

## CREATIVITATEA ÎN PRODUCȚIA MULTIMEDIA: CONVERGENȚA ÎNTRE ARTĂ ȘI TEHNOLOGIE

### CREATIVITY IN MULTIMEDIA PRODUCTION: THE CONVERGENCE BETWEEN ART AND TECHNOLOGY

Laura TUGAREV,

*doctor în științe ale comunicării, conferențiar universitar,  
Universitatea de Stat din Moldova*

ORCID: 0000-0002-13049729

[laura.tugarev@usm.md](mailto:laura.tugarev@usm.md)

#### Summary

*In this article, we will examine the role of creativity in multimedia production, the synergy between art and technology, and the products that result from this fusion. We will also highlight the skills required of multimedia creators, who combine technical and artistic abilities in interdisciplinary and collaborative contexts. The study will include examples from the Republic of Moldova, where hubs such as Mediacor and Artcor promote the development of creative industries and support multimedia production, considering the fact that in the last years these hubs involved a lot in the process of implementation of new programs of studies at the Faculty of Journalism and Communication Sciences.*

*Keywords: creativity, multimedia production, art, technology, creative product*

Creativitatea este un fenomen complex, caracterizat prin multiple valențe și dimensiuni. În literatura de specialitate, aceasta este definită, în funcție de context, ca particularitate individuală, trăsătură de personalitate, proces mental sau capacitate intelectuală. Creativitatea se manifestă prin generarea de idei noi, soluții inovatoare, concepte și opere originale. Produsele creativității sunt variate și, adesea, cuantificabile, incluzând campanii publicitare, scenariile, materialele video, experiențe VR/AR, instalații interactive, aplicații, jocuri video, expoziții artistice, compoziții muzicale, opere literare etc. Prin urmare, creativitatea poate fi percepută ca un element distinctiv al individului cu potențial creator.

Multimedia reprezintă un concept emergent, aflat într-o continuă expansiune, fiind influențat de contextul evoluției tehnologice, care implică convergența diverselor forme de comunicare – precum textul, sunetul, imaginea statică sau animată și elementele interactive – cu scopul de a facilita transmiterea și distribuția informației și de a crea experiențe unice pentru diferite tipuri de utilizatori. Într-o eră în care componenta vizuală capătă noi parametri, integrarea culturii și artei cu tehnologia generează forme inovatoare de expresie, comunicare, interacțiune și experiență. Autorul Mark Deuze scria, în articolul *Convergența culturii în industrii creative*, despre natura muncii în domeniul media, analizată din perspectiva combinației dintre creativitatea individuală și producția în masă, cunoscută și sub denumirea de industrii creative.

Creativitatea în domeniul multimedia este esențială în procesul de preproducție, producție și chiar post-producție; aceasta rezidă în sincronizarea și armonizarea factorului tehnologic cu cel uman, integrând competențele artistice și expresive cu resursele oferite de platformele și instrumentele digitale. Amalgamarea dintre artă și tehnologie oferă noi sensuri, alte fațete vizuale, auditive etc. Această fuziune contribuie nu doar la crearea unor opere, produse sau experiențe inedite, ci și la extinderea ariei de înțelegere, percepție și convingere, prin stimularea receptorilor emoționali, activarea și, uneori, chiar reconfigurarea imaginației și a reprezentărilor mentale ale individului în raport cu diverse realități culturale, sociale sau tehnologice. Așadar, creativitatea în multimedia și industriile creative sunt interconectate, întrucât multimedia reprezintă unul dintre principalele domenii de manifestare a creativității în cadrul industriilor creative.

