

Conferința națională *Estetică și Teorii ale Artelor* (ETA) a treisprezecea ediție, 19-20 Septembrie 2025

Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie
Departamentul de Filosofie & Centrul de Filosofie Aplicată
Str. M. Kogălniceanu nr.1, et.1, Sala 130 & Sala 131

Organizator: Prof. Dr. Dan Eugen Rațiu

REZUMATE

Secțiunea Conferințe

Drd. Radu Andreescu, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:
Patina vremii: vechimea lucrurilor ca experiență estetică, de la opera de artă la viața cotidiană

Prezentarea mea merge pe urmele esteticii vieții cotidiene, ai cărei reprezentanți au analizat deja problema vechiului (Yuriko Saito analizează conceptul de *appearance of aging*), pentru a particulariza o întrebare fundamentală a acestei școli de estetică, și anume întrebarea privitoare la continuitatea sau discontinuitatea dintre experiența estetică a operei de artă și experiența estetică a obiectelor non-artistice cotidiene: arta ne poate oferi o experiență a vechiului în același mod în care ne-o oferă existența noastră cotidiană în mijlocul lucrurilor? Voi analiza modul în care arta prezintă vechiul sau trecerea timpului, de la motivul romantic al ruinelor până la lucrările unor artiști conceptuali precum On Kawara și voi arăta că (1) experiența trecerii timpului prin opera de artă și experiența vechiului în viața cotidiană sunt experiențe distincte, care ating în moduri diferite existența noastră, dar că (2) operele de artă pot fi parte a unei experiențe cotidiene a vechiului în anumite condiții, când ele nu funcționează ca opere de artă generatoare de experiențe estetice izolate, ci tocmai ca obiecte ale vieții noastre pierzându-se uneori în decorul experienței la fel ca alte obiecte din trecutul nostru (de exemplu, muzica în vogă din tinerețea noastră sau arta realismului socialist asociată anumitor decenii și generații în Europa de Est, percepută în decorul non-artistic obișnuit al vieții); în fine, (3) vechiul presupune nu doar o mișcare dinspre opera de artă spre statutul de obiect, ci și dinspre obiect spre operă, în măsura în care vechimea presupune o scădere a funcționalității lucrurilor care lasă loc unei valori estetice misterioase (fie ea pozitivă sau negativă), care indică, așadar, un domeniu intermediar al experienței lucrurilor vechi din cotidian, ireductibil la vreunul din cei doi poli: între opera de artă și obiectul prozaic sau pur utilitar.

Voi trece în revistă teorii precum cea a lui Walter Benjamin (despre colecționar și suvenir, dar și despre capacitatea suprarealiștilor de a descoperi potențialitățile obiectelor pe cale de a se învechi), interpretările heideggeriene ale esteticii cotidianului (Cristian Hainic) care subliniază funcția comună a operei de artă și a lucrurilor cotidiene de a expune o lume și interpretarea lui Gianni Vattimo care indică, în scopul reabilitării conceptelor de trăire și de conștiință estetică în relație cu nihilismul, faptul că opera de artă descrisă de Heidegger este supusă trecerii timpului și traseului spre moarte. Observația este extinsă de Vattimo asupra operelor de artă în genere, inclusiv asupra patinei tablourilor și apariției sau dispariției unor lucrări în funcție de capriciul gustului ca experiență a unei lipse de fundament specifice, deși – iar aceasta este tensiunea pe care vreau să o indic – opera de artă este în același timp, pentru Vattimo, un eveniment al noutății radicale, fiindcă perturbă aranjamentul obișnuit al lucrurilor din lumea noastră instituind un nou orizont.

Or, spre deosebire de exemplele arhicunoscute ale templului grec și încălțăminteii țaranului olandez și în opoziție cu conceptul de monument, care are un sens *pentru alte generații*, valoarea estetică misterioasă pe care o am în vedere în eseul meu este una a obiectelor care au fost în uz *pentru noi în*

mod direct, chiar pentru generația sau pentru persoana noastră. Atunci, spre deosebire de ruinele antice care semnifică trecerea timpului pentru zeci de generații care le contemplă, obiectele vechi în sensul pe care îl indic aici conțin o semnificație estetică și afectivă care este ea însăși trecătoare, căci limitată la persoana sau generația noastră, așa cum este cazul telefoanelor vechi, al timbrelor, al muzicii în vogă la un anumit moment, al obiectelor care posedă pentru o generație un sens ce va dispărea pentru generația următoare. Acest sens al vechiului stă în tensiune cu reprezentarea vechiului în opera de artă, care de cele mai multe ori (dar poate că nu întotdeauna?) aspiră la o semnificație estetică, morală sau culturală mult mai rezistentă în timp.

Conf. Dr. Horea Avram, Universitatea „Babeș-Bolyai”, Cluj-Napoca, Facultatea de Teatru și Film:

New Old Media: Arta AI și estetica tabloului

Prezentarea mea propune o analiză cantitativă și calitativă a producțiilor artistice recente din sfera Inteligenței Artificiale și a artei generative, evidențiind modul în care aceste practici marchează o schimbare semnificativă de direcție în privința strategiilor artistice și a experienței spectatoriale, în raport cu paradigmele artistice și cadrele conceptuale ale artei *new media*.

În ultimii ani, odată cu extinderea și diversificarea platformelor de AI se produc zilnic un număr extrem de mare de imagini, incluzând cele asumate ca lucrări de artă. Se estimează că peste 15 miliarde de imagini au fost create folosind algoritmi de tip „text-to-image” între 2022 și 2023. Totodată, se pare că utilizatorii generează în medie 34 de milioane de imagini pe zi cu aceste instrumente.

În urma cercetărilor empirice extinse în mediul online, dar și a interpretării unor statistici obținute pe platforme de AI precum ChatGPT, Grok, Gemini, Claude etc., am constatat că marea majoritate a lucrărilor de artă care utilizează AI sunt prezentate în expoziții în format bidimensional, ca imagine statică sau dinamică, doar o foarte mică parte fiind incluse în formule instalaționiste. Statisticile arată că aproximativ 65% dintre artiști folosesc inteligența artificială pentru a crea lucrări bidimensionale, comparativ cu <10% care optează pentru utilizarea lor în instalații, situație coroborată cu procentul scăzut de artiști (8,2%) care intenționează să expună artă bazată pe inteligență artificială în galerii. Platforme online precum Instagram, cu 13,5 milioane de postări marcate #aiart începând cu martie 2024, reflectă dominația formatelor bidimensionale. În 2022–2023, instalațiile de artă asistate de inteligență artificială în spațiile publice au crescut cu ~50%, însă numărul acestora rămâne semnificativ mai mic.

