

Conferința națională *Estetică și Teorii ale Artelor* (ETA)

a 14-a ediție, 18 Septembrie 2026

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:
Legoestetica: jocurile Lego, între estetica cotidianului și artificare

Există o componentă estetică incontestabilă în succesul de care s-a bucurat jocul creat de celebra companie daneză Lego. Jocul Lego a devenit deja obiectul unor gânduri filosofice, așa cum ne demonstrează în special cartea lui Tommaso W. Bertolotti, *Legosophie: Petite philosophie du Lego* (Paris, PUF, 2019). În același timp, piesele Lego și-au făcut intrarea în arta contemporană atunci când au fost folosite de artiști precum Ai Weiwei, care a reconstituit sub forma unui mozaic compus din sute de mii de piese Lego imaginea *Nuferilor* lui Monet, sau Zbigniew Libera, care a scandalizat prin lucrarea *Lego Concentration Camp*, ce reducea lagărele de exterminare la marfă și la un joc pentru copii. Scopul meu nu este, în contextul de față, cel de a interpreta asemenea lucrări. În schimb, vreau să disting între aceste forme de artă în care artiștii contemporani consacrați folosesc piese Lego (în siajul unor practici apropiate de readymades sau de arta pop) și posibilitatea unei artifice a jocului Lego în forme mai apropiate de modul în care jocul este practicat în mod obișnuit, forme în care componenta estetică simplă și directă este mai importantă decât declarațiile artiștilor contemporani care pot folosi piesele Lego ca suport al unor mesaje artistice mai subtile (de exemplu, pentru a se referi chiar la marșandizarea unor obiecte prin prezentarea lor ca Lego, deci ca marfă). Totuși, în măsura în care astăzi arta contemporană nu mai poate reproduce din nou mesajul ingenios al artei pop care a făcut deja demonstrația transfigurării esteticii comerciale, voi examina și pericolul prezentării unor lucrări Lego ca artă, în special acela de a se supune unei judecăți care va depista cu ușurință efecte facile, kitsch sau standardizare estetică după modelul obiectivelor turistice sau al gustului comercial sau popular. Soluția spre care mă îndrept este integrarea jocului Lego într-o estetică a vieții cotidiene, care nu exclude apropierea lui de sfera artei, dar înțelege această apartenență la artă într-un sens metaforic sau cel puțin într-un sens care privilegiază dimensiunea calităților estetice directe și experiența plăcerii private, iar nu pe cea a judecății critice sau valorice, a mesajelor și declarațiilor artistice și a expoziției. Dacă ne gândim că, în anii 1990-2000, Lego a trebuit să facă față concurenței reprezentate de jocurile video (o practică deja artificată), putem conchide că, într-o lume care a evoluat spre dematerializare, spre virtual, spre aplatizarea ecranelor și spre imagine, Lego este un mod de a ne satisface persistentă dorință pentru real, pentru material, pentru concret, pentru tridimensional și pentru palpabil, ceea ce face ca Lego să fie obiectul fascinației copiilor și adulților deopotrivă. Prin faptul că miniaturizează lucrurile într-un joc, Lego poate fi o posibilitate de a ne elibera de povara seriozității lumii.

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

Iluzie și meta-cinema: genealogii ale filmului AI

În această prezentare voi argumenta că cinemaul auto-reflexiv al anilor '70 oferă un cadru conceptual pentru înțelegerea cinemaului contemporan generat de inteligența artificială [AI]. Filme precum *La Nuit Américaine* (*Day for Night*, 1973) al lui François Truffaut și *The Girl Chewing Gum* (1976) al lui John Smith pun în evidență multe dintre problemele ontologice și creative ridicate de AI-ul generativ, inclusiv iluzia controlului regizorului (sau al prompt-ului) asupra realității, construcția artificială a lumilor cinematografice și granițele fluide ale auctorialității, reprezentării și artificiei.