„Termenul multimedia nu a fost larg utilizat până la sfârșitul anilor 1970, iar aplicarea sa în științele cartografice nu a început decât la mijlocul anilor 1980, odată cu apariția discurilor laser (laserdisc) și a CD-ROM-urilor. Științele cartografice au adoptat întotdeauna tehnologia nouă pentru a-și face produsele mai precise, mai rapid realizate și într-un format adaptat așteptărilor și nevoilor utilizatorilor. Multimedia nu a făcut excepție” [1]. Prin urmare, multimedia este un domeniu care implică proiectarea, crearea, gestionarea și utilizarea conținutului digital variat – text, sunet, imagine, animație etc. – pentru a dezvolta produse, servicii, aplicații și experiențe interactive în diverse sectoare. Acestea „sunt integrate organic în diverse segmente ale activității umane – în sfera comunicării, cea administrativă, educațională, culturală, prin comunicare diversificată și adaptată la diverse medii, prin elaborarea site-urilor, conținutului media, brandbook-urilor, prin realizarea diverselor suporturi informaționale (lecții online, e-book-uri etc.), producție de film, videoclipuri, conținut social media, jocuri video etc.” [2, p. 100] .

Cercetătorul A. Osin descrie acest concept ca fiind „redarea obiectelor și proceselor nu prin descriere tradițională textuală, ci prin intermediul fotografiilor, videoclipurilor, graficii, animației, sunetului, adică în toate formele cunoscute astăzi (multi – multe, media – moduri, mijloace).” [3, p.16].

Fără îndoială, în producția multimedia, creativitatea joacă un rol important, fiind catalizatorul care stimulează inovația. În multimedia, creativitatea devine liant care interconectează tehnologia cu emoția și imaginația, permițând utilizatorului să trăiască o experiență imersivă, dincolo de simpla recepție a informației.

Autoarea Gabriela Popescu abordează creativitatea din perspectiva a patru dimensiuni: „1. Creativitatea ca produs; 2. Creativitatea ca proces; 3. Creativitatea ca potențialitate general umană; 4. Creativitatea ca dimensiune complexă a personalității” [4, pp. 6-8]. Așadar, creativitatea poate stimula proiectarea/conceperea unor idei, strategii, campanii, servicii, *produse* etc. Creativitatea ca *proces* este conectată de sfera cognitivă, care duce la facilitarea noilor realizări, descoperiri etc. Creativitatea ca *potențialitate generală umană* poate fi înțeleasă ca o aptitudine a individului, care uneori se evidențiază încă din copilărie și care poate fi dezvoltată pe parcursul vieții; alteori este mai puțin vizibilă în primii ani, dar poate fi antrenată și stimulată ulterior.

„Creativitatea reprezintă o trăsătură definitorie a speciei umane, la fel de mult precum limbajul articulat, rațiunea ori capacitatea de simbolizare, dar în același timp este și o formă de valorizare socială a unor calități de ordin biologic, psihic, educativ, mo-

ral, estetic etc. pe care individul le deține” [5]. Creativitatea ca *dimensiune complexă a personalității* poate fi înțeleasă ca o particularitate specifică ce diferențiază indivizii capabili să genereze idei originale față de cei care urmează doar modele prestabilite, deja existente. Persoana creativă se remarcă printr-o viziune particulară, distinctivă, autentică și inedită asupra diferitelor procese, fenomene, evenimente, precum și prin abilitatea de a genera și dezvolta produse variate, caracterizate prin originalitate și inovație.

Așadar, „creativ înseamnă a produce ceva ce nu era acolo înainte. Într-un fel, a crea dezordine este un exemplu de creativitate” [6, p. 10]. Creativ desemnează capacitatea individului de a gândi și de a produce ceva nou, inedit și original – fie prin inventarea, descoperirea, crearea a ceva complet nou, sau prin reinterpretarea, reconfigurarea ori redefinirea a ceea ce deja există. Indiferent de accent, a fi creativ înseamnă adesea a vedea, a simți și a acționa în tipare neconvenționale, diferite.

În lucrarea *Creativitate și inteligență emoțională* [7, p. 17], autoarea definește individul creativ ca fiind „cel care se caracterizează prin originalitate, expresivitate, este imaginativ, generativ, deschizător de drumuri, inventiv, inovativ etc.”. A fi creativ înseamnă a manifesta și un spirit revoluționar, orientat spre transformare.