În urma acestor evaluări și analize, am ajuns la concluzia că arta AI chestionează în mod profund logica artistică și perceptuală a artei *new media*, așa cum a fost ea practică în ultimele decenii și definită de diverși teoreticieni precum Lev Manovich, Christiane Paul, Oliver Grau sau Edward A. Shanken. Față de acest tip consacrat de înțelegere a artei *new media*, AI marchează, pe undeva paradoxal, o revenire la paradigma tradițională a imaginii bidimensionale, la artificul reprezentational al cadrului și/sau al tabloului (așa cum a fost teoretizat de Diderot, Barthes și Derrida), alături de absența interactivității și abandonul transmedialității. Voi discuta această schimbare plecând de la câteva exemple de lucrări de artă reprezentative.

Lector Dr. Remus Breazu, Universitatea Națională de Arte București, Departamentul Teorie și cercetare:

Irumperea corpului vizual din natură

În această prezentare, voi explora un pasaj din partea a doua a lucrării lui Maurice Merleau-Ponty, *Ochiul și Spiritul*, dedicat imaginii vizuale. Aceasta este înțeleasă ca „vizibil de puterea a doua, esență carnală sau icoana primului [lucrului]”. Întrebarea care ghidează demersul meu vizează caracterul acestei „puteri a doua” a imaginii artistice. Folosindu-mă de resursele filozofiei lui Merleau-Ponty,

ceea ce intenționez să arăt este că, dusă la ultimele consecințe, conceptul de putere a doua presupune ca imaginea să aibă un altfel de corp decât corpul lucrurilor naturale. Prin aceasta, vreau să introduc o discontinuitate la nivelul naturii. Din natură emerge un corp care întreține un altfel de raport ambiguu cu corpul naturii decât cel pe care corpul propriu îl întreține cu corpul obiectiv. Astfel, diferențierea pe care o propun este la nivelul a ceea ce Merleau-Ponty numește corp obiectiv. Întreprinz acest demers în deplin acord cu concepte precum cel de natură sau cel, de mai târziu, de carne, concepte pe care Merleau-Ponty le introduce ca reacție la abordările dualiste ale realului din filozofia tradițională. De aceea, demersul meu presupune analiza a trei paliere diferite care converg într-un nucleu: (a) textura naturii și a cărnii lumii, (b) imaginii vizuale din această textură, pe care o modifică, (c) prin intermediul intervenției spiritului, la rândul său, provenit din natură. Structura prezentării mele este următoarea: (i) Voi prezenta contextul pasajului din *Ochiul și Spiritul*, apoi voi arăta felul în care acest pasaj trebuie înțeles (ii) prin intermediul noțiunii de instituire originară, pe care Merleau-Ponty o preia din filozofia lui Husserl și pe care îl dezvoltă în scrieri precum „Limbajul indirect și vocile tăcerii” sau în cursul din anul universitar 1954-55 de la Collège de France, și (iii) prin intermediul unor noțiuni mai cunoscute precum carne, vizibil sau invizibil. În sfârșit, (iv) voi arăta cum această înțelegere reclamă o discontinuitate la nivelul cărnii lumii, care este făcută cu puțință tocmai de statutul aparte al corpului imaginii plastice, fără ca acesta să contrazică consistența naturii așa cum o înțelege Merleau-Ponty începând cu anii 1950.

Prof. Dr. Ruxandra Demetrescu, Universitatea Națională de Arte București:
Arheologii feminine. Despre dimensiunea feministă în arta contemporană românească. O scurtă privire retrospectivă

Pornind de la o experiență curatorială recentă, dedicată artistelor Marilena Preda-Sânc, Aurora Király, Elena Scutaru și Roxana Trestioreanu în cadrul expoziției „Arheologii feminine” deschisă la GLORIÆ Art Gallery din Craiova în perioada mai-septembrie 2025, îmi propun să abordez tensiunea feminin/feminist în cultura vizuală românească.

Așa cum susținea Griselda Pollock, în condițiile în care femininul se compune ca paradigmă a alterității, volatilitatea acestuia scapă oricărei localizări conceptuale. Considerând, la rândul meu, că feminitatea rămâne cea mai problematică temă a teoriei feministe, voi analiza câteva momente emblematice din istoria - dilematică - a începuturilor artei feministe autohtone din anii 1990 și primii ani ai noului mileniu; astfel, voi evoca expoziția *En En Ich* din 1993 - având ca protagoniste pe Marilena Preda-Sânc, Roxana Trestioreanu și Magda Cârneci - precum și reluarea ei în 2013, când a participat și Aurora Király.

În final, voi încerca să evaluez momentul actual, așa cum s-a materializat în expoziția *Arheologii feminine*, într-o dimensiune conceptuală și vizuală comună celor patru artiste, care explorează/exploatează propriul corp, portretul și autoportretul, în încercarea de afirmare a dreptului de recunoaștere și exhibare a specificității feminine. Lucrând în medii diferite, lucrările lor reflectă, așa cum afirma Marilena Preda-Sânc, „problematici feministe centrate pe corpul femeii, înțeles ca univers spiritual, cultural, social de gen și ca spațiu al memoriei individuale, familiale, colective”, corpul transformându-se într-o „imagine/un loc al libertății, o redefinire a identității femeii.”

În numărul din octombrie 2003 din revista *Artforum*, Linda Nochlin scria că „nu are rost să ne întrebăm cât de relevant este feminismul pentru practica artistică, istoria și critica de artă din ziua de azi, întrucât conștiința feministă este omniprezentă, chiar și atunci când este negată sau disprețuită. Feminismul nu este doar prezent în mod evident, ci, în ultimii treizeci de ani, a schimbat irevocabil modul în care percepem arta, corpul, relația dintre spectator și opera de artă, precum și statutul diverselor medii de comunicare”. După mai bine de două decenii, aceste reflecții își păstrează nealterată acuitatea critică, răspunzând întrebărilor, previzibile sau nu, generate de proiectele artistice explicit feministe din cultura vizuală contemporană românească.

Prof. Dr. Mihaela Frunză, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Fac. de Istorie și Filosofie,
Lector Dr. Iulia Grad, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Științe Politice,
Administrative și ale Comunicării:

Mai este posibilă rebeliunea prin artă? / Is Rebellion Still Possible Through Art?

One of the scenes of the movie “Peacock” (2024), featuring a character named Matthias, who works for an agency renting people to play roles in clients' lives, depicts the main character while he was hired to play a businessman's son, at a pretentious party. After being scolded by the client for a minor inconvenience, Matthias rebels against his client's perfectionism by covering himself in mud and rejoining the party naked. Unexpectedly, the party guests interpret his behavior as performance art, praising him instead of being offended.

Among the many questions raised by this particular scene of the movie, one is of the concept of artistic rebellion being subverted, as controversial acts are interpreted and subsequently tamed when viewed through an artistic lens. How does this affect the ability to shock or rebel through art? Is rebellion through art still possible, or is it becoming yet another commodity?

