Artă secolului XX din New York

Expresionismul abstract

Stilul expresionismului abstract nu este un stil unitar. Pictura de acțiune a lui Jackson Pollock este total diferită de pictura câmpurilor colorate

a lui Rothko¹ și Newman, dar intenția a fost comună, și anume să aibă un impact puternic asupra privitorului.



Fig. 1. J. Pollock pictând (*tallengestore.com*)



Fig. 2. Willem de Kooning, Ashville, 1948. Colecția Fundației Willem de Kooning

Pollock a lucrat pe pânze uriașe întinse pe jos, pe care le-a stropit cu vopsele colorate, a pictat cu o mișcare automată asemănătoare scrisului, de la stânga spre dreapta. Pictura gestuală a lui W. de Kooning seamănă cu pictura lui Pollock, dar pentru el a fost importantă figura umană, prin intermediul căreia a transmis deseori mesaje și sentimente de agresivitate.

¹ C.f. *Nga.gov*, <https://www.nga.gov/features/mark-rothko/mark-rothko-classic-paintings.html>, accesat în 08.05.2024.



Fig. 3. Mark Rothko, Expoziție în Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 1999.
Sursa: nga.gov



Fig. 4. Barnett Newman, Vir heroicus sublimis, 1950–1951. Sursa: artwizard.eu

Liniile verticale exprimă măreție și sentimente absolute, sunt concrete și nu ne trimit cu gândul spre tradiții sau spre istorie.²

Pop-art, Andy Warhol

O altă mișcare artistică de seamă este arta pop, cu reprezentanți remarcabili, precum Andy Warhol. El se adresează publicului țintă din clasa de mijloc, din mediul urban. Pop-art-ul a adus noi calități în artele vizuale. Diferențele dintre arta elitistă și cea adresată clasei de mijloc din spațiul

² C.f. Artwizard.eu, <https://artwizard.eu/the-zipper-colors-of-barnett-newman-ar-49>, accesat în 08.05.2024.

urban au dispărut, arta devenind accesibilă tuturor, folosind limbajul vizual de zi cu zi. Mesajul pop-art-ului este simplu, clar, folosind culori saturate, vii, scopul fiind ca lucrările să fie vizibile și observabile în fluxul de informații. În anii 1960 a pictat un șir de lucrări inspirându-se din reviste și benzi desenate. Pe lângă acestea, a mai pictat un șir de lucrări cu tema conservelor de supă de la firma Campbell's. Lucrările cele mai cunoscute ale lui Warhol sunt portretele lui Marilyn Monroe.³



Fig. 5. Andy Warhol, selecție din printuri. Sursa: everypicture.org

Dacă ne gândim la Paris sau München, ne conturează o atmosferă istorică, iar New York reprezintă viața contemporană, cu multiculturalitatea sa și cu forfota colorată a vieții fizice și spirituale. Populația orașului se schimbă mereu, iar artiștii se duc în New York cu speranța de a-și împlini visele. Aici, toate ramurile și stilurile artistice sunt prezente cu maximalitatea lor de prezență; se influențează reciproc, multiculturalitatea fiind indusă de eclectismul cultural. Așadar, viața orașului se caracterizează prin toleranță, iar valorile se bazează pe diferența culturilor etnice. În New York, mediul înconjurător este favorabil pentru curentele postmoderne unde artiștii pot îmbina și alege dintre diferite culturi: africane, europene, asiatice,

³ Cf. *Everypicture.org*, <https://www.everypicture.org/andy-warhol>, accesat în 08.05.2024.

sud-americane sau chiar evreiești etc. De exemplu, în zen-dadaismul lui John Cage, în arta environment a lui James Turrell sau în arta graffiti, artiștii foloseau rădăcinile culturii africane (Sturcy, 1999).

