

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI

TEZĂ DE DOCTORAT

EDUCAȚIE, COPILĂRIE ȘI DESIGN

**Cartea pentru copii și noua dimensiune a cărților lui
Dem Demetrescu, de la reeditare la Realitatea Augmentată**

REZUMAT

Doctorand:

Andreea Săndulescu (Buga)

Coordonator științific:

prof. univ. dr. arh. Dragoș Gheorghiu

BUCUREȘTI

2024

CUPRINS

ARGUMENT ȘI INTRODUCERE	1
1. Prezentarea subiectului tezei și contextualizarea cercetării.....	1
2. Motivele alegerii subiectului tezei.....	4
3. Obiectivele tezei.....	4
4. Metodologie.....	5
Definirea metodologiei de cercetare.....	5
Prezentarea instrumentelor folosite în cercetare.....	5
Definirea metodologiei creative.....	7
5. Planul și structura tezei pe capitole.....	8

Capitolul 1.

MODELE EDUCATIONALE ȘI ETAPE DE DEZVOLTARE

ale copilului până la vârsta de 7 ani	12
Educația în primii ani de viață. Istoric	12
1.1. Antichitate.....	13
1.2. Evul mediu.....	21
1.3. Renașterea și Epoca Rațiunii.....	26
1.4. Epoca contemporană.....	45

Capitolul 2.

CARTEA PENTRU COPII	50
2.1. Descoperind literatura care ar putea fi pentru copii	50
Rolul moralizator al poveștilor, legendelor, miturilor, fabulelor;	
2.2. Cartea tipărită și deschiderea spre literatura pentru copii	58
Apariția tiparului, schimbări grafice, noi posibilități pentru cărțile copiilor. Folclorul și istoria populară transmisă prin basme și povești;	

2.3.	Golden Age-ul ilustrației de carte pentru copii.....	75
	Inovațiile tiparului în Anglia și realizarea celor mai frumoase cărți ilustrate pentru copii;	
2.4.	Secolul XX, noua copilărie și legătura cu natura.....	93
	Cărțile pentru copii cu subiect din lumea animalelor;	
2.5.	Influența jocului în design-ul cărții pentru copii.....	107
	Transformarea cărților în obiecte educative pentru copii;	
2.6.	De la Arlechinade la cartea Pop-up	120
	Descompuneri, recompuneri, cartea și noua ei formă;	
2.7.	Cartea pentru copii în mediul digital și Realitatea Augmentată (AR).....	135
	Amplasarea cărții în noul mediu media, ebooks, ipad, apps;	
2.8.	Formarea literaturii române și cartea pentru copii în România.....	148
	2.8.1. Drumul spre cartea pentru copii în limba română.....	148
	2.8.2. Poezia pentru copii în limba română.....	158

Capitolul 3.

	DEM DEMETRESCU. Restituire culturală și artistică.....	166
3.1.	Dem Demetrescu (1903 - 1977). Viața și opera.....	166
3.2.	Dem Demetrescu și ilustrațiile pentru reviste și cărți pentru copii.....	172
3.3.	Inventar al cărților de copii ilustrate și/sau scrise de Dem Demetrescu.....	180
3.4.	Selecție de cărți ilustrate de Dem Demetrescu.	
	Istoricul temei și analiza imaginii.....	186
	3.4.1. Cărți cu imagini educative, Abecedare.....	187
	3.4.2. Cărți despre folclor și literatura cultă tradițională.....	193
	3.4.3. Cărți de ficțiune, povești fantastice și povești cu animale.....	204
	3.4.4. Cărți de non-ficțiune, cărți cu tematică religioasă.....	212

Capitolul 4.

DE LA DEM DEMETRESCU LA LUMEA LUI DEM

	Cum am creat <i>Lumea lui Dem</i>	216
4.1.	Realizarea site-ului <i>www.demcreativ.ro</i>	218
4.2.	Harta României de la print la Realitatea Augmentată	223
	4.2.1. Harta site-ul <i>demcreativ.ro</i>	224
	4.2.2. Harta României și Realitatea Augmentată.....	225
	4.2.3. Ateliere de desen pentru promovarea României.....	227
	4.2.4. Jocuri interactive, puzzle, ilustrat cu Harta României.....	228
4.3.	Cărți, jocuri și jucării din poveștile lui Dem Demetrescu	230
	4.3.1. Noua dimensiune a cărților lui Dem Demetrescu.....	230
	4.3.2. Jocul cu ilustrațiile în <i>Lumea lui Dem</i>	233
	4.3.3. De la cărțile lui Dem Demetrescu la jocuri și jucării alături de copii.....	247