Prin expunerea propriilor mecanisme de construcție, ambele filme anticipează strategii-cheie de vizualizare ale cinemaului generat de AI. *The Girl Chewing Gum* deconstruiește auctorialitatea documentarului prin intermediul unei voci din off care pare să dirijeze acțiunea unei străzi londoneze în timp real, doar pentru a se dezvălui ca o narațiune retrospectivă a unor evenimente deja înregistrate. În acest fel, filmul demonstrează capacitatea aparent magică a limbajului de a genera lumi, dezvăluind totodată artificialitatea acestora. În mod similar, făcând din producția iluziei cinematografice subiectul său central, *La Nuit Américaine* demistifică procesul realizării unui film, celebrând totodată puterea sa de seducție. Ambele filme explorează cinemaul ca pe o ficțiune atent construită, capabilă să producă un adevăr emoțional autentic — un paradox care se intensifică și mai mult în media generativă, unde lumi audiovizuale convingătoare pot fi create fără existența vreunui eveniment pro-filmic original.

Analizând aceste filme alături de experimentele recente de film generate de AI ale lui Mark Wachholz, Jacob Adler, George Huang și Olio Imaginarium, această lucrare susține că tehnologiile generative ar trebui înțelese nu ca o ruptură față de istoria cinemaului, ci ca un punct culminant al îndelungatei preocupări a filmului pentru propriul artificiu. Un meta-cinema. Filmele lui Smith și Truffaut generează întrebări relevante pentru filmul AI: Cine — sau ce — este regizorul? Care este statutul realității atunci când lumile cinematografice sunt generate, și nu înregistrate? În ce constă auctorialitatea atunci când agentivitatea creativă este distribuită între oameni, algoritmi și hazard? Concluzia mea este că cinemaul generat de AI nu marchează sfârșitul filmului, ci reprezintă cea mai recentă transformare auto-reflexivă a sa, în care promptul preia rolul ocupat cândva de vocea regizorului, părând să comande o lume asupra căreia, în realitate, nu exercită decât iluzia controlului.

Drd. Arh. Bianca-Ioana Braic, Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” București:

Atmosfera estetică. Consonanțe scenografice în orașul postindustrial

Ideea că „marii artiști intensifică imaginea privitorului prin imitarea intuitivă a modului în care contextul vizual construiește imagini” (Semir Zeki) trimite la noțiunea de atmosferă. Armonia unui spațiu determinat de estetica locului, cuprinzând atmosfera pe care noi o percepem, mirosim, simțim și, în esență, o intuim, constituie un simbol care se cere cercetat în spațiul orașului postindustrial carbonifer și care îl definește printr-un set de particularități specifice. Compoziția unui astfel de loc, specifică industriei carbonifere, are o identitate aparte, caracterizată de o estetică simbolică.

Totodată, estetica locului contribuie la definirea identității spațiului existent și a modului în care acesta este perceput și reprezentat. În acest caz, redarea scenografică (cinematografică) a esteticului specific orașului industrial minier reprezintă o metodă de conservare și de transmitere a spațiilor. Pornind de la această asociere interdisciplinară dintre arhitectură și scenografie, consider că rolul esteticii este

esențial în determinarea și protejarea atmosferei specifice unui loc. Estetica este atât un instrument definitoriu al atmosferei, cât și un simbol definitoriu și într-o anumită măsură, ireversibil al esenței specifice locului. Această simbolistică integrează mai multe dimensiuni: antropologică, istorică și sentimentală.

Cercetarea interdisciplinară a rolului esteticii arhitecturale, dar și a simbolisticii, în cazul orașului industrial minier, al coloniei și al dimensiunii antropologice care încă există în familiaritățile specifice epocii industriale, evidențiază importanța acestor elemente în configurarea identității locului. Aceste componente ale compoziției spațiale oferă acea formă de fascinație, nostalgie și sensibilitate care poate deveni simbol.

**Dr. Georgiana Buț, Muzeul Național de Artă Contemporană al României:
Între penitență și potențial critic: expoziția monografică în discursul curatorial**

Ubicuitatea expoziției monografice este una din rațiunile care, în mod paradoxal, pot explica numărul restrâns al studiilor istoriografice și teoretice dedicate acestui modelul expozițional. Ideea, formulată de curatorul Martin Caiger-Smith într-o conferință din 2024, își găsește corespondentul în argumentul istoricului de artă Gabriele Guercio. Reconsiderând modelul *vieții-și-operei* caracteristic studiilor monografice, Guercio remarcă faptul că senzația înșelătoare de a cunoaște genul monografic se datorează tocmai familiarității sale și pledează pentru a-i recunoaște complexitatea. (*The artist's monograph and its project*, MIT Press, 2009).

