

<https://doi.org/10.52387/1811-5470.2026.2.09>
CZU: 741:655.3:37.091.3:004.946

IMPACTUL DIDACTIC ASUPRA FORMĂRII GRAFICIENILOR PRIVIND RECONFIGURAREA CĂRȚII ÎN PRACTICILE VIZUALE INTERDISCIPLINARE

Aliona TIMUȚA,

doctorandă, Școala Doctorală Științe ale Educației,
Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, Chișinău, RM
lector universitar, AMTAP, RM
ORCID: 0009-0003-0464-6095
E-mail: aliona.timuta@gmail.com

Eleonora BRIGALDA,

doctor în studiul artelor, profesor universitar,
Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, Chișinău, RM
ORCID: 0009-0007-0593-2316
E-mail: brigalda.eleonora@upsc.md

Rezumat. *Prezentul articol își propune să examineze metamorfoza cărții contemporane prin prisma practicilor vizuale interdisciplinare, subsumate contextului paradigmatic al globalizării și al convergenței dintre artă, design și tehnologie, evidențind implicațiile didactice ale acestor transformări în procesul de formare a viitorilor graficieni. Investigația vizează formele actuale ale cărții — interactive, multimedia și imersive, interpretate nu doar ca suporturi de transmitere a informației, ci ca structuri vizual-comunicaționale complexe. În temeiul abordărilor semiotice, sistemice și intermediale, se susține că noile forme ale cărții operează ca medii hibride, capabile să articuleze limbaje artistice, strategii de design și dispozitive tehnologice într-o configurație unitară. Din perspectivă didactică, această reconfigurare extinde cadrul formării profesionale, favorizând dezvoltarea gândirii vizuale, a competențelor proiectuale și a capacității de articulare integrativă a diferitelor medii și tehnologii. În acest cadru, tehnologiile de realitate augmentată și de realitate virtuală sunt analizate ca instrumente de extindere a registrelor expresive și comunicaționale ale cărții, contribuind la reconfigurarea statutului său în cultura vizuală contemporană.*

Cuvinte-cheie: *carte, practici vizuale interdisciplinare, globalizare, formate interactive, medii imersive.*

THE DIDACTIC IMPACT OF BOOK RECONFIGURATION WITHIN INTERDISCIPLINARY VISUAL PRACTICES ON THE TRAINING OF GRAPHIC ARTISTS

Summary. *The present article aims to examine the metamorphosis of the contemporary book through the lens of interdisciplinary visual practices, situated within the paradigmatic context of globalization and the convergence of art, design, and technology, highlighting the didactic implications of these transformations in the training process of future graphic designers. The study focuses on current forms of the book — interactive, multimedia, and immersive, interpreted not merely as carriers of information, but as complex visual-communicative structures. Grounded in semiotic, systemic, and intermedial approaches, the paper argues that new book forms operate as hybrid media, capable of articulating artistic languages, design strategies, and technological devices within a unified configuration. From a didactic perspective, this reconfiguration expands the framework of professional training, fostering the development of visual thinking, design competencies, and the capacity for integrative articulation of diverse media and technologies. Within this framework, augmented and virtual reality technologies are analyzed as tools for expanding the expressive and communicative capacities of the book, contributing to the reconfiguration of its status in contemporary visual culture.*

Keywords: *book, interdisciplinary visual practices, globalization, interactive formats, immersive environments.*

Introducere. Una dintre tendințele definitorii ale globalizării contemporane o constituie intensificarea interconexiunilor și a interacțiunilor dintre diverse direcții ale artei actuale. Acest fenomen reflectă dinamica transformărilor culturale și tehnologice, generând un cadru în care arta își pierde treapta de ancorare strictă într-un spațiu geografic sau într-o arie culturală determinate. În aceste condiții practica artistică se reorientează către domenii ale creației. Ca rezultat, se conturează o tendință accentuată de sinteză a genurilor, a limbajelor artistice și posibilităților tehnice, ceea ce conduce la apariția unor forme hibride și la redefinirea modurilor de producție și receptare a actului artistic în contextul culturii globale. În acest cadru galeriile expoziționale și proiectele artistice, spațiul virtual, rețelele sociale și platformele digitale internaționale dedicate artei configurează medii comunicative comune și contribuie la constituirea unui câmp cultural unitar. Acesta facilitează depășirea frontierelor și convergența culturilor, independent de diferențele lingvistice, rasiale sau culturale. În asemenea condiții, limbajul vizual dobândește statutul unui mijloc universal de transmitere a sensurilor, asigurând circulația practicilor artistice și favorizând interacțiunea interculturală.