ARCA LUI NOE

1.	Reeditare și prelucrarea imaginii cărții <i>Arca lui Noe</i>	248
----	--	-----

DACĂ NUMERI PÂN-LA ZECE

1.	Reeditare și prelucrarea imaginii cărții <i>Dacă numeri pân-la zece</i>	250
2.	Prelucrarea imaginii iepurașilor din <i>Dacă numeri pân-la zece</i>	254
3.	Ateliere de desenat și colorat.....	257
4.	Ateliere de confecționat cărțițele.....	260
5.	Jocuri și jucării.....	262

A.B.C. ÎN CHIPURI ȘI CUVINTE

1.	Reeditare și prelucrarea imaginii cărții <i>A.B.C. În chipuri și cuvinte</i>	266
2.	Jocuri și jucării.....	268

CIRCUL DIN PĂDURE

1. Reeditare și prelucrarea imaginii cărții <i>Cercul din pădure</i>	270
2. Jocuri și jucării.....	273
4.4 Cartea digitală <i>Cercul din pădure</i> o poveste în Realitatea Augmentată.....	284
Capitolul 5. CONCLUZII.....	301
Capitolul 6. EXPOZIȚII.....	306
6.1. Călătorie în Lumea lui DEM prin Pasajul de la Universitate.....	308
6.2. Ziua Copilului la Ambasada României la Lisabona, Portugalia.....	314
6.3. Lansarea cărților reeditate la BOOKFEST.....	317
6.4. Expoziție și ateliere creative la Bazarul IWA	319
6.5. TIFF România, expoziție și cine-concert Dem Demetrescu.....	322
6.6. Educație și desen la expoziția <i>Grenzenlos / Fără frontiere / Borderless</i>	325
Capitolul 7. BIBLIOGRAFIE.....	328
Capitolul 8. WEBOGRAFIE	340
Capitolul 9. LISTA ILUSTRĂȚIILOR.....	344

MULȚUMIRI

Cuvinte cheie: educație, copilărie, design, cartea pentru copii, Dem Demetrescu, Lumea lui Dem, jocuri, jucării, carte virtuală, animație, Realitate Augmentată.

REZUMAT TEZĂ DE DOCTORAT EDUCAȚIE, COPILĂRIE ȘI DESIGN

Această teză de doctorat vine în continuarea studiilor universitare pe care le-am dedicat tot universului copiilor și al copilăriei. Preocuparea pe care am avut-o dintotdeauna pentru educație și pentru design e acum întregită de un studiu profund și minuțios al acestor discipline în centrul cărora pun cartea de copii și lumea lui Dem Demetrescu.

Deschid teza de doctorat prin capitolul *Educația în primii ani de viață* în care am realizat un istoric al educației, fenomen social fundamental de transmitere a experienței de viață a generațiilor adulte și a culturii către generațiile de copii și tineri.¹ Educația are la bază, după cum spunea Erasmus, „*facultatea de rațiune a omului prin urmare este drept să spunem că începutul și sfârșitul, într-adevăr suma totală a fericirii omului, se întemeiază pe o bună creștere și educație*”². Încă din Antichitate, pentru că nicio cultură nu a avut un impact atât de profund asupra modului în care trăim precum cea a Greciei antice, și până astăzi, *Educația* este considerată fundament, sprijin și susținere pentru creșterea și perpetuarea societății. Am analizat și demonstrat că de cel puțin 2000 de ani formarea caracterului adultului se face după aceleași principii educaționale care trebuie dobândite din copilărie: „*a existat o anumită continuitate a materiei, dacă nu a formei, care l-a făcut pe omul occidental moștenitorul vechiului clasicism*”³, după cum spunea Henri-Irénée Marrou.

Am urmărit în acest prim capitol să punctez principalele teorii despre *ce este educația*, scrise de filozofi, călugări, scriitori, pedagogi pentru a crea contextul dezvoltării mijloacelor și metodelor de a educa spiritul tânăr. Metodele de educație au fost aplicate în funcție de etapele de dezvoltare ale copilului, aceste etape fiind foarte importante încă din Antichitate, adoptate și de scriitorii și gânditorii latini și medievali, periodizarea vârstelor regăsindu-se și în scrierile Renașterii, Iluminismului și până în demersurile pedagogice de astăzi.