Pe de o parte, trecutul monografiei ca formă potrivită cercetării academice și aparenta rigiditate structurală a modelului au contribuit la reputația pe care Ann Compton o surprinde prin sintagma „dinozaur metodologic” (în *The Art Book*, 2007). Pe de altă parte, așa cum remarcă João Ribas, insuficiența istoriografiere a expozițiilor monografice este reprodusă „de modelul pedagogic al educației curatoriale” curente, unde expozițiile personale sunt rareori asumate drept proiecte de dizertație (*Afterall*, 38, 2015). Într-adevăr, atractivitatea modelului tematic pentru creativitatea și reputația curatorială – model care a consacrat paradigma curatoriatului contemporan – se reflectă în predominanța sa în studiile expoziționale și discursul curatorial. La aceasta se adaugă poziția expoziției monografice în configurația politică și economică a artei și percepția acesteia ca celebrativă, spectacularizantă și dependentă de logica pieței.

Literatura deja extrem de bogată a studiilor curatoriale a favorizat încă de la început, prin publicații de referință, studiul expozițiilor de grup. De pildă, antologii care și-au propus să scrie istoria expozițiilor se concentrează aproape exclusiv pe modelul tematic. Mai recent, antologia *Monographic Exhibitions and the History of Art* (Routledge, 2018) este una dintre puținele publicații cuprinzătoare dedicate studiului expoziției monografice și a raportului acesteia cu istoria artei. Cu privire la un spațiu mai familiar, volume precum *Cadre invizibile. Retorici și practici expoziționale experimentale în arta din România în perioada 1965-1989* (Idea, Cluj, 2019), reprezintă o contribuție aproape singulară la istoria artei românești înțeleasă ca istorie a expozițiilor, dar privilegiază, la rândul său, expozițiile colective, chiar dacă este de remarcat faptul că editorul antologiei, teoreticianul Cristian Nae, avansează studiul diferitelor tipologii expoziționale, printre care se numără și cel monografic.

În ultimii ani, tema revine tot mai frecvent în articole, interviuri și reflecții ale curatorilor și istoricilor de artă. Într-un dialog din 2001, Carolyn Christov-Bakargiev aseamăna alegerea de a realiza expoziții dedicate unui singur artist cu o formă de penitență pentru curatoriatul de tip „protagonist” și rolul său

excesiv. Rob Bowman observa, într-un articol din 2010 publicat în *The Exhibitionist*, că expoziția personală „pare simplă și declamatorie”, un vehicul pentru vocea artistului, aparent nemediată de demersul curatorial. Într-un registru diferit, João Ribas pledează într-un studiu din 2015 pentru reevaluarea potențialului critic al expozițiilor monografice. De la formă de ispășire, la model revendicat pentru mize provocatoare în privința formei și potențialul catalizator, lucrarea analizează discursul curatorial din jurul expozițiilor monografice și felul în care modelează înțelegerea și istoriografierea acestei tipologii expoziționale.

Prof. Dr. Ruxandra Demetrescu, Universitatea Națională de Arte București:

Anomalia ca metodă. Wanda Mihuleac și devenirea imaginii

Anomalia poate fi înțeleasă în practica artistică a Wandei Mihuleac nu ca excepție, accident sau abatere spectaculoasă de la normă, ci ca metodă: un principiu de transformare prin care forma este deplasată, transferată și reconfigurată fără să-și piardă complet recognoscibilitatea. De-a lungul a peste cinci decenii, de la gravurile începutului anilor 1970 la imaginile digitale, obiectele și instalațiile recente, aceeași întrebare revine sub forme diferite: cât de mult poate fi modificată o imagine înainte de a înceta să mai fie ceea ce recunoaștem?

Gravura, desenul, fotografia, manuscrisul, cartea-obiect, instalația și imaginea digitală nu constituie etapele succesive ale unei evoluții. Ele formează mai curând o rețea de medii care comunică, se contaminatează și își transferă reciproc procedeele. O matrice de gravură implică deja transfer, inversare și multiplicare; fotografia păstrează urma unei prezențe dispărute și poate deveni materia unei alte imagini; cartea părăsește lectura pentru a deveni obiect, volum sau lumină; imaginea digitală abandonează imaterialitatea ecranului și dobândește textura, mobilitatea și greutatea mătăsii.