Arta graffiti, Keith Haring și Jean-Michel Basquiat

Manifestarea artei graffiti a fost cea mai reprezentativă pe scena artistică din New York în anii 1980. Arta graffiti a avut o legătură puternică cu arta urbană și a continuat transformarea artei elitiste, pe care deja pop-art-ul o începuse. Pe când pop-art a vrut să ajungă la clasele de mijloc, arta graffiti a derivat din populația periferică a societății. S-a inspirat din lumea firmelor luminoase, din grafica publicitară. Și în prezent este o artă de factură inscriptivă, spontană, care înglobează teme politice, erotice sau satirice, într-un mod generalizat, simplificat, naiv. Arta graffiti este interzisă, condamnată de către autorități, fiindcă este pictată sau gravată pe suprafețe publice care nu sunt destinate acestui scop. Graffiti are ca intenție decorarea suprafețelor plictisitoare, iar artiștii deseori lasă inscripții peste tot în urma lor. Numele și pseudonimele sunt amprente ale societății periferice de unde provine această artă și reprezintă gestul „eu exist”. Există un graffiti legal, numit *reverse graffiti*, în acest caz, artistul elimină surplusul de mizerie sau tencuiala deteriorată, iar astfel se creează imaginea grafică pe perete. Anonimitatea este specifică artei graffiti, ca în cazul artei populare. În zilele noastre, arta graffiti a devenit o artă consacrată, care apare și în diferite galerii și muzee. Așadar, și numele artiștilor devin cunoscute nu numai în lumea artelor, ci și în rândul publicului larg (Sturcy, 1999).

Doi reprezentanți de seamă ai artei graffiti din America sunt Keith Haring și Jean-Michel Basquiat, ambii artiști având un sfârșit dramatic. Haring a inventat un stil personal grafic îndrăzneț, care se înțelege ușor. El a urmat cursurile Școlii de Arte Vizuale din New York. Din anii '80 a început să deseneze pe suprafețe acoperite cu hârtie neagră, cu cretă albă, în spațiile destinate afișelor în metrourele din New York. După mii de desene, poliția a pornit o campanie împotriva lui, dar între timp și-a format o iconografie personală (Sturcy, 1999).



Fig. 6. Keith Haring, *Radiant Baby*, 1982. Sursa: [singularart.com](https://www.singularart.com)

În pictogramele sale, pe lângă temele referitoare la propria persoană, abordează și teme cu impact asupra publicului, precum siguranța sexuală, prevenția față de SIDA. În anii '80, lucrările sale devin mai picturale și apar în galeriile și muzeele contemporane. Artistul a înființat un pop-shop unde pentru 25 de cenți se găsesc creațiile sale pe tricouri și alte obiecte până în zilele noastre. În ceea ce privește galeriile, lucrările sale se vând cu peste 25000 de dolari. Figurile care se găsesc în magazin, sunt pline de viață și umor, și insuflă optimismul american. Artistul a fost încântat de faptul că lucrările sale au devenit cunoscute și au avut prețuri atât de diferite.⁴

Jean Michel Basquiat (1960–1988) a fost un artist cu soartă tragică, care a creat o iconografie personală, specifică artei din New York. El a fost cel care a ridicat arta graffiti la nivelul artelor consacrate prin virtuozitatea dramatică în desen și picturalitate. A făcut desene, inscripții cu cretă, cărbune, spray pe proprietăți comune, care devin mărturii ale vieții urbane. La douăzeci de ani, pe lângă posibilitățile oferite de spațiul public, a început să picteze pe pânză și pe hârtie. S-a împrietenit cu Warhol și au lucrat împreună pentru un timp. Basquiat a folosit un limbaj vizual recognoscibil, rezumat la imagini și inscripții inspirate din cultura populară urbană din New York. Motivele și impresiile primite de pe stradă (mașinile, clădirile, inscripțiile murale, textele, polițiștii) s-au îmbinat cu temele tradiționale abordate de-a lungul istoriei artelor, utilizând tehnicile artelor frumoase. Temele sale predilecte au fost:

⁴ Cf. [Singularart.com, https://www.singularart.com/en/blog/2024/02/25/radiant-baby-by-keith-haring/](https://www.singularart.com/en/blog/2024/02/25/radiant-baby-by-keith-haring/), accesat în 08.05.2024.

regele, ca simbol al propriei persoane, considerat fiind regele artei graffiti, eroismul și strada, care deseori insuflă lucrărilor sale un sentiment apocaliptic (Sturcy, 1999).

Basquiat, în lucrările sale, deseori a folosit obiecte găsite pe stradă, confruntându-se des cu probleme financiare. Semiotica lui personală se caracterizează prin primitivitate nervoasă, folosind frecvent cuvinte și imagini care exprimă identitatea afroamericanilor și, totodată, sentimente de opoziție împotriva rasismului.



Fig. 7. J.M. Basquiat, Horn Players, 1983. Sursa: smarthistory.org

În zilele noastre, acest tip de artă începe să se transforme și rămâne frecvent folosit nu numai în lumea artiștilor, ci și în rândul amatorilor de artă stradală. Datorită globalizării, triumfului internetului și accesibilității artei, artiștii astăzi se bucură de libertate de creație și de infinite surse de inspirație, fără constrângeri.