Etapele principale de dezvoltare, ale căror intervale s-au modificat foarte puțin de-a lungul timpului, variind mai mult denumirile lor, sunt: de la 0 la 2 ani, perioada de infant, de la 2-7 ani, copilăria, care este și perioada pe care o studiez în teza mea de doctorat, de la 7-12 ani, copilăria târzie, legată în principal de începutul educației formale, de la 12 la 18 ani, adolescența, urmând de la 18-28 ani, tinerețea. În fiecare dintre aceste etape copilul se dezvoltă fizic, dar și psihic, având nevoie de timp pentru dezvoltarea cognitivă și emoțională și de un tip de învățare adecvat, special conceput pentru nevoile sale.

Pornind de la afirmația filozofilor că educația se face în primii șapte ani de viață, în etapa de la 2 la 7 ani, a copilăriei, această teză de doctorat aduce un răspuns la întrebarea lui Platon: „*Dar oare nu știi că începutul oricărui lucru este cel mai important, cu atât mai mult*

¹ Definiție dată *Educației* în Dex 2010.

² *Collected Works of Erasmus: Literary and Educational Writings*, editat de J.K. Sowords, Editura University of Toronto Press, Toronto, 1985, Volumul 26, capitolul: *A Declamation on the Subject of Early Liberal Education for Children*, tradus și adnotat de Beert C. Verstraete, p. 293, p. 301.

³ Marrou, Henri-Irénée, *Education in Greek and Roman Antiquity*, editat de Yun Lee Too, Editura Brill, Leiden, 2001, Introducere: *Writing the History of Ancient Education*, de Yun Lee Too, p. 4.

cu cât ai de-a face cu o ființă tânără și fragedă? Căci atunci mai mult ca oricând se plămădește și se așază caracterul pe care ai dori să-l întipărești în fiecare dintre aceste ființe.”⁴

Copilul este cel care generează copilăria, el este cel care dă numele acestei minunate perioade și îi are toate caracteristicile, este inocentă, bună, înțelegătoare, absorbantă, dar și răzvrătită și luptătoare. Copilăria capătă importanță în momentul în care copilul devine important. Și el devine important abia în secolul al XVIII-lea, ceea ce este și trist, dar și elocvent pentru studiul etapelor de dezvoltare ale societății. Când copilului i se alocă, în cele din urmă, un loc în societate, el devine prețios din punct de vedere comercial, pentru că începe să consume cultură, timp și bani. Alături de copil și mama devine importantă. Glasul ei este auzit prima oară prin cărțile educative pe care le scrie pentru copilul ei, iar educația făcută de aceasta acasă va naște o înlănțuire fericită de termeni: copil, copilărie, carte de copii, pentru că vor începe să fie publicate, inițial cu scop comercial, o întreagă serie de cărți pentru copii, cu rol educativ și, mai târziu, cu rol distractiv, scrise de femei și mame.

Ideile, metodele sau tipurile specifice de educație pe care le-am urmărit la filozofii și pedagogii din spațiul european au fost alese în mod special în această teză pentru a crea un context al educației copilului și al noțiunii de copilărie, propice pentru apariția și dezvoltarea cărților special dedicate lor.

Principalele subiecte pe care le-am urmărit în istoria educației sunt:

1. Definiția dată educației de filozofi și pedagogi și modul în care au văzut copilul și copilăria, de-a lungul secolelor, urmărind evoluția tipurilor de educație aplicate copiilor, de la dure și austere până la teoriile centrate pe copil de astăzi.
2. Etapele de dezvoltare ale omului, care au rămas, cu mici modificări, constante în toată istoria de până acum, analizând în mod special perioada de până la 7 ani, perioadă văzută ca una de creștere și de formare a copilului, în care își dezvoltă abilitățile motorii și senzoriale, învățarea limbajului, cititul, scrisul și începutul interacțiunii cu mediul apropiat.
3. Rolul părinților în dezvoltarea copilului, apariția manualelor de sfaturi morale maternelor și paternelor, sub forma unor scrisori înfrumusețate de versuri, acrostihuri, jocuri gramaticale sau jocuri cu numere, adresate copiilor și transformarea lor în manuale cu rol moralizator, până în secolul al XIX-lea.
4. Recunoașterea importanței femeii și mamei și a rolului acestora în educație, ele fiind primele care deschid porțile cunoașterii și pregătirii copiilor, prin valorificarea vocației lor naturale de a deveni profesoare și educatoare.
5. Conceptul de „tabula rasa”, idee filozofică ce pornește de la Aristotel și se va perpetua, fiind reluată de mai mulți filozofi până astăzi, când cercetările actuale din neuroștiință au demonstrat că un creier este neînvățat doar pentru anumite comportamente umane.
6. Conceptul de „sămânță”, idee filozofică ce susține că mintea copilului are puterea de a germina de la stadiul de sămânță până la rod, prin plantările educative corecte făcute de adult, ciclul vieții omului fiind comparat cu cel al naturii.
7. Educația copilului prin libertatea experimentării naturale, pornind de la Jean-Jacques Rousseau, și ajungând la educația prin simțuri a lui Jean Piaget și Maria Montessori.

⁴ Platon, *Republica*, în *Opere V*, traducere de Andrei Cornea, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1986 p. 146.

După o trecere în revistă a istoriei educației, unde prezint principalele idei filozofice, etapele de dezvoltare ale copilului, dar și integrarea lui în societate, capitolul al doilea al tezei, *Cartea de copii*, este dedicat apariției și dezvoltării cărții pentru copii. Cartea a avut de la începuturile ei funcția de a înregistra informațiile în formă scrisă și de a transmite mesajul educației de la o generație la alta. Cartea devine oglinda epocilor, reflectând dezvoltare economică și socială, puterea financiară, deschiderea intelectuală, dar și nivelul de toleranță față de cei slabi: femeile și copii. Aceștia și-au făcut simțită prezența abia în momentul în care clasa medie a început să prindă contur, când oamenii au fost preocupați și de altceva în afară de supraviețuire și când puterea bisericii a început să pălească în fața științei.

În cel de-al doilea capitol al tezei urmăresc o transformare. Încep capitolul cu *Descoperirea literaturii care ar putea fi pentru copii* prezentând cum, de-a lungul epocilor istorice, atitudinea față de copil și copilărie se reflectă în apariția și evoluția cărții pentru copii, din care vreau să le amintesc aici pe „primele”: cartea lui Comenius *Orbis Sensualium Pictus* (1658), considerată prima carte ilustrată pentru copii, și *A Little Pretty Pocket-book* (1744), prima carte publicată de John Newbery special pentru copii. Astfel, treptat, de la aproape inexistentă, cartea devine un *boom* comercial, care implică scriitori, artiști, designeri, editori, tipografi, oameni de marketing și vânzători, toți implicați într-un lanț interdependent, creat pentru a dezvolta moduri noi de a produce literatură pentru copii, ceea ce a dus la transformarea pieței de carte despre care vorbesc în subcapitolul *Cartea tipărită și deschiderea spre literatura pentru copii*.

O carte spectaculoasă putea fi mai bine vândută decât una ieftină și urâtă, iar timpul *chapbook*-urilor se termină odată cu începutul secolului XX. În *Golden Age-ul ilustrației de carte pentru copii* prezint cum din vremurile în care desenele trebuiau colorate manual până la cărțile ilustrate bogat prin utilizarea noile metode tipografice, mult îmbunătățite, o ambiție a editorilor pentru copii a fost aceea de a face cărți cât mai decorative și atrăgătoare, dar și cât mai profitabile, în timp ce obiectivul scriitorilor și ilustratorilor a fost de a avea mai multă libertate de creație, de a face artă prin munca lor: „cărțile sunt atractive pentru designerii cu o tendință imaginativă, pentru că în această epocă sobră ele oferă poate singura ieșire pentru zboruri neîngrădite de fantezie, deschisă ilustratorului modern, căruia îi place să se revolte împotriva despotismului faptelor.”⁵