De aici se deschide una dintre tensiunile centrale ale operei Wandei Mihuleac: raportul dintre original și reproducere. De la matricea gravurii la fotografia analogică și până la fișierul digital potențial multiplicabil la infinit, reproducerea nu conduce către identitate, ci către diferență. Fiecare trecere printr-un alt mediu transformă imaginea și îi oferă o nouă existență materială. Aceeași logică a deplasării traversează corpul și identitatea: corpul aproape familiar devine straniu. Anomalia nu rezultă din apariția unei forme complet necunoscute, ci din reorganizarea a ceea ce cunoaștem deja. Fotografiile unui performance din anii 1970 reapar, după cincizeci de ani, integrate într-o imagine digitală imprimată pe mătase. Evenimentul nu este restaurat și trecutul nu este recuperat ca prezență intactă. Imaginea revine tocmai purtând distanța față de ceea ce a fost. În proximitatea gândirii lui Georges Didi-Huberman, timpul încetează astfel să fie o succesiune liniară și devine montaj, supraviețuire și reactivare. Lucrările recente duc această cercetare până în interiorul tehnologiei digitale. Imaginea digitală își dezvăluie infrastructura tocmai atunci când aceasta funcționează „greșit”: imprimată pe mătase și asociată cu peliculă fotografică, fragmente de mozaic, obiecte textile, insigne sau manuscris, imaginea potențial reproductibilă capătă din nou corp și singularitate.

În această perspectivă, spectatorul însuși este implicat în transformarea imaginii. Obiectele și instalațiile Wandei Mihuleac cer apropiere și distanțare, schimbarea unghiului, deplasarea corpului. Imaginea nu se oferă integral dintr-o singură poziție. Aproximarea de Georges Didi-Huberman și Marie-José Mondzain permite astfel înțelegerea imaginii ca experiență a distanței: ceea ce vedem rămâne traversat de absență, de interval și de ceea ce nu poate fi posedat complet prin privire.

De la ochiul mutat în locul gurii la fotografia reactivată după cincizeci de ani, de la gravură și cărțile realizate împreună cu Derrida la *glitch* și imaginile imprimate pe mătase, practica Wandei Mihuleac

construiește o adevărată devenire a imaginii. O formă trece în alta fără ca memoria celei precedente să dispară.

Anomalia locuiește tocmai acest interval: între ceea ce persistă și ceea ce se schimbă, între original și reproducere, prezență și urmă, text și imagine, corp și absență, analogic și digital. Ea nu rupe realul, ci îi face perceptibilă transformabilitatea.

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:

AI în/vs artele performative

De la melodii generate de AI care intră în topurile online până la voci sintetice care readuc la viață artiști dispăruți, practica creativă a intrat într-o perioadă de schimbări profunde. Prezentarea noastră explorează ce se întâmplă atunci când „mașinile” încep să improvizeze, să compună și chiar să performeze alături de (sau în locul) oamenilor.

În loc să trateze AI-ul ca pe un miracol sau ca pe o amenințare, prezentarea urmărește o poveste mai complexă: una în care noile instrumente bulversează vechile presupuneri despre autor, autenticitate și munca artistică. Vom analiza tensiunile care alimentează dezbaterile actuale – de la disputele privind drepturile de autor asupra *training data*, dilemele etice în jurul vocilor clonate și prejudecățile publicului față de sau împotriva lucrărilor generate de AI – prin exemple concrete din domeniul muzicii comerciale contemporane.

Lector Dr. Codruța Hainic, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:

Recombinare fără reactivare: o abordare din semiotica cognitivă a experienței estetice a artei generative

Ce fel de experiență este experiența estetică a unui artefact generat de o inteligență artificială? Prezenta lucrare pornește de la o experiență tot mai des mărturisită și rămasă cumva sub pragul teoriei estetice: în fața unei imagini generate – ample, izbitoare, cu toate însușirile pe care le-am cere unei opere – ceva pare să se retragă după primul moment de admirație. O frumusețe care pare goală și un straniu care ne întâmpină în imagine.

Argumentul meu se organizează în jurul ideii că experiența estetică nu este decodarea unui conținut deja constituit, ci un act de *reactivare*, în sensul pe care Husserl îl dă termenului în *Originea geometriei*: a percepe estetic o operă înseamnă a reface pentru tine actul originar sedimentat în ea – gestul, alegerea, mizele unui corp situat care a produs-o. Opera este, în accepțiunea aceasta, un sediment care cheamă la reactivare, iar frumusețea ei ține tocmai de această chemare.