Discuții. Metodologie. Relevanță. În cultura artistică contemporană are loc un proces de integrare și de interpretare a formelor tradiționale de artă, fapt ce conduce la apariția unor noi forme hibride, în cadrul cărora se conjugă funcții artistice, de proiectare și comunicaționale. Ca urmare, acest proces determină o reconsiderare a rolului imagini artistice, care devine nu doar un obiect estetic, ci și un instrument de transmitere a informației, de organizare a sensurilor și a codurilor culturale. În aceste condiții, apare necesitatea analizei formelor interdisciplinare care reunesc practici vizuale într-un sistem unitar.

Metodologia prezentului studiu se bazează pe sinteza abordării sistemice, aplicată în analiza arhitectonicii cărții ca unitate indisolubilă a formatului, hârtiei și *typography*, ce permite examinarea publicației ca sistem vizual-semantic integru, și a metodei semiotice, prin care cartea este interpretată ca o structură semiotică pluristratificată. În acest context ilustrația nu dublează textul, ci se afirmă ca un cod vizual autonom, angajat într-un dialog interdisciplinar cu componenta verbală. Totodată, analiza interdisciplinară utilizată face posibilă integrarea principiilor designului grafic, ale teoriei comunicării și alte tehnologii digitale (AR/VR). Aceasta permite argumentarea tranziției cărții de la o formă statică

la o mediasistemă hibridă, în cadrul căreia practicile artistice tradiționale se sintetizează cu posibilitățile interactive și imersive ale culturii vizuale contemporane.

În ultimele decenii, dezvoltarea tehnologiilor digitale a modificat radical procesele de editare a cărții și formele comunicării artistice, ceea ce a condus la reconsiderarea rolului graficii de carte în cultura vizuală. În aceste condiții, aceasta funcționează ca un câmp integrator al practicilor vizuale interdisciplinare. Analiza formelor contemporane ale cărții - interactive, digitale și imersive - permite interpretarea acestora ca spațiu în care literatura, arta, designul și tehnologiile digitale interacționează în cadrul unui sistem unitar integrat.

În contextul transformărilor accelerate ale culturii vizuale și al dezvoltării tehnologiilor digitale, cartea contemporană își extinde semnificativ funcțiile, depășind condiția de obiect tipărit și configurându-se ca un mediu vizual-comunicațional complex, integrat în noile forme interactive și multimedia. Cu toate acestea, în cadrul actual de formare profesională a studenților-graficieni, grafica de carte, în special în raport cu noile tehnologii și forme interactive, continuă să fie insuficient valorificată acordându-se o atenție limitată potențialului său formativ și comunicativ în sfera culturii vizuale contemporane și a interacțiunii culturale. În aceste condiții investigarea sistemului de organizare a noilor forme ale cărții dobândește o relevanță aparte în procesul educativ, contribuind la dezvoltarea gândirii sistemice, la formarea competențelor actuale și la consolidarea capacității de integrare a practicilor artistice și tehnologice contemporane.

În acest context respectivele transformări nu comportă doar implicații de ordin artistic, ci exercită și un impact direct asupra procesului didactic, determinând reorganizarea și reconfigurarea modalităților de formare personală a studenților-graficieni.

Scopul prezentului articol îl constituie analiza reconfigurării cărții ca formă centrală a practicilor vizuale interdisciplinare și evidențierea impactului didactic al acestor transformări asupra procesului de formare a studenților-graficieni.