One way to read this is via the idea of "de-responsibilization" in art, where artists have historically sought exemption from moral consequences for their work. This can be related to the film mentioned, where the character's attempt to shock is undermined by his actions being labeled as art. Despite his intentions, Mathias's act of rebellion is mistaken for performance art, thus questioning the boundaries and definitions of art.

Placed in this context, our paper explores the complex relationship between art, purpose, and commercialization, emphasizing the changing nature of artistic acts under the rule of the market. This tension between artistic freedom and market demands presents significant challenges for artists and the cultural industry.

Prof. Dr. Arh. Augustin Ioan, Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” București:
„Retrofuturism”: Cum să inovezi în arhitectură privind cât mai departe înapoi în timp?

Paradoxul – îmbucurător – arhitecturii creștine este acela că, expresie a unei religii teologice, ea trebuie să fie în același timp arhaică și viitoare. Recapitularea inspirată a tradiției bimilenare este unul din scopurile ei; dar, în același timp, așteptarea celei de-a doua veniri face din biserică un loc orientat nu doar în sensul propriu, cardinal, al termenului, ci și în sensul său temporal. Termenul de *retro-futurism* descrie atunci acel mod de a face arhitectură în care investigarea tradiției descoperă în aceasta lucruri suficient de depărtate în timp și de surprinzătoare încât insolitarea să se producă nu în sensul inventării, ci al

redescoperirii. Această arhitectură trebuie să fie în același timp o perpetuă
recapitulare și o neostoită
investigare.

Plasarea în contexte contemporane și rescrierea acelor elemente localizate în propria tradiție face din reiterare o bună școală de compoziție, iar din arhitectura rezultată – una „veche, nouă”. În același timp, experimentul își are locul său exact în același teritoriu, al arhitecturii creștine. Aceasta pentru că investigarea celei mai bune adecvări a *logos*-ului în materia înzidită nu trebuie să înceteze a ne preocupa, în așteptarea judecății celei mai înfricoșate. Insolitarea este un mijloc de a atrage atenția asupra lucrării *logos*-ului în lume.

Drd. Ana Ionesei, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:

Brecht versus Stanislavski: un exercițiu critic

Lucrarea investighează validitatea comentariilor critice ale lui Bertolt Brecht la adresa lui Konstantin Stanislavski. Ca adept al metodei înstrăinării în teatru, Brecht își construiește sistemul teoretic prin opoziție cu metoda empatiei promovată de Stanislavski. Printr-o lectură comparativă a textelor, ne propunem nu atât degajarea supralicitantă de corelații și similarități sau accentuarea diferențelor ireductibile dintre cele două metode, cât efectuarea anumitor precizări cu caracter rectificativ, ca exerciții de aprofundare a unor ipoteze teoretice privitoare la practica artei actorului. Miza acestui demers constă în detașarea de anumite clișee aferente celor două metode de praxis teatral, care au perpetuat delimitări stricte, dar nelegitime. În acest sens, am apelat la lucrările de estetică fenomenologică ale lui Camil Petrescu, în care am identificat o serie de perspective salutare, care evidențiază atât meritele, cât și lacunele sau insuficiențele dezvoltări ale anumitor conținuturi ideatice, existente deopotrivă în scrierile lui Brecht și Stanislavski.

Conf. Dr. Ștefan Maftai, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:

Aristofan despre rolul civic al comediei

‘Are râsul o funcție socială pozitivă?’. Aceasta este o întrebare care face trimitere, printre altele, la o temă majoră recurentă în filosofia artei, cea a valorii sociale și morale a artei. În general, teoriile umorului prioritizează relevanța estetică, morală și socială și filosofică a fenomenului umorului (vom utiliza aici termenul ,umor’ ca sinonim al ,râsului’).

Chestiunea funcției sociale a râsului sau umorului se înscrie în domeniul filosofiei artei întrebării privitoare la relevanța morală și socială a comediei ca specie majoră a expresiei artistice a umorului. Subiectul lucrării noastre nu este cel al unei justificări la prima vedere propriu-zis filosofice a efectului social și moral al comediei, ci trimite în primul rând la argumentele și pasajele cele mai importante chiar ale comediei care recunosc și dezbate funcția socială și civică a acestei arte. Am ales ca exemplu pe autorul grec Aristofan tocmai pentru că în cazul pieselor sale expunerea comică a subiectelor, evenimentelor, situațiilor și personajelor are o încărcătură civică și politică deosebită pentru comedia clasică. Propriu-zis, Aristofan este cel mai politic autor de comedii al Antichității, atât cât cunoaștem din operele și din autorii care s-au păstrat. Evident, Aristofan își creează opera într-un context deosebit de particular, cel al Atenei clasice a sfârșitului secolului V și începutului de secol IV î.H., în perioada de sfârșit a puterii maxime a constituției democratice ateniene dar și a imperiului maritim atenian, sfârșit care începe cu teribilul Război Peloponeziac ce izbucnește în 431 î.H., conflict care va dura aproape trei decenii și care se va sfârși cu înfrângerea Atenei și cu dispariția imperiului ei maritim. Piese cunoscute ale lui Aristofan apar între 425 și 388 î.H., majoritatea lor fiind scrise și reprezentate pe scenă în timpul conflictului cu Sparta. Piese ca *Viespile*, *Cavalerii*, *Pacea*, *Păsările*, *Adunarea femeilor*, chiar și *Norii*, sunt capodopere ale genului, majoritatea cu substrat politic, însă unde apar și dezbateri sau pledoarii referitoare la valoarea educativă, morală și civică a artei comice. O piesă deosebită este și *Broaștele*, apărută în 405 î.H., unde există o dezbatere extinsă privind valoarea artei dramatice („poetice”) în întregul ei, și unde Aristofan are prilej să-l pună în contrast parodic pe autorul dramatic Euripide (cca. 480 – 406 î.H.) cu înaintașul său ilustru Eschil (cca. 525-456 î.H.), glorificând în acest fel și virtuțile morale și civice ale artei lui Eschil.

Însă există în epocă și o legătură subtilă a lui Aristofan cu filosofia și cu dezbaterile privind moralitatea artei dramatice. *Republica* lui Platon este scrisă în jurul lui 380 î.H., iar acesta este primul text important din istoria filosofiei artei unde chestiunea valorii sociale și morale a artei dramatice în general este pusă în discuție. Cu alte cuvinte, Platon primește provocarea pe care Aristofan o lansează

în pledoariile sau dezbaterile din piese cu referire la virtutea morală și civică a comediei și a artei dramatice în ansamblu și o dezvoltă critic în două cărți ale *Republicii*: cartea a III-a și cartea a X-a. Pentru Platon, râsul și expresia sa comică din comedia atică sunt problematice, deoarece, potrivit anumitor interpretări contemporane, Platon vede râsul în general și comicul dramatic mai ales din perspectiva ideii „superiorității” sau „gloriei” (după expresia de mai târziu a lui Hobbes) celui ce râde față de cel care este luat în derâdere (un exemplu foarte bun pentru justificarea acestui punct de vedere este dialogul *Philebos*). Acest râs dăunează atât celui care e luat în derâdere (din punct de vedere moral și social), cât și celui care stârnește acest tip de zeflemisire. În Cartea a III-a a *Republicii* Socrate este tulburat de râsul nestăpânit al zeilor ce este descris în poemul homeric *Iliada*, un râs ce ia în derâdere însăși ideea de divinitate. În cartea a X-a, râsul nestăpânit al spectatorului spectacolului comic este primejdios din punct de vedere moral, pentru că atâtă partea inferioară a sufletului și împinge sufletul spre nestăpânire a propriilor pasiuni.

