

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE "GEORGE ENESCU" IAȘI
FACULTATEA DE ARTE VIZUALE ȘI DESIGN
SPECIALIZAREA GRAFICĂ

**PARADIGME ALE CULTURII VIZUALE CONTEMPORANE.
CERCETĂRI ȘI APLICAȚII MULTIDISCIPLINARE**

TEZĂ DE ABILITARE
ÎN DOMENIUL ARTE VIZUALE

Conf. univ. dr. Modesta Maria Lupașcu

**Iași
2021**

REZUMAT

Teza de abilitare cu titlul *Paradigme ale culturii vizuale contemporane. Cercetări și aplicații multidisciplinare* este întocmită în conformitate cu dispozițiile legale și metodologia ghidului CNATDCU privind obținerea atestatului de abilitare în domeniul Arte Vizuale.

Lucrarea prezintă principalele realizări științifice și profesionale în domeniul de referință și planurile de dezvoltare a carierei mele profesionale, în cadrul celor trei secțiuni:

I. Rezultatele direcțiilor tematice de cercetare profesională/științifică/didactică;

II. Planuri de evoluție și dezvoltare a carierei și principalele direcții de cercetare;

III. Referințe. Această din urmă secțiune cuprinde referințe bibliografice asociate, conform cerințelor, primelor două secțiuni.

Prima secțiune prezintă rezultatele obținute în trei direcții-cadru ale carierei: **activitatea de cercetare artistică**, al cărei debut a fost marcat prin obținerea titlului de doctor în domeniul Arte Plastice și Decorative (Universitatea Națională de Arte "George Enescu" Iași, 2010); **activitatea de creație artistică**, coordonarea de proiecte artistice, coroborată cu activitatea curatorială; **activitatea didactică**, coordonarea de programe de studii și contribuția în proiecte educaționale.

Teza de doctorat cu titlul *Modulul fractal – retrospectivă și actualitate în artele vizuale* analizează fenomenul fractal ca provocare prin simbioza dintre artă și Preocupările care care au derivat din subiectul tezei de doctorat, au fost orientate către domeniul sistemelor grafice multidisciplinare cu aplicație preponderent către mediul 3D. Explorările au fost conduse în primul rând de un ethos hiperrealist, asociate cu infuzii neobaroce (în proiectele din diferite expoziții personale din țară și străinătate: *Venice - 2016*, *Venice II – 2017*, *Le dessin traditional versus la création numérique – 2019*, *Ad melioram - 2021*, *precum și în cadrul proiectului internațional Festival Franco-Anglais de Poésie, edițiile 2010-2014*).

Activitatea curatorială, de inițiere și coordonare a proiectelor artistice personale și colective se evidențiază în proiectele dedicate mediului educațional-artistic (*Festivalul Internațional de Film Studențesc de Animație Animafantasia*, 2011 – 2020, *International*

Contemporary Engraving Biennale (II), N-E, Iași - 2017, 2019 IASI Heritage Week, Refresh Connecting European Culture, Basme reConstruite – 2020, AI+AR -2021, etc.)

Am făcut parte din echipa dedicată procesului de realizare editorială pentru două dintre volumele omagiale angajate în celebrare istoricului bogat, valoros al Universității Naționale de Arte "George Enescu" Iași, la moment aniversar - *160 de ani de învățământ artistic modern la Iași. Partea a III-a, UNAGE astăzi, respectiv Profesori de ieri și de astăzi. Universitatea Națională de Arte George Enescu la 160 de ani.*

Cercetările în cadrul unor workshop-uri, conferințe, studii sau articole de specialitate teoretizează și ordonează conceptele artistice și de operare din diferite domenii din perspectivă multidisciplinară, prin corelarea cu o serie de conținuturi practice și studii de caz. Aportul proceselor creative în dezvoltarea personală și în cadrul mai larg al cunoașterii este prezent în conceptele unor proiecte de cercetare artistică: *Materialități și texturi în grafica digitală 3D, Personaj și emoție în proiecte animate de grafică 3D, Ritmul în editarea filmului de animație. Un limbaj metanarativ și studii focalizate asupra relației dintre artă și tehnologie: The Computer Generated Art/Contemporary Cinematography And The Remainder Of The Art History. A Critical Approach -2016, etc.*