Am navigat prin istoria literaturii europene, enumerând cât mai multe cărți care au schimbat modul în care copiii au început să citească textul și imaginile, căci „...eficacitatea și utilitatea imaginilor în procesul de învățare rămâne de necontestat.”⁶ Cărțile ilustrate sunt simultan obiecte de artă și prima formă de educație a copilăriei timpurii. Ele oferă o dramă convingătoare micilor cititori prin interacțiunea narațiunilor vizuale și verbale, dar sunt și un mijloc de integrare culturală. În *Golden age-ul literaturii pentru copii* a existat dorința de a sublinia frumusețea și inocența copilăriei, în timp ce astăzi trăim într-o eră postmodernă în care

⁵ Crane, Walter, *Of the Decorative Illustration of Books Old and New*, Editura George Bell and Sons, Londra, 1896, Capitolul III, *Of the Period of the Decline of Decorative feeling in Book design after the Sixteenth Century, and of the Modern revival*, p. 158.

⁶ Brookshire, Jame, Scharff, Lauren F. V. și Moses, Laurie E., „The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension”, volumul 23(4), *Reading Psychology*, Taylor&Francis, 2002, p. 324.

jocul, încălcarea regulilor, fragmentarea și incertitudinea sunt obișnuite, generând apariția mai multor cărți ilustrate provocator.⁷

Cartea pentru copii s-a dezvoltat de la un simplu obiect educativ și instructiv, la un produs deosebit de bine vândut în perioadele de dezvoltare ale consumerismului secolului al XIX-lea, ceea ce a dus la nevoia de îmbunătățire a designului cărții, pentru a atrage un public cât mai numeros. În subcapitolul *Influența jocului în design-ul cărții pentru copii* prezint modul în care cartea de la forma sa narativă începe să-și dezvolte designul cu modele și concepte noi. Astfel jocul, „*cel mai pur, cel mai spiritual, produs al omului în această etapă*”⁸, este folosit de filozofi și pedagogi pentru a-i dezvolta copilului de până la 7 ani abilități și metode diferite de a învăța. Acest lucru este urmărit prin prisma folosirii cărții care, pe lângă valoarea ei educativă, este transformată în joc pentru a satisface nevoile celor mici și de distracție.

Poți încânta și îmbogăți sufletul copilului prin joc, dar ce bucurie mai mare este când cartea devine obiect de joacă, chiar jucărie? În subcapitolul *De la Arlechinade la cartea Pop-up* explorez lumea cărților mobile, arlechinade și cărți pop-up pentru a arăta transformarea unui obiect bidimensional în unul tridimensional și cum funcția sa educativă nu se pierde doar se reinventează, stimulând imaginația și generând interdisciplinaritatea funcțiilor cărții fiind parte carte, parte imagine, parte joc sau jucărie.

Astfel, cartea pentru copii își schimbă din nou forma, se poate tăia, împacheta, plia, demonta și exploda după bunul ei plac. A exploda cred că este cea mai potrivită expresie de a explica cărțile pop-up, care au căpătat, prin mâinile talentate ale artiștilor, altă dimensiune, cea 3D, ceea ce nu înseamnă ce reprezintă astăzi 3D-ul, dar este o anticipare fericită a ceea ce va urma. Cartea pop-up este primul mijloc de exprimare artistică care scoate cartea pentru copii din forma ei clasică și o aduce în lumea spectaculoasă și inovativă a designului tridimensional.

În *Cartea pentru copii în mediul digital și Realitatea Augmentată (AR)* prezint dezvoltarea tehnologică a secolului XXI, care ajunge să scoată cartea pentru copii din forma ei fizică și să o transfere în forma imaterială, dar interactivă a cărților digitale, eBook-urilor sau app-urilor. Cartea își pierde consistența fizică, dar câștigă prin informațiile care pot fi transmise mult mai repede și mult mai mult, iar aceasta este de fapt diferența față de secolele trecute. Acum totul este mult: multă imagine, multă informație și mai ales multe cărți pentru copii, multe și diverse.