Un tip de replică la această provocare ce apare din râsul imoral aparent stârnit de comedie este, potrivit comentatorilor actuali, ideea unui râs „copilăresc”, cum îl numește Platon, sau neagresiv. De aceea Platon își schimbă pledoaria în dialogul *Legile*: în locul condamnării umorului din comedie, el normativizează prezența râsului și a comediei, căutând să acorde interes valorii „epistemice” și „practice”, el constrângând râsul comic la o practică moralizatoare și relevantă epistemic. Un răspuns asemănător apare și la Aristotel, care apreciază ideea de „amuzament” și „distracție” ce vine odată cu râsul de pe scenă, insistând pe valoarea morală și epistemică a comicului.

Un al doilea tip de reacție la aparenta provocare morală pe care o primim de la comedie este, potrivit comentatorilor, cel asemănător comediei lui Aristofan, care justifică valoarea civică și educațională a râsului defăimător sau „superior”: chiar și în acest caz, spune această ipoteză, există o valoare socială și educațională în râsul care agresează imoralitatea, nepotrivirea și în general absurdul.

În concluzie, lucrarea va avea în vedere ideea valorii civice a artei comice în opera lui Aristofan, fără însă a evita problematizarea acestei chestiuni în lucrări filosofice ulterioare pieselor lui Aristofan, cum ar fi cele ale lui Platon și Aristotel, care oferă răspunsuri la chestiuni pe care autorul antic de comedii le dezbătea în piesele sale cu câteva decenii înainte de apariția lucrărilor filosofice ale celor doi, lucrări care abordează comedia și efectele artei comice asupra cunoașterii, moralei și spiritului civic.

Asist. Drd. Lorena Marciuc, Universitatea Națională de Arte „George Enescu” Iași:
Obiecte-ale-ascultării. Către o experiență a esteticii postsensuale în curatoriatul sonic

Lucrarea de față propune un cadru teoretic și practic pentru investigarea obiectelor-experiență prin intermediul curatoriatului sonic, dezvoltat pe marginea paradigmei estetice „postsensuale” (James Voorhies). În contextul condiției postconceptuale teoretizate de Peter Osborne, unde arta este marcată de moștenirea conceptualismului și de centralitatea limbajului, textul explorează posibilitatea conturării tipului de obiect de artă ce scapă logicii limbajului și a discursivității, orientându-se în schimb spre o experiență directă, corporală și temporală, mediată prin sunet și ascultare.

În contrast cu paradigma „obiectului-limbaj” specifică artei conceptuale și poststructuralismului, articolul introduce noțiunea de „obiect-al-ascultării”: lucrări sau instalații sonice care nu pot fi reduse la interpretare lingvistică sau la explicație textuală, ci se impun ca evenimente ale percepției și catalizatori ai unei estetici postsensuale. Un obiect al ascultării privilegiază afectul, corporalitatea și dimensiunea fenomenologică a experienței, depășind astfel granițele dimensiunii experienței estetice mediate de textul scris și, cu precădere, cel citit – căci ascultarea și lectura provoacă tipuri diferite de experiențe.

Argumentația teoretică este însoțită de o analiză a expoziției „*The Internexus of Living Things*. La limita obiectului, spre marginea umanului”, pe care am curatori-o la galeria Aparte în 2025. Expoziția a făcut apel la principii de curatoriat sonic, transformând spațiul expozițional într-un cadru activ de

ascultare și propunând, în spirit Schrödingerian, un curator-as-artist atât prezent, cât și absent, căci rolul său a fost înlocuit de un cub alb unde sunetul a devenit însăși materia estetică a experienței.

Prin această cercetare, lucrarea investighează felurile în care curatoriatul sonic oferă nu doar o metodologie alternativă pentru producția și prezentarea artei contemporane, ci și o provocare adusă regimului dominant al „obiectului-limbaj” și al expoziției centrate pe registrul vizualității. Se propune astfel extinderea esteticii către un teritoriu postsensual, unde ascultarea devine instrument de cunoaștere, iar experiența estetică se transformă într-un proces deschis și rezistent la codificare discursivă.

Lucrarea integrează contribuțiile studiilor sonore și teoriilor ascultării. Brandon LaBelle și Salomé Voegelin devin repere pentru o analiză a sunetului ca eveniment fenomenologic și materialitate refractară discursului – sunetul ca experiență ce scapă traducerii și ca forță de constituire a sensului în prezent. Sunt discutate concepte precum *listening event*, *sonic materialism* și *embodied listening*, care transformă atât rolul curatorului, cât și pe cel al publicului.

În paralel, teoriile curatoriale recente (Claire Bishop, Beatrice von Bismarck) vor servi pentru a evidenția modul în care curatoriatul sonic transcende logica selecției și expunerii de obiecte, propunând, în schimb, scenografii ale percepției și modalități de întâlnire care refuză atât prioritizarea limbajului, cât și o *expunere* de tip *exhibitionary complex* – împrumutând astfel din direcția trasată de Doreen Mende și rolul unei configurații de tip *in-between* ca alternativă.

Dimensiunea fenomenologică a experienței va fi ancorată în scrierile lui Merleau-Ponty și Jean-Luc Nancy, pentru a argumenta că obiectul-experiență presupune o reconfigurare a relației între corporalitate, afect și cunoaștere.

Lector Dr. Raluca Oancea (Nestor), Universitatea Națională de Arte București, Departamentul Teorie și cercetare:

Direcții recente în cercetarea Eco Art din România

Această prezentare investighează evoluția cercetării în domeniul Eco Art în România, evidențiind lipsa unui cadru teoretic și curricular consolidat în estetica mediului. Lucrarea atinge trei direcții majore: analiza contextului instituțional și conceptual, explorarea caracteristicilor estetice și cartografierea practicilor artistice contemporane. În urma unei delimitări conceptuale a termenilor adiacenți (Eco Art, Land Art, Earth Art), se propune, în acord cu Mark Cheetham și Paolo D’Angelo, adoptarea termenului Eco Art pentru a desemna acele practici care explorează etic și estetic relația om–natură, dincolo de simpla reprezentare.

