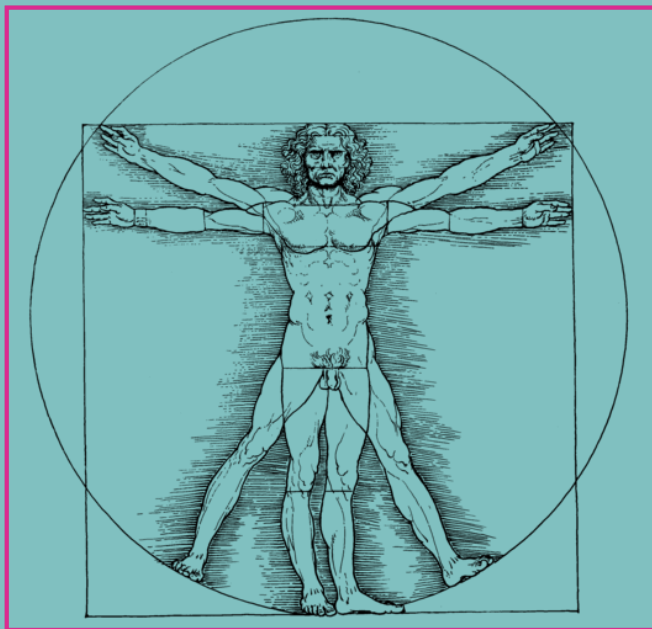


Artdialog



Vol. VIII Nr. 1

Editura ARTES Iasi

2026

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE
„GEORGE ENESCU” IAȘI
FACULTATEA DE ARTE VIZUALE ȘI DESIGN
STUDII DOCTORALE, DOMENIUL ARTE VIZUALE

ARTDIALOG

vol. VIII, nr. 1

**Editura ARTES Iași
2026**

Comitetul de redacție

Prof. univ. dr. Monica Elena Pop

Prof. univ. dr. Emil Cristian Nae

Prof. univ. dr. Adrian Stoleriu

Conf. univ. dr. Irina-Andreea Stoleriu

Asist. univ. dr. Daniel Ungureanu

Secretar de redacție

Mihaela Alina Bădăraș

ISSN 2247 – 4951

ISSN-L = 2247 – 4951

Ideile, opiniile și informațiile prezentate în articolele publicate în această revistă sunt responsabilitatea integrală a autorilor și nu reflectă în mod necesar poziția comitetului de redacție ori a Școlii doctorale Arte vizuale (SDAV).

Notă editorială

Redacția dorește să adreseze mulțumiri studenților din anul I, specializarea Istoria și Teoria Artei (promoția 2025-2028; FAVD-UNAGE), pentru implicarea în procesul de verificare a aparatului critic al prezentei publicații. Activitatea s-a desfășurat sub îndrumarea dlui asist. univ. dr. Daniel Ungureanu.

ARTA ÎN VREMEA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE: DESPRE AURA PIERDUTĂ ȘI MAȘINĂRIA CARE VISEAZĂ

D. Ungureanu

Când suntem asaltați de vârtejul inovațiilor, de imperativul eficienței și de urgențele unei lumi mult prea grăbite, devine igienic să ne distanțăm un pic, să căutăm un răgaz de reflecție. Ar fi naiv, desigur, să respingem tehnologia din pur ludism sau frică de nou, însă un bun pretext ne este oferit de o observație, veche deja, a filosofului german Walter Benjamin. Într-un eseu publicat pentru prima dată în 1935, el constată că reproducerea mecanică (*technische Reproduktion*) a operei de artă (*Kunstwerk*) ajunge să îi distrugă „aura”, adică acea unicitate irepetabilă a prezenței sale „aici și acum”, încărcată de istorie, de tradiție și de distanțare ritualică (Benjamin 1969, 222-223). Să contextualizăm scurt: fotografia și filmul, invențiile vremii, smulgeau imaginea din unicitatea ei, propunând, în schimb, o „pluralitate de copii” (221). Astăzi, însă, problema se pune cu o acuitate mult mai dramatică. Ce se întâmplă, de fapt, atunci când mașinăria nu mai este un simplu instrument de reproducere a unor opere deja existente, ci ajunge să sintetizeze unele cu totul noi, obiecte care par a nu fi avut niciodată o aură pe care să o piardă? Modelele generative

actuale, bazate pe rețele neuronale profunde, așa-numitele *deep learning* (de tipul *Midjourney [text-to-image]*, *DALL-E [diffusion]* sau *Stable Diffusion [latent diffusion]*), nu copiază lumea din jur. Extrag, în schimb, tipare statistice din milioane de imagini (Nisbet, Miner și McCormick 2024) și extrapolează din abstracții o sinteză fără original (Steyerl 2023), o imagine născută direct ca serie, decuplată de orice tradiție. Și totuși, dincolo de aparenta răceală a algoritmului, privitorul simte că din imagini izvorăște o familiaritate tulburătoare, un fel de sediment vizual al unei întregi civilizații.



Fig. 1. *Selamlık*, de Sarp Kerem Yavuz, 2019. Print giclée, 30 × 45 cm.
Sursă: Rolls-Bentley 2024



Fig. 2. *Polaroids from the Ottoman Empire*, de Sarp Kerem Yavuz, c. 2022. Polaroid pe film tip 600. Sursă: Sarp.info

Este o nevoie umană de a regăsi fragilitatea în perfecțiunea tehnică a mașinii; o nevoie care mi se pare înduioșătoare. Artistul franco-turc Sarp Kerem Yavuz construiește un univers pe care îl numește *Selamlık* – *selamlâk* desemnând, în arhitectura otomană, spațiul rezervat bărbaților, pandantul auster al *haremlık*-ului. Reconstituit mai întâi în printuri *giclée* (Figura 1), acest

univers s-a extins ulterior în seria *Polaroids from the Ottoman Empire*. Într-una dintre imagini (Figura 2), doi bărbați tineri, mustăcioși, cu pielea bronzată și cu șiraguri de perle albe la gât, ne privesc dintr-o încăpere vag definită. Lumina e difuză, intimă, ca cea a unei lămpi cu petrol sau a unui reflector de cabaret clandestin. Bijuteriile lor – coliere aurite, perle care strălucesc pe pielea nudă – trimit simultan la un imaginar oriental și la o masculinitate decorativă, aproape arhaică. Există acolo o intensitate teatrală, o demnitate asumată, care par să vină dintr-o altă lume și un alt veac.

Asistăm la un „spectacol” vizual care nu este o simplă reverie estetică. Așa cum observă și curatoarea Gemma Rolls-Bentley (2024), practica lui Yavuz interoghează nuanțele homoerotice ale structurilor patriarhale într-un context islamic, obligându-l pe artist să navigheze, după propria-i expresie, printre „narațiuni contradictorii despre camaraderia masculină, comportamente homosociale și homofobie” (37). Imaginea devine, astfel, o reconstrucție și o reafirmare a unui „spațiu de siguranță” (*safe space*), o viziune care împrumută din limbajul cinematografic pentru a compune ceea ce însuși artistul numește „o scrisoare de dragoste” adresată celebrului și scandalosului film *Hamam* (în engleză, *Steam: The Turkish Bath*, 1997) al lui Ferzan Özpetek, dar și o formă de recuperare vizuală a unor istorii care au fost, prea adesea, lăsate în afara arhivei oficiale și

condamnate la invizibilitate (Rolls-Bentley 2024). Alegând să imprime asemenea viziuni pe un film *Polaroid 600*, Yavuz activează o rematerializare fizică, imperfectă, și conferă imaginii acea granulație intimă, acel voal chimic inimitabil și acea vulnerabilitate materială pe care algoritmul, în suficiența lui statistică, nu le poate cunoaște. Gestul său poate fi interpretat ca o *re-aurificare* gândită, plănuită, o tentativă de a reda unicitatea unor obiecte statistice, obținând un soi de *supra-aură* (o formă de rezistență la serialitatea algoritmică) a unei conștiințe vizuale colective care caută, în cele din urmă, să se lase văzută (spre deosebire de algoritmul care optimizează fără a alege, Yavuz asumă imperfecțiunea ca intenție, și tocmai în această asumare rezidă *re-aurificarea*).

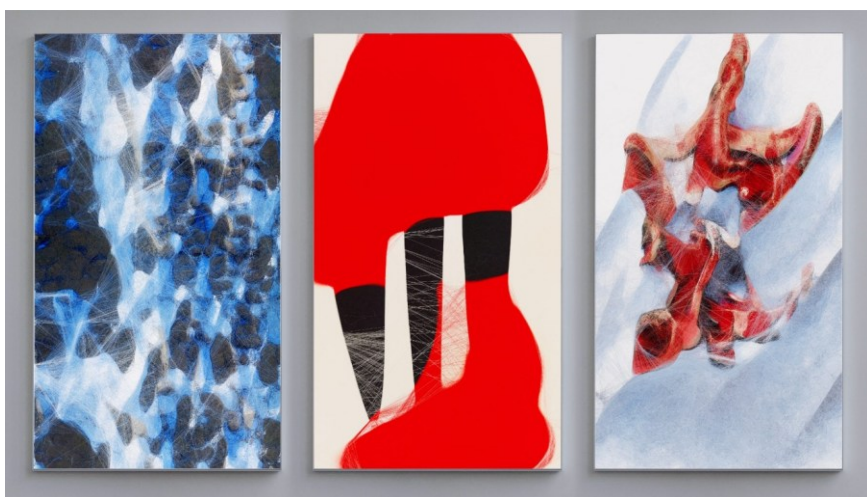


Fig. 3. *Triptych-02*, de Refik Anadol, din seria *Unsupervised – Machine Hallucinations*, 2022–2023. Instalație digitală în trei panouri (triptych).
Expusă la Museum of Modern Art, New York City, în perioada 19 noiembrie 2022 - 29 octombrie 2023. Sursă: Refikanadol.com

Din aceeași substanță a memoriei colective se hrănește și artistul turco-american Refik Anadol. În lucrarea sa *Unsupervised – Machine Hallucinations* (2022-2023, MoMA), vedem pe un ecran monumental un flux continuu, fluid, de forme care par să se topească unele în altele într-o metamorfoză nesfârșită. Sunt valuri de culori și texturi care nu se repetă niciodată; sunt pete de ocru care devin, pentru o secundă, structuri arhitecturale; sunt nuanțe de albastru electric care se transformă în nori onirici, în fluxuri magmatice (Figurile 3 și 4). Mașinăria ia suma aurelor individuale ale zecilor de mii de opere din colecția MoMA și le topește laolaltă, dând naștere unei melancolii algoritmice. În acest fel, lucrările lui Anadol funcționează mai puțin ca simple reprezentări vizuale și mai degrabă ca infrastructuri speculative ale memoriei, capabile să reconstruiască arhiva printr-o logică non-umană, post-antropocentrică, în care relațiile dintre imagini nu mai sunt stabilite de un curator sau un istoric de artă, ci de corelații emergente produse de sistem (vezi Li 2025).

Fascinația produsă de fluxuri algoritmice vine totuși însoțită și de o suspiciune critică. Nu întâmplător, lucrările lui Anadol au fost câteodată descrise drept „fleșcăială psihedelică”, „lămpi cu lavă extrem de inteligente” sau simple „economizoare de ecran” și acuzate că ar transforma arhive de valoare în suprafețe soporifice lipsite de profunzime conceptuală (Zawojski 2025, 85-86). Dar tocmai aici apare

tensiunea cea mai interesantă a practicii sale: între experiența estetică imersivă și întrebarea incomodă despre ce se pierde atunci când memoria culturală devine material statistic, recombinabil la infinit de către mașinărie (84).

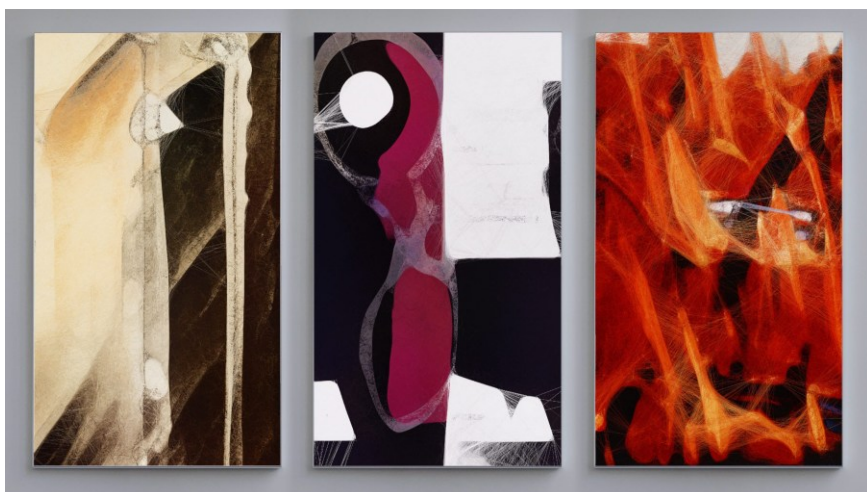


Fig. 4. *Triptych-04*, de Refik Anadol, din seria *Unsupervised – Machine Hallucinations*, 2022–2023. Instalație digitală în trei panouri (triptych).
Expusă la Museum of Modern Art, New York City, în perioada 19 noiembrie 2022 - 29 octombrie 2023. Sursă: Refikanadol.com

Suntem, iată, martorii unei capitulări inevitabile a aparatului nostru perceptiv. E un impas pe care Lev Manovich îl diagnostichează, de altfel, cu o rigoare aproape melancolică: înainte de a ne avânta să teoretizăm grandilocvent cultura digitală, se cuvine, elementar, să o *vedem*. Dar cum să cuprinzi cu privirea un fenomen a cărui amploare strivește orice capacitate biologică? Ochiul uman, oricât de exersat, nu mai este suficient. Avem nevoie de o „proteză” computațională (Manovich 2020, 18). Prin aplicarea analizei algoritmice asupra unor colecții de-a

dreptul colosale (muzee întregi, arhive video, miliarde de imagini deversate zilnic pe rețelele sociale) se pot detecta cu claritate tipare estetice, afinități iconografice, tendințe pe care critica de artă tradițională, sufocată de cantitate, nu le-ar mai putea articula niciodată. Nu e la mijloc, trebuie să recunoaștem, o inteligență superioară a mașinii, nu e vorba de vreo sclipire de geniu a algoritmului, ci de un truism dezarmant: niciun om, oricât de longeviv și de harnic, nu se poate uita la un miliard de imagini deodată. De altfel, în 2018, același Manovich avusese intuiția unui prag decisiv și semnală trecerea de la inteligența artificială văzută ca un simplu instrument docil, pus în slujba unei singure imaginații artistice, la una devenită, pe nesimțite, o infrastructură masivă, un mecanism suveran, capabil să modeleze și să influențeze imaginarul a miliarde de oameni (Manovich 2018, 6).

Și ajungem, inevitabil, la nodul gordian al interogației noastre: ce mai înseamnă a fi *Autor* atunci când mașinăria e cea care generează? A expedia problema spunând „nu contează, rezultatul e frumos” este un răspuns insuficient, o capitulare spirituală. Arta nu este o simplă gesticulație estetică; este și intenție, asumare, responsabilitate. De aceea trebuie să invocăm o virtute uitată astăzi: *autenticitatea*. *Omul autentic* este acela care se angajează integral, cu toată alcătuirea sa lăuntrică, în ceea ce face, fără fisuri, fără scindări, fără rețineri ori disimulări (Pleșu 2011).

„Simțul răspunderii [la rândul său] nu se poate forma în vid”; un om răspunde pentru lucrul care a ieșit „din mâna sa”, în care și-a angajat aptitudinile și onoarea (26). Algoritmul nu îndeplinește această condiție nu din deficiență morală, ci din structură ontologică: el optimizează o funcție, nu răspunde de o lume.

Poetul, așadar, nu este doar persoana care ne oferă versuri armonioase, ci cel care le semnează, asumându-le ca pe o marcă a propriei interiorități. Asumarea deplină a operei, această semnătură a *omului întreg*, așa cum îl numește Pleșu (2011, 39-40) nu poate fi delegată unui algoritm. Practicile artiștilor contemporani ne sugerează un parteneriat asemănător cu cel dintre compozitor și orchestră. Artistul aduce intenția, contextul, criteriul de valoare, în vreme ce mașinăria oferă viteza și capacitatea de a observa și cerceta un spațiu vizual imens. Numai că orchestra (noastră) digitală este adesea o cutie neagră. Artistul operează cu un mecanism opac, iar decizia lui de a semna lucrarea ajunge să acopere, inevitabil, un volum uriaș de necunoscut.

Ca orice instrument teribil de puternic, și această tehnologie produce capodopere, dar aduce cu sine și riscuri sumbre. Trec peste mlaștina juridică a drepturilor de autor. Mă îngrijorează, mai mult, riscul pe care Manovich (2018, 12) îl formulează explicit: integrarea inteligenței artificiale în producția culturală de masă poate conduce la o scădere a

diversității estetice. Când un algoritm modelează „privirea” colectivă a unei civilizații – apreciind ce este frumos, memorabil, emoționant pentru miliarde de oameni –, inteligența artificială încetează să mai fie o simplă unealtă și devine o infrastructură culturală. Există deci riscul unei omogenizări a imaginației vizuale colective. E drept, companiile încearcă paliative tehnice pentru a injecta diversitate, dar ele rămân soluții parțiale. Paradoxal, cel mai radical instrument de emancipare din această capcană a stereotipurilor ar putea fi tocmai abandonarea controlului în favoarea unor modele de învățare nesupravegheată (34-35), capabile să descopere categorii vizuale neformulate încă de om.

Dacă ne întoarcem la vechea neliniște a lui Benjamin (1969) privind soarta artei în epoca reproducerii mecanice, vedem că istoria i-a răspuns cu o politețe ironică. Arta nu s-a stins, ci s-a reîncărcat cu o altă formă de viață, adesea prin strategii pe care nici cel mai fin estetician nu le-ar fi putut bănuî. Ne aflăm astăzi, s-ar zice, la o răscruce stranie, undeva între utopia specifică secolului al XX-lea a unui *algoritm compozitor* și realitatea, aproape brutală, a *mașinăriei creatoare contemporane*. Ceva neliniștitor rămâne însă atașat acestor noi instrumente. Ele par să aibă o dexteritate remarcabilă în a fabrica frumosul și, cu toate acestea, nu pot răspunde de ceea ce produc. Nu pentru că ar fi indiferente, ci pentru că se află, pur și simplu, în afara

categoriei responsabilității. Nu mă număr, recunosc, printre cei care anunță cu voce sumbră sfârșitul artistului. Tehnologia a mai fost acuzată de uzurpare și s-a dovedit, de fiecare dată, că slujea mai degrabă decât deposea (fotografia nu a ucis pictura; cinematograful nu a ucis teatrul; de fiecare dată, noua tehnologie a reconfigurat, nu a anulat). Va rămâne, probabil, ceea ce a fost dintotdeauna: o unealtă de mare putere care nu știe nimic despre sensul a ceea ce face. A te folosi de ea cu mână sigură înseamnă tocmai a ști unde se oprește mecanismul și unde începe ceea ce îți revine ție. Să alegi. Să fii prezent. Să-ți asumi cu o anumită cuviință condiția. Semnătura nu e o simplă formalitate sau un accesoriu de marketing. E gestul prin care te desprinzi din larma statistică a mașinii și spui, fie și în șoaptă, că *ești* acolo.

Bibliografie

- Benjamin, Walter, „The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction” [1935], în Hannah Arendt (coord.), *Illuminations: Essays and Reflections*, traducere de Harry Zohn, Schocken Books, New York, 1969.
- Li, Keni, „Reconstructing the Art Archives in Cyberpunk Universes: Hallucinations, Deconstruction and Future of Refik Anadol’s A.I. Art”, în Irem Atasoy, Habib Tekin (coord.), *Cyberpunk and Posthumanism*, Istanbul University Press, Istanbul, 2025.
- Manovich, Lev, *Cultural Analytics*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2020.
- Manovich, Lev, *AI Aesthetics*, Strelka Press, Moscova, 2018.

- Nisbet, Robert; Miner, Gary D.; McCormick, Keith, *Handbook of Statistical Analysis: AI and ML Applications*, Elsevier, Londra-San Diego-Cambridge, MA, 2024.
- Pleşu, Andrei, *Despre frumuseţea uitată a vieţii*, Humanitas, Bucureşti, 2011.
- Rolls-Bentley, Gemma, *Queer Art*, Frances Lincoln, Londra, 2024.
- Steyerl, Hito, „Mean Images”, *New Left Review*, nr. 140/141, 28 aprilie 2023, p p. 82 - 97, <https://newleftreview.org/issues/ii140/articles/hito-steyerl-mean-images>.
- Zawojski, Piotr, „If and How Do Machines Dream and Hallucinate? The Works of Refik Anadol”, *Przegląd Kulturoznawczy*, nr. 1 (63), 2025.

ÎNTRE SENS ȘI SUSPICIUNE. ION NICODIM ÎN ARHIVA CNSAS: LECTURI REPRESIVE ȘI REZISTENȚĂ SIMBOLICĂ

Drd. Irina Paraschiv

E-mail: irina-mihaela.paraschiv@student.arteiasi.ro

Abstract

This article reads two works by Ion Nicodim (Genesis and In Memory of the Unknown Hero / Fall I) against documents from the CNSAS archive. It traces the gap between the works' humanist symbolic meanings and the regime's official interpretive grid, which recast images as objects of suspicion and control. The concept of "symbolic trauma" is proposed to name this systematic distortion of meaning.

Cuvinte-cheie: arhivă, supraveghere, cenzură, simbol, Ion Nicodim, traumă simbolică

Tema articolului de față se înscrie într-un proiect amplu de cercetare doctorală dedicat relației dintre artiștii plastici și mecanismele de control ideologic ale regimului comunist românesc, abordată prin analiza documentelor produse de Securitate și conservate astăzi în arhiva CNSAS. Demersul nu pornește doar dintr-o curiozitate istorică, ci și din refuzul

unei tăceri care a devenit în timp convenție, aceea de a delimita prea strict esteticul de politicul, opera de biografie, imaginea de condițiile concrete ale producerii ei. În istoria artei românești recente, această separare a fost adesea justificată prin dorința de a proteja arta de ideologie. Paradoxal însă, tocmai această protecție a produs un efect de neutralizare, a fost eliminat din discurs contextul represiv care a deformat receptarea operei și a împins în umbră experiențele de supraveghere, constrângere, marginalizare sau anchetă. Se conturează astfel o ruptură în memoria culturală: tapiserii, picturi, sculpturi sunt păstrate și admirate, în timp ce interdicțiile, rapoartele de urmărire, interpretările ideologice și micro-violențele administrative ale epocii rămân, în mare parte, nerostite.

În acest cadru, arhiva CNSAS — uneori contestată și considerată dificil de abordat — devine un spațiu privilegiat pentru reconstituirea adevărului uman al creației sub presiune. Ea nu oferă doar informații factuale, afișează și urmele unui conflict de interpretare în sensul că aparatul de control a produs o lectură represivă a imaginii, transformând simbolul artistic într-un obiect al suspiciunii.¹ Articolul

¹ În acest articol, trimerile la arhiva CNSAS sunt indicate prin abrevierea ACNSAS, urmată de tipul dosarului și cota sa, apoi de volumul și fila/filile citate (de exemplu, D = Dosar, F I = Fond Informativ, D R = Fond Rețea, iar f. indică fila). Documentarea de față corelează materiale din dosare de tip D, F I și D, R privind Ion Nicodim și Dan Hăulică, precum și din Fondul Documentar *Artă-Cultură* (D. 10784, vol. 3), utilizat pentru contextualizarea instituțională a politicilor culturale și pentru anexele

propune pentru această deformare termenul de „traumă simbolică”, înțeleasă ca un proces de distorsionare a sensului artistic prin filtrul interpretării ideologice.

Studiul se concentrează asupra cazului artistului Ion Nicodim și examinează două lucrări esențiale: *Geneza* (tapiserie monumentală destinată spațiului public) și *În memoria eroului necunoscut* (lucrare de atelier). Analiza pune în dialog lectura vizuală și simbolică a acestor opere cu documente selectate din arhivă, pentru a evidenția ruptura dintre intenția umanistă a artistului și grila oficială care îi resemantizează imaginile. În mod particular, articolul urmărește modul în care reprezentarea corpului uman — în registre ale universalității, fragilității și căderii — devine terenul unui conflict simbolic major. Intenția finală este de a restabili legătura dintre imagine, memorie și traumă și de a revendica locul acestor opere într-o istorie a artei românești recente care nu idealizează, ci contextualizează critic.

1. Ion Nicodim și contextul anilor '70

Reprezentant de seamă al modernismului postbelic, Ion Nicodim contribuie decisiv la tranziția de la estetica închistată a realismului socialist către un modernism permeabil valorilor europene, în care tradiția și modernitatea se articulează organic. În acest sens, practica sa poate fi situată în

reproduse în articol (materiale asociate criticii oficiale și lecturilor ideologice).

proximitatea direcției numite „figurativism abstractizant”, așa cum este ea descrisă în sintezele lui Adrian Guță² și a Magdei Cârnecki³ ca un parcurs gradual de la figurativ către forme esențializate, cu surse în arta populară, imaginarul postbizantin și modernismul occidental. Alternanța dintre figură și semn, dintre corporalitate și structură, devine la Nicodim mai mult decât o simplă opțiune de stil, ajunge să fie expresia autentică a unei credințe constante în forța spirituală a artei și în capacitatea ei de a deschide orizonturi de sens dincolo de constrângerile conjuncturale. În paralel, artistul explorează și registre ale abstracției pure, într-o căutare susținută a unei expresii vizuale adecvate, fidelă unei vocații interioare.

Această fidelitate față de idealul artistic propriu apare documentată inclusiv în arhiva Securității, unde Nicodim este conturat ca un creator intransigent, dispus să accepte modestia materială pentru a nu face compromisuri în actul de creație. O notă informativă consemnează o declarație atribuită artistului, relevantă atât pentru autoînțelegerea sa, cât și pentru felul în care aparatul de supraveghere încerca să traducă—și totodată să domesticească—un discurs al autonomiei estetice: „Chiar dacă nu i se va cumpăra niciun

² Adrian Guță, *O privire asupra „liberalizării culturale” (VIII) Arta românească în anii 1960 și în prima parte a anilor 1970*, 13-12-2018, Nr. 951.

³ Magda Cârnecki, *Artele plastice în România 1945–1989* (București: Editura Meridiane, 2000).

tablou de către Stat, chiar dacă va trebui să ducă lipsuri materiale, nu va renunța la căutările de formă și culoare [...] numai prin îmbogățirea mijloacelor plastice se poate crea o artă de valoare, necesară statului”⁴. Dincolo de tenta ideologică a formulei finale (probabil reținută de ofițer ca semn al “utilității” controlabile), nucleulul declarației indică o etică a creației care refuză subordonarea limbajului plastic în fața cerințelor doctrinare. În termenii acestei cercetări, o asemenea poziționare funcționează ca premisă a rezistenței simbolice definită prin persistență a autonomiei sensului.

Anii '70 marchează o transformare profundă în opera lui Nicodim, orientată spre un limbaj în care miticul, sacrul și natura fuzionează într-o expresie pe care Ilinca Nicodim Geze o descrie sugestiv drept o „mistică a barbariei”⁵. În lucrările consacrate istoriei—realizate uneori în aparență compatibile cu tematicile legitime ale epocii—se insinuează o tensiune critică formulată prin materialitate: ocră, brun, pământ; substanțe ale durerii colective, dar și ale regenerării. Materia devine purtătoare de memorie, iar memoria—cifrată în densități, texturi, ritmuri—capătă o potențială funcție subversivă tocmai prin refuzul transparenței ideologice.

Într-un climat cultural tot mai marcat de reideologizare și control estetic, această tendință spre un misticism discret,

⁴ Arhiva Consiliului Național pentru Studierea Arhivelor Securității (ACNSAS), fond D, R 0036325, f. 28.

⁵ Ilinca Nicodim Geze, *Ion Nicodim* (București: Editura Humanitas, 2011), 13

dar constant—o transgresare a timpului istoric prin coborârea în mit și arhetip—a putut fi percepută ca deviere de la normă. Relevante sunt și consemnările din dosar⁶ privind revenirea artistului în țară după bursa de studii în Italia (1970), când lucrările sale sunt evaluate de autorități ca fiind „de factură abstractă”, fără mesaj social-politic și cu o orientare accentuată spre limbajul simbolic și esențializat al modernismului⁷. În ciuda participării la expoziții personale și la manifestările organizate de Uniunea Artiștilor Plastici, o astfel de distanțare de „valoarea educativ-socială” impusă oficial amplifică supravegherea informativă și plasează artistul într-un regim de interpretare suspicioasă.⁸ Această încadrare este esențială pentru cele două studii de caz care urmează—*Geneza* și *În memoria eroului necunoscut*—deoarece permite observarea unei duble dinamici în care coabitează pe de o parte, consolidarea unui limbaj simbolic centrat pe efemeritatea corpului și demitizarea eroismului; pe de altă parte, activarea unei lecturi represive care, prin arhivă,

⁶ ACNSAS, D, R 0036325, f. 101–106.

⁷ *Ibid.*

⁸ Mulți dintre actorii culturali analizați (artiști, critici, membri ai conducerii UAP) au funcționat simultan ca beneficiari parțiali ai sistemului (atelier, burse, mobilitate, funcții) și ca subiecți ai supravegherii. Această ambivalență nu trebuie citită ca „vină morală”, ci ca efect al condiției intelectualului în regimul totalitar, unde vizibilitatea profesională atrăgea suspiciune și control. Demersul de față evită mitologizarea „artistului erou” și propune o lectură contextualizată a rezistenței simbolice și a strategiilor de supraviețuire culturală, pe baza principiului empatiei critice și a refuzului judecăților binare.

produce deformări de sens și transformă simbolul într-un spațiu al suspiciunii.

