

**UNIVERSITATEA DE ARTA SI DESIGN DIN CLUJ-NAPOCA**  
**Domeniul: Arte vizuale**

**REZUMAT**  
**al tezei de doctorat**

**Sisteme de valorizare a informatiei pentru invatamantul superior de**  
**arte vizuale**

Conducator stiintific: prof. univ. dr. Ioan SBÂRCIU  
Doctorand: Doina IENEI

Pentru un inginer este vital ca munca lui sa fie conectata la nevoile utilizatorilor viitorului produs al muncii sale. De aceea, inginerul aplica principii de directionare a atentiei sale catre prioritatile unui grup, si ale fiecarui individ din acest grup.

Tehnologia informatiei si comunicatiilor cuprinde toate mijloacele, tehnicile si procedeele care s-au dezvoltat in jurul calculatoarelor electronice. Aceasta tehnologie se refera la procedeele de receptare, prelucrare, transmitere a informatiilor, inclusiv modalitati de organizare, executare si supraveghere a unor activitati din interiorul unui domeniu de activitate si de asemenea, comunicarea cu mediul exterior (aspectele sociale, economice si culturale din exteriorul domeniului de activitate).

Dezvoltarea actuală a tehnologiilor informaționale inteligente și aplicațiilor lor a crescut interesul pentru utilizarea lor nu doar pentru aplicații industriale, ci și în domenii considerate exclusiv subiective, cum ar fi cultura și arta. În domeniul artelor vizuale, interesul este cu precădere în asigurarea comunicării / interfeței între artă și știință / tehnologie. Întrebarea principală ridicată în acest context este: care ar fi cea mai utilă modalitate pentru domeniul artistic și cultural de împărțire a atribuțiilor între sistemele informaționale inteligente și utilizatorul (beneficiarul) uman? Răspunsul la această

întrebare implică eforturi din partea domeniului tehnologiilor informaționale, deoarece mecanismele de raționament convenționale utilizate de științele exacte nu pot asigura interfața necesară înțelegerii mecanismelor de raționament specifice domeniului artistic. Este necesară recurgerea la o nouă formă de raționament, care ar putea fi numită “știința conștientului” sau “știința percepției”, cu caracter interdisciplinar între știința convențională și artă.

Mediul academic în care îmi desfășor activitatea, Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, mi-a oferit provocări care mi-au îndreptat atenția spre utilizarea competențelor de inginer electronist prin aplicarea conceptelor din domeniul tehnologiei informației și comunicațiilor în administrarea informațiilor și cunoștințelor tematice din învățământul superior de arte vizuale.

Cunoașterea din mediul academic pune în valoare lucrările de artă. Lucrarea mea dorește să prezinte modul în care cunoștințele din domeniul tehnologiei informației și comunicațiilor pot să pună în valoare cunoașterea din mediul academic de arte vizuale.

Obiectivul principal al tezei este de a defini, sintetiza și structura în mod personalizat posibilitățile pe care tehnologia informației și comunicațiilor le pune la dispoziția unui mediu academic din domeniul artelor vizuale.

#### CE CONTINE LUCRAREA

- o explorare creativă a conceptelor din domeniul tehnologiei informației și comunicațiilor în vederea modelării informației relevante pentru domeniul artelor vizuale
- partea conceptuală a contribuției proprii - propunerea unor soluții pentru modelarea informației necesare elaborării de proiecte în domeniul artelor vizuale, mijloc de valorificare a potențialului de cercetare și creație artistică
- partea practică a contribuției proprii - prezentarea proiectelor realizate în perioada 2004 – 2011 la Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, modul în care s-au aplicat conceptele propuse

## PRECIZARE IMPORTANTA

Activitatea mea nu vizeaza interventia tehnologiei in actul de creatie sau in imaginea finala.

De asemenea, nu am inclus in lucrare niciun material legat de analiza imaginii, tema de cercetare omniprezenta in zilele noastre, dar neconcludenta pentru obiectivul cercetarii efectuate aici.

Lucrarea a fost structurata in sapte capitole astfel incat sa poata fi clar ce s-a studiat si analizat si cum s-a ajuns la contributiile personale pentru domeniul artelor vizuale.

Capitolele contin sectiuni al caror continut este relevant pentru fazele procesului de cercetare. Subiectele tratate in fiecare sectiune nu sunt exhaustive, de aceea la sfarsitul fiecaruia sunt prezentate posibile directii de continuare a cercetarii.