Cel mai cunoscut artist graffiti din zilele noastre creează sub pseudonimul Banksy, numele său real fiind necunoscut. El s-a născut în Marea Britanie în anul 1974, iar lucrările lui apar în toate părțile lumii, în toate orașele mari, inclusiv în New York începând din anul 1992. El este un artist activist

politic, care critică societatea și politica prin reprezentări graffiti și epigrame satirice, lucrând figurativ, deseori elaborând basoreliefuri cu tehnica șablonului. Banksy lucrează pe hârtie și pe alte materiale, lucrările sale fiind expuse în muzeele și galeriile mari ale lumii. În baza acestor considerente, se pare că acest tip de artă se reînnoiește mereu și va fi mereu actual.⁵



Fig. 8. Banksy, Fetița cu balon, 2002. Sursa: ecosolutions.co.uk

3. Metodologie

După prezentarea temei de mai sus în clasa a XII-a F, mai precis a picturii acționiste și gestuale, prin analiza profundă a metodei de lucru a lui Pollock și a lui de Kooning, s-a purtat o discuție despre posibile modalități de exprimare a unor stări energice sau liniștite. S-a propus o temă plastică: pictura abstractă cu subiectul „Cum ne simțim acum?”

Sarcina propusă a fost concepută ca un joc. S-au folosit diferite metode plastice jucăușe prin stropire, amprentare, folosirea unor unelte neobișnuite: furculiță, rolă, chiar mâinile, degetele, picioarele, pensula, coada pensulei și multe altele; suprapuneri grafice, ținând cont de forme accidentale. Pornind de la aceste forme întâmplătoare, elevii au fost încurajați să creeze forme și

⁵ Cf. *Ecosolutions.co.uk*, <https://www.ecosolutions.co.uk/graffiti-the-work-of-banksy/>, accesat în 08.05.2024.

mesaje conștiente, realizate în grupuri de 6 persoane, pe o hârtie întinsă pe jos, de dimensiunea 70x100 cm.

Încurajarea elevilor, chiar și demonstrarea metodei de lucru pe parcursul creației, a fost un moment foarte important. Lucrul elevilor în grup a semnalat o toleranță maximă, o capacitate de colaborare profundă la vârsta de 17–18 ani față de vârste mai fragede.

În cazul lucrărilor abstracte, calitatea acestora este determinată de imaginația și creativitatea elevilor, precum și de capacitatea de a lucra degajat și relaxat, folosind intuiția, cu respectarea formelor întâmplătoare. Exprimarea sentimentelor prin elementele de limbaj plastic: punct, linie, pată, culoare, forme întâmplătoare, neregulate sau regulate, realizate ulterior, fără redarea formelor reale, asigură elevilor o libertate de exprimare potrivită și plăcută.



Fig. 9. Lucrările clasei a XII-a F din anul 2022

Inspirate din lucrările lui Andy Warhol, elevii au interpretat un șir de autoportrete, imprimate pe hârtie A4, repictând, recreând imaginea prin schimbarea cromaticii, folosind pete decorative, elemente de limbaj plastic, suprapuneri grafice și abstractizarea formelor, după anumite concepții și mesaje.



Fig. 10. Elev, clasa a XII-a, 2024



Fig. 11. Elevă, clasa a X-a, 2024

Pornind de la curentul artistic graffiti, elevii au creat imagini cu subiecte frecvent întâlnite în societate: desene animate, semne și simboluri folosite de elevi, cu caracteristicile curentului anterior vizionat, prezentat și discutat.⁶

⁶ Notă: Imaginile cu lucrările elevilor au fost publicate cu solicitarea acordului acestora.