2. Trauma simbolică: cadru teoretic și metodologic

Înainte de analizarea studiilor de caz dedicate lui Ion Nicodim, este necesară introducerea unui concept care structurează lectura propusă: trauma simbolică. Prin acest termen, articolul urmărește să contribuie la extinderea vocabularului teoretic aplicabil studiilor vizuale despre regimuri totalitare, oferind un instrument de înțelegere a felului în care puterea intervine nu doar asupra circulației operei prin cenzură așa cum se cunoaște deja, ci asupra sensului ei.

2.1. Definiție și miză

Prin traumă simbolică înțeleg⁹ procesul prin care o lucrare de artă este forțată să suporte o distorsionare violentă a sensului său prin filtrul interpretativ al ideologiei oficiale. Nu este vorba, în primul rând, despre represiune fizică sau despre interdicție explicită, ci despre o formă de abuz interpretativ, prin care sensul este constrâns iar pluralitatea

⁹ Pentru a ancora terminologic această propunere conceptuală, este util de amintit definiția „violentei simbolice” la Pierre Bourdieu, înțelegând ca formă de dominație legitimă exercitată prin mijloace culturale și coduri simbolice, care modelează percepția și acceptabilitatea sensului. Conceptul de „traumă simbolică” propus aici intră în dialog cu această tradiție, în măsura în care urmărește felul în care un regim de interpretare instituțional poate reorienta semnificația operei, producând o degradare a sensului la nivel public și critic. Pierre Bourdieu, *Limba și puterea simbolică* (București: Editura Art, 2013), 156–162.

simbolului redus la o lectură incriminatoare, transformând imaginea într-un obiect al suspiciunii, deformării și controlului. În acest tip de violență, ceea ce este atacat nu este doar libertatea autorului, ci însăși posibilitatea operei de a produce sens în registrul ei cultural (umanist, spiritual, filosofic).

Trauma simbolică poate fi recunoscută prin câteva trăsături recurente:

- (1) literalizarea simbolului și coborârea lui la scenarii culpabilizante;
- (2) resemantizarea ideologică a referințelor culturale (Renaștere, mit, arhetip) către etichete dure precum „ocult”, „masonic”, „străin”;
- (3) transformarea variației estetice în “probă” de deviere;
- (4) instituirea unui regim de supraveghere și disciplinare care fixează opera și autorul într-un profil de dosar.

2.2. Ancorări teoretice

Conceptul dialoghează cu mai multe direcții teoretice, fără a se confunda cu ele. Dominick LaCapra formulează trauma ca rană care revine simbolic și care poate bloca elaborarea critică a trecutului. În cazul imaginilor produse sub presiune ideologică, trauma nu se manifestă doar la nivelul biografiei individuale, ci și la nivelul sensului cultural, în condițiile în care grila interpretativă oficială poate funcționa ca repetare instituțională a violenței, menținând opera într-un registru al

suspiciunii ¹⁰ . Marianne Hirsch, prin conceptul de postmemorie, descrie modul în care suferințele nespuse circulă intergenerațional prin imagini, obiecte și afecte culturale.¹¹ În contextul de față, marginalizarea operei și tăcerea arhivală nu produc doar absență, ci un tip de memorie vizuală întreruptă, altfel spus o postmemorie estetică, în care imaginea poartă o încărcătură latentă ce nu poate fi articulată public decât târziu, prin relectură critică. În aceeași linie Jeffrey C. Alexander definește trauma culturală ca proces prin care o colectivitate ajunge să perceapă o rană ca fiind constitutivă pentru identitatea sa, ceea ce implică o dezarticulare a sensului comun și o reconfigurare a narațiunilor publice¹². În regimul totalitar, cenzura simbolică și interpretarea normativă produc o ruptură între artist, public și sens, prin impunerea unei singure grile legitime de lectură. Trauma simbolică poate fi înțeleasă, astfel, ca un mecanism particular al traumei culturale, în sensul că nu doar suferința e reprimată, ci și capacitatea simbolului de a funcționa ca spațiu comun al interpretării.

În fine, Svetlana Boym asociază trauma cu nostalgia după o “casă” care nu mai există, o tensiune între pierdere și

¹⁰ Dominick LaCapra, *Writing History, Writing Trauma* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001).

¹¹ Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust* (New York: Columbia University Press, 2012).

¹² Jeffrey C. Alexander, Ron Eyerman, Bernhard Giesen, Neil J. Smelser, și Piotr Sztompka, *Cultural Trauma and Collective Identity* (Berkeley: University of California Press, 2004).

recuperare, între trecut și imaginar¹³. În această perspectivă, arta devine nu doar expresie, ci și spațiu de recuperare a ceea ce regimul a încercat să desființeze. Trauma simbolică nu este doar distrugere de sens, ci și potențial de reactivare pentru că opera păstrează o rezervă de semnificație ce poate fi recuperată printr-o lectură critică și contextualizată.

2.3. Metodă de lucru: arhiva ca probă a grilei oficiale

Metodologic, articolul tratează arhiva CNSAS nu ca depozit neutru de informații, ci ca loc în care se poate observa mecanismul lecturii disciplinare în acțiune, prin observarea modului în care se produc cadre rigide, cum se justifică suspiciuni, cum se construiesc “dovezi documentate” prin anexare de citate, analogii și scenarii reductive. În acest sens, documentele nu sunt folosite pentru a “confirma” interpretarea estetică, ci pentru a arăta cum instituția a încercat să administreze sensul operei. În cazul lui Ion Nicodim, trauma simbolică se manifestă exemplar prin deturnarea sensului corporalității. În *Geneza*, figura inspirată de omul vitruvian — simbol al umanismului renascentist și al ordinii raționale — este reîncadrată ideologic ca emblemă a unei “alte ideologii”, devenind pretext pentru acuzații de ocultism sau masonerie. În opera *În memoria eroului necunoscut / Cădere I*, corpul vulnerabil și demitizarea

¹³ Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia* (New York: Basic Books, 2001), xiii.

eroicului sunt citite drept “pesimism”, “abatere” și lipsă de angajament social. În ambele situații, mecanismul este similar întrucât în locul unei reflecții morale asupra naturii umane și asupra condiției istorice, regimul detectează un pericol ideologic. Simbolurile devin amenințări, iar artistul — etichetat vinovat și pus sub urmărire. Cu acest cadru conceptual, cele două studii de caz nu urmăresc doar descrierea conflictului dintre operă și ideologie, ci cartografierea unei traume simbolice, urmărind felul în care sensul este deturnat, administrat și sancționat prin interpretare.

3. Studiu de caz I: Tapiseria Geneza (1970–1977)

Context instituțional: comandă socială și normă culturală

În perioada comunistă, arta decorativă a fost condiționată de dublă funcționalizare, care presupune integrarea estetică în spațiul social și conformarea la imperativele ideologice ale partidului. În acest cadru, „comanda socială” a reprezentat un mecanism de finanțare și amplasare a lucrărilor în instituții publice, și un instrument de orientare a producției artistice spre tematici prestabilite și spre formule vizuale compatibile cu programul oficial de influențare a conștiinței colective. Caterina Preda definește „arta oficială” ca artă cu mesaj ideologic, impusă de puterea politică (PCR), transmisă prin pictură, sculptură, artă decorativă sau fotografie și reglată

printr-un sistem de selecție și aprobare controlat de Uniunea Artiștilor Plastici și de structurile culturale ale partidului¹⁴. Funcția acestei arte depășea reprezentarea; ea urmărea conformarea realului la o viziune doctrinară, devenind un dispozitiv de propagandă și „educație socialistă”. În consecință, procesul artistic individual, exploratoriu și creativ—adică exact acel tip de concepție care produce adâncime simbolică—ajungea să fie material operativ.

Czesław Miłosz observă că regimul totalitar nu se mulțumea să indice teme, ci impunea și maniera de expresie, într-o „luptă împotriva spontaneității procesului creator”, prin care autonomia imaginației era percepută ca risc politic¹⁵. Într-o astfel de logică, nu doar conținutul, ci și însăși structura limbajului plastic (metafora, varietatea, arhetipul, simbolul) putea deveni subiect al controlului. În cazul lui Ion Nicodim, tapiseria *Geneza*—realizată în cadrul unei comenzi sociale—ilustrează cu pregnanță tensiunea dintre tema cerută și libertatea simbolică a artistului. Documentele și discursurile de supraveghere ale epocii arată că astfel de lucrări puteau fi contestate și cenzurate nu numai pentru „deviere stilistică”, ci și pentru presupuse „mesaje ascunse” sau „simboluri oculte” interpretate ca incompatibile ideologic, „purtătoare de mesaje încifrate” și asociate, cu „propagarea altor ideologii”, precum

¹⁴ Caterina Preda, *Uniunea Artiștilor Plastici și artistul socialist de stat* (Cluj: Editura Ideea Design & Print, Aphida, 2023), 22.

¹⁵ Czesław Miłosz, *Gândirea captivă* (București: Editura Humanitas, 2017), 209.

cea masonică ¹⁶ . Într-un asemenea climat interpretativ, simbolul nu mai funcționează ca deschidere a sensului, ci este tradus ideologic într-un indiciu incriminator, mutație care, în plan metodologic, pregătește ceea ce am numit mai sus traumă simbolică.

3.1. Concepția lucrării și retorica adaptativă a artistului

Un caz remarcant în contextul artei decorative românești din anii '70 îl constituie tapiseria monumentală *Geneza*, realizată de Ion Nicodim împreună cu Ariana Nicodim pentru holul Teatrului Național din București. Lucrarea, de mari dimensiuni (9 × 11 m), este concepută într-un moment în care raportul dintre artă și ideologie devine tot mai fragil, iar spațiul instituțional public—unde tapiseria urma să funcționeze ca decor “reprezentativ”—amplifică tensiunea dintre autonomia limbajului plastic și așteptările doctrinare. În acest context, artistul elaborează o formă subtilă de negociere a sensului, pe care o putem descrie ca retorică adaptativă a supraviețuirii, înțeleasă ca strategie discursivă prin care creatorul oferă o interpretare “acceptabilă” autorităților, fără a abandona miezul umanist al operei. O notă din dosarul său, păstrată în arhiva CNSAS, consemnează o descriere amplă a simbolismului tapiseriei, în care Nicodim introduce, în registru prudent, elemente

¹⁶ Vezi articol Nicolae Ioniță, „Problema «Ocultă» – Securitatea și Francmasoneria în anii '80”, *Caietele C.N.S.A.S.* 1 (2008): 102–105.

umaniste și o reflecție indirectă asupra fragilității civilizației contemporane¹⁷. În mod rar, un text redactat sub presiunea justificării ideologice capătă valoarea unei mărturii estetice, care devine simultan declarație de crez și document al unei direcții de protejare a semnificației.

Conform acestei mărturii, tapiseria este structurată în două registre, „cerute de înălțimea spațiului arhitectural”, și organizată în jurul unei serii de „embleme solare” menite să exprime „vocația noastră esențială, de claritate solară, de dragoste pentru lumină”. Axată pe tema dualității—„alternativa între bine și rău, a păcii și a războiului”—lucrarea se înscrie într-un univers dens de referințe culturale, unde intertextul vizual și literar are rol constitutiv, cu trimiteri la versuri ale lui Arghezi și la embleme atribuite lui Leonardo da Vinci¹⁸. Miezul argumentului oferit de Nicodim este însă unul profund umanist. Imaginea centrală, inspirată de figura vitruviană, este definită ca o „deviză intelectuală”: a vedea, a ști, a sta în centrul vast al experienței. Simboluri legate de cosmos, istorie, rațiune și echilibrul dintre rațiune și simțire („un drum ce trebuie căutat între creier și inimă”) ¹⁹ configurează o concepție despre om ca măsură a lumii și despre cultură ca formă de orientare etică. În această cheie, *Geneza* funcționează ca alegorie a umanității și ca meditație

¹⁷ ACNSAS, D I 0259339, vol. 1, f. 52–53, notă dactilografată, „Cântare Omului” (tapiserie pentru holul Teatrului Național; 9 × 11 m).

¹⁸ ACNSAS, D I 0259339, vol. 1, f.f. 52–53.

¹⁹ *Ibid.*

asupra fragilității civilizației, chiar în interiorul unui spațiu politizat până la nivelul “țesăturii” decorative. Finalul textului consemnat în dosar oferă cheia înțelegerii mecanismului de apărare discursivă. Nicodim încheie prin formula: „În avântul civilizației noastre contemporane am vrut să sugerăm această bogăție de înțelesuri pentru a simboliza artistic opera de conștiință și umanitate care e socialismul”²⁰. Această frază poate fi citită ca o parafrază de conformare, menită să protejeze sensul real al lucrării într-un limbaj acceptabil ideologic. Tocmai această “închidere” prudentă transformă documentul într-un material de referință pentru înțelegerea strategiilor prin care artiștii au încercat să apere simbolul de reducerea lui la propagandă, dinamică esențială pentru ceea ce am numit, mai sus, traumă simbolică—adică deformarea sensului prin lectura forțată a regimului.

3.2. Lectura simbolurilor între umanism și resemantizare ideologică

Dincolo de lectura oficială și de deformările produse de grila ideologică, tapiseria *Geneza* (Fig. 1) rămâne o construcție semantic stratificată, în care se pot citi atât aspirațiile umaniste ale artistului, cât și tensiunile unei epoci ce limita autonomia expresiei. Deși compoziția este centrată în jurul mitului renașcentist al „Omului universal”, ea nu funcționează ca simplu omagiu al Renașterii, ci ca o reverie tensionată, în

²⁰ *Ibid.*, f. 53.

care figura umană apare prinsă între forțe cosmice, semne ale cunoașterii și sugestia unei ordini care depășește controlul dogmei politice.

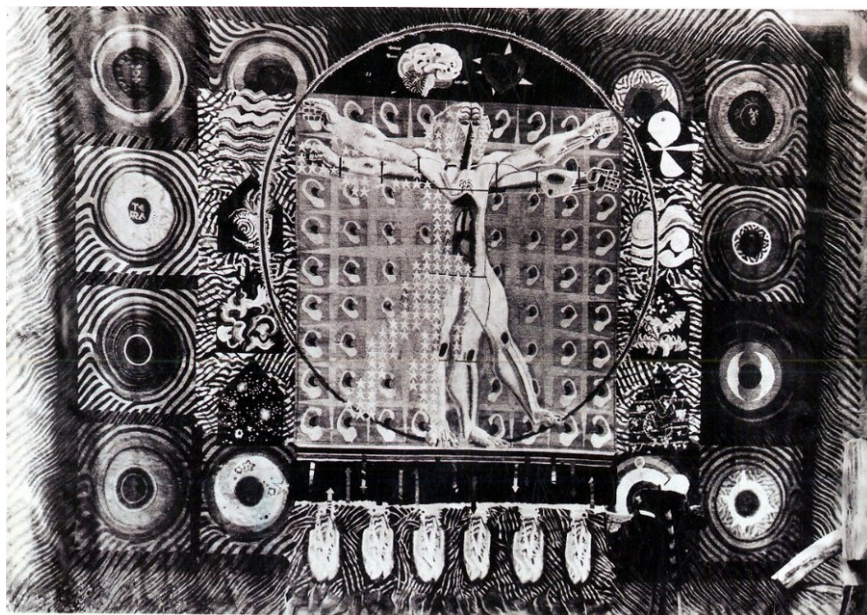


Fig. 1. Ion Nicodim, *Geneza*, 1970–1977, tapiserie (lână), Teatrul Național București. Reprodus din Ilinca Nicodim Geze, *Ion Nicodim* (București: Humanitas, 2011), 78. Cu amabilitatea fotografului Eugen Vasile.

Pentru Nicodim, omul este „măsura lumii”, iar gestul de deschidere a brațelor poate fi citit aici drept o aspirație de cuprindere și înțelegere a universului în integralitatea lui. Circularitatea compoziției capătă aici o funcție mai mult decât ornamentală, devenind emblemă a armoniei și a echilibrului dintre forțele existenței, proiectând—cum observa Dan Hăulică—un „ecou al intelectualității renascentiste” într-un

context cultural dominat de imperativele transparenței ideologice²¹.

În registrul inferior al primei părții din tapiserie, apar motive grafice care amplifică tensiunea dintre deschidere și constrângere. Săgețile orientate în sensuri opuse, repetate în serialitate, pot fi interpretate ca semn al dublei naturi a existenței: între interioritate și exterioritate, între material și spiritual, între limitare și libertate. La fel, reprezentarea serială a urechii—un organ auditiv amplasat insistent în compoziție—introduce o dualitate expresivă importantă. Ea poate funcționa ca aluzie discretă la epoca “ascultării” generalizate, dar și ca metaforă a receptivității omului modern, expus simultan sunetelor tehnologiei, propagandei și lumii cotidiene. Prin recurență, motivul amintește de strategiile vizuale ale culturii pop, unde repetiția intensifică ideea de hiper-vizibilitate și fragmentare a experienței.

Comentariul lui Dan Hăulică clarifică această direcție, deoarece în locul unei lecturi ilustrative, el propune o cheie filosofică, vorbind despre „omul în raport cu universul”, „ordonarea forțelor interioare” și o dimensiune spirituală în care „linia, mișcarea și lumina devin vehicule ale sensului”²². Într-o epocă în care reprezentarea realistă în ton optimist a “personalităților” și a scenelor istorice era canon, o

²¹Dan Hăulică, *Artă plastică* (emisiune TV), 1972, comentariu asupra simbolisticii lucrării „Omul” de Ion Nicodim, accesat Septembrie 12, 2025, <https://youtu.be/0hsKRfRhJZs?t=1>

²²*Ibid.*

asemenea orientare simbolistă și metafizică dobânda inevitabil o încărcătură de risc prin refuzul limbajului propagandistic.

Privită din perspectiva cercetătorului contemporan, *Geneza* poate fi înțeleasă ca mărturie despre condiția artistului sub regim totalitar în care opera, prin simbol, ritm și densitate culturală, propune o altă formă de realitate—esențializată, poetică, deschisă—și tocmai de aceea vulnerabilă în fața unei lecturi decisive. În acest punct, simbolurile nu mai sunt doar elemente de compoziție, ele se transpun în centre de tensiune conturând o hartă a unei căutări umane profunde, amenințată de constrângerea interpretării. Exact această pluralitate a sensurilor—care, în plan artistic, produce densitate culturală—devine, în plan instituțional, motivul principal al suspiciunii.

3.3. Ruptura dintre intenție și lectura oficială

Cunoscută și sub titlurile *Cîntare omului* sau *Omul și cosmosul*, tapiseria monumentală *Geneza* a fost concepută ca un elogiu al umanismului renascentist, având în centrul compoziției figura omului vitruvian asociată tradiției leonardesce. Într-un interviu ulterior, Ion Nicodim formulează explicit condiția artei de for public ca teren al constrângerilor multiple: „Arta de for public implica diverse constrângeri exterioare, legate de cerințele celui care comanda sau de

condițiile obiective ale amplasării respectivei lucrări”²³. Această afirmație, deși retrospectivă, fixează din interior tensiunea structurală a proiectului, dat fiind că o lucrare destinată spațiului public trebuie să negocieze simultan cu arhitectura locului și cu “orizontul de acceptabilitate” impus de autoritatea comanditară. Sprijinit de Dan Hăulică, care a promovat elemente ale compoziției încă din stadiul de proiect în paginile revistei *Secolul 20*,²⁴ (Anexa 1), ACNSAS (Anexa 14) artistul a ales o tematică aparent compatibilă cu ideologia oficială, dar a transpus-o într-un limbaj universalist și plural. Imaginea centrală, inspirată de concepția potrivit căreia omul este o lume în miniatură—alcătuită din elemente fundamentale (aer, apă, foc, pământ)—traduce în cod simbolic ideea de ordine universală, armonie și raționalitate valori cel puțin la nivel declarativ compatibile cu umanismul socialist. Tocmai această compatibilitate “de suprafață” a permis realizarea lucrării; însă pluralitatea sensurilor a rămas, structural, un potențial de conflict. După finalizare (1977), *Geneza* intră într-un proces de contestare și reinterpretare ideologică: lucrarea este percepută ca interpretabilă simbolic și, ulterior, ca „nepotrivită” pentru spațiul public destinat. Deși monumentalitatea și statutul de comandă putea sugera

²³Raluca Alexandrescu, „Arta de for public, arta privată. Interviu cu Ion Nicodim,” *Observator Cultural*, Februarie 6, 2001, accesat Martie 23, 2026, <https://www.observatorcultural.ro/>

²⁴ *Secolul 20*, (10-11-12/1971)

fidelitate față de canoanele artei oficiale, dimensiunea metafizică, universalistă și densitatea referințelor culturale sunt receptate de autorități ca semne ale unei gândiri „neangajate” politic. În acest punct se vede ceea ce am numit „eșec ideologic” nu în sensul de accident estetic, mai curând o tensiune structurală între libertatea plastică și grila represivă a artei de comandă. În același an, Nicodim este invitat la Cité Internationale des Arts din Paris, iar fiica sa consemnează retrospectiv o explicație de ordin moral și psihologic pentru această decizie: „Era obosit și profund dezgustat de societatea în care trăia, motiv suficient de puternic pentru a părăsi România”²⁵.

În economia articolului, această mărturie funcționează mai degrabă ca indicator al climatului de epuizare și al presiunii cumulative, fără a transforma *Geneza* într-o cauză unică și exclusivă a plecării—un detaliu important pentru rigoarea argumentului. Punctul de interes rămâne ruptura dintre intenția artistică și lectura impusă de structurile de control cultural. Dacă pentru artist tapiseria exprima o reflecție umanistă asupra vieții, cunoașterii și ordinii cosmice, în documentele de supraveghere simbolurile devin pretexte de anchete, susceptibile de interpretări aluzive cu rol incriminator.

Dosarele CNSAS arată un mecanism recurent care constă în demontarea semnificațiilor culturale și

²⁵Nicodim Geze, *Ion Nicodim*, 13

resemnificarea lor într-o cheie de „influențe oculte” sau masonic-elitiste, considerate incompatibile cu “unitatea ideologică” a regimului. În acest fel, lectura capătă o funcție represivă, întrucât referințe culturale, forme și structuri de compoziție sunt filtrate sistematic printr-o grilă orientată spre detectarea “elementelor subversive”. Analiza oficială poartă amprenta unui registru recognoscibil în evaluările ideologice ale epocii; în dosar este menționat explicit criticul Mircea Deac, autor al unor astfel de evaluări publicate în presa de partid, inclusiv în contexte în care invocarea simbolurilor „masonice” funcționează ca argument de contestare²⁶.

Un exemplu elocvent este identificarea figurii centrale— „Omul celest”—cu un simbol al francmasoneriei, interpretare susținută prin citate anexate din lucrări științifice de ocultism și filozofie religioasă (de la *Cabbala sau filozofia religioasă a evreilor* la *Știința secretă*), în care apare expresia „Omul Celest” ca emanație originară²⁷. În sprijinul acestei lecturi, ancheta atașează și reproduceri vizuale care fixează direcția de interpretare (Anexa 2), ACNSAS (Anexa 12), (Anexa 3), ACNSAS(Anexa 14A), construind o aparență de “demonstrație” erudită. În aceeași logică, figura umană este descrisă drept un „om dezbrăcat și fără sex determinat” ce

²⁶ ACNSAS, D I 0259339, vol. 1, f. 63; *Ibid.*, f. 60 (Nota sursei „Aurora” către Budecă Ștefan, 13 noiembrie 1976). Menționarea numelui are aici un rol strict contextual, (*istorie a discursului ideologic*), nu unul moralizator.

²⁷ ACNSAS, Fondul Documentar *Artă-Cultură* D. 10784, vol. 3, f. 111 și f. 130, Vezi (*Anexa 12*)

poate fi înscris într-o stea în cinci colțuri—imagine asociată „omului inițiat” și microcosmosului uman ²⁸ —iar ancheta recurge la astfel de analogii ca probă pentru culpabilizarea simbolică a lucrării. În plus, simbolurile creierului și inimii oferă un al doilea exemplu de extrapolare forțată. Pentru artist, ele indicau echilibrul dintre rațiune și afect, în acord cu umanismul renascentist și cu ideea unei cunoașteri integrale. În lectura Securității, semnificațiile sunt deplasate către o grilă ocultă, fiind corelate cu pasaje extrase din *Zohar* (unde creierul ar fi emblema apei, inima a focului, asociate „tronului clemenței” și „tronului rigorii”)²⁹. Diferența dintre aceste două regimuri de discurs nu este o simplă neînțelegere; mai curând, ea devine o tehnică de control cultural. Intenția artistică este înlocuită de o “dovadă” construită, iar simbolul este transformat într-un obiect al presupunerii. În termenii conceptuali ai articolului, aici se conturează cel mai clar trauma simbolică, înțeleasă ca deformarea sensului prin interpretare brutală, care mută opera din câmpul umanist al culturii în câmpul incriminator al ideologiei.

3.4. Geneza în grila traumei simbolice

Cazul *Geneza* arată că tensiunea nu se produce între „artă” și „politică” ca două domenii separate, ci între două regimuri de lectură incompatibile. Pe de o parte, artistul își

²⁸ Vezi (Anexa 14 A). *Ibid.*, f. 135

²⁹ *Ibid.*, D. 10784, vol. 3, f. 111. Cele două simboluri (creierul și inima) apar în proiectul modificat și publicat în revista „Arta” N. 4/1974.

construiește argumentul într-o gramatică umanistă—ordine, lumină, echilibru, cunoaștere—și recurge, atunci când este forțat, la un discurs cultural inteligent construit care face posibilă supraviețuirea sensului operei în spațiul public. Pe de altă parte, instituțiile de control transpun această densitate simbolică într-un sistem al suspiciunii, în care pluralitatea devine “însinulare”, cultura devine “ocult”, intertextul devine “probă”, iar interpretarea se transformă în instrument de sancționare. În acest punct se conturează ceea ce numesc traumă simbolică, adică nu o simplă “neînțelegere” a operei, ci o deformare activă a sensului produsă de grila interpretativă oficială. Această deformare apare atunci când simbolul este smuls din logica sa culturală și inserat într-o logică de poliție culturală, în care orice semn are potențial idicativ, iar orice deschidere interpretativă este tratată ca pericol. Totodată, *Geneza* oferă un model metodologic în care documentele CNSAS nu funcționează doar ca “fundal”, ci ca probă a modului în care instituția a produs o realitate interpretativă paralelă, capabilă să modifice destinul public al unei lucrări. Această dinamică—între sensul umanist și resemantizarea ideologică—pregătește trecerea către al doilea studiu de caz, unde tema memoriei și a demitizării intensifică conflictul dintre intenția artistică și lectura impusă.

4. Studiu de caz II: *În memoria eroului necunoscut / Cădere I* (1974)



Fig. 2. Ion Nicodim, *Cădere I* (*În memoria soldatului necunoscut*), 1974, tehnică mixtă și colaj pe pânză, Fondul național de artă contemporană (Franța). Reprodus din Ilinca Nicodim Geze, *Ion Nicodim* (București: Humanitas, 2011), 71. Cu amabilitatea autoarei.

Atelierul ca refugiu al gândirii simbolice

În contrast cu monumentalismul lucrărilor de for public, supuse cenzurii formale și ideologice și filtrate prin mecanismele comenzii sociale, *În memoria eroului necunoscut* (cunoscută și sub titlul *Cădere I*) (Fig. 2) este o lucrare de atelier, realizată în 1974 și prezentată publicului în 1975 în cadrul expoziției colective *Imagini ale istoriei. De la document la operă* la Galeria Nouă, București³⁰. Această diferență de registru—atelier versus spațiu public—nu ține doar de circumstanțe materiale, ci de tipul de libertate care face posibilă creația: în timp ce lucrarea de comandă negociază de la început cu un “orizont de acceptabilitate”, atelierul permite formularea unei interiorități care nu poate fi redusă la mesaj. Expoziția în sine a constituit un eveniment experimental, în care artiști expozanți³¹ au abordat teme istorice într-o manieră personală, simbolică sau implicit critică, punând în tensiune raportul dintre document și transfigurare artistică. În acest cadru, gestul lui Ion Nicodim de a demitiza figura eroului³²—de a înlocui glorificarea

³⁰ Catalogul expoziției, *Imagini ale istoriei. De la document la operă*, Galeria Nouă, București, mai-iunie 1975, editat de UAP

³¹ *Ibid.*, Lista artiștilor expozanți preluată de pe coperta catalogului de expoziție : *Imagini ale istoriei. De la document la operă*, Galeria Nouă, București, mai-iunie 1975, editat de UAP: Ion Grigorescu, Ion Nicodim, Virgil Almășanu, Octav Grigorescu, Mircea Spătaru și Paul Vasilescu.

³² Prin „demitizare” înțeleg aici un concept teoretic promovat în discursul critic al anilor '70 de Dan Hăulică, în sensul dreptului artistului la subiectivitate și al transfigurării realului într-un limbaj simbolic, meditativ, plasat dincolo de figurativul propagandistic; într-un text invocat de Securitate, Hăulică subliniază că artistul nu trebuie să preia „imaginea

festivistă cu o reprezentare fragilă, căzută, umanizată—devine un act cu potențial de neadaptare ideologică, prin deplasarea accentului de pe reprezentarea canonică a eroismului programatic pe vulnerabilitatea condiției umane.

Documentele consultate în arhiva CNSAS indică faptul că lucrarea este receptată ca „deviere” de la discursul oficial, iar autorul este caracterizat drept „element disident” în zona artelor vizuale³³. Comentariile negative din presa vremii, împreună cu notațiile informative din dosar, reflectă nevoia regimului de a disciplina discursul artistic și de a sancționa ceea ce apare ca individualism, multiplicitate de sensuri sau „viziune pesimistă” — adică exact acele registre prin care arta de atelier produce densitate existențială. În interviul din 2001, Ion Nicodim formulează cu luciditate și o ironie discretă diferența dintre creația fără comandă și arta sub presiunea așteptărilor publice: „Cînd poți să pictezi fără comanda nimănui e ca și cînd ai scrie un jurnal intim... [...] Artistul nu creează cu gîndul la receptor. Artă nu este o știință exactă, misterul artei este chiar aleatoriu. [...] Un

primară”, ci să aștepte pînă cînd „imaginea transfigurată, transcendentală” poate fi figurată pe pânză. În documentele de supraveghere, o asemenea orientare este adesea tradusă politic și tratată ca formă de opoziție culturală. Într-un context represiv, „demitizarea” poate funcționa și ca strategie indirectă de transmitere a unui mesaj neconform liniei oficiale și chiar de contestarea orînduirii comuniste în contextul în care exprimarea deschisă a opiniilor critice la adresa sistemului politic, și a guvernării comuniste, implica riscuri de ordin penal, social și/sau profesional. ACNSAS, Fond Informativ privind Hăulică Dan – „Hasan” - I 0002001, f. 48 și f. 263; vezi și Vasile Mălureanu, *Cultura și elitele române sub comunism* (București: RAO, 2019), 215.