Caracteristicile estetice Eco Art vor fi analizate printr-o lectură fenomenologică inspirată de autori precum Merleau-Ponty, Gernot Böhme, Arnold Berleant, Mădălina Diaconu sau Yuriko Saito, conturându-se și trăsături locale specifice – de la sublimul levantin la valorizarea efemerului și identificarea afectivă cu peisajul.

Sunt identificate două direcții dominante în arta românească recentă. Prima, de inspirație performativă, colaborativă și procesuală, explorează estetici ale *locuirii* și ale *atmosferei* cât și apropierea de știință și tehnologie. Inspirată de moștenirea grupului Sigma, aceasta este continuată de artiști precum Liliana Mercioiu, Iosif Király, Aurora Király, Ana-Maria Micu, și de proiecte BioMedia recente, precum cele ale Floriamei Căndea. A doua direcție, activistă și postumanistă, se concentrează pe decolonizarea naturii și regenerarea comunităților. Aici se înscriu proiecte precum *Becoming Landscape*, *Nu cedez parcul IOR/ aici a fost o pădure / aici ar putea fi o pădure*, *Spații neprescrise*, *Stația de la Siliștea Snagovului*.

Lector Dr. Raluca Paraschiv, Universitatea Națională de Arte București, Departamentul Teorie și cercetare:

Refugii ale timpului post-antropocen: entanglement, memorie mediată și etica eco-eco-punk

Lucrarea de față investighează abordări artistice ale unui viitor post Antropocen care explorează concepte ca *entanglement* / *încrengătură*, mediere, complexitate, tulburare și adaptare în cadrul unor sisteme care sunt în mod inerent amestecate, deteriorate și haotice, în care dezordinea este definită din punct de vedere tehnologic, ecologic sau temporal. Memoria nu mai este arhivă ci interfață, activată prin prezența utilizatorului și reconstruindu-se în timp real prin noi conexiuni, conform cu observația Joannei Zylinska (2023) conform căreia media nu doar înregistrează, ci „co-creează” memoria.

Producțiile artistice care îmbrățișează această perspectivă nu sunt simulări nostalgice, ci experimente critice despre cum ne amintim și cum tehnologia modelează acest proces. Artiștii analizați, printre care se numără Ayoung Kim, Klára Hosnedlová, Dragoș Dogioiu, Diana Miron, Marina Oprea, investighează posibilitatea unor viitoruri ecologice bazate pe perturbare / *disturbance-based ecologies*, în sensul formulat de Anna Tsing (2015), în care viața persistă prin forme neașteptate de colaborare multispecii în peisaje marcate de urmele capitalismului. Ecosistemele imaginate astfel sunt spații de *încrengătură* / *entanglement* plasate în ceea ce Anna Tsing numește „a treia natură”, ceea ce reușește să supraviețuiască după și în ciuda capitalismului. Memoria devine instabilă și mediată (Gospodinov), capacitatea de acțiune / *agency* se distribuie între interfețe, scripturi și corpuri, ecologia devine speculativă și postumană.

Se conturează astfel un mod etic de a interveni în peisajele și arhitecturile post-Antropocenului, definit de Joanna Zylinska drept *eco-eco-punk*, un tip de atitudine care se alimentează dintr-un repertoriu contra-apocaliptic de afecte ca absurditate, ironie, ambivalență și spirit ludic. Prefixul „eco-eco” face referire la suprapunerea crizelor ecologice și economice, respingând atât romantizarea colapsului, cât și o atitudine critică rigidă. În loc să trateze vasta mașinărie *dump* a imaginilor, sistemelor și datelor ca simple obiecte de analiză, *eco-eco-punk* le abordează ca spații vii pentru intervenție etică și pentru imaginarea unor viitoruri alternative.

Prof. Dr. Habil. Ioan Pop-Curșeu, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Teatru și Film:

Ficțiuni ale cărții și practici de lectură în cinema: Florile Răului

Reprezentarea unei persoane care citește traversează istoria artei și constituie un semn cultural în care se intersectează numeroase povești și semnificații. Cinematografia i-a dat noi dimensiuni, construind discursuri narative complexe în jurul unor adevărate ficțiuni ale cărții și al unor practici de lectură foarte diverse. Prezenta comunicare se va concentra pe modul în care se citește în cinema volumul cel mai important din istoria poeziei moderne: *Florile Răului*. Vom aduce în discuție o mare diversitate de filme, de la drame psihologice și thrillere, la filme experimentale și de groază, concentrându-ne pe implicațiile narative și psihologice ale actului lecturii, dar și pe modul subtil în care se leagă literatura de arta cinematografică, dincolo de problema banală și liniară a adaptării.

Drd. Tudor Pop, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:

Esteticile de internet înțelese ca noi sensibilități

Esteticile de internet pot să fie definite ca un set de principii de curatoriere a sinelui bazate pe emularea unei atmosfere care este plăcută din punct de vedere estetic pentru practicantul esteticii. Această curatoriere este bazată pe afect și gust personal, practicantii unei estetici de internet

consumând și creând artefacte efemere precum postări sub forma de fotografii, videoclipuri, sau text care evocă acea estetică de internet pe care o practică. Diferite exemple ale acestor estetici de internet sunt: *cottagecore*, *goblincore*, *frutiger aero*, *coquette* etc. În prezentarea de față îmi propun să fac o panoramă a fenomenului esteticilor de internet prezentând site-ul *Aesthetics Wiki*— un site care centralizează în mare parte toate aceste scheme vizuale care s-au născut atât online cât și offline, alături de singurul studiu academic la momentul actual dedicat exclusiv fenomenului esteticilor de internet „The aesthetics of the self: The meaning making of Internet aesthetics” (Giolo și Berghman, 2022). Voi discuta esteticile de internet prin raportare la conceptul de sensibilitate (culturală) în sensul în care Susan Sontag percepe sensibilitatea în eseu ei „Notes on Camp”. Prezentarea de față abordează și conceptualizări alternative ale *zeitgeist*-ului extrem-contemporan din *Rules of Lorecore* de Shumon Basar, dar și a *corecore*, pe care prezentarea o identifică ca o nouă sensibilitate specifică extrem contemporaneității. Prin prezentarea acestor surse alternative, cât și a acestor concepte alternative, doresc să demonstrez că esteticile de internet pot să fie înțelese că fiind sensibilități care stau la baza structurării unui gust anume și, din aceste considerente, în cazul post capitalismului, ele reprezintă o unealtă de sistematizare a comportamentelor de consum.