Atingerea acestui scop este posibilă prin examinarea proceselor contemporane de transformare a formei cărții și prin determinarea particularităților interacțiunii dintre ilustrație, *typography*, design și comunicarea vizuală în structura acesteia, prin evidențierea potențialului său comunicațional și prin conturarea principalelor tendințe de evoluție a graficii de carte în spațiul intercultural global.

Cartea ca sistem vizual-comunicațional. Pentru studierea cărții în condițiile practicilor vizuale interdisciplinare, este necesar să recurgem la fundamentele teoretice ale comunicării vizuale, semioticii, precum și ale teoriei compoziției cărții și designului grafic. În paradigma științifică contemporană, cartea este tot mai frecvent abordată nu ca o simplă sumă de text și ilustrații, ci ca un sistem vizual-semantic unitar, în cadrul căruia fiecare element îndeplinește o funcție comunicațională și artistică distinctă. Cartea, după cum remarcă marele teoretician și practician al artei cărții V.A. Favorski, constituie „o lume și un obiect, în care dimensiunile culturale, arhitecturale, grafice și picturale se reunesc pentru a da naștere acestei sinteze complexe și, prin aceasta, pentru a introduce cititorul în universul spațio-temporal al operei literare” [6, p. 96].

În perspectiva abordării semiotice, cartea poate fi examinată ca o structură semiotică pluristratificată, în care textul constituie fundamentul organizării sensului și interacționează cu alte coduri - vizuale, tipografice și compoziționale. În același timp, textul însuși, în opinia lui I.M. Lotman, reprezintă un sistem de semne închis, cu limite clar conturate și cu o unitate internă bine definită a semnificațiilor [4, p. 107].

În acest context cartea poate fi înțeleasă ca un spațiu de interacțiune a mai multor sisteme de semne, în care sensul nu este generat exclusiv de componenta verbală, ci rezultă din corelarea și suprapunerea diferitor niveluri de codificare. Relația dintre text și imagine dobândește, astfel, un caracter dialogic, fiecare componentă contribuind la extinderea și reinterpretarea câmpului semantic al operei. De asemenea, *typography*, compoziția paginii, ritmul succesiunii vizuale și organizarea spațială a elementelor participă activ la construcția sensului, funcționând nu doar ca suporturi formale, ci ca autentice mecanisme de semnificare. În această perspectivă, cartea nu mai poate fi redusă la un simplu vehicul al textului, ci se constituie ca un sistem complex de comunicare, în cadrul căruia toate componentele contribuie la articularea unui mesaj unitar și coerent.

Textul, ilustrația, caracterul tipografic, formatul, ritmul succesiunii paginilor și organizarea spațială a publicației se manifestă ca elemente semiotice interdependente, care structurează un câmp unitar de semnificații. Pentru artistul cărții esențial rămâne, în primul rând, însuși obiectul artei sale — corespondența dintre conținutul grafic și universul ideatic și afectiv al autorului, precum și măsura în care acesta a reușit să intre, împreună cu autorul cărții, „în unison” cu opera literară [3]. În acest context

ilustrația nu dublează textul, ci intră cu aceasta într-o formă de dialog, extinzând posibilitățile semantice și comunicaționale ale operei și configurând un sistem pluristratificat al recepției. În consecință, cartea funcționează ca un mediu al comunicării vizuale, transmițând informația prin sinteza mijloacelor de expresie verbale și nonverbale. Totodată, sistemul mijloacelor grafice de expresivitate - linia, pata, silueta, textura, culoarea, ritmul etc. - devine un instrument de construire a imaginii artistice și de transmitere a sensurilor.