Activitatea didactică relevă conținuturi ale disciplinelor predate (începând cu anul 2011) în cadrul Specializării Arte Plastice – Grafică, și din 2014 în cadrul sub-specializării pe care am înființat-o – Animație: *Animația 3D – o taxonomie a tehnicilor grafice computerizate - 2017, Emergența teoriilor și practicilor cultural-artistice către animația computerizată contemporană – syllabi -2017, Resurse educaționale pentru animație – Syllabus 2021, Emergence Of Cultural-Artistic Theories And Practices Towards Animation Contemporary Computerized: Syllabi - 2021.* Sunt evidențiate structurile cursurilor predate, tematicile abordate și propuse și principalele direcții de cercetare.

Am prezentat și unele contribuții legate de dezvoltarea proiectelor educaționale: elaborarea facțiunii programului de studii Grafică-Animație, nivel licență (2014), participarea în proiecte de cercetare: *MEMORI, EU FP7- Supported Collaborative Project 265132 - 2013, Multidisciplinary Research of Mobile and Built Heritage – Scientific Bridges to Multilateral Project Co-operations. Early Cements in the 19-th century architecture of Romania. MEMOCARE International cooperation and blended academic mobility (2012-2014), Domeniul artistic - perspective și oportunități, finanțat din Fondul de Dezvoltare Instituțională destinat universităților de stat – CNFIS-FDI 2020, CNFIS-FDI*

2020 - *Multimedia course support operated on eLearning platforms*, Promovarea Antreprenoriatului în Industree Creative, POSDRU 2007-2013, *COLABORIS - Rețea colaborativă online în învățământul superior artistic românesc pentru compatibilitatea absolventului de design grafic și industrial pe piața muncii -2013* și implicarea colectivelor de studenți în expoziții, workshop-uri și stagii de formare profesională.

Secțiunea a doua cuprinde, în plan artistic, dezvoltarea de proiecte cu teme desprinse din conceptele mai largi: planul activității didactice se constituie din orientarea axiologică a procesului educațional, anticiparea unor posibile scenarii de finalitate a proiectelor artistice, evaluarea sistematică și progresivă a eficienței activității desfășurate, adaptarea continuă a procesului educațional la schimbările din ariile curriculare. Lărgirea ariei de cuprindere a competențelor și expertizelor actuale vizează includerea unor direcții noi în studiul animației digitale prin studierea efectelor vizuale speciale – VFX 3D, în coroborare cu aprofundarea competențelor și expertizelor pentru domeniile disciplinelor prezentate.

Proгноza activității de cercetare vizează atragerea de granturi de cercetare, valorificarea rezultatelor cercetării prin publicarea de lucrări științifice, creșterea reputației științifice a facultății prin crearea unui centru de cercetare, generarea de evenimente de stimulare a creativității. Îmi propun un portofoliu complet de cercetare care se adresează celor mai provocatoare probleme ale timpului nostru prin cercetare de bază și aplicată, dezvoltare și comercializare, cu impact direct în cultura academică a UNAGE Iași: **GRAFICĂ /ANIMAȚIE 3D, AI, AR și VR.**

Premizele activității profesionale au ca nucleu progresul personal, al instituției pe care o slujesc și al studenților, prin conectarea la realitățile societății și culturii contemporane, la exigențele de formare academică și artistică.

Summary

The habilitation thesis entitled *Paradigms of contemporary visual culture. Multidisciplinary research and applications* was drawn up in accordance with the legal provisions and methodology of the CNATDCU guide regarding the obtaining of the habilitation degree in the field of Visual Arts.

The paper presents in three sections the main scientific and professional achievements in the field and development plans of my professional career:

I. Results of thematic directions of professional/scientific/didactic research;

II. Career development plans and main research directions;

III. References. The latter section contains, as required, bibliographic references associated with the first two sections.