Drd. Iulia-Dana Pușcașu, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:
Generative AI: colaborator sau instrument? Experiența interacțiunii în procesul de creație artistică

Am început acest studiu prin a analiza utilizarea ambiguă a termenului „colaborare” în contextul implicării inteligenței artificiale (IA) generative în creația artistică. Fără a urmări să stabilesc corectitudinea aplicării acestui termen raportat la nuanțele fiecărui caz, atenția mea se îndreaptă asupra conceptului de interacțiune, întrucât orice formă de colaborare presupune, cel puțin minimal, un raport interactiv între un individ și un sistem de IA. Adoptând o perspectivă intenționalistă asupra artei (Danto, 1981), susțin că, în contextul producției și al creației artistice și în lumina evoluțiilor tehnologice actuale, interacțiunea dintre artist și IA nu diferă fundamental de cea dintre artist și alte instrumente. Ceea ce diferă este însă experiența acestei interacțiuni și, cel puțin în acest mod, apare un sentiment de colaborare. Definit în sens larg ca „acțiune sau influență mutuală sau reciprocă”, conceptul de interacțiune care interesează în cazul de față cuprinde procesele de schimb dintre uman și non-uman. Conform unui model cvadridimensional, care face referire la subiecți, moduri, scopuri și contexte (S. Schleidgen et al, 2023), întrebarea centrală și dificilă devine: ce anume are loc sau care este modul de interacțiune? Sistemele AI generative apar în continuarea unui lung șir de tehnologii care au facilitat tehnici automate de creare a imaginilor (Wojtkiewicz, 2023) și, deși acestea sunt responsabile pentru producerea unor caracteristici formale care ar putea fi considerate relevante din punct de vedere artistic, ele nu exercită know-how sau abilități evaluative în producerea acestor caracteristici ca atare și, prin urmare, nu se califică drept agenți creativi din punct de vedere artistic (Anscomb, 2022). Este totuși important de punctat faptul că mulți artiști nu își articulează procesul de lucru ca pe o impoziție, ci ca pe o devenire care este negociată cu materialele și instrumentele utilizate, indiferent de natura acestora și, prin urmare, de posibilitatea de a li se atribui un sens literal de *agency*. Având în vedere experiența interacțiunii, întrebarea care urmează este de ce interacțiunea cu aceste tehnologii este percepută diferit, chiar și atunci când acceptăm că acestea nu constituie agenți creativi din punct de vedere artistic, iar logica structurală de feedback și adaptare este analogă cu utilizarea și interacțiunea cu instrumentele obișnuite? Un prim motiv este poate unul evident, și anume eforturile continue de a simula comunicarea interpersonală în modelarea interfețelor pentru interacțiunea om-mașină (S. Schleidgen et al, 2023). Un al doilea motiv, mai important aici, este tendința de a este tendința noastră de a proiecta capacități decizionale și intenționalitate din modul de reacție al sistemului. Suntem înclinați să spunem că IA „decide” în execuția unui prompt, deși nu am spune același lucru despre o pensulă care picură vopsea într-un anumit mod, deoarece avem la îndemână explicații cauzale foarte simple. Situația tinde să fie diferită atunci când ne confruntăm cu cazuri-limită, cum ar fi înțelegerea „uneia dintre acele nebunii ale mecanicii statistice” în care un strop de vopsea ar fi imposibil de distins de *Călărețul polonez* (Danto, 1981). Punctul meu următor vizează prezumarea

intenționalității printr-o interpretare greșit direcționată, iar ceea ce vreau să spun prin aceasta este forțarea unei interpretări asupra unui obiect care nu este de tipul potrivit pentru a fi interpretat. Lăsând la o parte obiecția că, într-un sens general, nu putem separa cu adevărat interpretarea de prezența noastră în lume, precis în cazul artei, un obiect trebuie să fie de tipul potrivit pentru a fi interpretat. Nu ne întrebăm despre ce este o pată accidentală de vopsea, deoarece nu este un obiect pretat pentru interpretare în sensul relevant.

În cazul rezultatelor IA generativă, această confuzie este alimentată de construcția lor duală, care se caracterizează atât prin caracterul aleatoriu (în sensul surprizei), cât și prin predictibilitate (conforme cu modele statistice), potrivindu-se cu o anumită semnificație sau expresie dată. Aceste caracteristici sunt o extensie a extragerii și generării de modele statistice, nu o acțiune intenționată. Cu toate acestea, suntem înclinați în mod natural să identificăm modele și suntem condiționați din punct de vedere cultural să răspundem în mod interpretativ la artefacte despre care știm sau presupunem că au un sens. Mai ales în lipsa unor cunoștințe specializate, ne este greu să experimentăm tehnologia pentru modul în care funcționează, mai ales atunci când „materialul” său de lucru implică prin datele de antrenament aspecte ce aparțin unui patrimoniu cultural bogat și divers. Această problemă ține astfel, de asemenea, de o anumită noțiune de *skill* și de dificultatea de a scala atât funcționarea, cât și posibilitățile pe care le oferă instrumente sofisticate precum sistemele generative de IA. Nu în ultimul rând, intenționez să discut despre unele dintre dificultățile acestei abordări, în special formularea IA în creația artistică sub termeni precum *colaborator*, *instrument* sau *mediu*. După cum propune Mácha (Mácha, 2025), aceste noțiuni funcționează ca niște metafore care încearcă să capteze și să conțină complexitatea diferitelor roluri pe care sistemele de IA le-ar putea ocupa în raport cu categorii consacrate ale discursului asupra artei. Ca metafore, ele nu doar descriu, ci funcționează ca lentile concurente care evoluează și nu se exclud reciproc în mod clar.

Drd. Alexandra Șteți, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:

Reprezentarea doliului prin intermediul culorilor în jocul Gris

Există multe jocuri video care explorează teme profunde, etice, emoționante, filosofice, și lista poate continua, iar ceea ce au acestea în comun este modul în care aleg să transmită mesajul, folosind o suită de instrumente pentru a construi narațiunea, însă jocul *Gris* mi-a atras atenția în mod deosebit prin faptul că a ales ca, în locul cuvintelor, să se folosească exclusiv de culori, muzică și elemente simbolice. Într-un mod creativ, *Gris* proiectează doliul pe care *Gris* îl simte față de pierderea mamei sale, ilustrând prin culori și mecanici de joc, felul în care fiecare etapă a doliului este simțită și trăită de aceasta. Potrivit psihiatrei Elisabeth Kübler Ross, în urma cercetărilor făcute de aceasta, există cinci stadii ale durerii prin care trec oamenii în momentul pierderii, fiecare cu provocările lor, într-un drum care nu este liniar, stadiile deseori intersectându-se, suprapunându-se, iar acestea sunt: negarea, furia, negocierea, depresia și, în final, acceptarea. Felul în care jocul alege să nareze acest drum spre vindecare în urma pierderii este de a arăta, prin culori, trecerea prin fiecare stadiu, felul în care ele se intersectează și cum pe măsură ce înaintezi, primești instrumente noi care să te ajute, dar și cum eul propriu este acaparat de gânduri întunecate și cum acestea pot pune stăpânire pe tine, dar și să te ajute în proces. Voi descrie așadar fiecare stadiu, explicând atât conceptele psihologice din spate, cât și felul în care acestea sunt reprezentate în joc și motivul pentru care *Gris* reprezintă un concept unic și nou în ceea ce privește jocurile video. Desigur, folosirea culorilor pentru a crea anumite stări sau pentru a dicta direcția în care înaintează povestea nu este nou, însă acesta e primul joc care își propune să spună povestea prin culori. Voi analiza de asemenea în ce măsură utilizarea acestor culori este potrivită, folosind teoria culorilor a psihologului Benjamin Jan Kouwer, amintind și de modul în care culorile sunt folosite în operele de artă pentru a spori trăirile reprezentate în aceasta.

