



Lumea văzută prin ochii generației Z

A világ a Z generáció szemével

The World Seen Through the Eyes of Gen Z

IGAZSAG, Radu, PhD

associate professor, National University of Theatre and Film I.L.Cara-giale Bucharest

igazsagradu@gmail.com

NEDELUCU, Marius, PhD

associate professor, National University of Theatre and Film I.L.Cara-giale Bucharest

marius.nedelcu@gmail.com

Abstract: *Generations of young people exert their communication and control skills through the ubiquitous screen (computer, TV, mobile, consoles, portables) and interact, simulate, and direct in ways unheard of before. The imagination of these generations has been trained differently and traditional media and methods do not provide the expected answers. For these generations, innovation is no longer a risk, it becomes a necessity. We offer an exploration of their visual universe through works of our current students.*

Keywords: *computer, computer games, online friends, smartphone, photo camera, portable, video, movie, experiment, animation, new media*

Observăm că astăzi, generațiile de tineri, adolescenți și copii își exercită tot mai mult acțiunea, comunicarea și controlul prin intermediul ecranului, „domestic” și „la purtător” (calculator, televizor, telefon inteligent, portabile, console), interacționează, simulează și dirijează în moduri neîntâlnite anterior. Convergența mediilor este avansată, imaginația acestor generații a fost antrenată în alt mod, iar mediile și metodele clasice nu mai oferă răspunsuri așteptărilor lor. Pentru această generație, inovarea nu mai este un risc, devine o necesitate. Pentru generația Z, spiritul timpului înseamnă interconectare, interactivitate și multimedia.

Încă din anul 2005 un studiu (Bonamici et al., 2005) efectuat în SUA pe un lot de tineri semnala faptul că până la vârsta de 21 de ani aceștia au petrecut 10.000 ore



de cu jocurile video, 20.000 ore la TV, 10.000 ore folosind telefoanele mobile, au transmis 200.000 de e-mail-uri, dar au petrecut numai 5.000 ore pentru lectură. Alte studii ulterioare (Lenhart Madden și Hiltin, 2005), (Jukes și Dosaj, 2006), (Toledo, 2007), (Barnes et al., 2007), (Ferris, 2009), (Kaiser, 2010) au confirmat tendința și toate au evidențiat următoarele trăsături diferite față de generațiile precedente: tinerii manifestă o puternică preferință pentru vizual în detrimentul textului scris, saturație media, experiența jocurilor video, învață prin descoperire, sunt mult mai grăbiți, așteaptă rezultate imediate, sunt obișnuiți cu tehnologii avansate, acestea fac parte din normalitate, fără a fi sau a dori să ajungă experți, privesc tehnologia ca fiind esențială, doresc să aibă posibilitatea alegerii în ceea ce fac, a personalizării în ceea ce fac, doresc să aibă posibilitatea să aleagă tipul de învățare, ce, când, de unde și cum să învețe (Nanu et al., 2013), (Nanu et al., 2014), (Nedelcu și Igazsag, 2014).

Vedem fără efort la tinerii de astăzi că sunt mult mai hipertextuali în gândire, sunt mult mai „multitasking”, sunt mult mai interactivi, sunt hipercomunicaționali, granița și distincția dintre instrumentele de socializare/studiu/lucru/distracție nu mai sunt conturate ferm.

În ultimii ani, în România și mai ales în orașele mari se constată o îmbunătățire continuă și semnificativă a capacității de conectare prin telefon și la Internet. În privința lățimii de bandă, România ocupă în ultimii ani un loc de frunte în lume: la viteză locul al 4-lea în lume dintre 196 țări analizate și locul al 2-lea dintre 63 țări la preț de download, cf. Internet Net Index din decembrie 2014, iar locul în top 10 se păstrează constant. Simultan, aceste creșteri se suprapun cu o sporire semnificativă a vânzării de telefoane inteligente și tablete, la ultimele constatându-se aproape dublarea anuală a numărului de unități vândute, atingând un milion în anul 2014.

Noua generație de studenți la film și artele vizuale este cu totul diferită, pentru că s-a format în noul context. Noua tehnologie este o provocare cu totul specială pentru învățământul universitar artistic. Învățământul artistic plastic, printre cele mai vechi și tradiționale, de decenii pare dinamizat de tehnologia foto-cinematografică, de televiziune, la care s-a adăugat și cea digitală, ca o adevărată bombă.

Firească, testarea și utilizarea tehnologiei digitale pentru creația artistică o fac în primul rând studenții acestei generații. Legătura acestei generații cu evoluția artei contemporane este mai strânsă ca niciodată. Studenții deja fac noua artă, nu doar urmează să o facă, precum altădată. Așa că este firesc să le analizăm împreună.