Punând la lucru împreună fenomenologia sedimentării (Husserl, Merleau-Ponty), teoria autopoiezei (Maturana și Varela, în lectura enactivistă a lui E. Thompson) și versiunea reinterpretată fenomenologic a ierarhiei Semiotice a lui Jordan Zlatev, voi arăta că artefactul generat prezintă o anomalie structurală precisă: are forma nivelului simbolic cel mai înalt, dar îi lipsește întregul substrat viu - închiderea autopoietică și precaritatea din care se naște orice miză pe temeiul căruia, la o operă, reactivarea devine cu putință.

Cadrul teoretic pune la lucru fenomenologia sedimentării (Husserl, Merleau-Ponty), teoria autopoiezei (Maturana și Varela, în lectura enactivistă a lui E. Thompson) și versiunea reinterpretată fenomenologic a ierarhiei Semiotice a lui Jordan Zlatev. Pe acest temei, voi arăta că artefactul generat prezintă o anomalie structurală precisă: are forma nivelului simbolic cel mai înalt, dar îi lipsește întregul substrat viu – închiderea autopoietică și precaritatea din care se naște orice miză – pe care se sprijină, la o operă, puțința reactivării. Numesc această configurație *schelărie parasemiotică*: o structură care operează alături de schelele semiotice umane, imitându-le funcționarea, care se hrănește parazit din sedimentul lor și care rămâne, ontologic, în afara semiosferei vii.

În felul acesta se conturează și teza lucrării: artefactul parasemiotic ne oferă toate indiciile perceptive ale unei opere reactivabile, fără să aibă însă vreun act original de reactivat. *Recombinare fără reactivare*. De aici se poate da un temei structural, nu doar impresionist, frumuseții goale: facem gestul reactivării, dar reactivăm în gol, ori ne reactivăm propriul sediment, proiectat înapoi în artefact.

Cadrul teoretic rezultat va fi apoi testat pe două practici care folosesc aceeași tehnologie și se raportează totuși în mod opus la sediment: *Unsupervised* (Refik Anadol, MoMA), caz aproape pur al schelăriei parasemiotice, și instalațiile Annei Ridler (*Myriad (Tulips)*, *Mosaic Virus*), în care artista reancorează deliberat miza, reintroducând în procesul generativ tocmai corpul situat pe care tehnologia tinde să îl șteargă. Pragul reactivării trece, așadar, prin interiorul artei generative înseși: distincția propusă nu cere respingerea tehnologiei, ci oferă un criteriu pentru a discerne unde se află opera reactivabilă și unde se află dublul ei parasemiotic. Lucrarea se încheie cu ridicarea unei probleme cu relevanță mai ales în sens curatorial: ce se întâmplă cu sedimentarea unei tradiții atunci când recombinația începe să înlocuiască reactivarea și ce răspundere decurge de aici?

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

Mutații ale experienței estetice, de la spațiul galeriei la spațiul performativ al târgului.

Un studiu de caz

Pornind de la unul dintre principiile fundamentale ale funcționării piețelor de artă, și anume incertitudinea în privința calității (Menger, *The Economics of Creativity. Art and Creativity Under Uncertainty*, 2014), lucrarea de față vizează evidențierea modului în care se manifestă adaptarea la condițiile pieței în zona artei independente. Dacă reputația artistică și opera sunt indisociabile, așa cum subliniază Howard Becker în *Art Worlds* (1982), vom urmări anumite ipostaze ale consacrării imediate, considerată de către Menger la antipodul consolidării reputației pe parcursul unui interval îndelungat. În acest sens, vom analiza parcursul proiectului artistic semnat de Lucia Mărneanu, soldat cu o expoziție personală, intitulată *Salutări din România*, urmată de transformarea lucrărilor din expoziția respectivă în mărfuri, în cadrul unui act performativ, *piața de artă*, inițiat de artista însăși într-un târg de vechituri.