The first section presents the results obtained in three career frameworks: artistic research activity, marked by the attainment of a doctorate in Fine and Decorative Arts ("George Enescu" National University of Arts, Iassy, 2010); the pursuit of artistic creation, coordination of artistic projects, corroborated with curatorial activity; didactic activity, coordination of study programs and contribution to educational projects.

The doctoral thesis entitled *Fractal module - retrospective and topical in visual arts* analyzes the fractality as a challenge by symbiosis between art and science. The exploration was primarily led by a hyperrealistic ethos associated with neobaroc infusions (in projects from various personal exhibitions in the country and abroad: *Venice - 2016, Venice II – 2017, Le dessin traditional versus la création numérique – 2019, Ad melioram - 2021*, and within the international project *Festival Franco-Anglais de Poésie, 2010-2014 editions*).

The curatorial, initiation and coordination activities of personal and collective artistic projects are carried out through programs dedicated to the educational-artistic environment (*International Student Animated Film Animafantasia Festival, 2011 – 2020, International Contemporary Engraving Biennale (II), N-E, Iași - 2017, 2019 IASI Heritage Week, Refresh Connecting European Culture, Basme reConstruite – 2020, AI+AR -2021, etc.*).

I was part of the team dedicated to the editorial process for two of the homage volumes engaged in celebrating the rich, valuable history of the "George Enescu" National

University of Arts Iassy, at the anniversary - *160 years of modern art education in Iasi. IIIrd Part, UNAGE today*, respectively *Teachers of yesterday and today. George Enescu National University of Arts at 160 years old.*

Research in workshops, conferences, studies or specialized articles theorizes and orders the artistic and operating concepts in different fields from a multidisciplinary perspective, by correlating with a series of practical contents and case studies. The contribution of creative processes in personal development and in the broader framework of knowledge is present in the concepts of artistic research projects: *Materialities and textures in 3D digital graphics - 2021*, *Character and emotion in animated 3D graphics projects - 2021*, *Rhythm in editing the animated film. A metanarrative language -2017*, and studies focused on the relationship between art and technology: *The Computer Generated Art / Contemporary Cinematography And The Remainder Of The Art History. A Critical Approach -2016, etc.*

I also expose some contributions related to the development of educational projects: elaboration of the faction of the Graphics-Animation study program, bachelor level (2014), participation in research projects: *MEMORI, EU FP7- Supported Collaborative Project 265132 - 2013*, *Multidisciplinary Research of Mobile and Built Heritage - Scientific Bridges to Multilateral Project Co-operations. Early Cements in the 19-th century architecture of Romania. MEMOCARE International cooperation and blended academic mobility (2012-2014)*, *Artistic field - perspectives and opportunities, financed from the Institutional Development Fund for state universities - CNFIS-FDI 2020, CNFIS-FDI 2020 - Multimedia course support operated on eLearning platforms, Promotion Entrepreneurship in Creative Industries, POSDRU 2007-2013, COLABORIS - Online collaborative network in Romanian higher artistic education for the compatibility of the graphic and industrial design graduate on the labor market -2013* and the involvement of student groups in exhibitions, workshops and internships.

The second section includes, in artistic terms, the development of projects with themes derived from broader concepts: the didactic activity plan consists of the axiological orientation of the educational process, the anticipation of possible final scenarios of artistic projects, the systematic and progressive evaluation of the efficiency of the activity, the continuous adaptation of the educational process to the changes in the curricular areas. The extension of the scope of current competencies and expertise aims to include new directions in the study of digital animation by studying special visual effects - VFX 3D, in conjunction with the deepening of competencies and expertise for the fields of disciplines presented.

The prediction of the research activity aims at attracting research grants, capitalizing on research results by publishing scientific papers, increasing the scientific reputation of the faculty by creating a research center, generating events to stimulate creativity. I propose a complete research portfolio that addresses the most challenging problems of our time through basic and applied research, development and marketing, with a direct impact on the academic culture of UNAGE Iași: GRAPHICS / 3D ANIMATION, AI, AR and VR.

The premises of the professional activity have as core the personal progress, of the institution I work for and of the students, by connecting to the realities of the contemporary society and culture, to the exigencies of academic and artistic training.