Autorul Mihaly Csikszentmihalyi [8] scria că „pentru a fi creativ, o persoană trebuie să interiorizeze întregul sistem care face creativitatea posibilă. Indivizii creativi sunt remarcabili prin capacitatea lor de a se adapta aproape oricărei situații și de a se descurca cu orice au la îndemână pentru a-și atinge scopurile”. Creatorul în multimedia este un specialist care îmbină competențe tehnice și artistice pentru a proiecta și produce conținut integrat, utilizând, pe de o parte, tehnologii diverse, iar pe de altă parte, capitalul creativ, artistic și cel intelectual. Acesta se evidențiază prin creativitate, versatilitate, spirit colaborativ, deschidere, independență, nonconformism, libertate, viziune avangardistă, fiind conectat atât la realitățile specifice domeniului său, cât și la domeniile conexe.

Într-o eră informațională și a convergenței formelor și proceselor, multimedia a devenit un spațiu de experimentare și valorificare a creativității, iar specialistul creează într-o dimensiune extinsă; procesul nu este izolat, ci unul colaborativ – creatorul în colaborare cu tehnologia sau creatorul asistat de IA.

„Inițiativele de convergență implementate recent au evidențiat această interrelație, precum și factorii care au condiționat cel mai mult inovația de conținut până acum: noile tehnologii și depășirea anumitor limitări tehnice (conectivitate și lățime de bandă); planificarea la nivel editorial și managerial; investițiile; autonomia echipelor editoriale și culturile lor organizaționale specifice; precum și formarea profesioniștilor pentru a experimenta pe baza propriei creativități și ingeniozități. În acest proces de convergență, apariția media pe Internet a făcut posibil pasul decisiv de la un mediu unic la unul multimedia – una dintre cele mai importante schimbări în paradigmele tradiționale ale comunicării din ultimii ani” [9, p. 135]. Și Republica Moldova, în ultimii ani, face pași importanți în reconfigurarea și dezvoltarea industriilor creative. În anul 2024, Guvernul Republicii Moldova emite Hotărârea nr. 187, cu privire la aprobarea Programului național de dezvoltare a industriilor creative „Moldova Creativă” pentru anii 2024-2027, „– un document de politici publice pe termen mediu, al cărui scop este să ofere o abordare integrată, previzibilă și vizionară pentru dezvoltarea industriilor creative din țară. Pentru aceasta, se va pune accent pe valorificarea inteligentă și sustenabilă a potențialului

creativ al Republicii Moldova, prin crearea unui mediu favorabil și comprehensiv pentru dezvoltarea unui sector competitiv și durabil al industriilor creative. Totodată, pentru realizarea viziunii și a misiunii prezentului Program, se propune ralierea sectorului industriilor creative din Republica Moldova la un set de valori, precum toleranța, transparența, cooperarea și munca decentă pentru toți” [10].

În acest sens, Mediacor și Artcor sunt două entități unde convergența dintre artă și tehnologie este valorificată în diverse inițiative, evenimente, produse și servicii (expoziții, evenimente creative, festivaluri, hackathoane, workshopuri, bootcampuri, evenimente cultural-artistice etc.), care sprijină, sporesc și promovează inclusiv creatorii, viitorii creatori, produsele creative, iar, general vorbind, industriile creative.

Mediacor este un centru de producții și tehnologii pentru industriile de film, gaming și new media din cadrul Universității de Stat din Moldova și a fost gândit ca un „centru de tehnologii digital-media din Republica Moldova care va accelera dezvoltarea serviciilor din industria creativă și va oferi studenților și specialiștilor din industria creativă spații de producție multimedia de ultimă generație” [11].