Ce tip de experiență estetică rezultă din acțiunea exportării unor lucrări artistice din spațiul unei galerii independente și expunerea acestora la Piața de Vechituri Oser din Cluj-Napoca? Dacă vernisajul expoziției *Salutări din România* a favorizat o experiență estetică paradigmatică, parțial dezinteresată, evenimentul *piața de artă* prezintă condițiile de posibilitate ale unei experiențe estetice hibride, aflate la confluența dintre o experiență estetică alegorică, așa cum o înțelege Noël Carroll, și o experiență aparținând esteticii vieții cotidiene. Având în vedere cele două versiuni ale esteticii vieții cotidiene, și anume cea restrictivă și cea expansivă, evenimentul *piața de artă* probează fenomenul continuității și interacțiunii dinamice dintre estetica vieții cotidiene și estetica artei și a naturii (Rațiu, „Experiența estetică a cotidianului: Explorări pentru o estetică practică”, 2016).

Conf. Dr. Ștefan Maftai, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:
Hutcheson, Mandeville și disputa iluministă referitoare la moralitatea râsului

Lucrarea pornește de la premisa că râsul în genere și râsul comic în special nu pot fi evaluate de obicei independent de implicațiile lor morale. Râsul comic aduce întotdeauna cu sine problema limitelor acceptabile ale râsului ca ridiculare. Există o măsură mai mult sau mai puțin universală pentru acceptabilitatea râsului comic sau acesta este acceptabil doar în raport cu normele particulare ale unei societăți sau ale unei epoci? Autori din secolul al XVIII-lea, precum Hutcheson sau Mandeville, au încercat să abordeze aceste probleme dezbătându-le în contextul teoriilor generale despre natura umană. Astfel, conform lui Hutcheson și teoriei sale despre sociabilitatea naturală a omului, râsul este o expresie a sociabilității și a naturii fundamentale bune a omului. Pe de altă parte, ideea lui Mandeville despre om ca ființă în esență egoistă și condusă de interes personal presupune o teorie a râsului care caracterizează ridiculizarea ca o expresie a mândriei umane și a superiorității față de o altă ființă umană, văzută ca obiect al deriziunii. Conform lui Mandeville, ridiculizarea pare totuși a avea o utilitate socială, prin aceea că ajustează comportamentul social tocmai prin râs și, prin urmare, prin identificarea și luarea în râs a caracteristicilor sau acțiunilor considerate inacceptabile pentru un anumit grup. În concluzie, în cadrul acestei dezbateri iluministe, râsul comic apare astfel, pe de o parte, marcat de anumite limite ale acceptabilității, în măsura în care, pe de altă parte, deriziunea nu este nici ea liberă de condiții, în sensul în care este prezentă și acceptată nu fără o anumită utilitate la nivelul moralității publice.

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

Prezenta comunicare își propune să reviziteze gândirea elaborată de Baudelaire în *Despre esența râsului și în general despre comic în artele plastice* (1855), testându-i validitatea cu privire la modalitățile specifice de funcționare a comediei cinematografice. Se aplică oare în mod universal teoria superiorității ca sursă a comicului la filmul de comedie? Dar ideea că există ceva satanic în fenomenul râsului, sau distincția între comicul absolut (grotesc) și comicul semnificativ? Pentru a face mai savuroasă expunerea, voi face trimitere la o serie de filme comice în care Baudelaire este citat și comentat, din următoarea listă, care cuprinde atât titluri clasice, cât și producții contemporane: *Le Gendarme et les extra-terrestres*, *In the Horse's Mouth*, *La Bride sur le cou*, *Boudu sauvé des eaux*, *Nous irons tous au Paradis*, *The Beach Bum*, *Beata ignoranza*, *Bienvenue chez les Rozes*, *Dinner for Schmucks*, *A New Kind of Love*, *The Wheeler-Dealers*, *Houseguest*, *Sorry, bro*.

Drd. Tudor Pop, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:
Capcana unei narațiuni care romantizează. Experiența estetică a semi-detașării în Istoria secretă de Donna Tartt