Secțiunea Atelier / Workshop

Eco Art*

(*Proiect ADN-AFCN)

Participanți la atelier:

Prof. Dr. Mădălina Diaconu, Universitatea din Viena (online)

Lector Dr. Raluca Oancea - curator proiect ADN, **Lector Dr. Raluca Paraschiv**, **Lector dr. Remus Breazu**, Universitatea Națională de Arte București

Drd. Radu Andreescu, **Dr. Liviu Pripon**, **Prof. Dr. Dan Eugen Rațiu**, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca

Acest workshop dedicat Eco Art face parte din proiectul ADN-AFCN, alături de panelul de conferință și prezentare de carte (Mădălina Diaconu, *Aesthetics of Weather*, Bloomsbury, 2024). În acest cadru, se vor dezbate perspective interdisciplinare asupra recontextualizării opozițiilor om–natură, artificial–natural, domestic–sălbatic, în cheie post-umanistă. Accentul va cădea pe dimensiunea teoretică și pe explorarea unor direcții artistice precum Land Art sau Eco Art, în dialog cu tradiția peisajului clasic – temă cercetată în profunzime de esteticianul Dan Rațiu, amfitrion al evenimentului.

Printre participanți: Raluca Oancea, curator al proiectului ADN, artiști implicați în zona de cercetare precum Raluca Paraschiv, ornitologul Liviu Pripon, dar și filosofi interesați de estetică și fenomenologie ca Radu Andreescu și Remus Breazu, ultimul abilitat pe abordarea corpului și a naturii la Merleau-Ponty. Ne bucurăm și de prezența Mădălinei Diaconu, eco-fenomenolog și estetician de la Universitatea din Viena, care va prezenta noua sa carte *Aesthetics of Weather*, apărută la Bloomsbury la finalul lui 2024.

CLUJ, 20 septembrie, ora 8.30, PĂSĂRI INVIZIBILE – GHIDAJ PRIN SPAȚIUL URBAN DIN CLUJ
COORDONAT DE ORNITOLOGUL LIVIU PRIPON

În paralel cu conferința ETA 2025, se vor organiza tururi ghidate pentru membrii proiectului, participanții la simpozion și public interesat de speciile de păsări, aproape invizibile, ce (încă) locuiesc spațiul urban, alături de oameni. În acest mod se va crește interesul atât pentru conferință cât și pentru ecologie și condiția păsărilor. Activitatea funcționează ca o metodă complementară cercetării artistice, ce ridică problematici de etică și estetică în cazul unor specii de păsări comune precum porumbei, ciori, vrăbii, pescăruși sau drepnele. Membrii echipei interdisciplinare ADN și participanții la conferință se vor alătura tururilor adăugând perspective proprii asupra relației om-animal-oraș în epoca Antropocenului. Se vor urmări:

1. prezentarea și conștientizarea speciilor de păsări din mediul urban,
2. abordarea problemei percepției naturii din perspectiva fenomenului de invizibilitate și extincția experienței.

Dr. Liviu Pripon este un filosof și biolog interdisciplinar din Cluj-Napoca, specializat în domeniul esteticii, studiilor culturale și muzeale cu accent pe ornitologie și ecologie. A lucrat la Muzeul Brukenthal și a curatori expozitii cu caracter interdisciplinar. În prezent, încearcă să stabilească domeniul esteticii păsărilor ca nou domeniu de cercetare și se concentrează pe ecologia urbană a păsărilor.

ADN este un proiect cultural co-finanțat de Administrația Fondului Cultural Național. Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția Administrației Fondului Cultural Național. AFCN nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosite. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.

PARTENERI: AICA Lituania, Galerie itinérante Neli D. Paris, Universitatea Națională de Arte "George Enescu" Iași, Universitatea de Vest din Timișoara, Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca, Forumul Cultural Austriac, Revista ARTA, Asociația Peisagiștilor din România - AsoP, Asociația Parcul Natural Văcărești, Asociația REC (RESURSE PENTRU EDUCAȚIE ȘI CULTURĂ), Radio Romania International, Asociația T-ACT, Revista Propagarta, Revista ARHITECTURA.

Leonardo da Vinci, versiunea (în) română. Șantierul unei integrale

Coord. atelier: **Prof. Dr. Oana Sălișteanu**, Universitatea din București

Coord. traducere: **Prof. Dr. Smaranda Bratu-Elia**n, Universitatea din București

Coord. ediție: **Lector Dr. Luigi Bambulea**, Universitatea Națională de Arte București

Participanți la atelier: Oana Sălișteanu (*on site*), Luigi Bambulea (*on site*), Smaranda Bratu Elia (online) Nicoleta Silvia Oana (*online*)