În prezent, Mediacor contribuie la progresul sferei mediatice și celei cinematografice, susține arta, tehnologia și inovația în aceste domenii și facilitează producția de conținut digital – film, animație, efecte speciale, gaming, VR/AR etc. Sinergia dintre artă și tehnologie a generat *producția de filme (de ficțiune și nonficțiune)* (<https://undalibera.md/pagina-principala/cinemas-la-usm-proiectii-de-filme-realizate-de-studentii-de-la-facultatea-de-jurnalism-si-stiinte-ale-comunicarii/>), <https://www.facebook.com/share/p/15ufp2oL3t/>), *inaugurarea expozițiilor multimedia* (<https://diez.md/2023/12/17/video-un-spatiu-destinat-creativitatii-la-usm-a-fost-lansat-art-hab-ul-studentilor-de-la-specialitatea-productie-multimedia/>), *organizarea evenimente educaționale* (<https://www.facebook.com/share/v/1Dwo6zpGTJ/>), *realizarea desenelor animate și jocurilor video* (<https://www.facebook.com/share/v/16HqpJjowp/>), *bootcampuri* (<https://www.facebook.com/share/p/1Eu3dEgU69/>), *sesiuni de play-test* (<https://www.facebook.com/share/p/1BB2nyzMih/>), *desfășurarea workshopurilor* (<https://www.facebook.com/mediacormoldova/posts/pfbid0jTdcxhW16FutRTn8VxtmXGoo1932LXu1Y43aEHAnx1nZfzQ53Y3F7RtBX4FLsy1ql>), *lucru în platoul Green Screen* (<https://www.facebook.com/share/v/16acSju1mq/>), *cursuri și sesiuni de instruire* (<https://www.facebook.com/share/p/16ZHBB4J1Z/>), *producție de podcasturi* (<https://www.youtube.com/watch?v=nxEcW72nCFY>), *evenimente cultural-artistice* ([https://www.facebook.com/reel/3515367775369024?locale=ro\\_R](https://www.facebook.com/reel/3515367775369024?locale=ro_R)) etc.

Artcor [12] reprezintă *Centrul Industriilor Creative din Moldova*, un spațiu dedicat promovării interdisciplinarității, contribuind la convergența dintre artă, tehnologie, educație și antreprenariat. La Artcor, îmbinarea artei și tehnologiei a generat *spații pentru inaugurarea diverselor expoziții* (<https://www.facebook.com/share/p/1Efph2PGvU/>), *platformă de networking pentru industria muzicală* (<https://www.facebook.com/share/p/16dFx3SauT/>), *atelier creative* (<https://www.facebook.com/share/p/16pLbt9bJX/>), *sesiuni informative și educaționale* (<https://www.facebook.com/share/p/16znpYEU1Z/>), *evenimente artistice* (<https://www.facebook.com/share/p/16j2CBy5Gs/>), *conferințe, atelier practice și festivaluri* (<https://www.facebook.com/share/p/1AmWLiN51e/>) etc.

În cadrul Universității de Stat din Moldova, din 2021 există un program de formare profesională *021 1.6 Producție multimedia*, domeniul general de studiu – *021 Arte*. La această specialitate se pune accentul pe creativitate, producție și inovație. În primul an de studii, cei înscriși la acest program au o disciplină fundamentală – *Gândire și scriere creativă în multimedia*, disciplină care cultivă și stimulează creativitatea în diverse forme și conținuturi multimedia. Cursul are mai multe unități de curs, precum: *Creativitatea în context multimedia: concepte, forme și tendințe*; *Profilul creatorului multimedia: abilități cognitive și expresive*; *Etapele procesului creativ și instrumente utile*; *Scrierea creativă și relația autor – text – cititor în epoca digitală*; *Storytelling aplicat în multimedia: narativitate vizuală și digitală*; *Creativitate generativă: colaborarea om-AI în scrierea digitală* etc., iar ca și lucru individual studenții de la *Producție multimedia* trebuie să elaboreze și să prezinte un produs creativ, realizat individual sau în echipă.

Acest curs teoretic cu elemente aplicative contribuie la dezvoltarea unei gândiri flexibile, expresive și nonconformiste, iar ca rezultat al învățării studentul este capabil să genereze idei originale și să elaboreze diverse produse creative. Acest curs este un pilon formator și pentru celelalte discipline, precum ar fi *Narativul în multimedia*, *Jurnalism online*, *Copywriting*, *Genuri și formate video*, *Scenaristica* etc. Competențele dobândite contribuie la dezvoltarea capacității de a crea conținut inedit, bine articulat și ancorat în realitate. Produsele realizate de studenți – documentare, filme de ficțiune, podcast-uri, animații 2D, jocuri video, materiale promoționale, instalații interactive – sunt prezentate în cadrul unor evenimente, festivaluri, hub-uri, găzduite de Facultatea de Jurnalism și Științe ale Comunicării, Mediacor și Artcor, cât sunt expuse și în contexte internaționale.