³³ ACNSAS, D I 0259339, vol. 1, f. 1.

tablou îl faci pentru că simți că nu poți să nu-l faci, e ca o evacuare a interiorității tale”³⁴. În această cheie, atelierul devine un spațiu al “libertății interioare”—o zonă liminală în care artistul își asumă riscul de a gândi altfel, de a formula o memorie neconformă și de a refuza mitizarea obligatorie. Dacă *Geneza* a fost supusă unei resemnificări coercitive, în cazul lucrării de atelier conflictul se produce într-o formă și mai radicală, în care interpretarea oficială nu mai poate integra opera decât prin excludere simbolică și prin etichetare. Critica de specialitate contemporană a reabilitat acest demers, accentuând coerența discursului vizual creat de Nicodim și densitatea lui spirituală. Ruxandra Garofeanu observă că *În memoria eroului necunoscut* exprimă o „libertate conceptuală” înrădăcinată în spiritualitatea autorului și într-o reflecție asupra istoriei ca asumare colectivă³⁵. În acest sens, lucrarea marchează una dintre cele mai importante rupturi dintre artist și regim—afirmându-și autenticitatea, prin gestul de negare al mitizării și ca recuperare a unui adevăr uman pe care discursul oficial îl oculta. Atelierul devine în aceste circumstanțe nu doar locul creației, ci și un spațiu al demnității culturale, un teritoriu al gândirii simbolice care scapă controlului ideologic tocmai prin faptul că nu se supune limbajului doctrinar.

³⁴ Alexandrescu, „Arta de for public, arta privată.”

³⁵ Ruxandra Garofeanu, Dan Hăulică, *Artistul și puterea. Ipostaze ale picturii românești în perioada 1950–1990* (București: Art Society, 2024), 25.

4.1.Limbajul ideologic: nota informativă și deformarea sensului

În plină desfășurare a expoziției *Imagini ale istoriei. De la document la operă* (Galeria Nouă, București; iunie 1975), lucrarea *În memoria eroului necunoscut* a lui Ion Nicodim devine obiectul unei evaluări ideologice consemnate într-o notă informativă a Securității, redactată la 19 iunie 1975, pe baza observațiilor unei „surse” care vizitase galeria cu o zi înainte³⁶. Textul, surprins practic “în timp real”, este relevant ca reacție punctuală, și probă a modului în care instituția traduce arta simbolică într-un vocabular al suspiciunii și al disciplinării. În expoziție, Nicodim participă cu trei lucrări (*Desen preparatoriu pentru un proiect spiritual privind revoluția* [1973]³⁷, *În memoria eroului necunoscut* [1974], *În memoria eroului necunoscut II* [1975]), iar nota insistă asupra unui presupus “derapaj” formal și cultural. Artistul este acuzat că ar fi adoptat un „stil artistic străin culturii române”, descris drept „experimental”—o etichetă recurentă în lexicul cenzurii, folosită pentru a respinge inovația formală și diversitatea simbolică. Se sugerează inclusiv o cauzalitate ideologică ce

³⁶ ACNSAS, D I 0259339, vol. 1, f. 9. „Notă informativă asupra unui tablou a lui Ion Nicodim,” 19 iunie 1975.

³⁷ „Artă plastică” (emisiune TV), 1973, imagini cu lucrarea „Desen preparatoriu pentru un portret spiritual privind revoluția” de Ion Nicodim; vorbește Ion Frunzetti; Arhiva TVR (înregistrare disponibilă online), accesat Septembrie 12, 2025, https://youtu.be/aBZz6STOwol?si=plsaHZpNM3_LpIFf.

ține de influența negativă a celor doi ani petrecuți în Italia, care l-ar fi transformat într-un adept al formulelor noi “cu orice preț”, interpretate drept „modă” periculoasă în rândul artiștilor³⁸.

Caracterul represiv al lecturii se dezvăluie, însă, mai ales în felul în care reacția estetică este convertită în acuzație. Nota descrie întâlnirea cu lucrarea prin termeni de disconfort („aspect dezagreabil”, „frunte încrețită de mirare”), iar apoi reconstruiește imaginea într-o serie de scenarii menite să compromită atât sensul, cât și autorul. Figura prăbușită este tradusă literalizant fiind redusă la scenarii descriptive de tipul: ar putea fi „un muncitor căzut de pe o schelă” sau „un țăran căzut de pe combină”, reprezentat grotesc, cu „un cap de cadavru, un craniu scheletic”, interpretare care alunecă rapid spre insinuarea socială: „era deja aproape mort din cauza foamei”³⁹. Într-o logică tipică lecturii ideologice, exprimarea liberă devine incriminare, iar simbolul este forțat să spună ceea ce instituția vrea să detecteze: “defăimare”, “pesimism”, “aluzie”. Până și un detaliu secundar (încălțăminteя personajului) este mobilizat ca argument, iar cizmele ar fi „puțin obișnuite românului” și ar sugera un „țăran rus”, ceea ce produce o aluzie geopolitică menită să compromită lucrarea printr-o asociere străină liniei oficiale. Această manieră de interpretare nu urmărește

³⁸ ACNSAS, D I 0259339, vol.1, f. 8.

³⁹ *Ibid.*, f. 8.

clarificarea sensului, ci producerea unui dosar de suspiciuni, în care totul poate deveni “semn”.

Concluzia notei este edificatoare: „Impresia despre lucrarea *În memoria Eroului necunoscut* este total neplăcută, fără mesaj și fără calități de sensibilitate artistică”, urmată de fraza care trădează, paradoxal, adevărata miză: „din fericire, Galeria Nouă este vizitată doar de câteva sute de persoane lunar, astfel încât asemenea experimente nereușite nu pot fi popularizate”⁴⁰. Dincolo de disprețul afișat, această formulă indică teama față de circulația simbolică a operei deoarece regimul nu se teme doar de opoziție deschisă, ci de forța metaforei—de posibilitatea ca o imagine bine construită să “scape” controlului și să producă sens în afara grilei oficiale. În termenii articolului de față, aici se vede modul în care trauma simbolică se constituie ca mecanism, cum opera este smulsă din registrul reflecției asupra condiției umane și reînscrisă în registrul suspiciunii, unde interpretarea însăși devine instrument de sancționare. Reacția consemnată în nota informativă nu rămâne un simplu verdict estetic, ci se traduce rapid în proceduri. Pe fondul notelor furnizate de rețeaua informativă și al atacurilor din presa de partid, la 26 iunie 1975 este emis un Plan de măsuri pentru urmărirea informativă a lui Ion Nicodim, elaborat „cu aprobarea organelor de partid” și pus în aplicare sub responsabilitatea

⁴⁰ *Ibid.*, f. 10 v.

ofițerului Budecă Ștefan ⁴¹. În paralel, presa oficială consolidează vocabularul incriminator; de pildă într-un articol din *Scînteia* (31 mai 1975), expoziția de la Galeria Nouă este denunțată pentru „subiectivarea istoriei” și pentru un nivel „decepcionant estetic-ideologic”, iar lucrările lui Nicodim sunt catalogate drept „figuri grotești”⁴². Analize recente⁴³ arată că aceste atacuri au fost dublate de intervenții publice în cadrul unei conferințe organizate concomitent, unde voci asociate canonului realismului socialist (Constantin Crăciun, Raoul Șerban, Mihai Bandac și Adrian Petringenaru) care au încercat să fixeze norma de receptare și să delimiteze „acceptabilul” ideologic⁴⁴.

4.2. Demitizarea ca act de cunoaștere: „căderea” și condiția umană în istorie

Reideologizarea culturii după Tezele din iulie 1971 a produs o presiune sistematică asupra practicii artistice, nu doar prin control instituțional, ci prin alterarea însăși a cadrului etic în care creatorul își putea înțelege rolul. În cazul lui Ion Nicodim,

⁴¹ ACNSAS, D I 0259339, vol. 1, f. 1, „Plan de măsuri în vederea urmăririi informative,” 26 iunie 1975 (mențiune: „cu aprobarea organelor de partid”; responsabil: Budecă Ștefan).

⁴² Adrian Petringenaru, „Imagini care nu sunt ale artei. Pe marginea unei expoziții de la Galeria Nouă din Capitală,” *Scînteia*, nr. 10194 (31 mai 1975).

⁴³ Alina Șerban, „Argumente pentru un program. Cazul Galeriei Noi în anii 1970,” în Cristian Nae Emil (coord.), *Cadre (in)vizibile. Retorici și practici expoziționale în România în perioada 1965–1989 / Rhetorics and Experimental Exhibition Practices in Romanian Art between 1965–1989* (Cluj: IDEA Design & Print, 2019), 273.

⁴⁴ *Ibid.*

această perioadă devine începutul unui „proiect spiritual de lungă durată”⁴⁵ — seria *Cădere* — inaugurată de lucrarea *În memoria eroului necunoscut / Cădere I* (1974). În acest orizont, căderea nu funcționează ca imagine a decăderii, ci ca instrument de luciditate, o încercare de a reprezenta condiția umană sub presiunea unei istorii care atacă demnitatea și dimensiunea spirituală a ființei. Nicodim numește această direcție o „metaforă a lumii”, formulă ce indică trecerea de la episod la structură, ca mod de a fi al omului în contact cu „răul istoriei”⁴⁶. Într-un registru filosofic, Emil Cioran surprinde exact această translație a crizei din plan individual în plan istoric: „O criză individuală va deveni într-o zi o criză a tuturor, ea dobândind astfel nu o semnificație psihologică, ci una istorică”⁴⁷. Căderea devine astfel o formă de excludere din timp, din istorie — o suspendare a devenirii firești, resimțită ca monotonie a prezentului dictatorial și ca pierdere a unui „paradis” al umanității⁴⁸. Dacă lecturăm această grilă în raport cu reacția ideologică documentată în dosar, observăm același fenomen descris în termeni politici: ceea ce arta formulează ca adevăr existențial este sancționat ca „pesimism”, „abatere”, „lipsă de mesaj”, tocmai pentru că refuză mitologia triumfalistă.

⁴⁵ Nicodim Geze, *Ion Nicodim*, 69.

⁴⁶ *Ibid.*, 70.

⁴⁷ Emil Cioran, *Căderea în timp* (București: Editura Humanitas, 2021), 159.

⁴⁸ *Ibid.*

Privită retrospectiv, seria de lucrări *Anonim* (1977–1985)⁴⁹ și proiectul monumental „ Monumentul victimelor Revoluției române din decembrie 1989”⁵⁰, devine relevantă pentru că articulează o meditație plastică asupra condiției umane dezrădăcinate, în care personajul transfigurat devine simbol al alterării ființei sub presiunea istoriei. Gestul brațelor deschise — recurent în *Anonim* — nu mai este semn de victorie, ci de abandon și asumare, o imagine a suferinței ca adevăr, nu ca retorică.

În acest sens, demitizarea nu înseamnă desacralizarea memoriei eroice, ci umanizarea ei, prin recuperarea unei figuri a eroului care nu este doar martir emblematic, ci și victimă, trup căzut, corp anonim, suferință colectivă. Un interviu recent surprinde chiar autoînțelegerea artistului în această cheie: „Lucrările mele nu sunt nici tablouri, nici sculpturi, ci stări de spirit... poartă în ele ideea de suferință... un amestec de violență și tandrețe... cu strigăte și șoapte, dar și cu tăceri. Să fie tăcerea o suferință? Eu așa cred”⁵¹. Tăcerea — impusă de regim, dar și interiorizată ca formă de rezistență — devine astfel unul dintre nucleele demitizării: demersul nu un refuză memoria, ci refuză falsificării ei. Prin

⁴⁹ Nicodim Geze, *Ion Nicodim*, 72–75, 84–86 (seria de lucrări *Anonim* și *Cădere*).

⁵⁰ *Ibid.*, 87.

⁵¹ „Inima mea de lut – Ion Nicodim” (documentar), docuart.ro, 2013, accesat Septembrie 14, 2025, <https://docuart.ro/documentare/inima-mea-de-lut-ion-nicodim>

această viziune, căderea nu rămâne o temă estetică și nici o simplă alegorie politică, ci devine un act de cunoaștere, o coborâre în straturile cele mai adânci ale existenței, acolo unde istoria atinge corpul, afectul și demnitatea. În logica articolului, aceasta este și miza finală a conceptului de traumă simbolică, care devine vizibilă atunci când opera propune un adevăr uman, iar instituția îl traduce intimidant în “abatere”, conflictul nu este doar interpretativ, ci ontologic — privește ceea ce unui om i se permite să fie și să înțeleagă despre sine în istorie.

În concluzie, cazul *În memoria eroului necunoscut / Cădere I* dezvăluie felul în care arta de atelier, deși produsă în intimitate, devine vulnerabilă în momentul expunerii publice. În raport cu mitologia eroică oficială, gestul demitizării — reprezentarea corpului umanizat, căzut, aproape descompus — produce o ruptură de sens: ceea ce, în plan artistic, funcționează ca meditație asupra memoriei și condiției umane este tradus, în plan instituțional, drept “viziune pesimistă”, “lipsă de mesaj” și “deviere” de la direcția educativ-socială. Nota informativă din iunie 1975 construiește o lectură incriminatoare, în care simbolul este forțat să devină aluzie, iar deschiderea interpretativă — culpă. În plus, studiul de caz face vizibilă transformarea interpretării în procedură. Reacția se amplifică în presa de partid și se coagulează într-un Plan de măsuri pentru urmărirea informativă, elaborat „cu aprobarea organelor de partid”. În

acest punct, opera devine eveniment administrativ, în alt mod spus un obiect artistic care declanșează supraveghere, disciplinare și fixarea autorului într-un profil ideologic. Privită în această dublă perspectivă — a sensului artistic și a reîncadrării ideologice — lucrarea concentrează ceea ce numesc traumă simbolică, ca deformarea activă a sensului printr-o lectură instituțională care convertește simbolul într-un indiciu incriminator. Totodată, *Cădere I* arată că demitizarea nu este un gest de anulare a trecutului, ci un act de cunoaștere, este recuperarea unui adevăr uman pe care discursul oficial îl masca prin triumfalism și idealizare propagandistică.

Concluzii

Cazul lui Ion Nicodim arată cât de fragilă, dar și cât de tenace poate fi libertatea artistică sub regimul comunist românesc. Prin lucrări încărcate de simboluri și neliniști existențiale, artistul depășește granițele impuse de ideologie și construiește o memorie vizuală a rezistenței, fără să recurgă la opoziție declarată. Studiul celor două opere analizate aici, tapiseria *Geneza* și pictura *În memoria eroului necunoscut / Cădere I*, indică faptul că miza nu se reduce la confruntarea dintre „teme permise” și „teme interzise”, ci privește modul în care sensul este administrat și contestat în chiar interiorul interpretării. În acest cadru, conceptul de traumă simbolică devine o cheie de lectură pentru opera lui

Nicodim, deoarece descrie violența exercitată asupra sensului, atunci când simbolul este trimis în zona suspiciunii și al etichetării ideologice. *Geneza* și *Cădere I* nu sunt doar creații estetice, ci documente vii ale unei tensiuni între exprimarea interioară și grila oficială care încearcă să reducă pluralitatea semnificațiilor la un verdict disciplinar. Documentele analizate arată că această tensiune nu rămâne la nivelul opiniilor, deoarece ea produce reacții publice, mecanisme de stigmatizare și, în final, proceduri instituționale care fixează opera și autorul într-un profil suspect.

Arhiva Securității, oricât de rece și birocratică ar părea, păstrează urmele acestor confruntări invizibile și permite reconstituirea modului în care puterea a încercat să controleze nu doar circulația operei, ci chiar interpretarea ei. Prin acest demers, am urmărit să redau artistului o voce pe care instituțiile au încercat să o distorsioneze sau să o confiște și să arăt cum o operă poate deveni spațiu al memoriei, al sensului și al demnității recuperate. Relevanța pentru istoria artei este dublă, deoarece implică atât o lectură atentă a limbajului plastic, cât și integrarea istoriei lecturilor impuse, a vocabularului critic oficial și a documentelor de supraveghere în analiza operei. Într-un orizont mai larg, cercetarea se înscrie într-o direcție tot mai vizibilă în istoriografia internațională, orientată spre recuperarea memoriei culturale marginalizate, documentarea formelor

subtile de rezistență artistică și punerea în dialog a artei cu politicul, cu etica și cu memoria colectivă. Din această perspectivă, cazul lui Nicodim nu este doar un episod singular, ci un exemplu metodologic despre cum poate fi citită arta recentă, atunci când refuzăm separarea confortabilă dintre estetic și istoric și acceptăm să privim opera în contact direct cu presiunile care au încercat să-i modifice sensul.

Bibliografie

I. Surse primare

Arhiva Consiliului Național pentru Studierea Arhivelor Securității (ACNSAS), București.

D, R 0036325 (Ion Nicodim).

D I 0259339 (Ion Nicodim), vol. 1.

D, F I 0002001 (Dan Hăulică "Hasan").

Fond Documentar „Artă-Cultură”, D. 10784, vol. 3.

Cataloage

Imagini ale istoriei. De la document la operă. Catalog de expoziție.

București: UAP, mai–iunie 1975.

Reviste, ziare

Arta nr. 4/1974.

Revista, *Secolul 20*, Nr. 10-11-12/1971.

Scînteia, nr. 10194 (May 31, 1975).

Interviuri

Alexandrescu, Raluca. „Arta de for public, arta privată. Interviu cu Ion Nicodim.” *Observator Cultural*. Februarie 6, 2001. Accesat Martie 23, 2026. <https://www.observatorcultural.ro/>.

Emisiuni și documentare

„Artă plastică” (emisiune TV). 1972. Comentariu asupra simbolisticii lucrării „Omul” de Ion Nicodim. Înregistrare disponibilă online. Accesat Septembrie 12, 2025. <https://youtu.be/0hsKRfRhJZs?t=1>.

„Artă plastică” (emisiune TV). 1973. Imagini cu lucrarea „Desen preparator pentru un portret spiritual privind revoluția” de Ion Nicodim; vorbește Ion Frunzetti. Arhiva TVR. Înregistrare disponibilă online. Accesat Septembrie 12, 2025. https://youtu.be/aBZz6STOwol?si=plsaHZpNM3_LpIFf.

„Inima mea de lut – Ion Nicodim” (documentar). docuart.ro. 2013. Accesat Septembrie 14, 2025. <https://docuart.ro/documentare/inima-mea-de-lut-ion-nicodim>.

II. Surse secundare

Alexander, Jeffrey C., Ron Eyerman, Bernhard Giesen, Neil J. Smelser, și Piotr Sztompka. *Cultural Trauma and Collective Identity*. Berkeley: University of California Press, 2004.

Bourdieu, Pierre. *Limba și putere simbolică*. București: Editura Art, 2013.

Boym, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books, 2001.

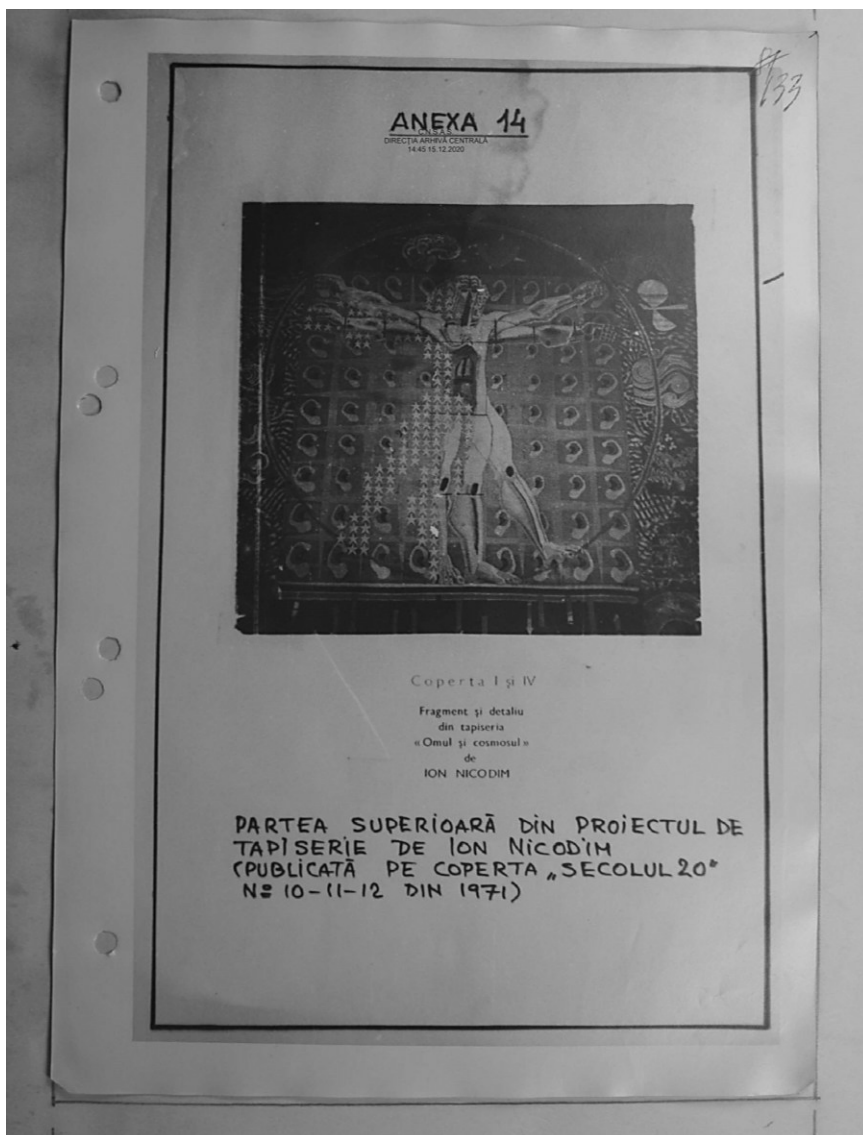
- Cârnecki, Magda. *Artele plastice în România 1945–1989*. București: Editura Meridiane, 2000.
- Cioran, Emil. *Căderea în timp*. București: Editura Humanitas, 2021.
- Garofeanu, Ruxandra, și Dan Hăulică. *Artistul și puterea. Ipostaze ale picturii românești în perioada 1950–1990*. București: Art Society, 2024.
- Hirsch, Marianne. *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*. New York: Columbia University Press, 2012.
- LaCapra, Dominick. *Writing History, Writing Trauma*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- Mălureanu, Vasile. *Cultura și elitele române sub comunism*. București: RAO, 2019.
- Miłosz, Czesław. *Gândirea captivă*. București: Editura Humanitas, 2017.
- Nicodim Geze, Ilinca. *Ion Nicodim*. București: Editura Humanitas, 2011.
- Preda, Caterina. *Uniunea Artiștilor Plastici și artistul socialist de stat*. Cluj: IDEA Design & Print, Aphida, 2023.

Studii și articole

- Guță, Adrian. „O privire asupra «liberalizării culturale» (VIII). Artă românească în anii 1960 și în prima parte a anilor 1970.” Nr. 951. December 13, 2018. (*Adaugă, te rog, numele publicației/site-ului.*)
- Ioniță, Nicolae. „Problema «Oculă» – Securitatea și Francmasoneria în anii '80.” *Caietele CNSAS* 1 (2008): 102–105.

Șerban, Alina. „Argumente pentru un program. Cazul Galeriei Noi în anii 1970.” În Cristian Emil Nae (coord.), *Cadre (in)vizibile. Retorici și practici expoziționale în România în perioada 1965–1989 / Rhetorics and Experimental Exhibition Practices in Romanian Art between 1965–1989*, 273. Cluj: IDEA Design & Print, 2019.

Paraschiv Irina este doctorandă în istoria artei la Universitatea Națională de Arte „George Enescu” din Iași. Cercetarea sa doctorală, intitulată *Artiști plastici în vizorul Securității. Control ideologic și represiune în arhiva regimului comunist românesc*, investighează relația dintre creația artistică și mecanismele de supraveghere, interpretare ideologică și constrângere politică, pe baza documentelor din arhiva CNSAS. Interesele sale de cercetare includ arta românească postbelică, memoria culturală, arhivele represiunii și formele de rezistență simbolică în context totalitar.



Anexa 1. ACNSAS, Fond Documentar „Artă-Cultură”, D. 10784, vol. 3, f. 133 (Anexa 14). Fotocopie anexată în dosar, „Partea superioară din proiectul de tapiserie de Ion Nicodim” (mențiune în dosar: publicat pe coperta revistei *Secolul 20*, nr. 10-11-12, 1971)

ANEXA 12
„OMUL CELEST”

lumination.
ent, cette illumination dit au
clairvoyant dans la vie et ne ps



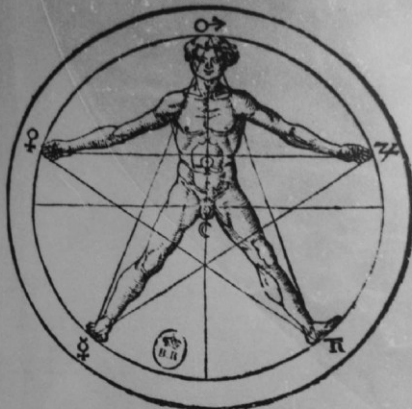
L'étoile à cinq pointes, symbole de l'être

SIMBOLUL MASONIC AL FIINTEI
UMANE
(DIN VOLUMUL „ȘTIINȚA SECRETĂ”,
CAPITOLUL „FRANCMAȘONII”, PAG. 416)
PARIS, 1928.

Anexa 2. ACNSAS, Fond Documentar „Artă-Cultură”, D. 10784, vol. 3, f. 130 (Anexa 12). Fotocopie utilizată în documentarea criticii ideologice, „Omul Celest”, cu referințe la volumul *Știința secretă* (1928) și trimiteri la capitolul „Francmasonii”

ANEXA 14A

C.N.S.A.S.
DIRECȚIA ARHIVĂ CENTRALĂ
14.45.15.12.2020



OMUL-MICROCOSM după Agrippa de NETTESHEIM

PITAGORICIENII ALESERĂ PENTAGRAMUL SIMBOL AL ARMONIEI VITALE ȘI AL SĂNĂTĂȚII CA SEMN DE RE-
UNIRE ȘI RECUNOȘTERE; EL VOM GĂSI LA CABBA-
LISTI, LA ALCHIMIȘTI, LA MAGICIENII EVULUI MEDIU
ȘI AL RENĂȘTERII, CA SIMBOL AL MICROCOSMULUI
ADICĂ AL OMULUI ATÎT FIZIC Cît ȘI AȘTEAL, EL
PENTRU A UTILIZA TERMENUL MODERN CARE RE-
DĂ DESTUL DE BINE IDEILE OCULTIȘTILOR DIN
TOATE EPOCILE ASUPRA AUREI FLUIDICE IN-
TERMEDIARE - DUPĂ EI - ÎNTRE SUFLET ȘI TRUP.
CEA MAI CUNOSCUTĂ DINTRE ACESTE REPRE-
ZENTĂRI ALE OMULUI-MICROCOSM CU PICIOA-
RELE ȘI BRAȚELE LARG DESFĂCUTE, AȘTEFL
ÎNCÎT SĂ MARCHEZE, ÎMPREUNĂ CU CREȘTETUL
CAPULUI, CELE CINCI VÎRȚURI ALE PENTAGRA-
MEI, ESTE CEA A LUI AGRIPPA DE NETTES-
HEIM ÎN TRATATUL SĂU „DE OCULTA PHILO-
SOPHIA”

(DIN VOLUMUL „ESTHÉTIQUE DES PROPORTIONS”
DE M.C. GHYKA, GALLINARD, PARIS, 1927)

Anexa 3. ACNSAS, Fond Documentar „Artă-Cultură”, D. 10784, vol. 3, f. 135 (Anexa 14A). Fotocopie, „Omul microcosmos”, cu referință la volumul *Esthétique des proportions* (1927)

PRODUCEREA SPAȚIULUI PUBLIC PRIN PRACTICI ARTISTICE ÎN ORAȘELE POSTSOCIALISTE

Drd. Dumitrița Gurău

E-mail: dumitrita.gurau@gmail.com

Abstract

The article examines the transformation of public space in post-socialist cities, highlighting the shift from ideologically controlled environments to a negotiation-based framework shaped by unequal actors within a market economy. In this context, the dominance of exchange value over use value contributes to the fragmentation of community and the redefinition of urban practices. Artistic interventions are approached as mechanisms of social activation and spatial reconfiguration, operating through spatial, social, and discursive dimensions to produce an emergent form of social infrastructure. The analyzed examples demonstrate their potential to generate interaction and critical reflection, while also revealing limitations shaped by socio-economic conditions. Thus, contemporary public space emerges as a negotiated, unstable, and continuously redefined territory.

Cuvinte-cheie: dialog critic, intervenții artistice, participare socială, spațiu public, transformare

Pentru orașele contemporane influențate de deceniile istoriei socialiste spațiul public reprezintă o dimensiune diferită de spațiul public al orașelor dezvoltate de economiile capitaliste occidentale. În contextul est european, viața urbană a cunoscut o altă realitate după anii '90, prin tranziția de la spațiul public puternic reglementat ideologic ca scenă a vieții colective dictate de stat către o sferă publică ca negociere între actori inegali, sau, cu alte cuvinte, poate fi privită ca trecerea de la planificarea centralizată la logica pieței.