În cazurile fotografiei și filmului apetența pentru noua/ultima tehnologie este fundamentală și inevitabilă. Sunt domenii de creație artistică legate de tehnologie de



la începutul și pe tot parcursul evoluției lor, mai mult decât toate celelalte arte tradiționale (fotografia, filmul, televiziunea, internetul sunt posibile grație tehnologiei).

Fundamentarea vizuală a artei contemporane este reconfirmată, reconfigurată. Imaginea cu baza fotografică, realistă, este redefinită și completată cu aproape toate componentele imaginii create, ficționale tradiționale. Astăzi, această bază fotografică a imaginii artistice este impusă și de accesibilitatea tehnologiei de realizare și prelucrare:

- telefonul mobil ca unealtă deja performantă;
- camera digitală, simultan pentru fotografie și film;
- computerul ca și centrul noului tip de civilizație (de la computer pornesc, prin el trec, spre el converg toate drumurile, ca odinioară spre Roma clasică).

Tehnologia digitală/contemporană participă la redefinirea structurilor de bază ale artei filmului (structura audiovizuală, structura spațio-temporală, structura ideatică și morală). O nouă relație creator-spectator/utilizator/consumator se impune: un nou confort, spirit, pentru spectatorul tradițional, pasiv, dar mai ales se formează noul spectator, activ, participativ, interactiv, tot mai „creator” și el. Astăzi știința și tehnologia se împletesc, ca niciodată până acum cu arta, cercetarea și creația artistică sunt mai aproape și reciproc dependente. În arta contemporană viziunea (despre lume și viață), diversitatea (stilistică, de viziune, abordare), libertatea de creație, mixajele, eclecticismul sunt fără precedent. Epoca noastră este categoric digitală, dar oare și stilul său artistic?

Și întrebările, dar mai ales răspunsurile sunt și vor fi, ale acestei noi generații. Sub auspiciile enunțate, vom încerca să vedem prin ochii generației Z felul în care percep ei lumea, prin lucrări foto, film, grafică, new media ale studenților specializării *Multimedia, montaj, sunet, animație* ai Facultății de Film a Universității Naționale de Artă Teatrală și Cinematografică I. L. Caragiale București.



Alice Furdui, *Autoportret, animație*



Alice Furdui, *Autoportret, animație*



ALICE FURDUI

Caracterul fundamental ludic, expresia sinceră, directă, jocul, balansul între realitatea „fatală” și libertatea artistică totală. Cuvântul și imaginea desenată aflate într-o complicitate expresivă generatoare de surprize artistice în cascadă. Din lucrarea de licență *Autoportret* am extras cuvintele cheie reprezentative pentru întreaga Generație Z:

computer, jocurile video, prieteni on line, tableta grafică, desen, facultate (UNATC), animație, montaj, sunet, AVID, Nuendo, Maya, film digital, (sesiune, teme peste teme), Regie, Comunicare Audio-Vizuală, Imagine, nopți întregi, deadline-uri, vizionare, examen, etapă, licență, noua aventură: nivelul 6, to be continued/va urma...



Alexandru Bădeliță, *Karma*, video



Alexandru Bădeliță, *Home Town*, video



Alexandru Bădeliță, *Masacru la mall*, video



Iuliana Cobzar, *Artificii*, foto

ALEXANDRU PETRU BĂDELIȚĂ

O structura caleidoscopică, barocă, în noul context tehnologic. Un mozaic de imagini, surse, detalii, referințe, narațiune: colajul plastic (fotografii, asamblaje, montaje, afișe) și colajul cinematografic (filmele experimentale).



IULIA COBZARU

Explorarea fotografică entuziastă a realității este „creatoare” de imagini-surpriză, fotografii și colaje digitale prin care „realitatea se exprimă pe sine”.



Bogdan Soaca, Video

BOGDAN SOACA

O explozie vizuală amintind de arta gestuală, un gestualism digital și cinematografic generator de o surpriză a comunicării directe.



Saif Alzawi (Irak), foto

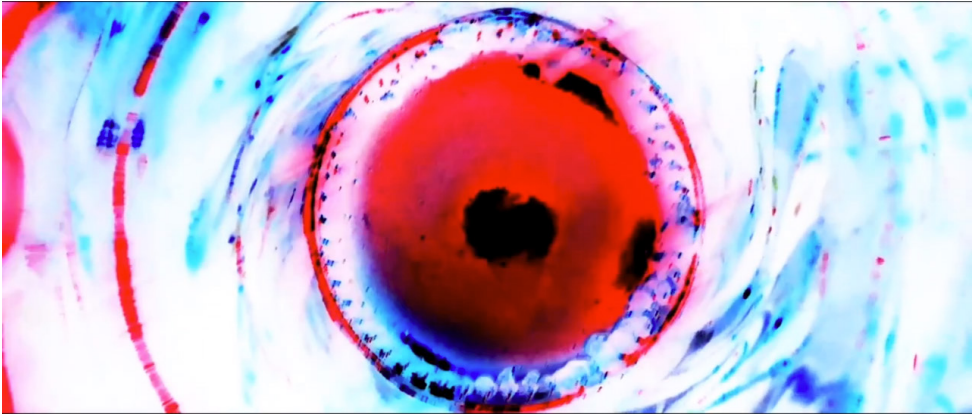


Saif Alzawi (Irak), foto

SAIF ALZAWI

Fotografia este suportul fundamental al proiectelor și demersurilor sale legate de imagine. Proiecte spectaculoase explorând limitele posibilităților tehnice de la captare la expresia finală. Vizualizarea „imposibilului”, imposibilul făcut posibil ca/ prin artă.