Atelierul preconizat conectează tematici și problematici din arii disciplinare aparent neasociate. Prioritar, prezentările vor supune atenției aspecte implicate în fenomenele și procesele vizualității estetice. Dar situația culturală a acestor fenomene și procese este una complicată; mai precis, în țesătura produsului artistic pe care îl vom analiza, ele sunt intricate cu expresia de tip lingvistic, așa încât atelierul va avea o obligată deschidere interdisciplinară. Contributorii intenționează să prezinte laboratorul științific și editorial al unui proiect amplu, derulat în intervalul 2025-2027 la Universitatea Națională de Arte, în colaborare cu profesioniștii în italianistică ai Universității din București. Este vorba de traducerea integrală în limba română a operei scrise a lui Leonardo da Vinci. Prezentarea nu este proiectată în termenii unui schimb de experiență, ai unei confesiuni academice sau ai unei avanpremiere editoriale (deși acestea vor fi subînțelese). În esență, se urmărește împărtășirea unei experiențe științifice de cercetare, documentare și elaborare, desfășurată pe cele două planuri – riguros circumscrise, deși complementare – mai sus anticipate: istoria și teoria artei, respectiv filologie (textuală) și traductologie. Coordonatorul ediției în pregătire intenționează să rezume, să explice și să illustreze șantierul documentării asidue pe care o solicită integrala manuscriselor lui Leonardo da Vinci, în această primă traducere completă (din originalul toscan) într-o altă limbă decât engleza. Ca editor general al integralei, acesta este în situația de a documenta și rezuma aspecte de prim interes, precum: istoria manuscriselor leonardești, istoria editării lor (critice sau populare), istoria receptării (clasice și moderne), contribuția cercetătorilor la clarificarea textului de bază, precum și stadiul actual al cercetărilor dedicate operei leonardești scrise. Cum, însă, vehiculul travaliului ideatic leonardesc este, în acest caz, expresia lingvistică, în materialitatea ei literală și în interioritatea ei semantică, proiectul, ca și atelierul propus, conține, ca un al doilea pilon al întregii antreprize, operații și instrumente de esență filologică. Una dintre mizele noastre este de a contribui la dezbaterea despre documentare, restituție și valorificare în artele vizuale, prin mutarea analizei din planul, previzibil și frecvent, al investigațiilor de depozit, arhivă sau colecție în cel, nu mai puțin important sau relevant științific, al filologiei textuale, dimpreună cu multitudinea de probleme pe care ea le implică în mod natural; sunt subînțelese probleme „literale” și semantice, genetice și traductologice, „materiale” și intelectuale, istorice și lingvistice, conceptuale și stilistice, biografice și tematice, cognitive și literare. „Developarea” modulului filologic al proiectului revine traducătorilor (participanți la atelierul propus), care folosesc, pentru echivalarea expresiei leonardești în română, textul italian original din ediția Richter, unde acesta figurează, în sistem *juxta*, alături de echivalența (fidelă, deși perfectibilă) în engleza victoriană. Ediția realizată, într-o primă versiune, în 1883 / 1888, de către Jean Paul Richter, augmentată, prin ediția secundă, din 1939, de către același, în colaborare cu Irma Richter, rămâne corpusul leonardesc canonic. Însă o ediție actuală legitimă nu poate evita filtrarea ediției Richter prin rigurosul aparat științific elaborat de Carlo Pedretti, în deceniul 8 al secolului trecut, nici precizările filologice din edițiile acurate ale manuscriselor leonardești — sau, cu atât mai puțin, investigațiile

minuțioase, din ultimele circa cinci decenii, ale lui Martin Kemp, Antonio Natali, Simona Cremante, Carlo Vecce, Claire Farago, Carmen Bambach & *al.* Nu mai puțin edificatoare este problema auxiliarelor obligatorii ale ediției, care necesită o sintetizare a bibliografiei dedicate, în *scholarship*-ul internațional, aspectelor constitutive și definitorii ale dosarului leonardesc: biografia pictorului, contextul socio-cultural și intelectual în care a activat, lecturile sale (antice, medievale și renaștentiste), vocabularul plastic al Renașterii (italiene) mature, stadiul de dezvoltare a științelor și artelor în zorii Modernității timpurii, teoriile artistice și antropologice explicite sau implicite în cercetarea și în manuscrisele sale. Atelierul propus Conferinței naționale de Estetică și Teorii ale Artei, ed. 2025, va rezuma, în patru intervenții punctuale, proiectul științific și editorial anunțat aici, într-o abordare ce se dorește sintetică, interactivă și esențialmente interdisciplinară.

Secțiunea „Întâlnire cu autorul”

(prezentare carte)

Mădălina Diaconu, *Aesthetics of Weather*, Bloomsbury Academic, 2024, 262 p.



In an age of rife consumption and increasing need for consideration of sustainable social practices, an exploration of the aesthetics of weather from various angles becomes vital in shedding light on its importance to our experience of the changing world.

In response, offering the first in-depth and nuanced examination of the aesthetics of weather, this book underlines the relevance the concept has for scientific communication, for fostering sustainable patterns of behaviour and for rejecting the environmentally-damaging “consumption” of landscapes and fine weather. In addition, it provides examples taken from global, contemporary popular culture whilst calling attention to the socioeconomic and political dimensions of individual experience, demonstrating and analysing our fascination with, and cultural interpretations of, weather phenomena in our everyday lives.

Within its three sections, the volume reinvents traditional phenomenological methods to create socially, politically and historically embedded 'phenomenographies' and explore the importance of aesthetic practices in shaping our experience of weather and climate. It also provides a deeper engagement with general topics, such as the relationship between perception, emotion, imagination, and cognition in our aesthetic experience of the weather, combining these with aesthetic analyses of the so-called "fine weather".

With its broad scope of inquiry ranging from Aristotle to eco-phenomenology, from the pioneers of scientific meteorology to contemporary art, and from everyday aesthetics to geoengineering, this book argues that an aesthetics of weather inflected by greater knowledge and the taking of a critical stance towards aestheticism can become a valuable ally to climate ethics in the Anthropocene.

<https://www.bloomsbury.com/uk/aesthetics-of-weather-9781350416680/>

Secțiunea „Întâlnire cu autorul” (prezentare carte)

Augustin Ioan, *ORIGINAR(h). Introducere în Arhitectura Primă*, Editura Paideia, 2025, 134 p.

Nu este incorect să-i spunem acestei arte sau acestui meșteșug *arhitectonică*, măcar atunci când ne referim la produsul minții și mâinilor meșterului constructor - avem incorporată în cuvânt așadar semnificația maximală a termenului amintită mai sus. Îmi amintesc cum, în anii studenției mele, ni se atrăgea atenția să nu folosim cuvântul arhitectonică, avându-l de preferat pe cel de arhitectură. Motivele, altele decât asemănarea cu alte limbi „de gintă latină însă”, vorba lui Caragiale, nu mi le mai amintesc. Dimpotrivă, argumente recente - pe care nu m-aș feri să le numesc, mai degrabă, derapaje interpretative - vin să pună în criză exact acest termen preferat: arhitectura. Potrivit lui David Farrell (1997), nici nu ar trebui să-i spunem acestei arte arhitectură ci, dimpotrivă, arhitectură, de vreme ce, crede autorul, originea termenului nu în tectonică este de aflat, ci în *tiktein*, *tiktó*: a da naștere, a origina, teorie care se potrivește cu tema noastră, măcar etimologic, arhitectura fiind o artă originară, străveche.

Cu siguranță însă, potrivit lui Frampton, trebuie să folosim cuvântul arhitectonică cel puțin într-un caz aparte: atunci când ne referim la acel mod de a practica arhitectura centrat pe montare riguroasă de subansambluri care au o doză variabilă de complexitate a propriei alcătuiți și care își păstrează o anume doză de autonomie structurală, funcțională și estetică în ansamblul rezultat. Goticul (ca și *high-tech*-ul, despre care s-a spus că emulează goticul perpendicular britanic), este o astfel de arhitectonică, asemănătoare celei de lemn pe care și-o revendică drept străbun. Tustrei sunt în chip vădit opuse arhitecturii sedimentare, „geologice” a romanicului, a cubismului, respectiv a vernacularului (arhitectură fără arhitect, de regulă rurală) de pământ ners, cărămidă sau piatră, care le precede – și inspiră – sosirea.

<https://www.paideia.ro/ro/spatii-imaginate/2859-originarh-introducere-in-arhitectura-prima-augustin-ioan-9786067489880.html>