Noua realitate urbană, în primul său deceniu, a fost marcată de o transformare adesea fragmentată și insuficient reglementată, generată de politicile de privatizare și de liberalizare a pieței imobiliare. În acest context, adaptarea percepției urbane a locuitorilor a fost graduală, pe măsură ce noile logici economice s-au sedimentat în viața cotidiană. Astăzi, putem observa o societate urbană orientată către consumul de produse și servicii, cumpărarea și vânzarea spațiilor, proprietăților și altor bunuri imobiliare, ceea ce reprezintă prevalența *valorii de schimb*⁵² asupra *valorii de utilizare*. Această direcție transformă conceptul de

⁵² Conceptele „valoarea de schimb” și „valoarea de utilizare” sunt preluate din teoria economică a valorii a lui Karl Marx (Karl Marx, *Capital. A critical Analysis of capitalist production*, Vol. I, trans. S. Moore and E. Aveling, Progress Publishers, Moscova, 1954-1974, *passim*), resemnificate de Henri Lefebvre în analiza producției spațiului urban.

² David Harvey prezintă problema neoliberalismului inclusiv prin „distrugerea creativă” („creative destruction”), care transformă relațiile sociale și modurile de viață și de gândire. David Harvey, *A brief history of neoliberalism*, Oxford University Press, 2005, p. 3.

comunitate, în care adesea participarea la viața publică este înlocuită cu practici de consum și individualizare, ceea ce afectează formele de coeziune și apartenența comunitară și poate fi percepută ca un tipar al urbanizării neoliberale (cu precedent în anii '70 în SUA), care implică reconfigurarea raporturilor sociale.⁵³

Astfel, practica artistică devine unul dintre domeniile în care sunt semnalate și negociate critic efectele acestei fragmentări a comunității urbane contemporane. Inițiativele artistice ale artiștilor, colectivelor, asociațiilor, instituțiilor, pot aduce în discursul public local acel *drept la viața urbană*⁵⁴ care poate fi eliberată de alienarea provocată de capitalism. Aceste inițiative pot readuce valoarea de utilizare a orașului, construind spații publice, deoarece prin rolul lor cultural devin dispozitive de activare socială, capabile să genereze forme de comunitate și să transforme utilizarea și semnificația spațiului urban. În ultimele două decenii se poate observa diversitatea acestor inițiative care cuprind intervenții monumentale sau mici de tip *street craft*, efemere sau permanente, pentru public sau proiecte cu participarea comunității. Acestea sunt adesea organizate sub formă de intervenții spontane, evenimente culturale, festivaluri sau

³ Conceptul de *dreptul la viața urbană* este folosit aici ca parafrază a conceptului canonic al lui Henri Lefebvre „dreptul la oraș” (din franc. „*Le droit à la ville*”).

proiecte de cercetare. Frecvența lor indică faptul că pe lângă expresia artistică, ele devin practici sociale.

Însă care sunt mecanismele acestor inițiative artistice prin care contribuie la transformarea temporară sau durabilă a spațiului public în infrastructura socială?

În primul rând, aceste inițiative sunt instrumente eficiente de activare socială și (re)configurare a spațiului public, construind cadre de interacțiune și utilizare colectivă. În aceeași măsură, există și alte inițiative creative care se apropie de practicile specifice urbanismului tactic, în care acțiunile temporare, la scară redusă sunt utilizate pentru a testa și a activa noi moduri de a utiliza spațiul public.

Spațiul public subînțelege un acces total fără discriminare a participanților în viața publică a orașului. După Hannah Arendt, acesta reprezintă un spațiu al aparenței, adică locul unde individul parcurge sensul de la privat la colectiv prin metoda empirică și funcționează într-o relație de co-dependență cu publicul existent. Odată ce, atât publicul (oamenii) cât și activitatea aferentă spațiului dispăre, se dizolvă sensul spațiului public urban, fapt care determină două aspecte specifice: *public pentru spațiu* și *spațiu pentru public*.

Cel dintâi caz descrie situația când un grup de oameni (publicul) folosește intuitiv un spațiu, chiar dacă acesta nu este amenajat activității specifice. Această circumstanță devine condiția analizei comportamentului social, prin care

garantează un ambient condiționat de necesitățile colective și individuale.



Fig. 1. Spațiu neambientat, Public pentru spațiu. Sursa: educatiarutiera.ro



Fig. 2. Spațiu ambientat, Spațiu pentru public. Structura arhitecturală NE(S)T, Nouar Studio și Kena Studio, Iași. Sursa: <https://www.anuala.ro>



Fig. 3. Spațiu ambientat, Spațiu pentru public. Proiectul Piazze Aperte, Milano. Sursa: <https://globaldesigningcities.org>

Pe când, cea de-a doua situație, *spațiu pentru public*, reprezintă un spațiu proiectat cu un scop bine definit, unde există sau nu reacția directă a publicului.

Lipsa reacției (participării) publicului poate indica faptul că intervenția nu este adaptată necesității comunității sau că lipsește sentimentul de apartenență la acel spațiu. Hannah Arendt descrie astfel: „spre deosebire de spațiile făcute de mâna omului, acesta nu supraviețuiește actualității mișcării care i-a dat naștere, ci dispare nu numai când se împrăștie oamenii, dar și în momentul încetării activităților”⁵⁵. Așadar,

⁵⁵ Hannah Arendt, *The Human Condition*, apud. *Artă, tehnologie și spațiu public*, coord. Ciprian Mihali, Editura Paideia, Colecția Spații imaginate, București, 2005, p. 12.

putem deduce importanța publicului pentru a activa spațiul și importanța spațiului pentru a garanta activitatea publicului, fiind o condiție cu dublu sens, care cuprinde dimensiunea socială și culturală. Aceste două dimensiuni sunt asigurate de adaptabilitatea permanentă a spațiului public față de nevoile sociale.

Calitatea socială a spațiului poate fi promovată prin intermediul intervențiilor în spațiul public, însoțite de un studiu riguros în prealabil. Acest studiu ține de: *context* (specificul spațiului, necesitățile comunității vizate, obiectivele intervenției, perimetrul spațiului, durata intervenției), *implementare* (responsabilitatea inițiatorilor și a publicului, observarea schimbărilor, beneficiarii), *potențial transformator* (radical, strategic, comunicativ), *impact* (funcțiile urbane, schimbarea sistematică, participarea publicului), *evalua*re (obstacolele și soluțiile)⁵⁶.

Deși majoritatea intervențiilor creative în spațiul public sunt orientate către comunitate, există o diferență între inițiativele de tip urbanism tactic și intervențiile artistice și aceasta nu este strict funcțională. Urbanismul tactic vizează, în cele mai multe cazuri, transformarea spațiului prin soluții

⁵⁶ *Enhancing the Value of Urban Spaces by Re-Shaping Mobility: What Makes Street Experiments Successful?* din cadrul discursului lui Benjamin Butner, *Street Experiments for Sustainable and Resilient Cities*, TUM & EIT Urban Mobility, 2023, accesat pe platforma eiturbanmobility.eu.

⁶ „Prin practicile de punere în comun, cele ce definesc și produc bunuri și servicii menite a fi împărtășite cu ceilalți, anumite spații urbane devin spații comune.” Stavros Stavrides, *Spațiul comun. Orașul ca bun comun*, Editura Vellant, București, 2023, p. 18.

temporare și replicabile pentru a rezolva probleme urbane concrete. Pe când inițiativele artistice aduc un discurs critic în spațiul public, cu un caracter cultural și experimental, fără a exclude potențialul funcțional pentru comunitate.

În acest sens, intervențiile artistice au un rol important în a arăta noi modalități de a gândi și a construi spațiul public precum și a-l revindeca. Urmărind astfel de inițiative în contextul orașelor postsocialiste, se poate observa preponderența unui discurs de recuperare și renegociere a spațiului public, în care este prezentă tensiunea dintre moștenirea ideologică a controlului centralizat și noile logici ale privatizării. Astfel, gesturile artistice prezente în evenimentele culturale din spațiul public creează dimensiuni critice orientate către deconstrucția memoriei colective și a structurilor de putere, de asemenea, creează și contexte prin „practicile de punere în comun”⁵⁷ pentru a reactiva implicarea comunității și a redefini *spațiul comun*.

Analizând mecanismele de operare ale acestor inițiative, se pot identifica mai multe cadre de manifestare, precum bienale, festivaluri sau proiecte de cercetare artistică. Astfel, un exemplu relevant în acest sens sunt intervențiile realizate în spațiul public în cadrul Bienalei Beta din Timișoara 2022 cu tema „Orașul ca bun comun”. Aceasta a utilizat spațiul public ca spațiu alternativ de exprimare artistică cu scopul de a crea forme de micro-infrastructură socială și de indica

Calea Sever Bocu și Calea Aradului), fiind un spațiu comun autoorganizat de către vecinii zonei, care au reușit să păstreze micro-infrastructura (bătătoare de covoare, bănci, grădini îngrijite de vecini, ș.a.).

Proiectul *Bătător Plus* a reușit să îl transforme într-un mod creativ, cartografiind situațiile și poveștile din zona respectivă în urma dialogului direct cu locuitorii.



Fig. 5. Dialogul dintre Studio BASAR și locuitorii zonei.

Sursa: <https://www.anuala.ro/>



Fig. 6. Structura care a rezultat din transformarea băătorul din curte.

Sursa: <https://www.anuala.ro/>

Acest proces de regenerare colaborativă a urmărit protejarea spațiului verde din fața blocului, care este constant amenințat de mașinile parcate ⁶⁰, astfel transformându-l într-o structură cu multiple funcții. În același timp, funcționează ca „altfel” de spațiu comun. Astfel, poate fi înțeles, în sens foucauldian, ca o formă de negociere a relațiilor de putere care indică modul de utilizare a spațiului comun. În viziunea lui Michel Foucault, spațiul nu este neutru, el este rezultatul permanentelor negocieri și raporturi de forță și practici sociale pentru revindecare.

Un alt reper relevant de practică artistică sunt proiectele dezvoltate de către Asociația Artipic în cadrul programului Regenerate Urbană, care a început în 2020, prin edițiile

⁶⁰ *Ibidem*, *Bătător Plus*, pp. 93-95.

Bridge Delivery 2022-2024. Acestea au format un mecanism complex de producere a spațiului public. Zona Pasajului Băncilă din Iași, încadrată între Fabrica de Țigarete până la Parcul „Octav Băncilă”, a fost transformată prin alternarea modurilor de utilizare ale aceluiași spațiu, prin care funcționalitatea lui a fost produsă prin practici succesive în toate edițiile. Transformarea efectivă a acestuia a fost generată de activarea sa periodică prin caracterul de eveniment al festivalului, care a inclus târguri, proiecții de film, concerte, spațiu pentru sport, ș.a., la fel și prin intermediul intervențiilor urbane care au schimbat zona pasajului în galerie urbană.



Fig. 7. Harta zonei (re)activate în timpul evenimentului. Sursa: <https://artipic.net/>



Fig. 8. Activități în Parcul Octav Băncilă în perioada evenimentului, 2023 și 2024. Sursa: <https://artipic.net/>

Pe lângă reprogramarea funcțională a locului prin intermediul modului de utilizare alternativă, interacțiunile care au avut loc în cadrul evenimentelor organizate de către Asociația Artipic au indicat indirect către discursul prezent în acel spațiu: problema spațiului lipsit de investiții, întrucât este un teren în litigiu, care nu funcționează ca un spațiu public stabil, văzut ca un teritoriu negociat între abandon, proprietate privată și uz comunitar potențial.



Fig. 9. Intervențiile murale realizate în cadrul festivalului, Galeria urbană Sursa: <https://artipic.net/>

Astfel, se pot identifica forme distincte de revindicare și producere a spațiului. În cazul Bienalei din Timișoara, intervențiile înserate pe un traseu stabilit sunt punctuale și nu

modifică structural spațiul, dar provoacă publicul să observe potențialul latent al spațiului cotidian. În cadrul proiectului Bridge Delivery spațiul este modificat temporar prin intermediul infrastructurilor efemere care propun o utilizare diferită a spațiului public. În ambele situații, spațiul devine subiectul negocierii și al discursului public.

În acest fel, inițiativele artistice în spațiul public pot fi înțelese printr-o serie de mecanisme prin care se (re)configurează spațiul comun. Din perspectiva spațialității, ele propun o resemnificare a transformării temporare sau simbolice a locului. Din perspectiva socială, ele inițiază context pentru interacțiuni și co-prezență. Din perspectiva discursului public, ele generează cadre critice care fac vizibile tensiunile urbane existente dintre privat și public. În anumite situații, aceste intervenții funcționează și ca mecanisme de negociere a utilizării spațiului.

Prin intermediul acestor mecanisme, inițiativele artistice pot produce o infrastructură socială ca relații, practici și cadre spațiale. Astfel se activează valoarea de utilizare a orașului.

Cu toate acestea, potențialul transformator al inițiativelor artistice sunt condiționate de contextul socio-economic și de gradul real de participare al comunității. În unele situații, ele pot genera participare selectivă sau pot fi incluse în logica instituțională ce le poate afecta discursul critic. De aceea pot fi considerate practici situate între activare socială și instrumentalizare, fără a fi idealizate.

Totodată, evidențiază discursul de negociere a spațiului public contemporan aflat între controlul centralizat și dinamica fragmentară a urbanismului neoliberal.

Bibliografie

Harvey, David, *A brief history of neoliberalism*, Oxford University Press, 2005.

Lefebvre, Henri, *The production of space*, trans. Donald Nicholson-Smith, Blackwell Publishing, 1991.

Marx, Karl, *Capital. A critical Analysis of Capitalist Production*, Vol. I, trans. S. Moore and E. Aveling, Progress Publishers, Moscova, 1954-1974.

Mihali, Ciprian (coord.), *Artă, tehnologie și spațiu public*, Editura Paideia, Colecția Spații imaginate, București, 2005.

Munteanu, Daniel Tudor, Davide Tommaso Fernando, *Linia galbenă*, din *Orașul ca bun comun*, *Bienala timișoreană de arhitectură – Beta 2022*, din *Revista Zeppelin* Nr. 168.

Stavrides, Stavros, *Spațiul comun. Orașul ca bun comun*, Editura Vellant, București, 2023.

Dumitrița Gurău (n. 1999, R. Moldova) este doctorandă și asistent universitar la Facultatea de Arte Vizuale și Design, Iași (UNAGE). Practica sa artistică și academică se situează în zona cercetării spațiului public și a culturii urbane, care constituie direcția centrală a studiilor sale doctorale. Această direcție este dezvoltată prin participarea la mobilități de cercetare, conferințe și workshop-uri dedicate intervențiilor urbane și practicilor artistice

contemporane, precum și prin publicații științifice. În paralel, practica sa se extinde în zona expozițiilor de grup și a coordonării de proiecte, cel mai recent proiect fiind *SCROLL*, *DESIRE*, *REPEAT* (Timișoara și Iași), parte din NAG România.

EXPANSIUNEA DISCURSULUI ARTISTIC PRIN UTILIZAREA TEHNOLOGIEI HDR (HIGH DYNAMIC RANGE)

Drd. Andrei Botnaru

E-mail: andrei_botnaru@hotmail.com

Abstract

Today, most images are shown on digital screens. These displays use technology to show light and color, but they have some limits because of the screens themselves. HDR technology is a new development that goes beyond what was possible before. My research draws on my experience as the only Dolby Vision certified professional in Romania. Here, I am focusing on the display, not just digital simulations of the effect. This background allows for a new way to look at how controlling light can change artistic intent, make images look more realistic, and give artists more control over how complex their work appears. Still, this technology shifts the artistic goal from making compromises to showing many layers of information at once. It does not add artistic value, as it can be used commercially and become just another visual trend. HDR should be seen as an aesthetic and

semiotic medium capable of transforming light from a simple condition of representation into an active, expressive material.

Cuvinte-cheie: HDR, expansiune, integrare, realism

Imaginea este formată din forme, culori și texturi, toate acestea fiind susținute de un element primar - lumina. Mediul comun al consumului de imagine contemporană îl reprezintă ecranul digital, fie acesta încorporat în telefon, laptop, panou publicitar sau o instalație video.⁶¹ Limitările tehnice ale acestor ecrane standard ne pot induce în eroare când vorbim despre intenția estetică sau conceptuală a conținutului afișat și pot altera atât forma, culoarea, cât și textura, ca rezultat, anulând intenția artistului. Aici intervine tehnologia HDR de afișare a imaginii, care poate face față mai multor probleme tehnice, estetice și conceptuale, datorită proprietăților pe care le are.⁶²

HDR, sau *High Dynamic Range*, este de obicei descris în termeni tehnici. Se referă la un sistem al imaginii capabil să afișeze o gamă mai mare între valorile cele mai întunecate și cele mai luminoase ale unei imagini decât

⁶¹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2001, p. 29.

⁶² Society of Motion Picture and Television Engineers. „*Study Group Report: High-Dynamic-Range (HDR) Imaging Ecosystem*”, SMPTE, <https://www.smpte.org/hubfs/er0997-2015.pdf>, accesat pe 16.04.2026.

sistemele de imagistică standard.⁶³ Totuși, dintr-o perspectivă artistică, această definiție este incompletă. În timp ce HDR reprezintă o scară mai mare a luminanței, poate fi înțeles și ca o nouă organizare a atenției vizuale ce permite imaginii să mențină laolaltă zone care, în condiții anterioare, trebuiau sacrificate: umbră sau lumină, adâncime sau strălucire, suprafață sau atmosferă.⁶⁴ În acest sens, HDR, pe lângă efectul pe care îl oferă, crește realismul și totodată extinde capacitatea expresivă a imaginii în sine.⁶⁵

De-a lungul unei mari părți a istoriei picturii, fotografiei și cinematografei, majoritatea artiștilor au trebuit să negocieze limitele reprezentării.⁶⁶ De exemplu, în fotografie gama dinamică de reprezentare este cu mult mai mică decât pe suportul original pe care a fost realizată fotografia. Această limitare l-a făcut pe Ansel Adams să dezvolte un sistem de control al gamei dinamice în fotografia analogică - *Zone System*, o metodă care este aplicabilă și în fotografia digitală. În fotografia *Mount Williamson - Clearing Storm* (Fig. 1) putem observa limitările prin comprimarea gamei dinamice

⁶³ International Telecommunication Union. „Recommendation ITU-R BT.2100-3: Image Parameter Values for High Dynamic Range Television for Use in Production and International Programme Exchange”, *ITU*, https://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bt/R-REC-BT.2100-3-202502-1%21%21PDF-E.pdf, accesat pe 16.04.2026.

⁶⁴ A. Michael Webster, „Visual Adaptation”, *Annual Review of Vision Science*, vol. 1, nr. 1, 2015, p. 547.

⁶⁵ Society of Motion Picture and Television Engineers. „Study Group Report: High-Dynamic-Range (HDR) Imaging Ecosystem”, *SMPTE*, <https://www.smpte.org/hubfs/er0997-2015.pdf>, accesat pe 16.04.2026.

⁶⁶ Manovich, *op. cit.*, p. 29.

în care zonele luminoase și cele de umbră sunt manipulate până sunt vizibile.



Fig. 1. Mount Williamson - Clearing Storm, Ansel Adams, 1944. Sursă: [britannica.com](https://www.britannica.com)⁶⁷

Există numeroase exemple, un apus de soare putea fi redat, doar numai prin aplatizarea unei părți a intensității sale. O cameră luminată de lumânări putea fi arătată, dar adesea în detrimentul detaliilor din întuneric. O fereastră luminoasă în interiorul unei scene de interior fie s-ar dizolva în alb, fie ar forța camera însăși în obscuritate. Aceste limite au modelat

⁶⁷ <https://www.britannica.com/biography/Ansel-Adams-American-photographer> accesat pe 02.05.2026.

anumite stiluri chiar dacă în mare parte au fost doar niște inconveniențe tehnice. I-au învățat pe artiști cum să compună, ce să sublinieze și ce să excludă. Fiecare mediu vizual și-a dezvoltat propria poetică parțial prin constrângerile sale.⁶⁸

HDR schimbă acest echilibru prin relocarea alegerii artistice. În loc să aleagă ce părți ale unei scene trebuie să dispară, artistul poate decide cum ar trebui să coexiste mai multe straturi de vizibilitate.⁶⁹ Un cer înnorat își poate păstra luminozitatea fără a-și pierde structura. O față luminată de un ecran într-o cameră întunecată poate păstra atât intimitatea emoțională, cât și contextul ambiental. Reflexiile, strălucirile, suprafețele metalice, luminile orașului, focul, ceața, neonul și amurgul devin toate disponibile ca materiale subtile, mai degrabă decât ca extreme vizuale care sparg imaginea.⁷⁰ În acest fel, tehnologia HDR poate ajuta artiștii să creeze imagini care par mai puțin reduse și mai complete din punct de vedere fenomenologic.⁷¹

Acest lucru este deosebit de important deoarece experiența artistică este rareori construită doar din vizibilitate neutră. Ea depinde de tensiune: între ascundere și revelație, între blândețe și intensitate, între obiectul vizibil și atmosfera

⁶⁸ Manovich, *op. cit.*, p. 32.

⁶⁹ Society of Motion Picture and Television Engineers. „Study Group Report: High-Dynamic-Range (HDR) Imaging Ecosystem”, *SMPTE*, <https://www.smpte.org/hubfs/er0997-2015.pdf>, accesat pe 16.04.2026.

⁷⁰ *Ibidem*.

⁷¹ Webster, *op. cit.*, p. 561.

care îl înconjoară. HDR face posibilă o articulare mai bogată a acestor tensiuni. Un cineast, de exemplu, poate folosi tehnologia HDR pentru a face o imagine să „iasă în evidență”, fix pentru a crea un peisaj emoțional mai precis.⁷² Într-un exemplu personal (Fig. 2) putem observa diferența dintre o imagine HDR și una standard (SDR) prin contrast, culoare și gamă dinamică. Contrastul este mult mai ridicat datorită capacității de afișare a unui număr mai mare de griuri. Saturația este mai mare pentru că avem milioane de nuanțe de culoare în plus. Gama dinamică este mai vastă deoarece afișarea HDR este de 10 ori mai luminoasă decât dispozitivele standard de afișare.



SDR

⁷² Society of Motion Picture and Television Engineers. „Study Group Report: High-Dynamic-Range (HDR) Imaging Ecosystem”, *SMPTE*, <https://www.smpte.org/hubfs/er0997-2015.pdf>, accesat pe 16.04.2026.



HDR

Fig. 2 Imagine din arhiva personală. Simularea reprezentării HDR

Un coridor întunecat, sursa îndepărtată de lumină, marginea luminoasă a pielii, distincția fragilă dintre întuneric și textură: toate acestea pot contribui la o stare de spirit încărcată de sens. Într-un fel asemănător, în fotografie și în arta digitală, HDR poate adânci sentimentul privitorului că lumina și felul în care cade pe obiecte din exterior modelează activ spațiul imaginii din interior.

Prin urmare, este util să se facă distincția între două utilizări ale HDR-ului. Prima observație vizibilă este imaginea „spectaculoasă”. Aici, HDR este folosit pentru a intensifica senzația în modul cel mai imediat: suprafețe mai luminoase, contrast mai clar, suprafețe mai orbitoare, impact vizual mai

mare.⁷³ Această utilizare nu este nesemnificativă, dar rămâne aproape de logica atracției și a etalării. A doua utilizare este cea atmosferică și artistică. Aici, HDR-ul funcționează mai puțin ca exces vizual și mai mult ca nuanță perceptivă și îi permite artistului să lucreze cu anumite praguri: spații pe jumătate luminate, momente de tranziție ale zilei, vreme instabilă, interioare reflexive, peisaje nocturne și alte situații în care sentimentul depinde de relații tonale delicate.⁷⁴ În acest al doilea mod, HDR devine atât un truc vizual asumat, cât și un instrument estetic serios.⁷⁵

În plus, o serie de fenomene psihofizice dobândesc o importanță practică în utilizarea tehnologiei HDR. Se poate spune, de asemenea, că HDR restaurează ceva ce sistemele de imagine mai vechi, deseori, comprimau. Viziunea umană în sine este adaptivă, stratificată și dinamică și nu experimentăm lumea ca un set de cadre expuse uniform.⁷⁶ Ne mișcăm prin luminozitate și umbră, recalibrându-ne constant percepția. Observăm strălucire, licărire, obscuritate, transluciditate și imagine remanentă.⁷⁷ Sistemele de imagine tradiționale au tradus această bogăție instabilă în benzi vizuale mai înguste. HDR, deși este încă o

⁷³ *Ibidem*.

⁷⁴ Webster, *op. cit.*, p. 558.

⁷⁵ *Ibidem*, p. 559.

⁷⁶ Peter G. J. Barten, *Contrast Sensitivity of the Human Eye and Its Effects on Image Quality*, HV Press, Knegsel, 1999, p. 44.

⁷⁷ Webster, *op. cit.*, p. 565.

mediere, se apropie mai mult de variabilitatea văzului trăit.⁷⁸ Din această cauză, poate consolida experiența artistică, făcând ca imaginea să pară mai puțin o reprezentare plată și mai mult un mediu de percepție.⁷⁹

În același timp, HDR nu ar trebui confundat cu valoarea artistică în sine. Așa cum culoarea nu a produs automat o pictură mai bună sau un sunet mai bun în cinematografie, HDR nu garantează profunzimea, frumusețea sau perspicacitatea.⁸⁰ Orice capacitate vizuală nouă poate fi redusă la convenție. Pericolul este ca HDR să devină standardizat într-un nou vernacular comercial al strălucirii: fiecare lumină intensificată, fiecare umbră adâncită, fiecare imagine împinsă spre aceeași retorică a „calității imersive”.⁸¹ Când se întâmplă acest lucru, HDR încetează să mai deschidă percepția și începe să o închidă, transformând bogăția vizuală într-o formulă sau o rețetă care poate genera la final un tip de manierism. Provocarea artistică, așadar, este de a dezvolta o poetică adecvată prin utilizarea HDR-ului.

⁷⁸ International Telecommunication Union, „Recommendation ITU-R BT.2100-3: Image Parameter Values for High Dynamic Range Television for Use in Production and International Programme Exchange”, ITU, https://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bt/R-REC-BT.2100-3-202502-1%21%21PDF-E.pdf, accesat pe 16.04.2026.

⁷⁹ Webster, *op. cit.*, p. 548.

⁸⁰ Manovich, *op. cit.*, p. 33.

⁸¹ Society of Motion Picture and Television Engineers, „Study Group Report: High-Dynamic-Range (HDR) Imaging Ecosystem”, *SMPTE*, <https://www.smpte.org/hubfs/er0997-2015.pdf>, accesat pe 16.04.2026.

O astfel de poetică ne-ar face să înțelegem HDR-ul ca pe un mediu pentru modelarea relațiilor: dintre obiect și atmosferă, corp și lumină, spațiu și emoție, realism și stilizare. Putem spune că acest lucru ne oferă un nou strat semiotic la care nu am avut acces până acum. Acest strat nu este neapărat unul tehnic adăugat forțat artei, ci o nouă condiție pentru crearea imaginii în sine. Din această perspectivă, HDR ajută la dezvoltarea experienței artistice, deoarece extinde controlul artistului asupra complexității perceptive și oferă creatorilor noi modalități de a pune în scenă subiecte ce vizează subtilitatea, intensitatea sau intimitatea din punct de vedere conceptual.

Luând în considerare afirmațiile de mai sus, semnificația HDR constă în capacitatea sa de a transforma luminanța, contrastul și culoarea din niște simple forme de reprezentare într-un material expresiv activ. Odată ce se întâmplă acest lucru, imaginea reorganizează modul în care artiștii concep idei și publicul felul în care percepe lucrarea.

Bibliografie

*****, „Image parameter values for high dynamic range television for use in production and international programme exchange”, *Itu.int*, https://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bt/R-REC-BT.2100-3-202502-I%21%21PDF-E.pdf, data accesării 9 mai 2026.

*****, *Study Group Report High-Dynamic-Range (HDR) Imaging Ecosystem*, 2015, <https://www.smpite.org/hubfs/er0997-2015.pdf>, data accesării 9 mai 2026.

Barten, Peter G. J. *Contrast Sensitivity of the Human Eye and Its Effects on Image Quality*, HV Press, Knegsel, 1999.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2001.

Szarkowski, John, „Ansel Adams | American photographer”, *Encyclopædia Britannica*, <https://www.britannica.com/biography/Ansel-Adams-American-photographer>.

Webster, A. Michael. „Visual Adaptation”, *Annual Review of Vision Science*, vol. 1, nr. 1, 2015.

Andrei Botnaru (n. 1995, Hîncești, Republica Moldova) – artist multimedia cu studii - licență 2014-2017 și master 2017-2019 la Universitatea Națională de Arte “George Enescu” Iași, Facultatea de Arte Vizuale și Design, specializarea: Fotografie, video, procesarea computerizată a imaginii. Dolby Vision Certified Professional. Scenograful teatrului Luceafărul din Iași din 2018, activitatea sa, în mare parte, bazându-se pe producții virtuale. Membru al grupului de artiști Edge Mapping. Fondator al casei de producție cinematografică Volume Studios. Partener al casei de post-producție Luno Color Grade Studio unde își desfășoară activitatea ca editor și senior colorist. Colaborează constant cu instituții de cultură precum Opera Națională Română din Iași, Teatrul Național Vasile Alecsandri din Iași, Teatrul Național Târgu-

Mureș, Teatrul Matei Vișniec Suceava, Teatrul Tineretului Piatra-Neamț. În prezent este doctorand al Universității Naționale de Arte George Enescu din Iași, unde ține ore de lucrări practice ce vizează bazele limbajului de film, film experimental, practici video în media și tehnici foto-video.