Această eră este marcată de expansiunea și integrarea tehnologiei în toate domeniile vieții. Omul, în rol de creator, colaborează tot mai frecvent cu tehnologia, într-un parteneriat care redefineste procesele de creație. Această simbioză între artă și tehnologie se reflectă în numeroase inițiative naționale, precum „Profesiile Viitorului” sau „Muzele Viitorului”, care ilustrează noile direcții de dezvoltare nu doar a unor domenii, ci a societății în ansamblu.

Într-o lume aflată într-o continuă transformare digitală, capacitatea de a corela și integra percepția artistică cu instrumentele tehnice devine esențială. Convergența dintre artă și tehnologie nu mai reprezintă doar o tendință sau o necesitate în procesul de creație contemporan, ci o nouă oportunitate de a extinde ariile și posibilitățile de execuție/producere și de lansare/promovare, contribuind astfel la explorarea noilor spații, forme și conținuturi și facilitând apariția unor noi viziuni, interpretări, curente etc.

### **Referințe bibliografice:**

1. Cartwright, W. *Development of Multimedia*. Disponibil: [file:///C:/Users/Tugarev/Desktop/978-3-662-03784-3\\_2.pdf](file:///C:/Users/Tugarev/Desktop/978-3-662-03784-3_2.pdf) (accesat: 10.07.2025)
2. Tugarev, L. Specialitatea producție multimedia – o inovație în peisajul educațional universitar din Republica Moldova. În: *Fenomene și tendințe în jurnalism și comunicare: In onorarea Andrei Dumbrăveanu la 70 de ani*. Conferință științifică națională, 5 decembrie 2024, Chișinău: CEP USM, 2025
3. Осин, А. В. *Мультимедиа в образовании: контекст информатизации* (Multimedia în educație: contextul informatizării). Disponibil: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Pshenichna/0035768.pdf> (accesat: 11.07.2025)

4. Popescu, G. *Psihologia creativității*. București: Editura Fundației România de Măine, 2009
5. Rusu, M. Disponibil: [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/5-6\\_35.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/5-6_35.pdf) (accesat: 11.07.2025)
6. Bone, E. *Creativitate serioasă*. București: Curtea Veche Publishing, 2017
7. Roco, M. *Creativitate și inteligență emoțională*. Iași: Polirom, 2001
8. Csikszentmihalyi, M. *Creativity*. Disponibil: [https://inspiredbyislam.wordpress.com/wp-content/uploads/2022/08/creativity-flow-and-the-psychology-of-discovery-and-invention-mihaly-csikszentmihalyi-z-lib.org\\_.pdf](https://inspiredbyislam.wordpress.com/wp-content/uploads/2022/08/creativity-flow-and-the-psychology-of-discovery-and-invention-mihaly-csikszentmihalyi-z-lib.org_.pdf) (accesat: 5.07.2025)
9. Uranga, M.G., De Bustos, J. C. M. *Innovation: Economic, Social, and Cultural Aspects*. Center for Basque Studies University of Nevada, Reno, 2011
10. HOTĂRÂRE Nr. 187 din 13-03-2024 cu privire la aprobarea Programului național de dezvoltare a industriilor creative „Moldova Creativă” pentru anii 2024-2027. Disponibil: [https://www.legis.md/cautare/getResults?doc\\_id=142706&lang=ro](https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=142706&lang=ro) (accesat: 16.07.2025)
11. Universitatea de Stat din Moldova. Disponibil: <https://usm.md/?p=3225> (accesat: 17.07.2025)
12. Artcor. Disponibil: <https://artcor.md/> (accesat: 17.07.2025)