Lucrarea de față explorează *urtextul* esteticii de internet Dark Academia, romanul *Istoria secretă*, din perspectiva semi-detașării, concept propus de John Plotz (2018). Semi-detașarea este experiența de a te afla între lumea ficțiunii și realitatea circumstanțelor proprii și este înțeleasă ca o experiență estetică particulară, specifică atât actului lecturii, cât și sugerată prin alegerile estetice și formale în cadrul romanului, personajele însele trăind această stare dublă de conștiință (*doubled consciousness*). O astfel

de analiză este considerată importantă deoarece își propune să rezolve unele probleme legate de receptarea romanului *Istoria secretă* în cadrul „canonului” Dark Academia. Analiza se concentrează pe identificarea calităților subversive ale romanului. *Istoria secretă* este considerată aici o narațiune construită prin denunțarea semi-detașării ca trăsătură intrinsecă ficțiunii. Astfel, critica privind perpetuarea violentă a stereotipurilor rasiale, de clasă și elitismului în cadrul Dark Academia nu ar trebui să se refere la *urtext* în sine, ci ar trebui să considere întreaga estetică ca un rezultat al înțelegerii viciate a romanului. În acest caz, critica ar trebui să se îndrepte mai mult către conținutul obiectelor de tip *online ephemera* pe care esteții Dark Academia le produc și le diseminează.

Drd. Iulia-Dana Pușcașu, Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca, Facultatea de Istorie și Filosofie:
Sens fără referință sau referință fără sens? Arta ca sens întrupat și semantica LLM

În această lucrare încep prin a analiza articolul lui Raquel Cascales din 2023, intitulat “Interpreting AI-Generated art: Arthur Danto’s perspective on intention, authorship, and creative traditions in the age of Artificial Intelligence”. Cascales analizează modul în care definiția artei formulată de Arthur Danto în lucrarea sa *The Transfiguration of the Commonplace* (1981), precum și ideile sale privind intenția, interpretarea și caracterul auctorial, pot fi aplicate dezbaterii privind utilizarea IA în creația artistică.

În abordarea sa, ea leagă problema intenționalității de creativitatea artistică și de posibilitatea ca IA să dezvolte un stil. Aceasta subliniază că intenția artistică și relația dintre artist și operă nu ar trebui abordate din punct de vedere psihologic, ci semantic, dacă opera este considerată „o entitate caracterizată de proprietăți fizice care transmit proprietăți semnificative (intenționale)”, în conformitate cu definiția lui Danto a artei ca *embodied meaning*. Cascales subliniază că Danto își derivă conceptul de stil din conceptul lui Frege de „Färbung” și că, așa cum este folosit în relație cu conceptul de „sens”, stilul conferă o importanță cognitivă. Aceasta înseamnă că stilul ne schimbă percepția asupra conținutului unei opere de artă, având astfel o legătură internă cu intenția artistică și cu semnificația operei. În plus, potrivit lui Danto, prin stil operele de artă întruchipează ceva din mintea care le-a creat, modul în care un artist vede lumea. Mai mult, relevanța anumitor stiluri artistice poate constitui, de fapt, genuri stilistice care devin parte integrantă a istoriei artei, astfel încât „ceea ce face un artist” face întotdeauna parte dintr-un „cadru complex de intenții și dezvoltare istorică”. Pentru Cascales, acest lucru subliniază, de asemenea, că creativitatea artistică este subiectivă, personală, unică în raport cu momente istorice specifice și „modelată de experiențe diverse”. Ca atare, este considerată incompatibilă cu „analiza meticuloasă a datelor și respectarea regulilor stabilite”, pe care autoarea le asociază cu realizările IA. Consider că analizei lui Cascales poate fi adăugată o explicație mai detaliată în ceea ce privește funcționarea LLM-urilor, dar și a întrupării semnificației, conform definiției lui Danto.

În teoria lui Danto, intenția artistică structurează semnificația și este, ca atare, responsabilă de întruparea acesteia, în sensul că stabilește ce proprietăți fizice poartă semnificația constitutivă pentru opera de artă ca atare. În cazul imaginilor create cu ajutorul IA, merită o atenție suplimentară analiza semanticii acestora și luarea în considerare a modului în care, atunci când este cazul, semnificația este întrupată (în alte cuvinte, a modului prin care acestea pot constitui opere de artă), având în vedere natura automatizată a producției lor.

În continuitatea expunerii sale, îmi propun să prezint și să explic abordarea semantică a lui Danto și, pornind de la aceasta, să conturez o paralelă cu ceea ce domeniul inteligenței artificiale numește semantică și cu problemele evidențiate în acest domeniu, pentru a oferi clarificări suplimentare cu privire la modul de funcționare al LLM-urilor, relevante în contextul discuției actuale privind utilizarea acestora în creația artistică.