COMUNICAREA VIZUAL-VERBALĂ ÎN PUBLICITATE: RELAȚIA IMAGINE-TEXT ȘI EXPRESIVITATEA EMBLEMATICĂ

Drd. Theodor Filip

E-mail: filiptheodor.oficial@gmail.com

Abstract

This article examines the image-text relationship in contemporary advertising as a key factor in persuasive visual communication. Advertising messages are rarely built through image or text alone; meaning emerges through their interaction. The study outlines three main types of image-text relations: text-based, image-based, and emblematic structures. Special attention is given to the emblematic relation, where image and text become inseparable, and meaning can only be understood through their combined reading. This structure highlights creative strategies such as visual metaphors, symbolic synthesis, and memorability. The article argues that the effectiveness of advertising depends on the strategic balance between visual and verbal elements, as well as their ability to generate clear and lasting meanings.

Cuvinte-cheie: producție publicitară, design grafic, vizualitate, fotografie, tehnologie, persuasiune

Vizualul este un canal esențial în domeniul publicitar, deoarece reprezintă una dintre cele mai facile metode de a vinde un subiect promovat. În publicitate, dimensiunea vizuală nu se limitează la funcția decorativă sau la valoarea estetică, ci acționează ca un instrument strategic capabil să modeleze percepții, să capteze atenția și să influențeze comportamentul consumatorului. În contextul contemporan, marcat de suprasaturație vizuală și competiție permanentă pentru atenție, eficiența mesajului depinde de modul în care elementele vizuale și verbale sunt organizate într-o structură coerentă.

Imaginea, în general nu doar cea fotografică nu funcționează independent în contextul dat. Forța sa comunicativă rezultă din compoziție, context, simbolistică și din relația pe care o stabilește cu textul. Din acest motiv, raportul dintre imagine și text devine esențial pentru înțelegerea modului în care mesajele publicitare sunt construite și interpretate. Cele două componente nu acționează separat, ci colaborează în producerea sensului, clarificarea intenției și consolidarea memorabilității. Prezentul studiu urmărește principalele forme de interacțiune dintre imagine și text în publicitate, cu accent asupra structurilor emblematice, în care componenta vizuală și cea verbală devin inseparabile. Prin analiza acestor relații, articolul își propune să evidențieze modul în care strategiile creative transformă reclama într-un instrument eficient de comunicare

și persuasiune simbolică. Există mai multe tipuri de relație imagine-text: relații bazate pe text, relații bazate pe imagine și relații emblematice.⁸² În continuare, vor fi analizate modalitățile prin care imaginea comunică în relație cu textul, precum și felul în care aceste componente funcționează ca elemente structurale ale arhitecturii vizualității în producția publicitară.

Relațiile bazate pe text aduc în prim-plan expresivitatea literelor, a fonturilor și a construcțiilor grafice precum caligramele. În aceste situații, componenta verbală devine elementul dominant al compoziției, iar imaginea fotografică este redusă, discretă sau chiar absentă. Accentul cade asupra forței vizuale a textului, capabil să transmită mesajul atât prin conținutul semantic, cât și prin forma sa grafică. Punerea textului în prim-plan presupune utilizarea strategică a dimensiunii, amplasării, ritmului vizual și contrastului tipografic, astfel încât lectura să fie imediată și memorabilă. Literele nu mai funcționează doar ca suport informațional, ci devin elemente compoziționale cu rol expresiv și persuasiv. În acest tip de relație, mesajul publicitar este construit în jurul textului, iar impactul vizual rezultă din modul în care acesta organizează și domină spațiul imaginii (Fig. 1).

⁸² Robin Landa, *Advertising by Design, Generating and Designing Creative Ideas Across Media*, ediția a II-a, Ed. Wiley, New Jersey, 2016, p. 75.

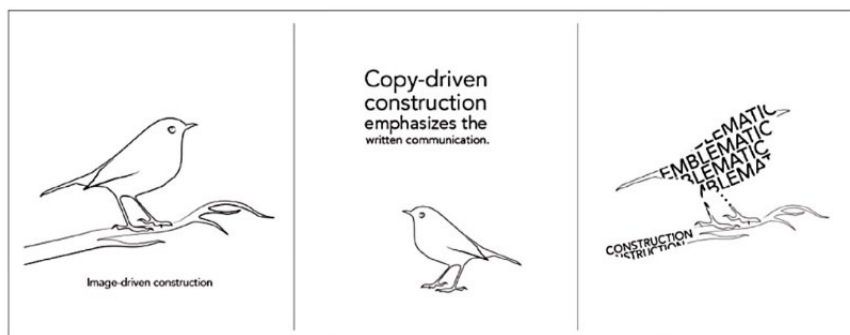


Fig. 1. Construcții bazate pe text (copy), imagine și emblema, autor: Margaret Grzymkowski⁸³

Relațiile bazate pe imagine au ca element central vizualul fotografic, imagistic, iar subiectul principal este construit astfel încât să capteze imediat atenția privitorului. În acest tip de compoziție, imaginea devine principalul purtător al mesajului, în timp ce textul trece în plan secund, având mai ales rol de completare, identificare sau contextualizare. Impactul comunicării se bazează în primul rând pe forța expresivă a cadrului, pe compoziție, lumină, culoare și pe capacitatea imaginii de a transmite rapid o idee recognoscibilă. Această relație este frecvent utilizată în promovarea produselor care au nevoie de o puternică reprezentare descriptiv-ilustrativă. Spre exemplu, cel mai des întâlnite sunt articolele vestimentare, sau produsele alimentare. În general, relația în care predomină imaginea propune sugestii de prezentare asociate cu stiluri de viață aspiraționale (hoteluri de lux, restaurante, stiluri de viață

⁸³ *Ibidem.*

ideal, etc.). Mesajul este adesea construit prin metafore vizuale, prin estetizarea obiectului promovat sau prin asocierea acestuia cu anumite valori precum succesul, rafinamentul, tinerețea ori atractivitatea socială. În multe cazuri, textul se reduce la un slogan scurt, la numele brandului sau la o formulare minimă, deoarece imaginea conține deja nucleul semantic al reclamei. (Fig. 2).



Fig. 2. Exemplu de reclamă hotel JW MARIOTT. Sursa:

<https://www.romania-insider.com/exceptional-culinary-moment-jw-marriott-bucharest-grand-hotel> accesat 16.04.2026

Un aspect relevant al acestor construcții vizuale îl reprezintă utilizarea corpului uman ca vector persuasiv. Prezența modelelor sau a personajelor idealizate contribuie la procesul de identificare și la transferul simbolic al unor calități asupra produsului promovat. În acest sens, Septimiu Chelcea amintește așa-numitul „efect Afrodita”⁸⁴, mecanism

⁸⁴ Septimiu Chelcea, *Schițe psihosociologice*, Editura Pro Universitaria, București, 2023, p. 21.

prin care persoanele percepute drept atractive beneficiază de evaluări mai favorabile și de un capital simbolic sporit. Transpus în publicitate, acest fenomen explică de ce imaginea unor figuri considerate atrăgătoare poate amplifica impactul mesajului și poate influența pozitiv percepția asupra brandului sau produsului.

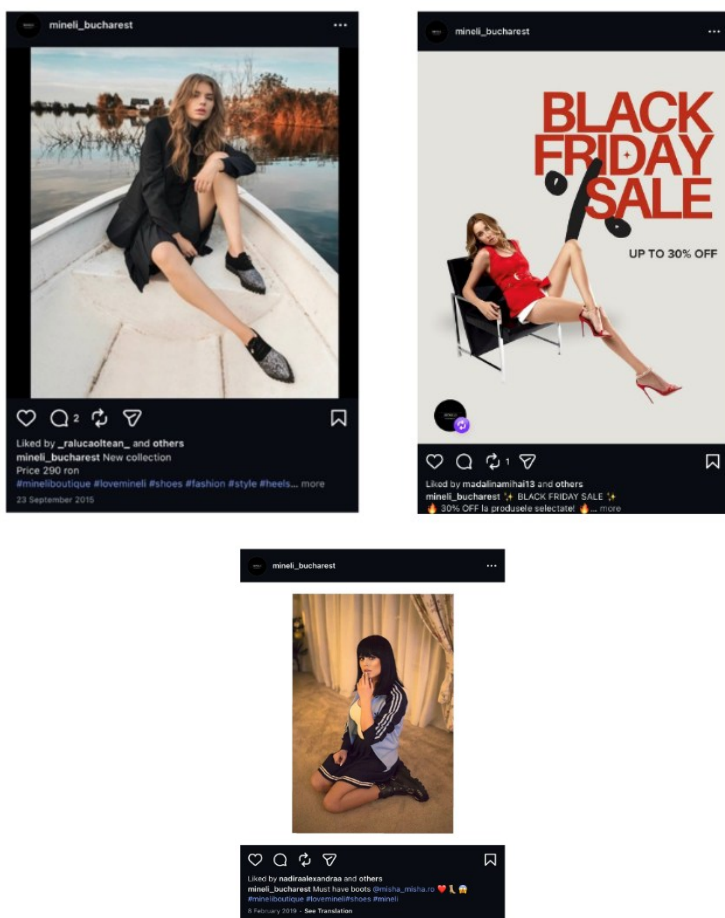


Fig. 3. Exemple de fotografii pentru brand-ul Mineli Boutique, Sursa: https://www.instagram.com/mineli_bucharest, accesat la 11 03 2026

Acest efect există, de cele mai multe ori în cercurile în care indivizii pun accent superficial pe imagine și se bazează pe valori subiective a căror caracteristică e doar acceptarea de comun acord a unui segment mai mare de oameni. În unele contexte, reprezentarea evidentă sau subtilă a trupului uman (feminin în special) devine exagerat până la sexual, făcând apel la o posibilă nevoie primordială a spectatorului (Fig. 3).

Prin urmare, în relațiile bazate pe imagine, eficiența mesajului depinde de capacitatea vizualului de a produce seducție, memorabilitate și recunoaștere instantanee, textul intervenind doar ca suport secundar într-o construcție dominată de forța imaginii.

Revenind la viziunea lui Landa, trecem la ultimul și cel mai important tip de relație imagine-text din această analiză. Cea emblematică. Relațiile emblematice merită un loc aparte deoarece reprezintă unul din cele mai creative moduri de a utiliza elementele compoziționale în cadru. Chiar dacă acest tip de relație poate părea cel mai permisiv, reprezentarea emblematică a imaginii în raport cu textul și vice-versa, presupune o puternică stăpânire a metaforelor vizuale și principiilor compoziționale, pentru a crea acea narativitate și un mesaj transmis clar către public. Landa afirmă că „În construcțiile emblematice de text/imagine titlul și imaginea sunt inseparabile. Cumva, cuvintele și imaginea sunt inextricabil fuzionate, astfel încât nu ai putea tăia unul sau

altul cu foarfeca. Într-o astfel de compoziție, toate celelalte elemente grafice sunt subordonate relației indivizibile dintre titlu și imaginea principală”⁸⁵.

Din perspectiva creativității publicitare, relația emblematică oferă cel mai mare potențial expresiv. Ea permite construirea unor imagini memorabile, surprinzătoare și inteligente, capabile să activeze participarea interpretativă a privitorului. Receptorul nu primește doar un mesaj direct, ci este invitat să descifreze conexiunea dintre elementele vizuale și verbale, fapt care intensifică implicarea cognitivă și emoțională. Tocmai acest proces de descoperire transformă reclama într-o experiență mai puternică și mai ușor de reținut. (Fig. 4 și 5)



Fig. 4. Exemplu de reclamă la servicii foto-video (nunți) și design grafic (colantări). Sursa: StudioB8.com / accesat 16.04.2026

⁸⁵ Landa, *op. cit.*, p. 79.

Din acest motiv, relația emblematică poate fi considerată una dintre cele mai eficiente forme de comunicare vizuală în publicitate. Impactul său derivă nu doar din originalitate, ci și din capacitatea de a concentra idei complexe într-o formulă sintetică, elegantă și imediat recognoscibilă. Atunci când este realizată coerent, această structură depășește simpla funcție comercială și poate transforma mesajul publicitar într-un reper vizual cu valoare simbolică și memorabilitate durabilă.





Fig. 5. Exemple de relații emblematică la nivel text-imagie. Sursa: <https://www.pinterest.com/pin/633248397605660050/> accesat 11.03.2026

În concluzie, relația dintre imagine și text reprezintă un mecanism esențial prin care discursul publicitar își construiește coerența, expresivitatea și eficiența persuasivă. Cele două componente nu acționează separat, ci se completează reciproc: imaginea captează atenția și produce impact emoțional, iar textul orientează interpretarea și clarifică mesajul transmis.

O integrare eficientă a acestora permite comunicarea rapidă a ideii centrale, consolidează identitatea brandului și

facilitează memorabilitatea reclamei. Fie că accentul cade asupra textului, asupra imaginii sau asupra relației emblematică dintre ele, eficiența mesajului depinde de echilibrul dintre claritate, creativitate și adecvare la publicul vizat.

În contextul actual, marcat de suprasaturare vizuală și de atenție limitată, capacitatea de a crea o sinteză clară între imagine și text devine un factor decisiv de diferențiere. Astfel, relația imagine–text depășește nivelul unui simplu procedeu formal și se confirmă ca una dintre condițiile fundamentale ale impactului comunicării publicitare contemporane

Bibliografie

****, „Exceptional Culinary Moment at JW Marriott Bucharest Grand Hotel”, în Romania Insider, disponibil la: <https://www.romania-insider.com/exceptional-culinary-moment-jw-marriott-bucharest-grand-hotel>, accesat la 16 aprilie 2026.

****, „Exemple de relații emblematică la nivel text-imagine”, în Pinterest, disponibil la: <https://www.pinterest.com/pin/633248397605660050>, accesat la 11 martie 2026.

****, „Mineli Boutique”, în Instagram, disponibil la: https://www.instagram.com/mineli_bucharest, accesat la 11 martie 2026.

****, „Studio B8”, în Studio B8, disponibil la: <https://studiob8.com>, accesat la 16 aprilie 2026.

Chelcea, Septimiu, *Schițe psihosociologice*, Editura Pro Universitaria, București, 2023.

Landa, Robin, *Advertising by Design. Generating and Designing Creative Ideas Across Media*, ediția a II-a, Editura Wiley, New Jersey, 2016.

Theodor-Ștefan Filip: (n. 1997) este artist vizual, fotograf și designer grafic, doctorand al Universității Naționale de Arte „George Enescu” din Iași. În activitatea sa, el îmbină arta vizuală cu experiența profesională în design grafic și fotografie, abordând teme legate de societatea de consum, marketing și publicitate.

SUBIECTUL ÎN *DEVENIRE*: O ANALIZĂ SEMIOTICĂ

Drd. Andreea Pricop

E-mail: andreeai.pricop@gmail.com

Abstract

The present study, analyzes the process of forming artistic subjectivity as an emergent phenomenon, defining the subject as a presence that comes into being through the creative act. The study investigates how the artist, the lyrical self, and privilege are configured through the very dynamics of interactions between textual and visual language, exploring ontogenesis at the boundary between chance and rigor. The paper proposes a semiotic perspective on the fusion between two autonomous systems of signs: in the lyrical dimension, the word functions as a binding element in the creation of the image, while in visual practice, line and abstract letter are reinterpreted as media of inner experience. The research highlights the circular nature of the creative act, which oscillates between the primary gestural impulse, the necessity of conceptual articulation of feeling, and the return to an image that transcends the limits of the word. The conclusions of the study present the subject as the ontological link between the potentiality of empty space and the material density of the sign assumed as charcoal. "To be a subject" implies assuming a transmitting dynamic in which creation constitutes a successive reading of the world, articulated in a perpetual

becoming through the mediation of the artistic gesture. This approach contributes to the theory of intermediality, placing created identity at the center of the tension between silence and visual expression.

Cuvinte-cheie: imagine, text liric, proces de creație, fuziune, semn

Relația dintre text și imagine a fost de-a lungul istoriei artei, una de alternanță sau de subordonare: fie imaginea ilustra cuvântul, fie cuvântul explica imaginea. În proiectul artistic *Devenind subiect*, această dualitate se transformă în favoarea unui nou limbaj. Poemul scris și scrisul pictat devin două fețe ale aceluiași limbaj vizual. Din perspectiva artistului, această relație reprezintă o alegere artistică și un sistem semiotic propriu, un cadru de semne, transgresând granița dintre semantic și plastic, așa cum ne amintește și Umberto Eco că “o operă de artă este un obiect produs de un autor care organizează o rețea de efecte de comunicare în așa fel încât oricare eventual consumator să poată înțelege din nou (prin intermediul jocurilor de răspunsuri la configurația de efecte simțită ca stimul al sensibilității și inteligenței) opera însăși, forma originală închipuită de autor. În acest sens, autorul produce o formă de sine închisă în dorința ca această formă să fie înțeleasă și consumată așa cum a produs-o el; totuși, în actul de reacție la rețeaua de stimuli și de înțelegere a relației dintre ei, oricare consumator aduce cu

sine o situație existențială concretă, o sensibilitate condiționată în mod deosebit, o anumită cultură, gusturi, înclinații, prejudecăți personale, încât înțelegerea formei originale are loc dintr-o perspectivă individuală determinantă.”⁸⁶ Textul devine aici un conținut viu, unde cuvântul nu mai este doar un transmițător de informație, ci o unitate de forță⁸⁷.

Poemul care dă titlul acestor două lucrări descrie apariția semnelor înseși și funcționează ca un punct cheie asupra acestui proces, depășind simpla redare narativă a unei experiențe. El sună astfel:

„Trecând sintetic între ele, o primă scenă a iubirii se apropie în spațiul alb de litere atinse cu vârful ei, al celor ce se uită, spunând că vor să fie tipărite. Se văd în gândul care trece, prin ceața densă a mătăsii în gând al plinului de gânduri, cu susul vânt al josului de aur. Sunt ele, cele ce le văd încețoșat și viu, alunecând cu greu spre liniștea plină a foi de cărbune.

Se contopesc amestecat, alambicat dar lent, al transparentului compact ce tinde spre albul treptat în
Timpul timp al scrisului uitat. O picătură blândă, caldă,

⁸⁶ Umberto Eco, *Opera deschisă*, Ed. a II-a, trad. și prefață de Cornel Mihai Ionescu, Ed. Paralela 45, Pitești, 2002, pp. 47-48.

⁸⁷ Umberto Eco teoretizează modul în care arta contemporană lasă interpretarea semnelor la latitudinea privitorului, transformând textul/imaginea într-un câmp de posibilități infinite, similar *ceții de mătase* descrise în analiza lucrării.

plină, formează a cea cristalină, rază a luminii, dar șirul lung de linii fine, venind din fața gândului spre forța aurită a picăturii de albastru plină.

Se aștern așa cum sunt venite, de la cele ce îți spun continuu că sunt neadevăruri ale realității, ce sunt stăpânite de Realul Timp al picăturii aur strălucire. Se învârt cu steaua Soarelui în mână, alunecând cu vârful aur de creion în mână, firav sens al sacralui cuvânt spre tine, întorcându-se în mână. O stare a Timpului cel aurit. O plină strălucire!"

Versurile o primă scenă a iubirii se apropie în spațiul alb de litere atinse/cu vârful ei sau șirul lung de linii fine venind din fața gândului reprezintă momentul de început al procesul de creației.

Analiza procesului de interpretare a conceptului liric în formă plastică se bazează pe structura tripartită semiotică a lui Charles Sanders Peirce⁸⁸, un proces metodologic ce arată decodificarea modului în care sensul se deplasează între

⁸⁸ 1839-1914, logician, matematician și filosof american, este considerat fondatorul pragmatismului și al semioticii moderne. Spre deosebire de modelul diadic al lui Ferdinand de Saussure, Peirce propune o structură triadică a semnului, compusă din *Reprezentamen* (forma semnului), *Obiect* (referentul) și *Interpretant* (sensul generat). În cadrul acestei analize, este folosită structurarea sa a semnelor în raportul cu obiectul: index/urmă, icoană/imagie și simbol/concept. Vezi: Peirce, C.S., *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, Indiana University Press, 1998.

sisteme de semne diferite. Mai exact, această perspectivă ajută la identificarea a trei tipuri de semne – indexul/urma, icoana/imaginea și simbolul/conceptul - care coexistă în structura poemului și parcurge un proces de transformare ontologică, reorganizându-se ca prezență senzorială pe suprafața pânzei.

Primul element al acestei structuri, urma, constituie legătura ontologică între intenție, gest și materie. În textul liric, urma este sugerată prin trimiteri la materialitate, ritmul respirației sau la actul scrierii; în cadrul lucrării, ea devine realitate materială. Urma pensulei, presiunea instrumentului de lucru asupra pânzei sau folosirea și aplicarea foiței de aur funcționează ca trăsături ale procesului de creație în plină desfășurare. Urma susține astfel, prezența artistului, reconfigurând fiecare linie, tușă, într-un conținut material al unei mișcări repetitive.

Cel de-al doilea element, imaginea, lucrează prin analogie și asemănări, facilitând trecerea structurilor mentale la nivel lingvistic spre cel vizual. Forma plastică redă experiența interioară prin elementele de limbaj vizual, astfel încât, imaginea devine o modalitate de a identifica stări și de a susține substanța tactilă ideilor abstracte. În seriile de lucrări precum *The Rain* sau *Dialectica substanței*, direcția verticală a liniilor sau acumulările la nivel cromatic acționează ca semne vizuale: acestea descriu manifestările însă, le și reinterpretează în structura compozițională.

Al treilea element, simbolul/conceputul lucrează la un nivel mai abstract, având semnificații clare prin convenție, tradiție culturală sau profunzime. Termenii - precum *Sacrul*, *Timpul* sau *Aurul* - se deplasează din poem pe pânză fiind reinterpretați prin elementele de limbaj vizual în structura compozițională. Dacă ar fi să aducem și perspectiva lui Roland Barthes cu privire la concept, el ar spune că „dimpotrivă, este dat global, el este un soi de nebuloasă, condensarea mai mult sau mai puțin destrămată a unei cunoașteri. Elementele sale sunt legate prin relații asociative: el are ca suport nu o întindere, ci o substanță (deși metafora aceasta rămâne încă spațială): modul ei de prezență este memorabil.”⁸⁹ Spre deosebire de urmă și imagine, simbolul redă sensul intențional al întregului parcurs și oferă unitate conceptuală a trecerii de la zona lingvistică, la cea vizuală. Astfel, consistența culorii devine mijloc de transfer al ideii: foița de aur capătă valoare temporală, iar albastrul cuprinde o dimensiune lirică complexă, adaptând astfel, lucrarea către un sistem amplu de semnificații.

Integrarea acestei structuri tripartite în analiza procesului creativ arată faptul că lucrarea reprezintă un sistem semiotic complex, depășind simpla reprezentare ilustrativă a textului poetic. Prin urmare, nicio “unitate culturală nu poate fi însă identificată numai prin seria

⁸⁹ Roland Barthes, *Mitologii*, trad. și note de Maria Carpov, Ediție revăzută de Alexandru Matei, Editura Vellant, București, 2015, p. 234.

propriilor interpretații. Ea trebuie să fie definită ca fiind *situată* într-un sistem de alte unități culturale care i se opun și o circumscriu. O unitate culturală <<există>> și este recunoscută în măsura în care este definită o altă unitate care i se opune. Relația dintre diferiții termeni ai unui sistem de unități culturale, retrace fiecareia dintre termeni ceea ce este vehiculat de ceilalți.”⁹⁰ Încărcătura acestor semne asigură o trecere fluidă de la *scrisul uitat* la saturația plastică a pânzei. Lucrarea devine astfel un cadru de întâlnire în care urma pensulei, imaginea și conceptul colaborează sinergic. Prin această modalitate de relaționare, lucrarea dobândește capacitatea de a crea un sens unitar, în care poezia și imaginea funcționează într-o substanță unitară a expresiei.

În cadrul primelor semne, ele sunt reprezentate de semne-urme fiind manifestările prezenței fizice, a mișcării pensulei pe suprafața pânzei. În textul liric, când poemul vorbește despre *litere atinse* sau *alunecând cu greu*, cuvântul nu doar că numește un obiect; el devine practic, acel traseu al unei mișcări dinamice pe suprafața de hârtie. Practic, artistul vizual identifică presiunea obiectului de scris sau a pensulei, transformând verbul într-o mișcare continuă. Imaginile, sunt în schimb, acele structuri verbale care, prin expresivitatea lor, creează o imagine mentală coerentă: *picătura de albastru plină, ceața de mătase sau foaia de*

⁹⁰ Umberto Eco, *O teorie a semioticii*, trad. din engleză de Cezar Radu și Costin Popescu, Ed. Meridiane, București, 2003, p. 84.

cărbune. Acestea, dincolo de faptul că sunt metafore, ele au rolul și de trimiteri vizuale care dau naștere în mintea cititorului o imagine mentală, pregătind terenul pentru interacțiunea cu materia picturală⁹¹. Simbolurile, pe de altă parte sunt acele concepte care integrează lucrarea în dimensiunea metafizică: *Realul Timp*, *sacru cuvânt* sau *aur strălucire*. Aici, referentul nu mai este o picătură saturată de culoare, ci însăși ideea de absolut, de timp sacralizat prin procesul creației, “cu alte cuvinte, problema acelor stări ale lumii care se presupune a corespunde conținutului funcției-semn. Deși se considerabilă importantă în domeniul ei teoretic, noțiunea <<referent>> poate avea efecte dintre cele mai nefaste asupra teoriei codurilor și subestimarea influenței sale maligne duce la *eroarea referențialității*.”⁹² Elementul de noutate al acestui proces metodologic constă în modalitatea de interacțiune dintre semne: de la urmele (gesturile) care se schimbă în imagini, iar imaginile la rândul lor se concretizează în simboluri (senzuri). În acest sens, „spre deosebire de limbajul comun, care-mi spune doar că semnificantul *exprimă* semnificatul, eu am de a face, ca în orice sistem semiologic, nu cu doi, ci cu trei termeni diferiți; căci eu percep nu un șir de termeni unul după altul, ci

⁹¹ W. J. T. Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, 1994. Autorul explorează conceptul de “imagetext” demonstrând imposibilitatea separării zonelor vizualului și verbalului.

⁹² Umberto Eco, *O teorie a semioticii*, trad. din engleză de Cezar Radu și Costin Popescu, Ed. Meridiane, București, 2003, p. 67.

corelația care îi unește: există deci semnificantul, semnificatul și semnul, care este totalul asociativ al primilor doi termeni.”⁹³ Rezultatul este o densitate semantică, un „text în ceață”, în care semnificațiile se suprapun iar conexiunile create, completează profunzimea relațiilor dintre ele.

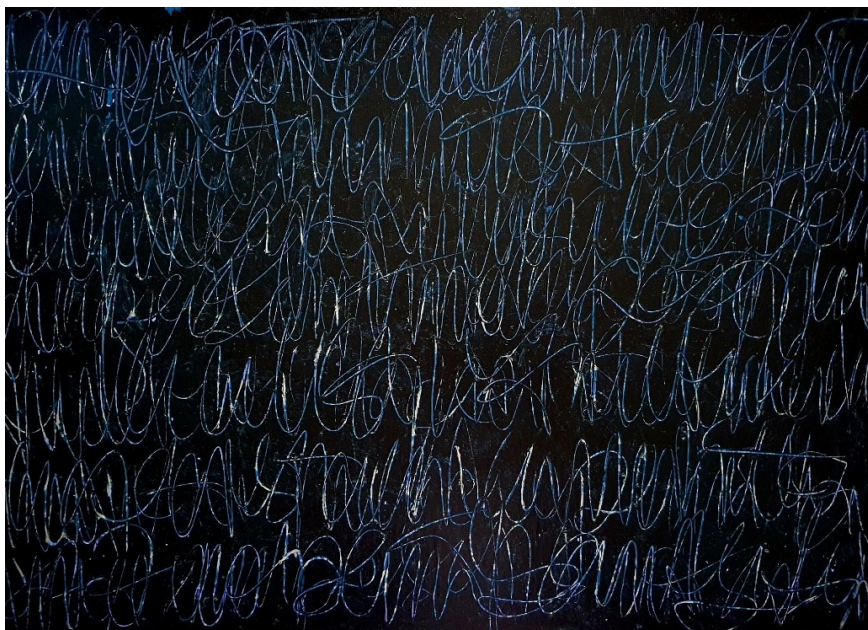


Fig. 1. *Devenind subiect II*, 50X70 cm, tehnică mixtă/pânză, 2025

Din perspectivă semiotică, asistăm la o transmutare a semnului: acesta își pierde funcția convențională de simbol, păstrând doar funcția de semn. Scrisul devine astfel o „semiografie a neliniștii”. Gândul, așa cum arată poemul, vine dintr-o zonă pre-reflectivă⁹⁴ și se cristalizează pe suprafața

⁹³ Barthes Roland, *Mitologii*, trad. și note de Maria Carpov, Ediție revăzută de Alexandru Matei, Editura Vellant, București, 2015, p. 225.

⁹⁴ Vezi: Maurice Merleau-Ponty – *Fenomenologia percepției*, Trad. de Ilieș Câmpeanu și Georgiana Vătăjelu, Ed. Aion, Oradea, 1999.

pânzei sub densitatea unor linii fine, care se prezintă sub forma unor atipice propoziții logice⁹⁵. Practic, putem spune că este reprezentarea vizuală a versului *alunecând cu greu spre liniștea plină a foii de cărbune*.

În prima lucrare (Fig. 1) artistul reprezintă o inversare simbolică: dacă în poem *spațiul alb* este cel care întâmpină litera, în lucrare, suprafața pictată devine ea însăși *cărbunele* – un întuneric dens care, în loc să fie înăbușit, este scos la lumină prin gestul scrierii. Practic, această lucrare se cere a fi „citită” în sensul tradițional al descifrării unui mesaj și „urmărită” ca un sistem de gesturi coerente. Privirea este invitată să parcurgă buclele, direcțiile sus-jos și repetițiile care definesc starea subiectului în procesul de devenire. Semnele sunt urmele unui corp care caută să se exprime într-un spațiu unde cuvântul încă nu s-a stabilizat, rămânând la nivelul de ritm vizual și tensiune materială⁹⁶.