Abordarea sistemică permite examinarea cărții ca unitate organizată a unor componente interdependente, în cadrul căreia structura și compoziția dețin un rol esențial în organizarea spațiului artistico-grafic. Totodată, „fiecare text există într-o formă concretă de obiect, iar percepția integrală a operei este condiționată de forma materială a obiectului însuși” [7, p. 225]. În acest context, o importanță deosebită revine parametrilor fizici ai cărții - formatul tipografic, legătura (coperta), hârtia, typography, arhitectonica, culoarea, dinamica și ritmul compoziției. Interdependența lor sistemică, manifestată în proporțiile oglinzii paginii, în principiile interacțiunii dintre text și imagine și în organizarea ritmică a succesiunii paginilor, determină integritatea compozițională a ediției și contribuie la configurarea imaginii artistice a cărții.

Caracterul interdisciplinar al cărții se manifestă prin integrarea principiilor artistice, de design, tehnice și comunicaționale. În configurarea unui spațiu vizual unitar, în structura cărții interacționează legile compoziției, designului grafic, ilustrației și condițiile poligrafice. Astfel, cartea poate fi abordată ca un sistem artistico-grafic complex de constituire a spațiului semantic și, totodată, ca un instrument activ al comunicării vizuale în condițiile culturii globale.

Formele de organizare ale cărților interactive contemporane. Practici digitale și imersive.

Arta contemporană, potrivit opiniei A. Nikiforova, a depășit de mult limitele formelor și spațiilor tradiționale, orientându-se spre configurarea unor noi medii artistice, caracterizate printr-un grad înalt de imersiune. Aceste medii oferă posibilitatea constituirii și transformării spațiului artistic atât de către autor, cât și de către receptor. În acest context, cititorul nu mai este un simplu observator pasiv, ci devine un participant activ la procesul artistic. În consecință, imersivitatea și interactivitatea se afirmă ca trăsături definitorii ale culturii și artei secolului al XXI-lea [5].

În procesul de digitalizare și de transformare a spațiului cultural, cartea suportă modificări sub-

stanțiale, trecând de la statutul de obiect static la acela de mediu vizual activ, dinamic și interactiv. Dezvoltarea unui ansamblu de tehnologii digitale a determinat apariția unor forme ale cărții — digitale, multimedia și imersive, în cadrul cărora se intensifică efectul de prezență a cititorului în procesul perceperii imaginii artistice. În asemenea formate, elementele tradiționale ale graficii de carte sunt îmbogățite prin tehnologiile de animație, sunet, realitate augmentată și realitate virtuală.

Cele mai răspândite sunt cărțile digitale interactive și cărțile-aplicație, care funcționează pe dispozitive mobile sau tablete, sub forma unor aplicații pentru iPad sau Android. Astfel de proiecte oferă o experiență imersivă de interacțiune între text și ilustrație, completată de animație, sunet și elemente de control, care transformă lectura într-un joc sau într-o formă de cinema interactiv. În acest context cititorul devine un participant activ la desfășurarea acțiunii. El poate activa elementele imaginii, le poate modifica succesiunea, se poate deplasa în sistemul artistico-spațial și poate interveni asupra evoluției narațiunii. Ilustrația din cartea digitală interactivă își pierde caracterul static și se transformă într-un mediu vizual dinamic.

O altă direcție semnificativă în grafica de carte o constituie utilizarea **tehnologiilor realității augmentate (AR)**. În astfel de publicații cartea își păstrează forma tipărită, însă, prin intermediul unui dispozitiv digital orientat asupra paginii, sunt activate straturi vizuale suplimentare - animații, obiecte tridimensionale, acompaniament sonor. Acest mecanism generează un efect de extindere a spațiului vizual, în care realul și virtualul se interconectează. În asemenea contexte, ilustrația dobândește o organizare mai complexă, iar percepția formei sale artistico-grafice tradiționale este amplificată prin integrarea conținuturilor media. Ca urmare, se configurează un spațiu vizual-comunicațional multistratificat, în care componentele statice și dinamice funcționează ca un sistem unitar.