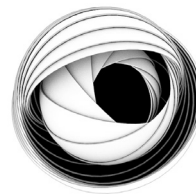
Ovidiu Stoica, *Out of Body*, video

OVIDIU STOICA

Abordarea spectaculoasă a unor surse banale, la îndemână pentru realizarea imaginii, dar de nerecunoscut în expresia finală. O cale și obișnuită, dar și neobișnuită, pentru a contopi conceptul în expresia artistică.



Ștefan Moroza, *Hope*, animație
3D



Ștefan Moroza, *Lecția*, animație
2D

ȘTEFAN MOROZAN

Un gând, o narațiune, o evoluție care vor primi o neașteptată expresie vizuală, artistică. Drumul de la materia concretă sau digitală (3D), la concept, și adesea invers, generează tensiune și surprize artistice.



Alexandra David, *Selfie*



Alexandra David, foto

ALEXANDRA DAVID

Explorarea capcanelor și valențelor expresive, artistice ale autoportretului contemporan și popular. Fotografia selfie, gen fotografic aproape „inevitabil” astăzi, și nu doar pentru generația Z.

ANDREEA ȘERPE

De la un ochi atent, de fotograf-reporter, până la capacitatea de a exprima, de a comunica direct, eficient un gând-informație.



Andreea Șerpe, poster festival



În concluzie, efectele amintite la începutul lucrării nu sunt o manifestare pasageră, ci sunt rezultatul ireversibil al acumulărilor datorate progresului tehnologic vertiginos din ultimele decenii și al mutațiilor induse în mijloacele de comunicare, în comportamentul social în ansamblul său. Sunt primele semne, deja evidente, ale marilor schimbări și reconfigurări viitoare.

Bibliografie

BARNES, Kassandra, MARATEO, Raymond C., FERRIS, S. Pixy. 2007. *Teaching and Learning with the Net Generation*. Disponibil la: <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=382>.

BONAMICI, A., D. HUTTO, D. SMITH, J. Ward. 2005. *The "Net Generation": Implications for libraries and higher education*. Disponibil la: <http://www.orbis-cascade.org/council/c0510/Frye.ppt>; accesat: 11.03.2012.

FERRIS, Sharmila Pixy. 2009. *Teaching and Learning with the Net Generation*. Disponibil la: http://www.innovateonline.info/pdf/vol3_issue4/teaching_and_learning_with_the_net_generation.pdf; accesat: 10.08.2012.

JUKES, Ian, DOSAJ, Qnita. 2006. *Understanding Digital Children (DKs) Teaching & Learning in the New Digital Landscape*. Prepared for the Teacher Mass Lecture, Singapore, September.

Kaiser Family Foundation. 2010. *Generation M², Media in the Lives of 8- to 18-Years Olds*. Disponibil la: http://www.innovateonline.info/pdf/vol3_issue4/teaching_and_learning_with_the_net_generation.pdf; accesat: 10.08.2012.

LENHART, Amanda, MADDEN, Mary, HITLIN, Paul. 2005. *Teens and Technology*, July 27, Disponibil la: http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2005/PIP_Teens_Tech_July2005web.pdf; accesat: 07.02/2013.

NANU, A., TITIENI, A., NEDELCU, M., NEDELCU, F., SARBU, C. 2013. *Use Of Virtual Reality For Artistic Education*. Proceedings of ICERI2013 Conference, Seville, Spain, pp. 047-056.

NANU, A., TITIENI, A., NEDELCU, M., NEDELCU, F., SARBU, C. 2014. *The Romanian Folk Costume as a Component of the Country Brand. Use of Modern Methods of Education Based on Virtual Reality*. Proceedings of EDULEARN14 Conference, Barcelona, Spain. pp. 2755-2762.



NEDELCO, M., IGAZSAG, R. 2014. *Virtual Exhibitions and Museums as Extension Possibilities for the Real Ones*. Proceedings of EDULEARN14 Conference, Barcelona, Spain. pp. 2763-2769.

TOLEDO, A. Cheri. 2007. *Digital Culture: Immigrants and Tourists. Responding to the Natives' Drumbeat*, International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Vol. 19, No. 1, pp. 84-92. Disponibil la: <http://www.isetl.org/ijtlhe/>; accesat: 10.08.2012.