Cea de-a doua lucrare (Fig. 2) prezintă o schimbare radicală de paradigmă cromatică și ontologică. De la negrul compact și neliniștea albastră, trecem la un câmp alb-roz, luminos și deschis, care sugerează o stare de claritate sau de memorie redobândită. Tehnica folosită este cea a

⁹⁵Vezi: Roland Barthes, *Imperiul semnelor*, Ed. Cartier, Chișinău, 2001.

⁹⁶ Jacques Derrida, *Despre gramatologie*, Ed. Universitas, București, 2001. J. Derrida explorează prioritatea scrierii și a urmei ca fundament al limbajului, reprezentând conceptul de *linie fină venind din fața gândului*.

palimpsestului⁹⁷: suprapunerea mai multor straturi de scriere care se anulează și se confirmă reciproc.

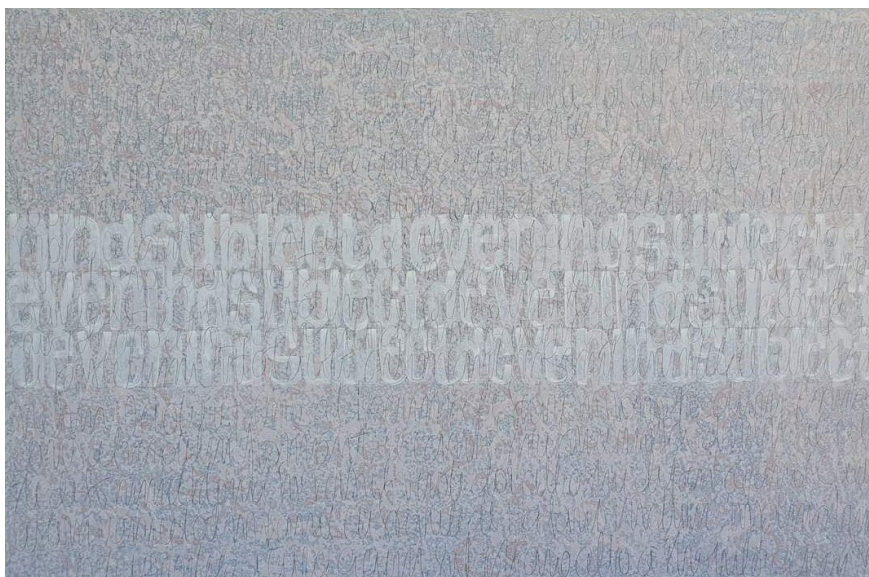


Fig. 2. *Devenind subiect I* – 200x100 cm, tehnică mixtă/pânză, 2025

Aici, semiotica lucrării este orientată de versul: *transparentul compact ce tinde spre albul treptat în Timpul timp al scrisului uitat*. Folosirea instrumentului de scriere - creionul face ca scrisul reprezentat pe suprafața pânzei să fie acoperit ca o pânză de păianjen, reprezentând bagajul experiențelor trecute, *scrisului uitat*. Datorită faptului că scrisul este mai puțin lizibil, importanța prezenței sale este necesară pentru textura lucrării; el alcătuiește *zgomotul de fundal* al existenței, o acumulare de semne care și-au pierdut semnificația imediată pentru a deveni substanță artistică.

⁹⁷ Vezi, Gerard Genette, *Palimpsestes: La littérature au second degré*, Seuil, Paris, 1982.

Elementul central al compoziției, acea fâșie de text alb, lucrează ca un semn-eveniment. „Sunetul telefonului și ridicarea receptorului devin o semiotică a emițătorului și receptorului. Dar, prin abstractizare, se pierde sentimental care e atașat de obiectele cu care aveam contact cotidian, cum sînt vaza, pianul sau telefonul, și care le conferă semnificație și caracter de eveniment.”⁹⁸ În terminologia structurii tripartite, semnificant/semnificat/referent, această fâșie de text reprezintă punctul de maximă tensiune. Semnificantul (forma, volumul materiei) este prezent, aproape tactil. Semnificatul (sensul) rămâne însă fluid, nesurprins în cuvinte discrete, sugerând că adevăratul înțeles este o „densitate semantică posibilă”⁹⁹. Referentul este *Realul Timp al picăturii aur strălucire* – o stare centrală în care subiectul se regăsește pe sine prin actul afirmației. Dacă planul secundar al lucrării este memoria colectivă și uitarea, fâșia de text este voința de a numi, de a prelua din haosul *liniilor fine* o lumină care să persiste timpului.

Numele acestei cercetări *Devenind subiect*, este punctul central al întregii analize. În cadrul acestei perspective, subiectul (artistul, eul liric, privitorul) nu este o formă preexistentă care pur și simplu se exprimă, ci este ceva ce „devine” prin însuși procesul scrierii și cel al imaginii

⁹⁸ Hannes Bohringer, *În căutarea simplității*: O poetică, trad. Mihai-Andrei Codoban, Ed. Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2001, p. 24.

⁹⁹ Roland Barthes, *Camera clară. Însemnări despre fotografie*, Ed. Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2005.

vizuale. Subiectul se construiește la granița dintre hazard și rigoare, așa cum spune poemul: *se aștern așa cum sunt venite*.

În concluzie, analiza de față prezintă faptului că avem de-a face cu un proces de fuziune între două limbaje de sine stătătoare (textul și imaginea). În cadrul poemului liric, semnele sunt cuvinte care redau imagini vizuale; în lucrări, în schimb, semnele sunt linii și litere abstracte care păstrează în ele conținutul experiențelor interioare în cadrul poemului.

Semiotica acestui tip de alfabet ne arată că procesul de creație urmărește un parcurs circular: de la impulsul de a trasa o linie, la necesitatea de a defini un sentiment, și înapoi la imaginea care depășește cuvântul. Subiectul este de fapt, însăși dinamica acestei transformări. A fi „subiect” în acest context înseamnă a accepta rolul de liant între *spațiul alb al foi* și *densitatea foi de cărbune*, între *liniștea plină* și *plina strălucire* a semnului asumat. Este o invitație de a vedea lumea ca pe o lectură succesivă, care se scrie pe sine prin mâna artistului, într-o continuă devenire.

Bibliografie

Barthes, Roland, *Camera clară. Însemnări despre fotografie*, Ed.

Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2005.

Barthes, Roland, *Imperiul semnelor*, Ed. Cartier, Chișinău, 2001.

Barthes, Roland, *Mitologii*, Trad. și note de Maria Carpov, Ediție revăzută de Alexandru Matei, Editura Vellant, București, 2015.

- Bohringer, Hannes, *În căutarea simplității: O poetică*, Trad. Mihai-Andrei Codoban, Ed. Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2001.
- Derrida, Jacques, *Despre gramatologie*, Ed. Universitas, București, 2001.
- Eco, Umberto, *O teorie a semioticii*, Trad. din engleză de Cezar Radu și Costin Popescu, Ed. Meridiane, București, 2003.
- Genette, Gerard, *Palimpsestes: La littérature au second degré*, Seuil, Paris, 1982.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Fenomenologia percepției*, Trad. de Ilieș Câmpeanu și Georgiana Vătăjelu, Ed. Aion, Oradea, 1999.
- Mitchell, W. J. T., *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, 1994.
- Peirce, C.S., *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, Indiana University Press, 1998.

Andreea Pricop (1986, Fălticeni) trăiește și lucrează în Iași. Artist vizual, membru titular UAPR (2010) și doctorand în cadrul Universității Naționale de Artă „George Enescu” din Iași. Activitatea sa artistică este definită de o prezență expozițională vastă, cu proiecte personale recente precum „Dialectica substanței” (2025) și participări internaționale relevante (SUA, Italia). Planul academic este susținut prin publicarea unor articole de cercetare indexate BDI (implementArt, 2025) și volumele conferințelor „Inventica” și “Symposium for Students and Young Researchers” UAIC Iași (Interculturalia, 2026).

TOPOGRAPHIES OF MEMORY: THE MUSEUM AS A MAUSOLEUM IN THE CONTEMPORARY URBAN LANDSCAPE

PhD Std. Petruța-Iulia Luchian

E-mail: luchianpetruta@yahoo.com

Abstract

This research offers a critical reinterpretation of the contemporary museum by drawing an analogy with the mausoleum, framing it as an epistemic and phenomenological structure through which cultural memory is produced and mediated. Rather than functioning simply as a repository for artefacts, the museum is understood as a site of ontological transformation, where objects are removed from everyday use and recontextualized within systems of meaning. Building on Theodor W. Adorno's notion of the museum as a space of the "posthumous condition" of art, the study examines how artworks are preserved while simultaneously distanced from social life. This perspective is further developed through key concepts such as heterotopia (Michel Foucault), the semeophore (Krzysztof Pomian), aura (Walter Benjamin), and cultural memory (Jan Assmann), positioning the museum as a space where time is no longer linear but layered and reconfigured. Critical insights from Tony Bennett and Douglas Crimp highlight the museum's dual role as both a disciplinary institution and a site of epistemological tension, caught between preservation and the

neutralization of art's critical force. The research also emphasizes the architectural turn of the museum toward immersive, experiential environments. Case studies such as the Jewish Museum Berlin by Daniel Libeskind and the Memorial to the Murdered Jews of Europe by Peter Eisenman demonstrate how trauma is expressed spatially, while the Louvre Museum reflects the enduring role of the museum as an instrument of canon formation. Overall, the contemporary museum emerges as a dynamic space where memory is preserved, reinterpreted, and activated through experience.

Keywords: museum, mausoleum, epistemic, memory, cultural, heterotopia, artefact, architecture, space, time, art, posthumousness

Introduction: From Conservation to Posthumous Existence in the Museum

In contemporary discourse on architecture and art history, the museum must be understood as a complex mediation between temporalities, a space in which the past is preserved and stabilized; it can no longer be reduced to a simple institution of conservation. This dual function - conservational and thanatological¹⁰⁰ - places the museum at

¹⁰⁰ The term "thanatological" derives from Thanatology and refers to everything related to death, the processes of dying, and the ways in which death is understood, represented, or ritualized. In contexts such as architecture, art history, or cultural theory, the term takes on a more abstract meaning: it refers to the ways in which death is symbolized or culturally integrated; it describes processes of fixation, preservation, or

the intersection between the historical life of objects and their institutionalized posthumous existence. Within this framework, the museum not only preserves but transforms the ontological status of the object, marking its transition from use to meaning.

This transformation may be read as a form of “symbolic death”, as detachment from the original context disrupts function and reinscribes the object within a regime of controlled visibility. The museum object becomes artefact, witness, relic—no longer belonging to its originating world. The museum thus operates as a space of ontological translation, extracting objects from their temporal flow and reintegrating them into a stabilized, abstract temporality.

The analogy between museum and mausoleum emerges here. Like the mausoleum, a dispositif for fixing memory, the museum converts lived experience into preserved form, transforming culture into a material archive. This parallel functions both metaphorically and structurally, emphasizing the museum’s role as an institution of posthumous existence.

In a paradigmatic formulation, Theodor W. Adorno describes museums as “family sepulchres of works of art”, suggesting that institutionalization entails separation from

the “freezing” of life into durable forms; and it indicates a relationship with memory, disappearance, and absence.

life.¹⁰¹ This observation opens a broader interpretative field: the museum becomes a space in which art is protected yet neutralized, preserved yet distanced from its original conditions of meaning.

From a critical perspective, this “museum death” is not purely negative but constitutes a condition for cultural memory. Through extraction and fixation, the museum preserves what would otherwise disappear, establishing a paradox in which preservation entails loss—of context, function, and immediacy.

The museum can thus be understood as a topography of institutionalized memory, where objects are organized into systems of meaning. It does not simply reflect the past but transforms it into knowledge through selection and display, functioning as both epistemological apparatus and ideological instrument. As Tony Bennett suggests, it also belongs to a network of disciplinary institutions that organize visibility and shape public behaviour.¹⁰²

Architecturally, these processes take spatial form through axuality, monumentality, controlled light, and regulated circulation, producing an atmosphere of secular contemplation. The visitor follows a trajectory that is both cognitive and affective, participating in a ritual of

¹⁰¹ Theodor W. Adorno, „Valéry Proust Museum”, in *Prisms*, Cambridge, MA, MIT Press, 1981, p. 175.

¹⁰² Tony Bennett, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, London, Routledge, 1995, pp. 87–92.

remembrance. The museum becomes a dispositif of cultural posthumousness, mediating between preservation and absence, and redefining itself as a space between life and memory.

The concept of heterotopia¹⁰³, formulated by Michel Foucault, provides a key framework for understanding the museum, particularly in relation to memory and temporality. The museum may be seen as a heterotopia of accumulation, capable of superimposing multiple temporal layers within a single site. This condition implies not simple coexistence, but the suspension of temporal flow and its transformation into stratified storage.¹⁰⁴

More precisely, the museum can be defined as a space in which time is reconfigured as a static archive rather than a site of multiple coexisting temporalities. The past ceases to be dynamic and becomes a stabilized presence, accessible in its various forms. This transformation produces a spatialization of memory, in which time is effectively converted into architecture.

As Foucault shows, heterotopias rearrange the order of the world, revealing its internal tensions. The museum reorganizes history spatially, replacing succession with

¹⁰³ Michel Foucault, „Of Other Spaces”, in James D. Faubion (ed.), *Aesthetics, Method, and Epistemology*, New York: New Press, 1998, pp. 178–185.

¹⁰⁴ Michel Foucault, „Of Other Spaces”, in *Diacritics*, vol. 16, nr. 1, 1986, pp. 22–27.

simultaneity. Memory thus becomes a field of controlled visibility, where the past is fixed, classified, and displayed. Architecturally, this is expressed through recurring strategies such as sequential organization, axuality, the clear separation of exhibition and transitional spaces, and the use of durable materials that suggest permanence.

From an architectural perspective, the museum as heterotopia produces a processional experience. The visitor follows a regulated itinerary in which spatial sequences form an implicit narrative; space is never neutral. This narrative is fragmented and stratified rather than linear, reflecting the heterotopic structure of the institution itself.¹⁰⁵

Circulation becomes essential to museum architecture. Routes are designed not only for access but to guide interpretation, transforming movement into a form of spatial reading. This reading remains mediated, reinforcing the museum's role as an interface between visitor and memory.

Materiality also plays a key role. The use of stone, concrete, and metal conveys durability and continuity, contributing to the perception of the museum as a space "outside time", where memory is stabilized. In this configuration, the visitor's experience acquires an implicit ritual dimension. The museum itinerary can be interpreted as a secularized equivalent of a funerary procession, in which

¹⁰⁵ Michel Foucault, "Of Other Spaces, Heterotopias", in *Architecture, Mouvement, Continuité*, nr. 5, 1984, pp. 46-49.

movement through space reproduces a logic of initiation, contemplation, and withdrawal. This dimension is reinforced by the control of light, the alternation between open and closed spaces, and moments of perceptual density that induce a state of interiorization.

Thus, the museum as heterotopia is both a space of display and an architectural framework of ritualized memory, in which aesthetic experience is inseparable from a form of perceptual discipline. The visitor is simultaneously free to interpret and constrained by the spatial structure that orients perception. From this perspective, the museum is structurally close to the logic of funerary architecture, not through its explicit function, but through the way it organizes the relationship between body, space, and time. Both architectural typologies operate with the idea of a mediated presence of absence, in which what is no longer present becomes perceptible through a rigorous spatial organization.

The Museum Object: Relic, Semeophore, and Cultural Sign

The process of museification entails a radical transformation of the ontological status of the object, through which it is detached from its field of use and reconfigured within a regime of institutional visibility and interpretation. The object ceases to function as an operational entity and becomes a bearer of meaning, integrated into a discursive system that

reconstructs its value exclusively through display and contextualization.

In this respect, Krzysztof Pomian introduces the concept of the *semeophore*, defining museum objects as entities that are no longer used but rather “show”- objects whose primary function becomes that of mediating between the visible and the invisible, the present and the past.¹⁰⁶ The *semeophore* is an object whose value derives from its capacity to point toward a “beyond” of immediate experience, whether historical, symbolic, or imaginary.

This mutation entails a fundamental separation between two regimes of the object: the regime of use and the regime of signification. At the moment of museification, the object is extracted from the circuit of social practices and reintegrated into a semiotic field in which it becomes a representation of its own functional absence. The museum constructs semiotic objects, in which materiality is subordinated to the function of the sign.

This transformation can be further deepened through Walter Benjamin’s theory, which analyzes the condition of the artwork in the age of mechanical reproduction. Benjamin shows that mechanical reproduction leads to an erosion of the “aura” - that unique, unrepeatable quality tied to the *hic et*

¹⁰⁶ Krzysztof Pomian, *Collectors and Curiosities: Paris and Venice, 1500–1800*, Cambridge, Polity Press, 1990, pp. 58–63.

nunc presence of the work.¹⁰⁷ In the museum context, this loss of aura is doubled by an institutional recontextualization: the object is preserved, but detached from its original conditions of production and reception.

The museum thus becomes a paradoxical space: it preserves materiality while suspending the authenticity of the original experience. The museum object is simultaneously present and “deactivated”, preserved and neutralized. In this sense, the museum functions as an apparatus for stabilizing loss, in which the absence of context is compensated by discursive overdetermination.

This logic is further radicalized in Douglas Crimp’s critique, which describes the modern museum as a space of aesthetic neutralization, in which the artwork is separated from its conditions of production and integrated into an institutional regime of display.¹⁰⁸ The museum domesticates the artistic object, transforming it into an element of an ordered system of visibility.

The museum object thus becomes a doubly coded entity: on the one hand a semeophore (Pomian), on the other an aestheticized relic (Benjamin), and on yet another level an institutionally neutralized object (Crimp). This conceptual

¹⁰⁷ Walter Benjamin, „The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, in Hannah Arendt (ed.), *Illuminations*, New York, Schocken Books, 1968, pp. 221–226.

¹⁰⁸ Douglas Crimp, „On the Museum’s Ruins”, in *October*, vol. 13, 1980, pp. 43–51.

stratification highlights the fact that the museum is not a neutral space, but an active dispositif for the production of cultural meaning. This tension is exemplified in contemporary visual arts, where the museum object is thematized, deconstructed, or critically reactivated.

In the works of Christian Boltanski, objects become fragments of an anonymous memory, archival traces of absence and disappearance. His installations function as pseudo-museums of forgetting, in which everyday objects are transformed into relics of absent existences. Dim light, serial accumulation, and an aesthetics of precariousness contribute to the configuration of a space that mimics the museum while emptying it of archival certainty.

In the case of Anselm Kiefer, the materiality of the works - lead, ash, earth - introduces an almost archaeological dimension of memory. The work no longer represents the past but incorporates it as material sediment, transforming the pictorial surface into a field of historical stratification. The museum becomes here an implicit horizon of ruination, in which memory is inseparable from decay.

For Thomas Hirschhorn, the relationship with the museum is explicitly critical: his installations are often constructed outside established institutions or at their margins, as forms of counter-museum. Precarious materials (cardboard, adhesive tape, multiplied images) challenge the

idea of stability and permanence, proposing instead an aesthetics of excess and instability.

These artistic practices highlight a fundamental shift in the status of the contemporary museum object: from stabilized relic to critical form of memory, from fixed sign to unstable sign, from display to interrogation.

Today, the museum can no longer be understood merely as a space of conservation, but as a field of tension between relic and sign, between stabilization and destabilization, between institutionalized memory and critical memory. The museum object thus becomes not a remainder of the past, but a node of conflict between different regimes of visibility and signification.

The critique of the museum as an institutional form associated with a “symbolic death” of art gradually emerges in modern and contemporary thought, against the background of profound transformations in the status of the artwork and its conditions of reception. This critique concerns primarily its effects on how art is perceived, interpreted, and integrated into the cultural field, rather than exclusively its conservational function.

A key starting point for this critical genealogy can be found in Theodor W. Adorno’s reflection, which associates the museum with a space of the “burial” of art, in the sense that the artwork is separated from social life and transformed

into an object of abstract contemplation.¹⁰⁹ This observation inaugurates a line of thought in which the museum appears as a dispositif of fixation and distancing, capable of preserving the work while simultaneously extracting it from the circuit of lived experience.

Along this line, Tony Bennett proposes a reinterpretation of the museum in terms of a technology of cultural governance, integrated into the broader ensemble of disciplinary institutions of modernity. The museum is a mechanism through which vision is organized, and the visitor's behaviour is shaped according to implicit norms of contemplation and cultural consumption; it is not merely a space of display. It functions as an apparatus for disciplining perception, in which aesthetic experience is regulated and standardized.

This disciplinary dimension has direct implications for the status of the artwork. Through its integration into an institutional system of classification and display, the work is detached from its original context and re-embedded within a regime of controlled visibility. What is lost is not only the original function, but also the artwork's capacity to produce immediate, institutionally unfiltered experiences.

The critique becomes even more radical in Douglas Crimp, who interprets the museum as a space in a state of

¹⁰⁹ Theodor W. Adorno, „Valéry Proust Museum”, in *Prisms*, Cambridge, MA, MIT Press, 1981, pp. 175–176.

structural crisis. In his seminal essay *On the Museum's Ruins*, Crimp suggests that the modern museum is confronted with its own limits, becoming incapable of sustaining a coherent narrative of art.¹¹⁰ The “ruins of the museum” designate an epistemological crisis, not merely a physical or institutional decline, in which the legitimacy of the museum as an instance of artistic validation is called into question.

From this perspective, the museum appears as a space of aesthetic neutralization: it no longer functions as a guarantor of value, but absorbs artworks into a system that diminishes their critical potential. Through display, the work is integrated into a circuit of visibility that renders it accessible while simultaneously separating it from the social and political tensions that produced its meaning. This idea of neutralization can be related to broader transformations in contemporary visual culture, in which the museum becomes part of a symbolic economy dominated by reproduction, circulation, and consumption. Art risks being reduced to the status of image, to a cultural consumable object, losing its critical and reflexive dimension.

However, this “death of art” must be understood as a transformation of its conditions of existence, not as an actual disappearance. The museum reconfigures art rather than

¹¹⁰ Tony Bennett, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, London, Routledge, 1995, pp. 87–92.

annulling it, within a regime in which distance, contemplation, and institutionalization become defining conditions of aesthetic experience.

The critical genealogy of the museum thus reveals a fundamental tension between conservation and neutralization, between the preservation of the work and the limitation of its potential for action. The museum therefore appears as a paradoxical space in which art is simultaneously saved and “frozen”, valorized and distanced, present and, in a certain sense, posthumous.

Contemporary Configurations: The Museum as an Architectural Experience of Memory

The problematic of the museum as a mausoleum acquires heightened critical relevance in the context of contemporary architecture, where memory is conceived as a direct, bodily, and affective spatial experience, and no longer exclusively as an object of preservation. Within this paradigm, the museum transcends its condition as a storage site for objects and becomes a constructed medium of remembrance, in which architecture itself becomes the primary support of meaning.

This thus reflects a profound transformation in the relationship between space, memory, and perception. If the classical museum organized memory through accumulation and classification, the contemporary museum produces it through experience, immersion, and discontinuity. Memory is

no longer merely displayed; it is lived, internalized, and reconstructed through the visitor's trajectory. Architecture therefore becomes a phenomenological dispositif, capable of activating memory through affect, spatial tension, and perceptual ambiguity, rather than through direct representation.

A paradigmatic example of this orientation is the Jewish Museum in Berlin, designed by Daniel Libeskind, where architecture functions as a language of historical trauma and of the discontinuity of memory.¹¹¹ The project departs radically from the narrative museum model, proposing a fragmented spatial experience in which the geometry of the building becomes the expression of a fractured history.

The zigzag configuration of the volume, lacking any evident formal continuity, visually translates the historical rupture produced by the Holocaust, while the underground access route introduces an initiatory dimension of descent into memory. The visitor does not access the exhibition directly but is led through a system of axes that structure the experience in existential terms: the axis of continuity, the axis of exile, and the axis of the Holocaust. This spatial organization transforms circulation into an interpretative act, in which movement becomes the equivalent of an affective reading of history.

¹¹¹ Daniel Libeskind, *Jewish Museum Berlin: Between the Lines*, Berlin, Prestel, 1999, pp. 25–31.

A central element of the project is constituted by the so-called voids- vertical voids that traverse the building and remain inaccessible. These spaces do not house objects and are not functionally integrated; they operate as markers of absence, materializing the impossibility of representing a radical historical trauma. Architecture is no longer a support for memory; it becomes itself a form of significant absence.

The Holocaust Tower radicalizes this experience through an extreme strategy of reduction: a closed, dimly lit volume in which proportions, temperature, and acoustics produce a state of discomfort and isolation. Architecture operates here through deprivation, generating an experience that does not transmit information but provokes a direct confrontation with the limits of representation.¹¹²

In another direction, the Memorial to the Murdered Jews of Europe, designed by Peter Eisenman, extends this logic to the urban scale, transforming the city into a field of diffuse memory.¹¹³ Unlike the traditional museum, this project eliminates the object and explicit narrative, proposing a form of museification without collection.

The field of stelae, composed of repetitive concrete blocks arranged on a undulating terrain, produces a bodily experience of disorientation and instability. The absence of a clear point of reference, the variation in height of the

¹¹² James E. Young, *The Texture of Memory: Holocaust Memorials and Meaning*, New Haven, Yale University Press, 1993, pp. 120–126.

¹¹³ James E. Young, *The Texture of Memory*, pp. 200–208.

elements, and the lack of a predefined route transform the visitor into an active agent of the experience, compelled to construct their own path. Memory emerges from the direct interaction between body and space; it is no longer transmitted.

This strategy implies a fundamental shift: from the representation of memory to its production through affect and perception. Space becomes an urban mausoleum through its capacity to generate an experience of absence and loss, rather than through the presence of relics. The visitor does not merely contemplate memory but traverses it, becoming part of a performative process of remembrance.

In contrast to these approaches marked by fragmentation and discontinuity, the Louvre Museum illustrates a different typology: the museum as mausoleum of the artistic canon, in which memory is organized into a coherent and stabilized narrative.¹¹⁴

The architecture of the museum, the result of a stratified historical accumulation, is characterized by axuality, symmetry, and monumentality, elements that contribute to the construction of a ceremonial-type experience. The visitor's path is rigorously choreographed, and artworks are integrated into a system of chronological and stylistic classification that confers upon art history a form of linear

¹¹⁴ Andrew McClellan, *Inventing the Louvre: Art, Politics, and the Origins of the Modern Museum*, Cambridge, Cambridge University Press, 1994, pp. 89–96.

continuity. The museum functions as a space for the legitimization of value, in which art is fixed within a regime of symbolic permanence. Unlike contemporary museums oriented toward experience, the Louvre proposes a distanced relationship with the artistic object, based on contemplation and reverence. This distance contributes to the sacralization of the artwork, transforming it into an intangible presence protected by the institution.

The analysis of these configurations highlights the existence of two major paradigms of the contemporary museum: one oriented toward experience, fragmentation, and affect, in which architecture becomes a medium of memory, and another oriented toward order, stability, and canonization, in which the museum functions as a mausoleum of artistic value. Between these two models unfolds the fundamental tension of the contemporary museum, situated between archiving and experience, between preservation and activation.

The Museum in the Urban Landscape: Memory Networks

The integration of museums into the contemporary urban fabric generates complex spatial configurations in which memory is no longer confined to a single building, but distributed across a network of interconnected memorial spaces. In this context, the city ceases to function as a passive backdrop and becomes an active topography of

memory, structured through symbolic relations, trajectories, and nodes of meaning.

This dynamic can be understood through Pierre Nora's concept of "sites of memory", which designates points where collective memory crystallizes and becomes institutionalized in material or symbolic forms.¹¹⁵ Museums, alongside monuments and memorials, function as such sites, where the past is both fixed and reactivated through cultural practices.

However, rather than relying on isolated and stable points, the contemporary city operates through a reticular logic of memory, where meaning emerges through relationships between spaces. The museum is no longer a self-contained center, but part of an urban ecology of memory shaped by interaction among diverse memorial forms.

This perspective aligns with Jan Assmann's theory of cultural memory, which emphasizes the role of institutions and material supports in stabilizing and transmitting collective memory¹¹⁶. In the urban context, these supports form a dynamic system, in which museums, archives, and monuments contribute to a stratified mnemonic landscape.

From an architectural standpoint, this network is expressed through strategies of spatial integration: the

¹¹⁵ Pierre Nora, *Les lieux de mémoire*, vol. I, Paris, Gallimard, 1984, pp. 1-7.

¹¹⁶ Jan Assmann, *Cultural Memory and Early Civilization*, Cambridge, Cambridge University Press, 2011, pp. 109–115.

placement of museums near historical sites, their connection through thematic routes, and their inclusion within broader cultural ensembles. These elements configure a memory circuit, inviting the visitor to experience the city as a spatial narrative. Kevin Lynch's analysis of urban imageability highlights the importance of landmarks, paths, and nodes in shaping perception ¹¹⁷. Within this framework, museums function as symbolic landmarks that orient urban experience around history and identity. They may thus be reinterpreted as urbanized mausoleums, integrated into a broader network of meaning rather than existing as isolated structures.

This integration does not cancel its dimension of separation and sacrality; on the contrary, it reconfigures it. The museum remains a space governed by specific rules of access and perception, yet its sacrality becomes distributed through its relationship with the city. This tension between integration and separation is central to its role: the museum contributes to collective identity while maintaining the distance necessary to confer memory its exceptional status.

This tension between integration and separation is essential for understanding the role of the museum in the contemporary city. On the one hand, the museum contributes to the construction of collective identity, providing a framework for representing and interpreting the past. On the

¹¹⁷ Kevin Lynch, *The Image of the City*, Cambridge, MA, MIT Press, 1960, pp. 46–53.

other hand, it maintains a symbolic distance from everyday life, necessary to confer upon memory a status of exceptionality. The museum is an urban operator of identity; it is not only a space of memory but also an institution capable of articulating the relationship between past and present in a coherent and meaningful way. Through its positioning within the urban network, it participates in defining a landscape in which memory is not merely preserved but continuously activated.

The contemporary city can thus be understood as an extended architecture of memory, in which museums function as key nodes within a network that preserves, mediates, and continuously reactivates the past.