Un loc aparte în sistemul formelor contemporane ale cărții îl ocupă proiectele bazate pe **tehnologiile realității virtuale (VR)**, în cadrul cărora cartea tradițională este transpusă într-un mediu imersiv. Imersivitatea (din engl. *immersion*) desemnează starea de imersiune profundă, de adâncime, asociată cu efectul de prezență. „Arta imersivă reprezintă o formă contemporană de „artă a percepției totale”, care accentuează participarea, interacțiunea, integrarea și interpenetrarea” [8]. Mediul imersiv nu se limitează la activarea unor organe de simț izolate, ci le include într-un sistem unitar și coerent, făcân-

du-le să „sune asemenea unei întregi orchestre”, intensificând vivacitatea percepției și generând senzații, imagini și emoții pregnante [1, p. 95].

Realitatea virtuală reprezintă un mediu interactiv creat artificial, în cadrul căruia cititorul experimentează efectul de prezență prin interacțiunea cu obiecte digitale, mediată de percepția senzorială. Principala diferență dintre realitatea augmentată și cea virtuală constă în faptul că, în cazul realității augmentate, conținutul digital nu este suprapus peste ilustrația tradițională, ci peste mediul real al utilizatorului. În realitatea mixtă, obiectele virtuale nu sunt doar plasate în spațiul real, ci interacționează nemijlocit cu acesta [2, p. 26].

În arta cărții, imersivitatea presupune configurarea senzației de prezență nemijlocită și a unei profunde cufundări a cititorului într-un spațiu artistic special creat, a cărui explorare se realizează prin antrenarea întregului complex al percepției senzoriale și imagistice. Compoziția spațială generează efectul unui ambient tridimensional, în care cititorul interacționează cu obiectele virtuale, nu cu simplele lor reprezentări. Totodată, succesiunea percepției nu mai este determinată de structura liniară a cărții, ci de traiectoria deplasării și de opțiunea cititorului în mediul virtual. Aceasta modifică în mod fundamental reprezentările tradiționale despre carte ca succesiunea de pagini organizate în raport cu axa verticală a cititorului, substituindu-le prin conceptul unei narațiuni spațiale.

Tehnologiile analizate asigură trecerea de la percepția multimedia la cea multimodală, caracterizată printr-un grad înalt de detaliere și imersiune. Aceasta permite interpretarea cărții ca platformă integratoare a diverselor practici vizuale și ca mediu de extindere a limitelor reflecției artistice. În urma analizei efectuate, se poate concluziona că în contemporaneitate, cartea funcționează ca o mediasistemă hibridă, fundamentată pe integrarea principiilor graficii, designului, animației, programării și comunicării vizuale. Totodată, aceasta conservă legitățile compoziționale și structurale de bază — ritmul, ierarhia, culoarea, contrastul, textura, care se actualizează și se manifestă în noile condiții ale interactivității.

În perspectiva didactică, aceste tehnologii extind cadrul tradițional al ilustrației, oferind noi modalități de examinare, analiză și construire a imaginii vizuale, precum și premise favorabile pentru dezvoltarea competențelor creative și proiectuale în procesul de formare a studenților-graficieni.

Transformările globale ale culturii vizuale și comunicarea vizuală. În condițiile globaliză-

rii și ale proceselor de integrare, grafica de carte încetează să mai fie un element exclusiv al culturii naționale. Dezvoltarea tehnologiilor contemporane transformă cartea, depășind limitele tradiționale ale ediției tipărite și orientând-o spre noi forme - aplicații interactive, publicații online și formate adaptate percepției pe ecran. În acest context devine necesară înțelegerea specificului organizării spațiului digital, precum și formarea competențelor de utilizare a mijloacelor interactive și a platformelor multimedia.

Pe lângă flexibilitatea tehnică, o importanță deosebită revine și receptivității culturale. În condițiile internaționalizării spațiului editorial, artistul este chemat să ia în considerare diversitatea codurilor culturale, a simbolurilor și a sistemelor de semnificație, fiind capabil să creeze imagini vizuale accesibile și relevante pentru un public larg. În acest cadru artistul-ilustrator își asumă rolul de mediator intercultural, apt să transmită sensuri universale, independente de limbaj, de specificul lingvistic sau de apartenența națională și etnică. În același timp, acesta trebuie să mențină un echilibru între universalitate și specificitate, valorificând particularitățile culturale fără a compromite lizibilitatea mesajului vizual. O asemenea poziționare presupune nu doar competențe artistice, ci și o înțelegere profundă a mecanismelor comunicării vizuale și a contextelor culturale în care opera este receptată.