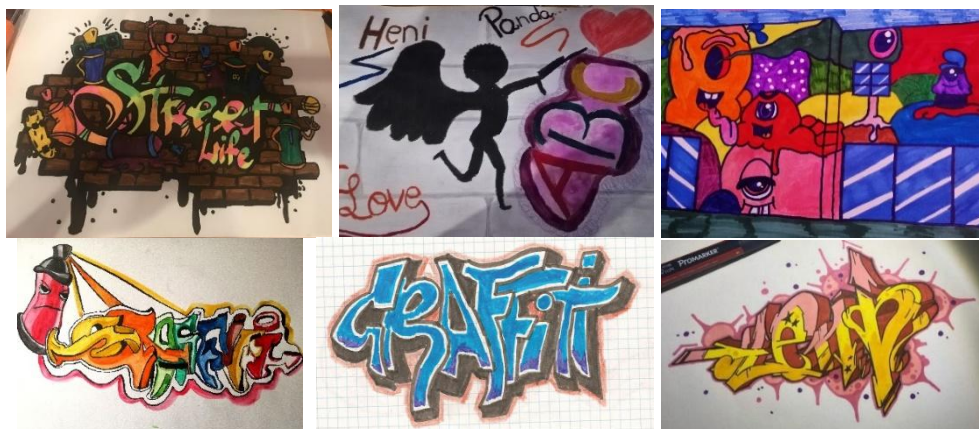


Fig. 12. Lucrări ale elevilor din anul 2020

4. Rezultatele cercetării

Se remarcă, prin experimentarea sus-amintită, că elevii se pot sensibiliza față de mișcările artistice consemnate. În ceea ce privește achiziția de cunoștințe, dobândesc mai ușor cunoștințele teoretice prin abordare practică, căpătând o libertate și satisfacție în propria creație. Elevii sunt mult mai atrași de mișcări socioculturale contemporane, făcând parte și ei din această cultură globală. Expresionismul abstract, pop-art, precum și arta graffiti, care se reînnoiește mereu, mișcările artistice de la mijlocul secolului XX din New York se pot considera un punct de pornire referențial în lărgirea orizontului pedagogic și curricular al învățământului artistic.

5. Considerații finale

În urma rezultatelor cercetării, se recomandă lărgirea orizontului pedagogic prin introducerea în curriculumul actual a studierii mai profunde a mișcărilor artistice de la mijlocul secolului XX din New York, chiar să se pună accent și pe studierea artei contemporane actuale în clasele de liceu de profil umanist și real, precum și transpunerea acestei concepții în practică. Prin sensibilizarea și educarea generațiilor noi, cu mișcările culturale actuale, putem astupa prăpastia mare dintre arta contemporană și societate, prin lărgirea spectrului de acceptare al publicului. Punând accent pe partea

practică și pe experimentarea artei contemporane în licee care nu sunt de profil vocațional artistic, elevii se pot bucura de roadele culturii artistice abordate.

În egală măsură, propun abordări asemănătoare și în clasele gimnaziale, acestea fiind constatările mele pe parcursul anilor de activitate la catedră, prin care se dovedește că astfel de practici pedagogice au un impact pozitiv cu privire la anacronismul educației plastice în învățământ.

Bibliografie

- Hollingsworth, M. (2008). *Arta în Istoria Umanității*. Editura Enciclopedia RAO.
- Sturcy, J. (1999). *Janus félúton*. Editura Új Művészet.
- Mattanza, A. (2018). *Street Art*. Editura Gabo.
- Volker, G. (2003). *Festészet*. Editura Kossuth
- Planeta Banksy (Omul, opera lui și miscarea pe care a inspirat-o). Compilată și prefăcută de KET. (2023). Editura For You.
- <https://www.newbondstreetpawnbrokers.com/hu/uncategorized-hu/top-10-leghirese-bb-banksy-muallkotas-muveszi-hatter-es-erdekessegek/> (Data accesării: 08.05.2024)
- Nga.gov. <https://www.nga.gov/features/mark-rothko/mark-rothko-classic-paintings.html> (Data accesării: 08.05.2024)
- Artdex.com. <https://www.artdex.com/myth-genius-jackson-pollock/> (Data accesării: 08.05.2024)
- Phillipscollection.org. <https://www.phillipscollection.org/collection/asheville> (Data accesării: 08.05.2024)
- Artwizard.eu. <https://artwizard.eu/the-zipper-colors-of-barnett-newman-ar-49> (Data accesării: 08.05.2024)
- Everypicture.org. <https://www.everypicture.org/andy-warhol> (Data accesării: 08.05.2024)
- Singularart.com. <https://www.singularart.com/en/blog/2024/02/25/radiant-baby-by-keith-haring/> (Data accesării: 08.05.2024)
- Smarthistory.org. <https://smarthistory.org/jean-michel-basquiat-horn-players/> (Data accesării: 08.05.2024)
- Ecosolutions.co.uk. <https://www.ecosolutions.co.uk/graffiti-the-work-of-banksy/> (Data accesării: 08.05.2024)



ISBN 978-606-37-2986-7