Conclusions: The Museum as an Epistemic and Phenomenological Mausoleum

The analysis of the museum in relation to the mausoleum paradigm reveals a complex conceptual structure in which conservation, memory, and representation are inseparable from processes of transformation, mediation, and symbolic reconfiguration. The museum does not appear as a simple storage space for the past; rather, it emerges as an epistemological and phenomenological apparatus in which objects, space, and the viewer are integrated into a system for the production of cultural meaning.

First of all, the analogy between museum and mausoleum highlights the constitutive dimension of posthumousness inherent to the museum institution. Objects are extracted from the circuit of social life and reintegrated into a stabilized regime of visibility, in which they function as secularized relics. This transformation implies a fundamental tension between preservation and loss: the object is materially saved, yet separated from its original context and initial functionality. In this sense, Theodor W. Adorno's observation of the museum as the "crypt" of art remains essential for understanding this ambivalence.¹¹⁸

Secondly, through the lens of Michel Foucault's concept of heterotopia, the museum can be interpreted as a space of accumulation and suspension of temporality, in which the past is reorganized into an artificial simultaneity.¹¹⁹ This spatialization of time transforms the museum into an active archive, in which memory is both stabilized and reconfigured according to institutional and cultural logics.

From the perspective of the museum object, the contributions of Krzysztof Pomian and Walter Benjamin highlight an essential mutation: the transition from object as instrument to object as sign. The object becomes a *semiofore*, a bearer of meaning that exceeds its immediate

¹¹⁸ Theodor W. Adorno, „Valéry Proust Museum”, in *Prisms*, Cambridge, MA, MIT Press, 1981, pp. 175–176.

¹¹⁹ Michel Foucault, „Of Other Spaces”, in *Diacritics*, vol. 16, nr. 1, 1986, pp. 24–27.

materiality, while simultaneously losing its original “aura” through reproduction and recontextualization.¹²⁰ This dual condition¹²¹ confirms that the museum operates not only as a space of conservation, but also as an apparatus of semiotic translation.

Institutional critique, articulated by Tony Bennett and Douglas Crimp, introduces a crucial dimension to this analysis, emphasizing the museum’s role as both a mechanism of discipline and, simultaneously, a site of epistemological crisis.¹²² The museum organizes visibility and legitimizes value, but it can also neutralize the critical potential of art by integrating it into an exhibition system that distances it from the conditions of its production.¹²³

This tension becomes particularly evident in contemporary architecture, where the museum is reconfigured as a spatial experience of memory. Projects such as those by Daniel Libeskind or Peter Eisenman demonstrate that memory can be activated not only through objects, but also through space, light, and movement.¹²⁴

¹²⁰ Krzysztof Pomian, *Collectors and Curiosities*, Cambridge, Polity Press, 1990, pp. 34–41.

¹²¹ Walter Benjamin, „The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, in *Illuminations*, New York, Schocken Books, 1968, pp. 221–226.

¹²² Tony Bennett, *The Birth of the Museum*, London, Routledge, 1995, pp. 87–92.

¹²³ Douglas Crimp, „On the Museum’s Ruins”, in *October*, nr. 13, 1980, pp. 43–51.

¹²⁴ James E. Young, *The Texture of Memory*, New Haven, Yale University Press, 1993, pp. 120–126.

Architecture becomes an affective medium capable of producing experiences of absence, trauma, and discontinuity.



Fig. 1. Generalfeldmarschall Gerd von Rundstedt is seen with a plaster model of the Venus de Milo while visiting the Louvre with the curator Alfred Merlin on 7 October 1940.

At the same time, the persistence of models such as the Louvre Museum indicates that the museum continues to function as a mausoleum of the artistic canon, in which memory is stabilized and organized into a coherent narrative.¹²⁵ This coexistence of paradigms—one oriented toward experience and the other toward canonization—reflects the complexity of the contemporary museum condition.

The expansion of the museum into the urban space, analyzed through the concepts of Pierre Nora and Jan Assmann, highlights the transformation of the city into a distributed memory network, in which museums function as symbolic nodes. The museum is no longer isolated but integrated into an urban ecology of memory, actively participating in the construction of collective identity.

Therefore, the contemporary museum must be understood as a profoundly ambivalent institution, situated at the intersection of conservation and transformation, between archiving and experience, between stabilization and critique. The analogy with the mausoleum plays a key role in revealing this ambivalence: the museum preserves, but at the same time fixes and distances, transforming the past into a stable yet inevitably mediated presence.

¹²⁵ Andrew McClellan, *Inventing the Louvre*, Cambridge, Cambridge University Press, 1994, pp. 89–96.

The museum can thus be defined as an epistemic and phenomenological mausoleum, in which cultural memory is simultaneously preserved, reinterpreted, and lived. This definition does not imply reducing the museum to a funerary function; rather, it emphasizes its capacity to transform absence into symbolic presence, to organize time into space, and to produce experiences through which the past remains active in contemporary consciousness.

References

- Adorno, Theodor W. *Valéry Proust Museum*. In *Prisms*. Cambridge, MA: MIT Press, 1981.
- Assmann, Jan. *Cultural memory and early civilization*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.
- Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. In Hannah Arendt (ed.), *Illuminations*. New York: Schocken Books, 1968.
- Bennett, Tony. *The birth of the museum: History, theory, politics*. London: Routledge, 1995.
- Crimp, Douglas. „On the museum’s ruins”. *October*, nr. 13, 1980.
- Foucault, Michel. „Of other spaces: Heterotopias”. *Architecture, Mouvement, Continuité*, nr. 5, 1984.
- Foucault, Michel. „Of other spaces”. *Diacritics*, vol. 16, nr. 1, 1986.
- Foucault, Michel. „Of other spaces”. In James D. Faubion (ed.), *Aesthetics, method, and epistemology*. New York: New Press, 1998.

- Libeskind, Daniel. *Jewish Museum Berlin: Between the lines*. Berlin: Prestel, 1999.
- Lynch, Kevin. *The image of the city*. Cambridge, MA: MIT Press, 1960.
- McClellan, Andrew. *Inventing the Louvre: Art, politics, and the origins of the modern museum*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
- Nora, Pierre. *Les lieux de mémoire*, vol. I. Paris: Gallimard, 1984.
- Pomian, Krzysztof. *Collectors and curiosities: Paris and Venice, 1500–1800*. Cambridge: Polity Press, 1990.
- Young, James E. *The texture of memory: Holocaust memorials and meaning*. New Haven: Yale University Press, 1993.

Petruța-Iulia Luchian is currently a master's student and PhD candidate at UNAGE Iasi. Her work combines theoretical research, art criticism, and visual analysis, with publications in several cultural journals. She has interdisciplinary expertise, including economics and law. She has presented at national conferences and explores art from Antiquity to contemporary periods, aiming to deepen visual analysis and integrate into the professional artistic community in Iasi.

DIGITAL ART TO THE METAVERSE AND VIRTUAL REALITY CULTURE

PhD Std. Müberra Bülbül

E-mail: muberrab@gmail.com

Abstract

Since visual art has been digitalised, it has moved to a completely different dimension with advanced computer technology and artificial intelligence technology. Artificial intelligence and metaverse technology has become a part of our lives as well as one of today's most popular topics. It is a fact that the Metaverse, developed as an alternative to the Internet, and artificial intelligence, which reveals human potential, has completely changed the new media art culture. While virtual reality is preparing to become our new reality, artworks produced in the metaverse have created an evolution in digital art. In many parts of the world, scientists have started to train machines and artificial intelligence so that the artificially intelligent machines and robots we use in our homes and workplaces can produce real works of art. They developed computers that produce works of art by developing various methods and techniques. Today, the virtual universe and artificial intelligence push the limits of our imagination. Virtual culture and artificial intelligence cause people to question their reality and their role in society. While the virtual world defines new living conditions and art, people's social, cultural and

economic relations have also changed. While companies invested heavily in these technologies, artificial intelligence produced its first works and artworks were exhibited in the meta-universe. Do the virtual world and artificial intelligence contribute to art and society in a cultural, educational and economic context? Where do artists see themselves in this world of technology? In our research, answers to these questions will be sought.

Keywords: virtual design, metaverse, artificial intelligence, culture

Introduction

Throughout history, science and art have been progressing cumulatively by adding new ones. Today, as the virtual universe has become our new reality, the reality of art has also changed. Since the invention of digital screens, we have been able to reflect every discipline of art on the screen and intervene in it. With the training of artificial intelligence, the fact that machines can also produce works of art has emerged. While machines act as tools like brushes, we continue to make them independent. Today, an extremely close relationship has been established between the viewer and the work of art through artist-computer collaboration.

Problem Definition

- What opportunities have computers provided for contemporary art and the artist?

- Can trained machines and robots produce real works of art and how independent are they?
- What possibilities does the virtual universe offer to the artist and society?
- Are works created in the digital environment really safe? Are copyrights protected?
- How do the works created in the virtual universe reach and affect the audience?

Research Method

In this research, literature review was conducted and various sources were used. Theoretical information and case studies were associated with my own thesis research topic “The Effect of Metaverse Technology on Game Design and Its Contribution to Graphic Arts” and various analyses were made.

Computer Art and Creativity

Art emerges as the meaning of a creative thought, the pioneer of a thinking, designing and producing human being. The concept of creativity has a complex structure in itself. It includes abstract meanings such as ‘aesthetics’, ‘inspiration’, ‘foresight’, ‘curiosity’. Knowledge and experience are also necessary to produce creative products. When this knowledge and experience are combined with various experiences and insights, new products emerge. Creativity is

intuitive and aimed at solving a problem. Creativity in art means the use of all mental processes in this analysing process. Creativity should be considered as both a process and a product, since what is created is expressed in abstract concepts even if it is concrete. Design is a result of the creative process. When producing a solution to a problem, hypotheses are developed and synthesised as a result of plans, programmes and analyses.

When computers first came out, of course, it was not thought that they could be so creative and serve art, but developments show that today, thanks to computers, different fields such as digital art and artificial intelligence art have been born. Computers, which have revolutionised art, produce many more works of art such as painting, sound, film, animation, game, website, performance and installation. Thanks to digital developments, computers combine many art techniques and disciplines in new media works.

According to Britannica, 'computer art' is the processing of computer-generated images (paintings, designs, landscapes, portraits, etc.) as part of a purposeful creative process. Specialised software is used in conjunction with interactive devices such as digital cameras, optical scanners, pens and electronic tablets. Widely developed between 1950 and the 1980s, computer art was originally produced by engineers and scientists at universities.



Fig. 1. Jean Tinguely, *Méta-Matic No. 10*, 1959.¹²⁶

There are two different methods in computer art: One is that the computer creates a work of art by controlling it through software transferred to the computer. The second is the creation of a work of art as a result of manual intervention by the artist using the computer as a tool. Here the computer acts as an intermediary between the artist and the viewer.

¹²⁶ Centre for Fine Arts (n.d.). *Artsy Net*, <https://www.artsy.net/artwork/jean-tinguely-meta-matic-no-10> (03.02.2025).

Jean Tinguely was one of the first established visual artists to use robotic machines to produce drawings in his 'Métamatic' series (1955-59)¹²⁷. The sculptures of the Meta-matic series, which he held a major exhibition in Paris in 1959, attracted much attention. These meta-art-creating machines automatically create endless sequences of drawings. Depending on how the machine is set up and used, the drawings change. In 1960, the artist exhibited these machines and his drawings and organised his first solo exhibition in New York.

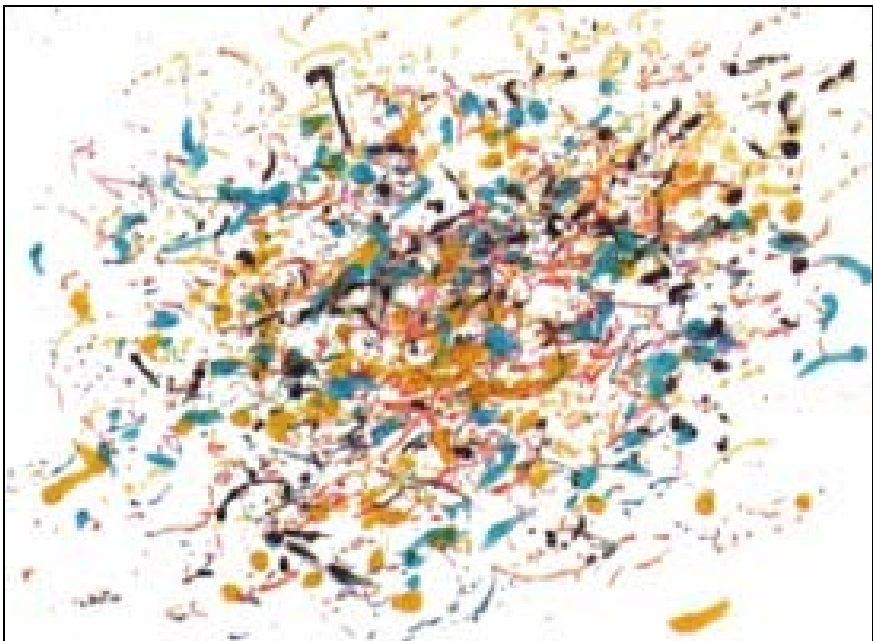


Fig. 2. The painting made by Meta-Matic No. 12¹²⁸

¹²⁷ Early Computer Art (n.d.). *Artsy Net*, <https://www.artsy.net/gene/early-computer-art> (08.02.2025).

¹²⁸ The Mechanics of Expression (n.d.). *Radicalart*. automatic expressionism (03.02.2025).

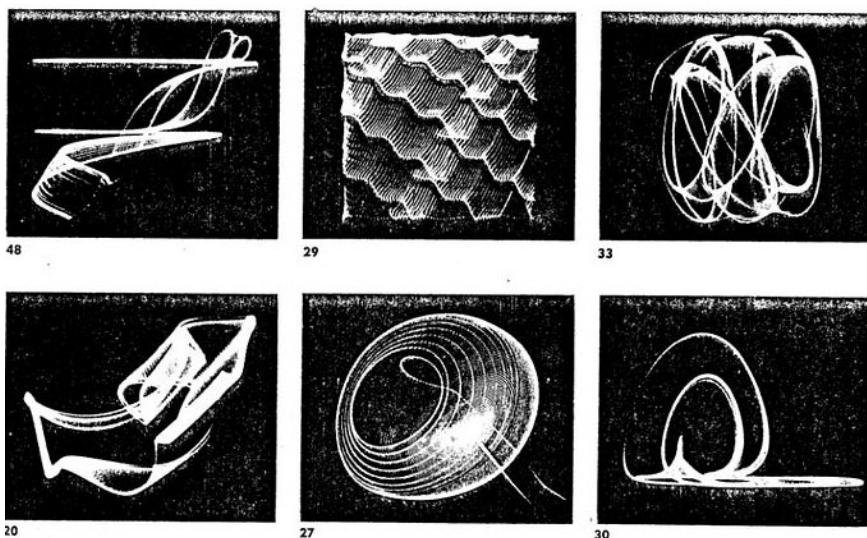


Fig. 3. Ben F. Laposky, *Elektronik Abstractions*, 1952.¹²⁹

In the 1950s, the first use of screens to display graphics was to visualise mathematical models. The first artworks were produced with analogue computers and the graphics were recorded on analogue filmstrips. The first example is *Electronic Abstractions*, a series of computer-generated graphics produced by the American Ben F. Laposky in 1952, which is considered one of the first pieces of computer art.¹³⁰

‘Electronic Abstractions are abstract art forms traced by complex electrical waves on the screen of a cathode ray oscilloscope. They are generated and shaped by electronic circuits and visualised by the glowing beam of the electronic

¹²⁹ Ben F. Laposky, “*Electronic Abstractions-A New Approach to Design*”, 1953, Published by Ben F. Laposky, USA, p. 10.

¹³⁰ Caio Barrocal, “Computer Art - The Art Machine and The 20th Century”, *Medium*, <https://medium.com/@caiobarrocal/computer-art-357490e6b478> (02.02.2025).

picture tube... They are compositions of electric vibrations in light that are as pleasing to the eye as compositions of sound vibrations in music are pleasing to the ear. These beautiful visual rhythms and harmonies of electronic abstract art can be recorded through photography.¹³¹

Although the artist himself does not refer to it as computer art, these works are visualisations created by controlling electronic devices without manual intervention.

Desmond Paul Henry (1921-2004) is another important person who created new media visualisations by a machine with the computer technology of the 1960s. A lecturer in the Department of Philosophy at the University of Manchester, Henry invented machine-generated effects similar to Microsoft's graphic abstracts. These drawings made by computers and drawing machines enabled Henry to improve his machine in the 1970s. He then produced his fourth and fifth drawing machines in 1984 and 2002 respectively. However, the machines he invented later were based on a mechanical pendulum design, not on bomb image computers.¹³²

¹³¹ Ben F. Laposky, *Electronic Abstractions-A New Approach to Design*, 1953, Published by Ben F. Laposky, USA.

¹³² Elaine O'Hanrahan, *Drawing Machines: The Machine*, 2005, Unpublished MPhil. Thesis. John Moores University, England (1960–1968).



Fig. 4. Henry with his analog computer, *Drawing Machine 2*, 1962.¹³³

In his machines, creative and aesthetic effects are created with small adjustments to the initial effects. In Henry's works, it is clear that the machine adjusted with the pendulum method creates different aesthetic works.

American computer scientist Edmund Berkeley published a title called 'Computer Art' in the magazine 'Computers and Automation'. On the cover of the magazine, which he first published in 1963, he published a 1962 painting by Ephraim Arazi (Israeli technology pioneer and

¹³³ "Desmond Paul Henry" (n.d.). *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/Desmond_Paul_Henry#/media/File:Desmond_Paul_Henry_with_Drawing_Machine_1.jpg (07.02.2025).

businessman). This picture, which he described as computer art, led to the launch of the first Computer Art Competition in 1963. This competition contributed to the development of computer art and inspired artists and IT professionals until 1973.



Fig. 5. Paul Henry, *Drawing by Machine*, 1962.¹³⁴

Since the 1960s, artists have been investigating how computers can independently produce art. The birth of digital art also dates back to the discovery of the computer. The computer art that emerged in the 1960s constitutes digital or algorithmic art.

¹³⁴ Originals from the Desmond Paul Henry Archive. <https://desmondhenry.com/gallery/> (06.02.2025).

When Frieder Nake opened a computer art exhibition in Stuttgart in 1965, he received criticism about whether the works produced by the programme that produced geometric shapes were real art. The same debate is similar to whether artificial intelligence produces real works of art. It is a fact that digital art is today theoretically and practically accepted in faculties, art and science circles.

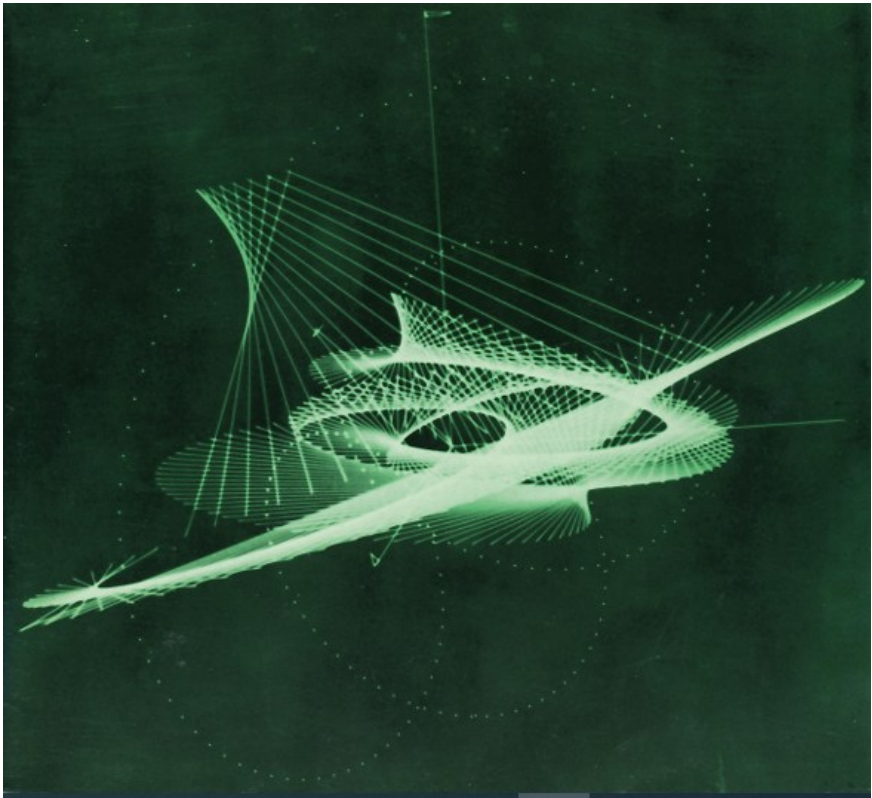


Fig. 6. Cover of Computers and Automation magazine, 1969.¹³⁵

¹³⁵ Edmund C. Berkeley, "Computers and Automation", Launched The Computer Art Contest, New York, 1969.

Digital Art and Coding

Digital art describes the efficient use of technology in creative thinking and art production. Found in a wide variety of media, digital art can be produced with a variety of techniques and ranges from computer, robotic, kinetic and net art to post-internet, virtual reality and augmented reality art.

Digital art can be produced entirely by the computer, such as fractals and algorithmic art, or it can be taken from other sources such as a scanned photograph, an image drawn using a mouse or graphics tablet, and vector graphics software.¹³⁶ Moving art into the digital world has led to the development of computer operating systems, software and vector programmes, and consequently tablets and smartphones.

The development of digital art with code-based software required working in laboratories in collaboration with mathematicians and programmers. Some artists, such as the Hungarian-born Vera Molnár (1924-2023), created the first code-based drawing programmes. They presented the first examples of today's computational art in computer labs in order to create creative applications. In the 1940-50s, non-representational paintings were created and called 'algorithmic or generative art'. In 1968, Vera Molnar used a computer to create her first algorithmic drawings, achieving

¹³⁶ Christiane Paul, *"Digital Art"*, Thames & Hudson: London. 2006, p.71.

complex geometric lines at a time when screens were not yet installed on computers (Fig. 7).

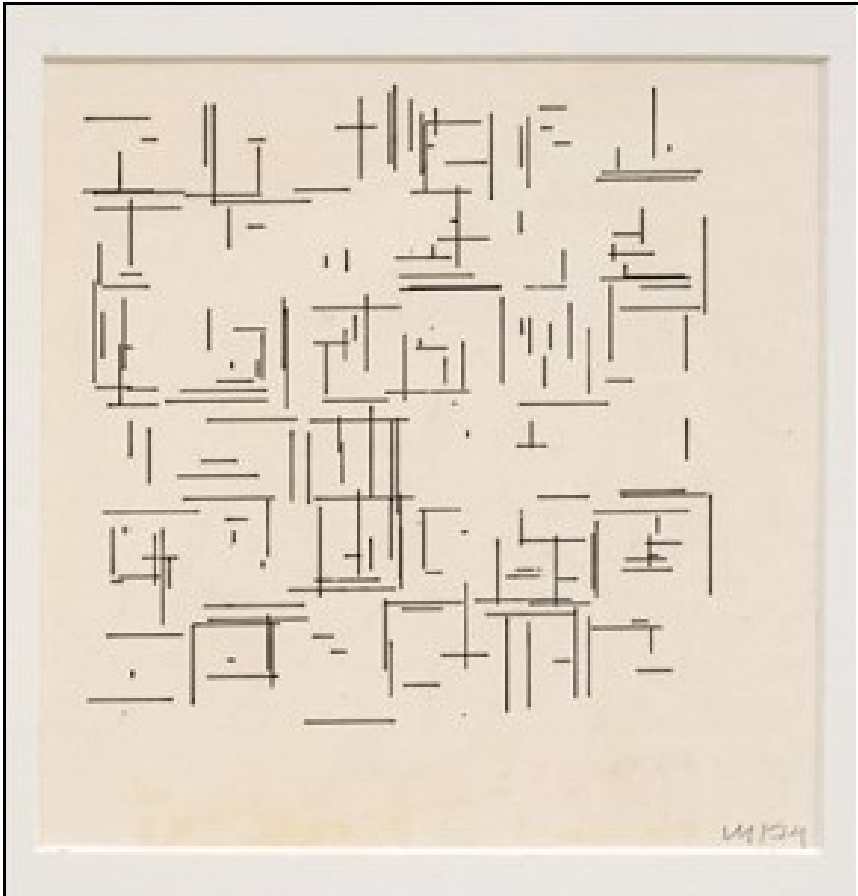


Fig. 7. Vera Molnár, *74,066/13.30.37*, Computer drawing 26x26 cm. 1974.¹³⁷

Digital art describes the efficient use of technology in creative thinking and art production. Found in a wide variety of media, digital art can be produced with a variety of

¹³⁷ Thaddaeus Ropac <http://ropac.net/artists/231-vera-molnar/works/12819-vera-molnar-molndrian-74-066-13.30.37-1974/> (02.02.2025).

techniques and ranges from computer, robotic, kinetic and net art to post-internet, virtual reality and augmented reality art.



Fig. 8. Harold Cohen, *Simulation drawing on computer, 1974, ABD*.¹³⁸

Cohen, who developed a small drawing robot that he called a 'turtle' (Fig. 9), obtained drawings on papers that he placed on the ground and then coloured them by hand (Fig. 8). AARON, a robotic machine, could initially draw black lines as a programming system, but Cohen trained it to paint in colour in later years. Designers who developed 3D modelling on computers to create animation, games, movies, and music titles produced animated digital works. British

¹³⁸ "Digital Art and Design". *Victoria and Albert Museum*, <https://www.vam.ac.uk/collections/digital-art-design> (07.02.2025).

computer artist William Latham (b. 1961) produced 3D computer models of organic life forms using genetic algorithm-based techniques to transform basic forms into artistic creations (Fig. 10).¹³⁹ In the late 1980s and 1990s, computer scientists and designers began to transform two-dimensional digital forms into three-dimensional animated objects and developed algorithms.

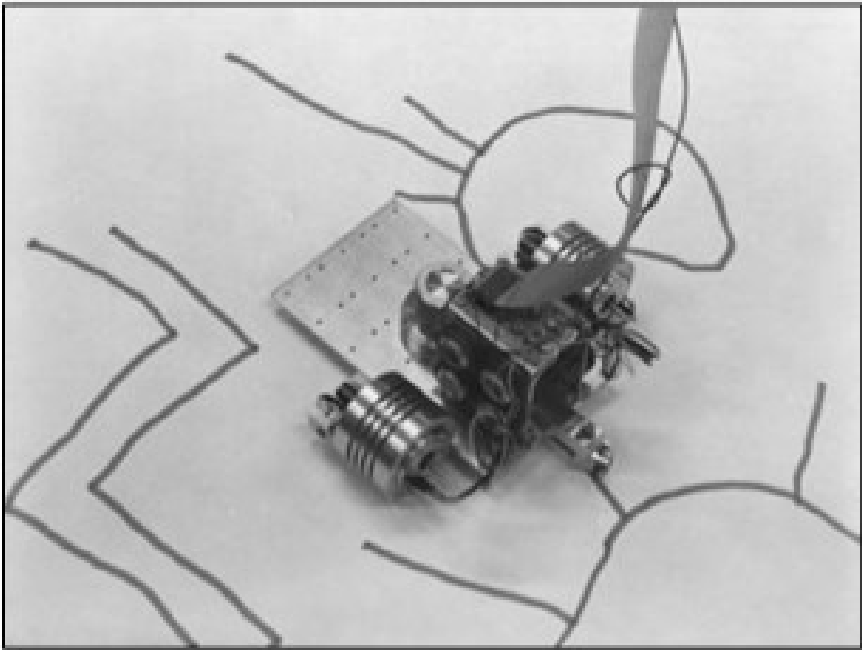


Fig. 9. Turtle robot painting in the 'Drawings' exhibition, 1979.¹⁴⁰

¹³⁹ J.J. Charlesworth, "Can AI Produce Images, But Can It Create Art for Itself?" *CNN*. <https://edition.cnn.com/style/article/artificial-intelligence-ai-art/index.html> (05.03.2025).

¹⁴⁰ Chris Garcia, "Harold Cohen and AARON, A 40-Year Collaboration". <https://computerhistory.org/blog/harold-cohen-and-aaron-a-40-year-collaboration/> (18.06.2021).



Fig. 10. William Latham, *3D Organic Form*, Gazelli Art House¹⁴¹

Artificial Intelligence and Machine Learning

Artificial Intelligence (AI) is a system in which a computer-controlled robot imitates human-specific intelligent behaviors. It is a machine learning that can demonstrate the perception, production, thinking and problem-solving abilities of human intelligence. In 1943, during the Second World War,

¹⁴¹ William Latham, *Gazelli Art House*
<https://gazelliarthouse.com/news/1313-cafa-william-latham/> (08.02.2025).

reference was made to computers and artificial intelligence produced by electromechanical devices. Engineers who developed machine intelligence and the world of informatics have done many studies to develop artificial intelligence algorithms.

In today's Industrial Revolution, a relationship has been established between machines and humans with the Internet of Things (IoT). It is expected that new data built on old information will be processed into these machines and produce creative results and possibilities. It has been revealed that machines can create a work of art with the combination of computer science and artificial intelligence. With the 'computational creativity' that has been put forward, computers have been enabled to develop creative software. It has also become possible to produce works of art such as painting, music and poetry with the creative software produced. At the same time, artists can create new and original works by using these software as a tool.

"Machine learning is a data analysis method that automates analytical model creation. It is a field of artificial intelligence based on the idea that systems can learn data, identify patterns, and make decisions with minimal human intervention"¹⁴². In artificial intelligence technology, the more

¹⁴² Davenport, T.H. "Machine Learning", *Analyst The Wall Street Journal*. https://www.sas.com/en_us/insights/analytics/machine-learning.html (04.05.2025).

advanced version of machine learning, image and voice recognition, and data editing instead of making predictions, recognizing, and identifying systems with the 'deep learning' technique. This system offers more personal services such as touch, face scanning, and gesture recognition. This system has become an important part of today's game designs and digital profile creation. The computers and various machines of our age have been made more functional by connecting to the internet.