Astfel, grafica de carte, în contextul globalizării, se afirmă ca un instrument semnificativ al dialogului artistic, contribuind la dezvoltarea comunicării interculturale și la configurarea unui spațiu cultural comun. În acest cadru, ilustrația de carte depășește funcția exclusiv estetică, devenind un mijloc relevant de comunicare culturală și un vector de influență artistică la nivel internațional. Ea facilitează circulația ideilor, a imaginilor și a modelelor vizuale între diferite contexte culturale, contribuind la formarea unei sensibilități vizuale comune. Totodată, prin capacitatea sa de a integra diverse limbaje artistice și tehnologii contemporane, grafica de carte consolidează rolul cărții ca mediu de mediere între tradiție și inovație, între identitate culturală și deschiderea globală.

În aceste condiții transformările menționate impun reconsiderarea procesului de formare a studenților-graficieni, orientându-l spre dezvoltarea unei gândiri integrative și sistemice asupra cărții ca obiect artistic și comunicațional complex. În consecință, procesul de instruire nu mai poate fi redus la acumularea unor competențe izolate, ci trebuie organizat ca un demers coerent, fundamentat pe

interacțiunea dintre componentele conceptuale, vizuale, compoziționale și tehnologice.

În acest sens devine esențială structurarea activității didactice în conformitate cu principiul integral al proiectării, care să includă etapele de analiză, conceptualizare, elaborare și realizare a produsului final. Integrarea practicilor tradiționale ale graficii de carte cu noile tehnologii digitale contribuie la formarea unor competențe adecvate exigențelor contemporane ale culturii vizuale. Procesul formativ trebuie să favorizeze nu doar dezvoltarea abilităților tehnice, ci și consolidarea capacității de a concepe cartea ca pe un sistem vizual-comunicațional unitar, apt să funcționeze în contexte interdisciplinare și tehnologice complexe. Totodată, transformarea spațiului cărții și evoluția tehnologiilor extinde considerabil instrumentarul ilustratorului, oferind posibilitatea elaborării unor forme artistice complexe, bazate pe integrarea metodelor tradiționale cu elementele multimedia, efecte digitale și funcții interactive.

În același timp se impune sublinierea faptului că mediul digital rămâne un instrument al artistului, comparabil cu creionul sau pensula, însă înzestrat cu posibilități specifice de operare asupra formei plastice, culorii și texturii, facilitând integrarea diverselor tehnici stilistice într-un spațiu compozițional coerent și unitar.

Concluzii. Analiza realizată demonstrează că, în condițiile globalizării, cartea se configurează ca un sistem vizual interdisciplinar complex, care integrează practici artistice, de proiectare și tehnice. Aplicarea abordărilor sistemice și semiotice a permis argumentarea faptului că edițiile contemporane funcționează ca structuri vizual-semantice unitare, în cadrul cărora textul, grafica, *typography* și compoziția formează o unitate indisolubilă. Aceasta definește cartea nu doar ca suport al informației, ci și ca mediu de constituire și transmitere a sensurilor.

Principiile fundamentale de organizare a cărții își păstrează actualitatea, însă se manifestă în condițiile dinamicii, interactivității și pluristratificării. Grație analizei interdisciplinare, s-a constatat că sinteza dintre grafică tradițională și tehnologiile digitale (AR/VR) transformă cartea într-o mediasistemă hibridă, care extinde limitele imaginii artistice.

Transformarea cărții nu presupune pierderea esenței sale, ci doar adaptarea acesteia la condițiile culturale și tehnologice contemporane. În același timp grafica de carte își păstrează rolul esențial în organizarea imaginii artistice și în configurarea sensurilor vizuale, modificând-se doar modalitățile sale de receptare. În aceste condiții, cartea rămâne un

sistem vizual-semantic unitar, afirmându-se ca un spațiu de integrare a limbajelor artistice.