Schematic, lucrarea este organizata astfel:

CAPITOLUL 1	INTRODUCERE	Contine informatii legate de obiectivele activitatii de cercetare si modul in care a fost abordata tema de cercetare
		1.1 Precizari legate de abordarea temei de cercetare
		1.2 Obiectivele activitatii de cercetare
		1.3 Structura lucrarii
CAPITOLUL 2	ANALIZA ZONEI DE CONVERGENTA A ARTELOR VIZUALE CU TEHNOLOGIA INFORMATIEI SI COMUNICATIILOR	O prezentare in succesiune temporala a conceptelor si sistemelor din domeniul tehnologiei informatiei si comunicatiilor, interferenta acestor concepte cu domeniul artelor vizuale si prezentarea rezultatelor unor cercetarii care au tema similara cu tema proprie
		2.1 Repere istorice ale evolutiei tehnologiei informatiei si comunicatiilor si intersectia acestuia cu artele vizuale
		2.2. Stadiul actual – rezultate ale unor cercetari cu teme similare cercetarii proprii
CAPITOLUL 3	DESCRIEREA CONTEXTULUI UTILIZARII TEHNOLOGIEI INFORMATIEI SI COMUNICATIILOR IN INVATAMANTUL SUPERIOR DE ARTE VIZUALE	Acest capitol prezinta schematic domeniul invatamantului suoperior de arte vizuale si modul in care poate fi facuta conexiunea dintre acesta si tehnologia informatiei si comunicatiilor

		3.1. Modelarea informatiei in procesul de predare – invatare 3.1.1 Studiu legat de clasificarea pe nivele a continutului imaginilor 3.1.2 Punct de vedere asupra dezvoltarii creativitatii prin inginerie inversa
		3.2 Cercetare si creatie artistica 3.2.1 Modelarea informatiei in relatie cu gandirea vizuala 3.2.2 Principiile cercetarii in domeniul artelor vizuale 3.2.3 Implementarea unei baze de date specifice domeniului de cercetare
CAPITOLUL 4	MODELAREA INFORMATIEI IN CADRUL PROIECTELOR DE CERCETARE SI CREATIE ARTISTICA DIN DOMENIUL ARTELOR VIZUALE	Contine partea conceptuala a contributiei personale, descrierea ideilor proprii legate de modul de structurare a informatiei in vederea intocmirii de proiecte
CAPITOLUL 5	CONTRIBUTIILE PERSONALE – PROIECTE REALIZATE LA UNIVERSITATEA DE ARTA SI DESIGN DIN CLUJ-NAPOCA	Contine o lista a proiectelor mai importante realizate la Universitatea de Arta si Design din Cluj-Napoca impreuna cu parteneri din tara si din strainatate, ca parte practica a contributiei proprii. Materialul contine descrierea scurta a proiectelor si material vizual de prezentare a rezultatelor.
CAPITOLUL 6	CONCLUZII	
CAPITOLUL 7	BIBLIOGRAFIE	

Am convingerea că lucrarea de față nu epuizează toate soluțiile și că este doar un punct de pornire pentru viitoare direcții de cercetare, dar pot afirma cu siguranță că modul de abordare a soluționării problemelor va consta în aceeași metodă de extindere a unor modele de rezolvare a problemelor, care sunt folosite în tehnologia informației, făcând analogii între acestea și procesele din domeniul de activitate actual: predarea prelucrării imaginii pe calculator și coordonare de proiecte de mobilități sau proiecte de cercetare și creație artistică.

Nu consider că este suficientă găsirea unei soluții pentru o problemă și publicarea acesteia într-o teză de doctorat, ci este nevoie ca soluția să fie originală. Lucrarea mea, care este construită astfel încât să poată fi prezentată ca teză de doctorat în domeniul artelor vizuale, conține o sinteză a materialului adunat pe parcursul activității de cercetare, realizată astfel încât să se concentreze asupra următoarelor aspecte:

1. comunicarea unor informații originale, inedite pentru modelul ales

2. realizarea unei munci empirice, care nu a mai fost întreprinsă în domeniul ales
3. realizarea unei sinteze a unor concepte care nu au mai fost alăturate până în acest moment
4. o nouă interpretare a materialelor și ideilor pre-existente
5. adaptarea, pentru situația specifică a României, a unor modele funcționale care au fost implementate în alte țări
6. alegerea unei tehnici de lucru, care deși provine dintr-un anumit domeniu, să fie adaptată și aplicată unui alt domeniu de cercetare
7. poziționarea cercetării într-o zonă interdisciplinară și folosirea de metodologii diferite
8. căutarea de subiecte pe care cei din aceeași specialitate nu le-au abordat înainte
9. asigurarea unei valori care să poată fi adăugată fenomenului de cunoaștere
10. testarea cunoștințelor într-un mod original.

Pot concluziona că în urma acestei activități s-au concretizat următoarele contribuții: informațiile și punctele de vedere din capitolul al treilea și capitolul al patrulea au capacitatea de a furniza un fundament pentru viitoare sisteme informaționale inteligente unor specialiști din domeniul tehnologiei informației și comunicațiilor, dar în același timp conțin informații care pot fi utile profesioniștilor din domeniul artelor vizuale în activitatea de cercetare și creație artistică.