While the internet provides us with data, artificial intelligence processes it. If we look at the point that digital art has reached today, the idea that artificial intelligence can also produce works of art has emerged and machines have been trained in this direction.

The Art-net website, one of the important names in the art market, announced that a Parisian collector purchased a work with artificial intelligence in 2018. It reported that this work was created by a computer program by Obvious, a French creative collective. This portrait of the fictional Belamy family was created as artificial art with a series of algorithms. The portrait series offered for sale has become a promising example of the economic aspect of artificial intelligence art.

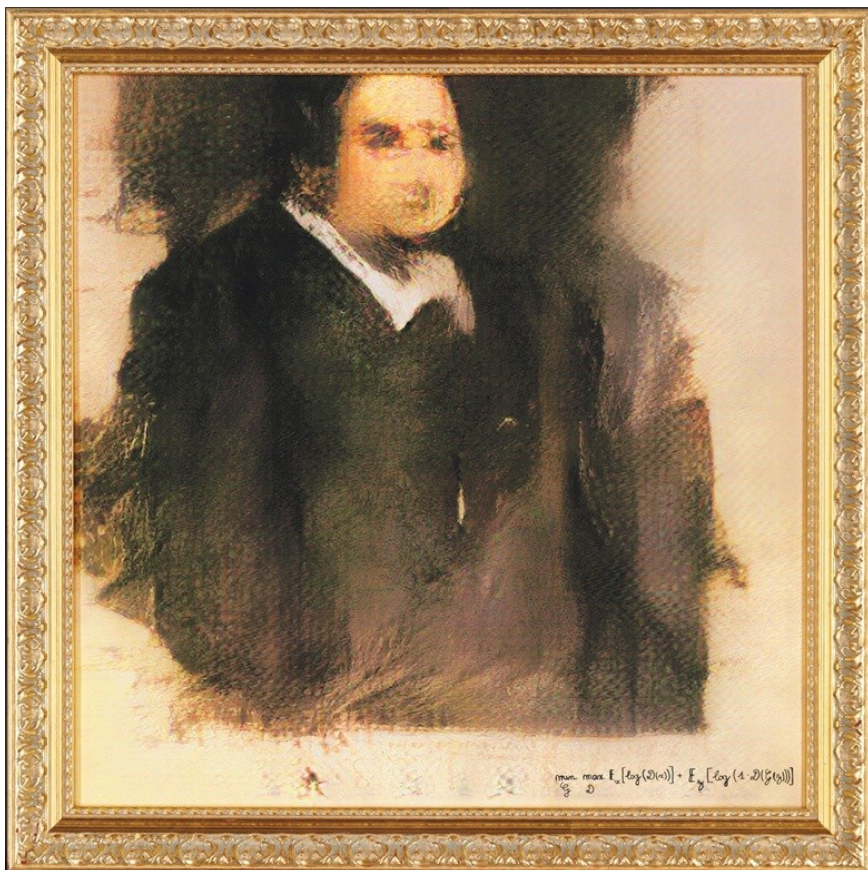


Fig. 11. Fam $G \max_D \mathbb{E}_x [\log D(x)] + \mathbb{E}_z [\log (1 - D(G(z)))]$, Edmond de Belamy portesi, 2018.¹⁴³

The first portrait study signed by artificial intelligence (Fig. 11) was created by a computer without any human intervention using an artificial intelligence system called Generative Adversarial Networks (GAN). The Belamy

¹⁴³ Christie's Images Ltd. <https://news.artnet.com/market/first-ever-artificial-intelligence-portrait-painting-sells-at-christies-1379902> (09.02.2025).

portraits here were created by imitating paintings from the 14th to the 18th centuries.¹⁴⁴

Professor Ahmed Elgammal from Rutgers University in New Jersey conducted a similar study on the Belamy family using data obtained from 14th century paintings. Elgammal, who investigates the representations of moving objects, says that the results of the virtual intelligence are mostly abstract images. Elgammal trained his algorithm by feeding it more than 80,000 digitized images of Western paintings from the 15th to the 20th centuries. According to him, the machine developed an aesthetic understanding. The algorithms it developed produce art without human intervention.¹⁴⁵

The first art exhibition produced by an AI algorithm, called Art in the Age of AI (AICAN), was opened in the USA. Using psychology-based and deep learning techniques, AICAN creates artistic images (Fig. 12). The AICAN algorithm seeks an answer to the question, "What if we teach a machine how to recognize art and art styles and then program it to create new images that do not follow established styles?" Elgammal said the following about the algorithm he created: "When I create the frame, I see myself

¹⁴⁴ Eileen Kinsella, "First AI-Generated Portrait Sold at Auction Lowers Expectations". *Artnet*. <https://news.artnet.com/market/first-ever-artificial-intelligence-portrait-painting-sells-at-christies-1379902> (07.02.2025).

¹⁴⁵ Rene Chun, "It Becomes Difficult to Tell Whether a Painting Was Made by a Computer or a Human". *ArtsyNet*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-hard-painting-made-computer-human> (05.03.2025).

as an artist. The machine itself explored the possibilities and gave me the answer. Thus, the machine is part of the creative process".¹⁴⁶ If these works that are aesthetically appealing to humans are produced by unmanned machines, it is a fact that artificial intelligence makes art.

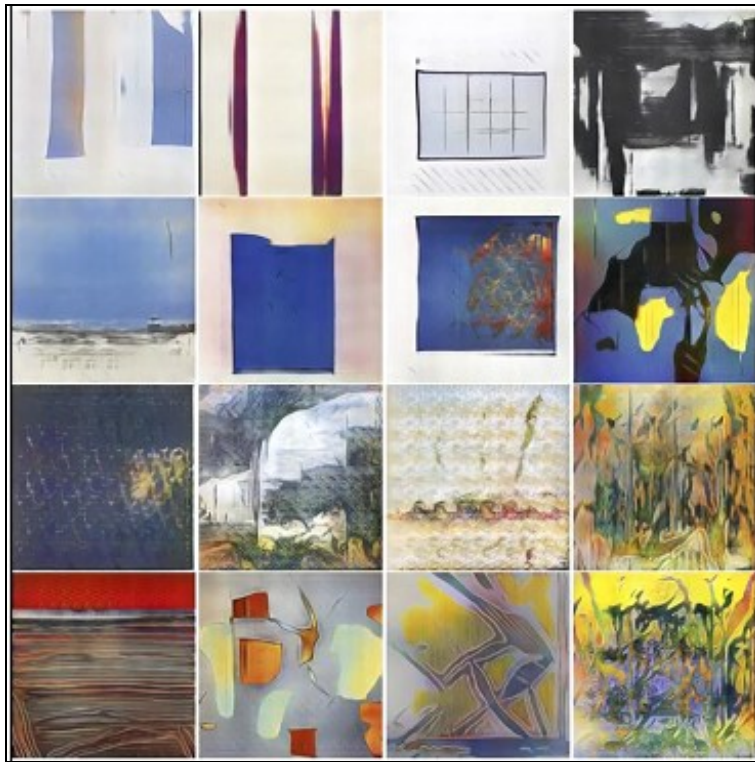


Fig. 12. Fam AICAN Collection, *Creative Adversarial Networks: Generating art by Learning about Art and Deviating from Style Norms*, 2017.¹⁴⁷

¹⁴⁶ "Unhuman: Art in the Age of AI (2017)", *Rutgers University*. <https://sites.google.com/site/digihumanlab/products-services> (01.02.2025).

¹⁴⁷ *Rutgers University* (2018). <https://sites.google.com/site/digihumanlab/research> (06.02.2025).

Elgammal conducted a Turing test to compare computer-generated images with human-generated images. Subjects could not distinguish between AI-generated works and human-generated works. In fact, they found AI art more aesthetically appealing.

It is clear that AICAN, which uses psychology-based and deep learning techniques, creates artistic images. Its algorithm answers the question: "What if we could teach a machine how to recognize art and art style, and then program it to create new images that do not follow the established styles?"¹⁴⁸

Mario Klingemann, an AI pioneer who works with GANs, says that this model can create images that define the emerging and new type of AI, and that it is really just a tool. "Even if you do not have a deeper understanding of how they work and how you can control them, they create instant gratification."¹⁴⁹ Klingemann said in his talk. If we look at the evolutionary process of creativity and art, we see a development from cave paintings to the Renaissance, from realistic art to abstract art. It is possible to see an abstract progress in the works produced by the first computer art and

¹⁴⁸ "Unhuman: Art in the Age of AI (2017)", *Rutgers University*. <https://sites.google.com/site/digihumanlab/products-services> (01.02.2025).

¹⁴⁹ Tim Schneider, Naomi Rea (2018). *Has Artificial Intelligence Given Us the Next Great Art Movement?* Experts Say Slow Down, the 'Field Is in Its Infancy'. *Art News*. <https://news.artnet.com/art-world/ai-art-comes-to-market-is-it-worth-the-hype-1352011> (06.02.2025).

artificial intelligence. This also contributes to new media art. It is aimed to produce effective works of art by adding more complex codes to AI algorithms.



Fig. 13. Robot Painter AI-DA, Portrait series.¹⁵⁰

The first painter robot AI-DA, whose construction was completed in 2019, opened an exhibition in England in 2021 with the portraits it drew. The painter robot, which was produced through an agreement between gallery owner Aidan Meller and a robotics company called Cornish, was developed at Oxford University. AI-DA draws portraits using graphic algorithms for drawing and painting, and can also draw by hand what it sees with its artificial eyes (Fig. 13). AI-DA synthesizes the algorithms given to it with deep learning and can produce works that are unlike any other. “AI-DA is

¹⁵⁰ Gemma Peplow, „AI robot AI-DA is about to make history giving evidence to a House of Lords inquiry”, *News Sky*, <https://news.sky.com/story/ai-robot-ai-da-is-about-to-make-history-giving-evidence-to-a-house-of-lords-inquiry-12717525> (10.02.2025).

creative according to the criteria set by Professor Margaret Boden, which is that the works must be new, surprising and have cultural value.¹⁵¹

In the world of science and technology, the idea that machines and algorithms affect our behavior and that our actions are not ours alone has emerged. The decisions and suggestions of algorithms are respected by their creators. Machines and humans collaborate to produce works of art; this also helps us question ourselves and our place in society about our own worlds intertwined with technology. Artificial intelligence is a structure that creates new possibilities by taking inspiration from human creativity. The world of technology supports independent creativity and the separation of artificial intelligence from humans. So how does this work in the virtual universe?

Metaverse and Virtual Reality

By teaching algorithms big data, it is expected to absorb them and create new possibilities. Robots and artificial intelligence can visualize data and dimensionality. The Metaverse is a continuous and interactive online community that combines digital simulation with the real world. It is built on the combination of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) technology that enables the interaction of

¹⁵¹ “Ai-Da Is It Art” *AI-Da Robot*. <https://www.ai-darobot.com/> (07.03.2025).

objects and people with the digital world. "Therefore, the Metaverse is a system of interdependent, durable, multi-user platforms that host social, networked, immersive environments. It enables users to communicate and interact with digital artifacts in real time in a fluid, bodily way"¹⁵².

We have a mechanism that perceives the world and objects in 3D. Thanks to the Metaverse, we can see rapidly manipulated images of high dimensionality. We can move, touch objects and produce various works of art in the virtual universe that allows space to be imagined and transformed into visual clarity. The Metaverse has also enabled the creation of virtual exhibitions and museums, bringing visitors together with works of art even when they are at home.

The Metaverse has particularly influenced the world of game design and has enabled developments in this area. Designers and programmers can create three-dimensional characters and visualize spaces and objects realistically through virtual reality. Players and users can increase their artistic development by creating their own avatars. Performance artists also contribute to the development of new media by creating new games and choreographies with their virtual bodies in the virtual universe.

¹⁵² Mohammed Aljanabi and Mohammed Sahar Yousif, "Metaverse: Open Possibilities", *Iraqi Journal for Computer Science and Mathematics*: Vol. 4: Iss. 3, 2023. DOI: 10.52866/ijcsm.



Fig. 14. NFT Museum¹⁵³



Fig. 15. Serwah Attafuah, *Creation of My Metaverse*¹⁵⁴

¹⁵³ Sarah Jansen, *Coin Telegraph*. <https://cointelegraph.com/news/nft-museum-positioned-as-largest-digital-art-display-in-the-metaverse> (07.02.2025).

¹⁵⁴ Caitlin Barker, "Into The Metaverse". *Semi Permanent*, <https://www.semipermanent.com/stories/into-the-metaverse> (06.02.2025).

In the Metaverse, artists/designers have the freedom to design beyond the boundaries of the physical world and create new visual possibilities. It is possible to offer users completely fantastic and effective landscapes, surreal environments and futuristic cities. Thus, new economic doors have been opened for artists. Artists can exhibit their works in NFT (Non-Fungible Token) museums and galleries and come together with art collectors

The impact of designs in the Metaverse is not only aesthetic, but also important for shaping user experiences, conveying information, and creating brand identities.¹⁵⁵ For this reason, it has also significantly influenced the world of graphic design. Designers push their imagination to create visually stunning and interactive virtual environments that enhance user experience, and to provide branding and marketing.

Metaverse Art

The technology called Augmented Reality (AR) is the enrichment, modification and augmentation of real world objects, people or environments with computer-generated images, sounds and graphic data. In Virtual Reality (VR), real and imaginary products are combined. The person interacts with an artificial three-dimensional visual or other sensory

¹⁵⁵ Heba Ibrahim, "The impact of metaverse design on user experience, information conveyance, and brand identity". *Journal of Design and Digital Media*, 4(1), 2023, p. 40.

environment. In this technology, which uses computer modeling and simulation, the user wearing a helmet watches animated images of the simulated environment.

The most appealing aspect of metaverse art is that it allows artists to experiment with new environments and techniques. Virtual reality technology is a great tool for creating immersive installations that transport viewers to other worlds. Augmented reality is also used to create interactive sculptures and installations that respond to the viewer's movements and gestures. Metaverse artists can reach a wider audience. Traditional galleries and museums are limited by their physical locations and space, but in the metaverse, there are no space limitations and can be Accesat from anywhere in the world. Visitors to a rendered 3D artwork can be rotated or zoomed in and out, and they can examine its details. They can slice a sculpture, enter it, and change its color. This eliminates the distance and limitations between the artwork and the viewer.

The metaverse gives artists the opportunity to transcend their own boundaries because it offers intelligent tools – brushes that paint in three dimensions, on generator-based artificial intelligence – that not only inspire the artist but also do some of the craftwork. It is easy to design objects in the virtual world that could never be created in the physical

world. The artist can visualize, creates his own imaginary world and invites the viewer in.¹⁵⁶



Fig. 16: Müberra Bülbül, *Augmented reality application*, Russia.¹⁵⁷

Morgan Moghaddan, an artist who immigrated to New York and is a professor of Digital Art at LIU Brooklyn, makes illustrated animation, crypto and NFT art, and exhibits her works in many countries with augmented reality. The artist's works, which I took part in a group exhibition in Istanbul in 2018, attract great attention. In an interview in 2024, she

¹⁵⁶ Alicja Kępińska, Radosław Wiśniewski, "Metaverse And Its Creative Potential For Visual Arts", *Acta Universitatis Lodzensis Folia Sociologica* 2023. DOI:10.18778/0208-600X.85.04.

¹⁵⁷ Müberra Bülbül collection, 2018.

introduces herself as follows: “I am a digital artist and animator who works primarily with 3D Computer Graphics (3D CG) for screen-based animation and animated paintings, Chronometric Sculpture, NFTs, Net Art, AR, VR, physical prints, physical sculptures, physical and virtual installations, and physical-digital mixed media. Since the 1980s, I have had a pioneering practice that includes many different exhibited fine art collections using computer-based technologies and mostly 3D CG since the late 1980s.” As in her work system, the digital art trend of the 80s has created an evolutionary trend with the development of new media and the virtual world today. Crypto art is not only done in terms of branding and marketing, but also protects the copyrights of artists in the virtual universe. In the 2010s, with the development of blockchain technology, it has gained widespread acceptance and rapid and huge popularity by providing a basic technology where everyone can transact with a decentralized understanding; buy, sell or save for digital artworks.¹⁵⁸

The process where crypto money began to be earned includes NFT technology, which also allows artworks to be bought and sold. With this technology, a blockchain has been

¹⁵⁸ Melanie Ehrenkranz, “How Blockchain Technology Reached Christie's And Changed The Art World Along The Way”, *Web Archive*. <https://web.archive.org/web/20201027195423/https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/how-blockchain-technology-reached-christie-s-changed-art-world-along-n1244951> (07.02.2025).

created, and every artwork or artistic creation has been connected to each other. “They are digital assets based on cryptography that guarantee that a work of art is unique and unrepeatable, at the same time confirming the ownership of the work, securing every transaction made with the work in question and following up when necessary”¹⁵⁹.



Fig. 17. Morgan Moghaddam, *Our Lips Our Sealed*.¹⁶⁰

Virtual Culture

Especially after the Covid-19 pandemic, the virtual world has entered our real lives more and changed our individual experiences and social interactions. This is a situation that

¹⁵⁹ “NTF'ler, Dijital Sanat ve Meta Evren”, *Telefonica*. <https://www.telefonica.com/en/communication-room/blog/nft-digital-art-metaverse/> (08.02.2025).

¹⁶⁰ Kate Armstrong, „Interview with Marjan Moghaddam”. 2025. <https://aifutures.substack.com/p/interview-with-marjan-moghaddam> (12.02.2025).

has emerged to facilitate social interactions and to promote the psychological well-being of people in social contexts. “The use of immersive virtual environments in psychology has proven to be quite beneficial, especially in terms of social interaction”¹⁶¹.

Metaverse, which creates an online community, has enabled users to communicate and interact with others in real time. In the metaverse, there is a three-dimensional virtual but realistic world where social, educational, employment and economic activities are possible, as in reality. It also allows all kinds of activities carried out here to be integrated into real life.

Studies have shown that virtual reality can increase social behavior and create empathy among users. Simulations provide the highest level of realism to affect users’ visual, auditory, tactile, and even olfactory and gustatory senses. Virtual reality animations also serve as an artistic response to cultural heritage destruction, and as an important tool for many nations and cultures to survive and ensure cultural transmission to new generations. Such animations will stand before us as symbolic representations of a society’s existence. Digital travellers will be able to visit various ancient cities and cultural heritages, such as Hegra,

¹⁶¹ Jim Blascovich, et al. “Immersive Virtual Environment Technology as a Methodological Tool for Social Psychology”, *Psychological Inquiry*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc. USA, 2002.

a UNESCO World Heritage Site, in the metadata universe as if they were there.



Fig. 18. Ancient city on Metaverse, Saudi Arabia, Hegra.¹⁶²

VR has enabled artists, architects, musicians and creators to showcase their work in completely new ways. Meetings, concerts and various events that defy distance have increased both the continuity of artists' production and the social interaction of audiences/participants. VR also appears as a very effective tool in the world of education. Simulated environments and applications provide a more educational and safe education opportunity. Games in the metaverse offer opportunities to develop children's imagination and affect their language development. At the same time, it has psychological and cultural effects such as making foreign friends, cultural transfer and socialization.

¹⁶² Lovin Suudi, "AlUla Is Now On The Metaverse". *Lovin*. <http://lovin.co/riyadh/en/latest/alula-is-now-on-the-metaverse/> (15.02.2025).

Educators can regularly use virtual reality games to attract the attention of the class and encourage easy peer competition. Visiting virtual museums in the classroom environment provides a better understanding of works of art and can reduce some risks and costs. Visiting different cities and experiencing many cultures at the same time is one of the best advantages of the virtual universe. Navigating in space with the Helmet vehicle and moving objects with equipped data gloves provide a tremendous experience.

It is necessary to pay attention to important elements such as ethics and data privacy, as well as the aspects where it is useful. Addressing social challenges such as identity concerns, social isolation, and inequality is crucial to creating a safer and more engaging digital community. “Strengthening social ties, encouraging innovation, and fostering a sense of global community, responsible development, and prioritizing ethical issues are areas where the Metaverse has the potential to shine” ¹⁶³ . Ethical dilemmas such as children’s rights and privacy should be revealed and worked on. Blockchain and crypto signatures have been developed to protect and secure works of art, but guidelines should be issued for their auditing and accountability.

¹⁶³ Gi Sang Yoo, Kwang Chun, "A Study On The Development Of A Game-Type Language Education Service Platform Based On Metaverse", *Journal of Digital Contents Society*, vol. 22, no. 9, 2021, pp. 1377-1386.

Conclusion

Computers were initially electronic devices used to perform arithmetic and mathematical calculations. Since digital screens were added to this machine, they have affected the cinema sector and various fields, as well as radically changing the purposes of using computers. Monitors for visual arts opened the door to new art and started the digital art revolution. With digital art, different techniques and disciplines came together and software programs were developed for every purpose. There was a great economic revolution in this sector, and scientists, mathematicians, software developers and artists knew how to benefit from it.

Since computers used to be impersonal and were examined in university laboratories, scientists were interested in digital data. The awareness that calculation and geometry were important in art directed artists and designers to it. The first digital works were made by computer programmers and software developers, but when computers started to become personal, artists embraced this trend. In order to create a digital work with computational creativity, the computer was used as a tool and at the same time, it was necessary to have artistic knowledge and aesthetic perspective. The aesthetic images made with the pendulum method were coincidental. Artists intervened more in this and directed the machines. Machines could respond to commands, so they could be trained. Artificial intelligence

was the result of deeply training machines and made things easier for us in every aspect of our lives. If it works so well in health, education, and the service sector and can offer new suggestions to humans, then artificial intelligence could also make art. Art is an aesthetic creation that emerges as a result of knowledge and experience. At that time, artificial intelligence was taught art history and thousands of works of art were introduced. The artificial intelligence, which analyzed everything it learned, synthesized them and created new possibilities. These new visuals that emerged really had aesthetic value. Therefore, artificial intelligence could really produce works of art. In addition, artificial intelligence technology played a role in style transformation and creative inspiration and influenced artists.

In order to use this technology effectively, designers must first understand existing AI tools and software to determine which tools are right for their needs. This may include image creation, image editing, image recognition and analysis, etc. Designers can use these tools to get inspiration or create visual elements. Although scientists and technology developers are trying to transform AI into a structure that produces, designs, and inspires as an entity independent of humans, machine-human interaction and collaboration should be important.

The digital world has opened new doors for us and we found ourselves in a virtual universe. With the discovery of

the internet, machines connected to it drew us into this world. Thanks to sensors, working vehicles, household appliances, and programs could respond to our movements and gestures. The internet created a social environment for us and we held our meetings, business meetings, and events in a virtual environment. As a reflection of the real world, our economic, cultural, and social needs and characteristics existed and took shape there. The virtual universe responded to our needs for entertainment, employment, education, and socialization. We saw how three-dimensional space could look and that we could move and produce art there. Game design and avatar technology have improved, virtual museums and ancient cities have been visited. The economic relationships of artists and designers who reflect reality into the virtual universe with three-dimensional modeling techniques have also changed, and works can be bought and sold with crypto.

Global virtual culture has become a common culture where almost all cultures and societies meet. The new generation has become a part of this culture and a member of this society. Some underdeveloped countries that do not have this technology and young people who do not have equal education will not have the same opportunities and will feel excluded. No matter how much we are captivated by the magic of the virtual world, we must continue to work that will touch real life in order not to forget humanity. Steps should

be taken in this direction so that we do not forget being ourselves and the cultural characteristics of our ancestors, and people should not completely surrender themselves to a machine. When our avatars do not fully reflect us, there will be a difference between the ideal self and the real self and this will create identity confusion. Although the virtual universe takes us beyond our dreams, our physical, mental and spiritual activities have slowed down.

References

- *****, "Ai-Da Is It Art" *AI-Da Robot*. <https://www.ai-darobot.com/> (Access date 07.03.2025).
- *****, "Unhuman: Art in the Age of AI (2017)", *Rutgers University*.
<https://sites.google.com/site/digihumanlab/products-services> (Access date 01.02.2025).
- *****, Early Computer Art. (n.d.). *Artsy Net*,
<https://www.artsy.net/gene/early-computer-art> (Access date 08.02.2025).
- *****, "NTF'ler, Dijital Sanat ve Meta Evren", *Telefonica*.
<https://www.telefonica.com/en/communication-room/blog/nft-digital-art-metaverse/> (Access date 08.02.2025).
- Aljanabi, Mohammed, Mohammed Sahar Yousif, "Metaverse: Open Possibilities", *Iraqi Journal for Computer Science*

and Mathematics: Vol. 4: Iss. 3, 2023. DOI: 10.52866/ijcsm.

Barrocal, Caio, "Computer Art - The Art Machine and The 20th Century", *Medium*, <https://medium.com/@caiobarrocal/computer-art-357490e6b478> (Access date 02.02.2025).

Berkeley, Edmund C., "Computers and Automation", Launched The Computer Art Contest, New York, 1969.

Blascovich, Jim, et al. "Immersive Virtual Environment Technology as a Methodological Tool for Social Psychology", *Psychological Inquiry*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc. USA, 2002.

Charlesworth, J.J., "Can AI Produce Images, But Can It Create Art for Itself?" *CNN*. <https://edition.cnn.com/style/article/artificial-intelligence-ai-art/index.html> (Access date 05.03.2025).

Chun, Rene, "It Becomes Difficult to Tell Whether a Painting Was Made by a Computer or a Human". *ArtsyNet*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-hard-painting-made-computer-human> (Access date 05.03.2025).

Davenport, T.H., "Machine Learning", *Analyst The Wall Street Journal*. https://www.sas.com/en_us/insights/analytics/machine-learning.html (Access date 04.05.2025).

Ehrenkranz, Melanie, "How Blockchain Technology Reached Christie's And Changed The Art World Along The Way",

Web

Archive.

<https://web.archive.org/web/20201027195423/https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/how-blockchain-technology-reached-christie-s-changed-art-world-along-n1244951>
(Access date 07.02.2025).

Ibrahim, Heba, The impact of metaverse design on user experience, information conveyance, and brand identity. *Journal of Design and Digital Media*, 4(1), 2023, p.40.

Kępińska, Alicja, Radosław Wiśniewski, "Metaverse And Its Creative Potential For Visual Arts", *Acta Universitatis Lodzensis Folia Sociologica* 2023. DOI:10.18778/0208-600X.85.04.

Kinsella, Eileen, "First AI-Generated Portrait Sold at Auction Lowers Expectations". *Artnet*.
<https://news.artnet.com/market/first-ever-artificial-intelligence-portrait-painting-sells-at-christies-1379902>
(Access date 07.02.2025).

Laposky, Ben F., *Electronic Abstractions-A New Approach to Design*, 1953. Published by Ben F. Laposky, USA.

O'Hanrahan, Elaine, *Drawing Machines: The Machine*, 2005. Unpublished MPhil. Thesis. John Moores University, England (1960–1968).

Paul, Christiane, "*Digital Art*", Thames & Hudson: London. 2006. p.71.

Schneider, Tim, Naomi Rea, *Has Artificial Intelligence Given Us the Next Great Art Movement?* Experts Say Slow

Down, the 'Field Is in Its Infancy'. 2018. *Art Net News*.
<https://news.artnet.com/art-world/ai-art-comes-to-market-is-it-worth-the-hype-1352011> (Access date 06.02.2025).

Yoo, Gi Sang, Kwang Chun, "A Study On The Development Of A Game-Type Language Education Service Platform Based On Metaverse", *Journal of Digital Contents Society*, vol. 22, no. 9, 2021, pp. 1377-1386.

Müberra Bülbül (Istanbul/Turkey). Graduated from Fine Arts Education of Marmara University. Completed Master and PhD in Graphic Design in Istanbul. Researched about Croatian Printmaking and compared with European designs in Fine Arts Academy of Zagreb University (2023-24). She is visual artist, designer and teacher. Expert of graphic art at Ministry of Education in Istanbul. Participated in many international symposiums, fairs, biennial, workshops and exhibitions. Has few solo exhibitions, published many articles and written two books.

CUPRINS

ARTA ÎN VREMEA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE: DESPRE AURA PIERDUTĂ ȘI MAȘINĂRIA CARE VISEAZĂ

D. Ungureanu.....4

ÎNTRE SENS ȘI SUSPICIUNE. ION NICODIM ÎN ARHIVA CNSAS: LECTURI REPRESIVE ȘI REZISTENȚĂ SIMBOLICĂ

Drd. Irina Paraschiv.....16

PRODUCEREA SPAȚIULUI PUBLIC PRIN PRACTICI ARTISTICE ÎN ORAȘELE POSTSOCIALISTE

Drd. Dumitrița Gurău59

EXPANSIUNEA DISCURSULUI ARTISTIC PRIN UTILIZAREA TEHNOLOGIEI HDR (HIGH DYNAMIC RANGE)

Drd. Andrei Botnaru.....75

COMUNICAREA VIZUAL-VERBALĂ ÎN PUBLICITATE: RELAȚIA IMAGINE-TEXT ȘI EXPRESIVITATEA EMBLEMATICĂ

Drd. Theodor Filip.....87

SUBIECTUL ÎN *DEVENIRE*: O ANALIZĂ SEMIOTICĂ

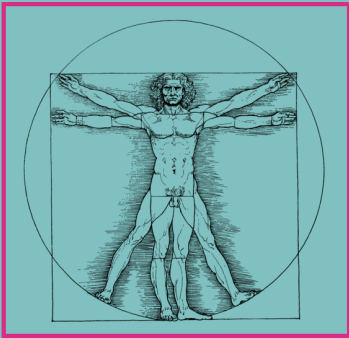
Drd. Andreea Pricop.....99

TOPOGRAPHIES OF MEMORY: THE MUSEUM AS A MAUSOLEUM IN THE CONTEMPORARY URBAN LANDSCAPE

PhD Std. Petruța-Iulia Luchian.....113

**DIGITAL ART TO THE METAVERSE AND VIRTUAL REALITY
CULTURE**

PhD Std. Müberra Bülbül..... 140



ISSN 2247 4951
ISSN-L = 2247 4951