Integrarea tehnologiilor digitale, inclusiv a realității augmentate și virtuale, conduce la transformarea procesului didactic dintr-un model preponderent reproductiv într-unul explorator și interactiv, centrat pe experimentare și descoperire. Aceste tehnologii facilitează învățarea prin imersiune și simulare, oferind studenților posibilitatea de a analiza și construi structuri vizuale complexe într-un mediu dinamic. Utilizarea mediilor interactive contribuie la dezvoltarea gândirii vizuale și proiectuale, stimulând capacitatea de integrare a textului, imaginii și spațiului într-o viziune coerentă asupra cărții ca sistem unitar artistic. Totodată, acestea favorizează formarea competențelor interdisciplinare, prin corelarea practicilor artistice cu instrumente și tehnologii contemporane. În perspectivă didactică aceste tehnologii susțin in-

dividualizarea învățării, oferind studenților posibilități extinse de experimentare, ajustare și reflecție asupra propriului proces creativ. Spre deosebire de metodele tradiționale, mediile digitale și interactive permit adaptarea ritmului de lucru și a strategiilor de explorare la particularitățile fiecărui student, conferind procesului de învățare un caracter mai flexibil și mai reflexiv. Totodată, ele contribuie la dezvoltarea autonomiei, a discernământului estetic și a capacității de autoevaluare, sporind nivelul de implicare a studenților în procesul educațional. În consecință, reconfigurarea cărții generează un impact didactic semnificativ, influențând structura și conținutul formării studenților-graficieni și orientând procesul educațional spre dezvoltarea gândirii vizuale complexe, a flexibilității proiectuale și a capacității de integrare creativă a noilor medii și tehnologii.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. ВЕНКОВА А.В. *Феномен иммерсивности. Мультисенсорный поворот в культуре*. Санкт-Петербург: Астерион, 2021. 336 с. ISBN 978-5-0188-124-7.
2. ВОЙКУНСКИЙ А. Е., МЕНЬШИКОВА Г. Я. О применении систем виртуальной реальности в психологии. În: *Вестник Московского государственного университета*. Серия «Психология». 2008. № 1. С. 22–36.
3. ЛАЗАРЕВ М. Статья «Белое, чёрное, красное». О творчестве Д.С. Бисти, 2009 [online] Disponibil: <https://rah.ru/news/detail.php?ID=14701> [accesat 10-03-2026].
4. ЛОТМАН Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства / Предисл. С.М. Даниэля, сост. Р.Г. Григорьева. Спб.: Академический проект, 2002. 543 с. [online] Disponibil: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=http://krispen.ru/knigi/lotman02.docx&ved=2ahUKEwjK6-DGsMKTAX-W0T1UIHX4TDrQQFnoECC0QAQ&usq=AOvVaw3cXHDOZapiY-Oueqx2Kcmw> [accesat 11-03-2026].
5. НИКИФОРОВА А.А., ВОРОНОВА Н.И. Иммерсивные практики в современном культурном пространстве (мировой и отечественный опыт). În: *Философия и культура*. 2023. № 5. С. 60-73. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.5.40731 EDN: ZCRKPU [online] Disponibil: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40731 [accesat 20-03-2026].
6. ФАВОРСКИЙ, В.А., Об искусстве, о книге, о гравюре. М.: Книга, 1986. 216 с.
7. ШАРТЬЕ Р. *Письменная культура и общество*. М.: Новое издательство, 2006. 272 с. ISBN 5-98379-052-8.
8. YIN W., JIN J. *Research on the Interactive Relationship of Immersive Art.*/Soares M.M., Rosenzweig E., Marcus A. (eds) *Design, User Experience, and Usability: Design Thinking and Practice in Contemporary and Emerging Technologies*. HCI 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13323. Springer, Cham. p 442–453. DOI: 10.1007/978-3-031-05906-3_33 [online] Disponibil: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-05906-3_33 [accesat 20-03-2026].