În procesul de documentare și studiere a cărții de copii o etapă importantă a fost și cercetarea cărții pentru copii din România. În *Formarea literaturii române și cartea pentru copii în România*, am făcut trecerea de la literatura universală la literatura țării noastre. Am simțit nevoia de a arăta în paginile acestei teze că istoria cărții de copii în România, chiar dacă începe mult mai târziu decât în restul țărilor europene prezentate, este la fel de valoroasă, prin autorii deosebit de talentați, dedicați dezvoltării armonioase și frumoase a generațiilor de copii până astăzi. A bucura sufletul unui copil și a-i lumina mintea este cea mai mare moștenire pe care ne-o poate lăsa istoria noastră națională: „*Cine pătrunde în universul fastuos și fascinant al basmului popular românesc, este surprins și încântat să descopere lumile de frumuseți ale graiului și imaginației strălucite a poporului român, florile spiritului, ale sensibilității și*

⁷ Salisbury, Martin; Styles, Morag, *Children's Picturebooks, The Art of visual storytelling*, Laurence King Publishing, Londra, 2012, Capitolul 3. *The Picturebook and the Child, Children reading picturebooks*, p. 75.

⁸ Froebel, Friedrich, *The Education of Man*, tradusă de Josephine Jarvis, Editura A. Lovell & Company, 1885, Partea II, *Man in the Period of His Earlier Childhood*, pp. 30-31.

înțelepciunii multimilenarului neam românesc, unele dintre cele mai originale și specifice întruchipări artistice ale geniului său creator.”⁹

Dragostea pentru cartea de valoare, pasiunea pentru lectură deschide omului încă din copilărie, noi orizonturi, îl întărește, îl face mai încrezător în forțele sale. Pătrunzând până în adâncuri sensul fiecărui cuvânt scris, în față fiecărui copil se pot deschide drumuri nebănuite, care întotdeauna îl poartă numai înainte.¹⁰

Observând și analizând evoluția cărții de copii, în toate timpurile și în toate mediile ei, am înțeles că nu are o formă statică, al cărei conținut să fie delimitat, ci are o dinamică ce surprinde fiecare generație prin inovațiile pe care le poate dezvolta și mai ales prin noile moduri în care se exprimă și prinde glas. Închei primele două capitole prin a spune că educația și cartea îi aduc un alt mod de a gândi și de a vedea lumea.

Pentru a înțelege universul copiilor trebuie să îi înțelegi mai întâi originile și să vezi ceea ce s-a realizat despre acest subiect, în toate timpurile și care au fost factorii care i-au determinat apariția, dar mai ales dezvoltarea. Istoria educației și a cărții pentru copii prezentate în primele părți ale lucrării sunt mijlocul de înțelegere a părții originale a tezei mele de doctorat.

În capitolul al treilea am urmărit din perspectiva vieții profesionale povestea pictorului, ilustratorului, scriitorului, autorului de film și bandă animată, **Dem Demetrescu** (1903-1977). Am avut șansa să găsesc o comoară, lucrările originale ale artistului, și mi-am dorit să pot oferi la rândul meu această comoară oamenilor și mai ales copiilor. Ar fi putut sta ascunsă sau uitată, dar am ales să aduc la lumină valoarea, frumusețea și armonia din lucrărilor realizate de Dem Demetrescu pentru ca toată lumea să se poată bucura de ele.

Viața și opera artistului nu este încă în totalitate cunoscută, dar cu ajutorul actelor și documentelor găsite cu mari eforturi în arhive și biblioteci, după numeroase cercetări și descoperiri inedite am construit acest capitol pentru a contura o imagine cât mai detaliată a activității artistului, care până acum nu a mai avut strânse într-un text niciodată aceste informații detaliate. Accentul este pus pe ilustrațiile făcute de Dem Demetrescu pentru copii, pe care le publică în reviste, ziare, almanahuri, broșuri, dar mai ales în cărțile de copii, pe care le realizează din anii 1920 și până în anii 1960. Inventarul cărților ilustrate pentru copii este esențial pentru a înțelege dimensiunea, tematica variată și diversitatea universului lui Dem Demetrescu.

Cărțile pentru copii ale lui Dem Demetrescu m-au ajutat să exemplific bogăția folclorului și frumusețea specificului nostru național. Toate ilustrațiile prezentate în acest capitol sunt o dovadă a atenției pe care artistul a purtat-o copiilor, a grijii pentru detaliile poveștilor, care au un caracter amuzant, ușor moralizator și mereu plăcut. Indiferent de presiunile perioadei comuniste, Dem Demetrescu nu s-a depărtat de specificul național care i-a cucerit sufletul din timpurile bune ale anilor '30 și pe care ca un efluviu de pace le-a adus și în timpurile mai întunecate.

După ce am pus pe hârtie toate aceste informații și imagini am ajuns la concluzia că Dem Demetrescu a fost și este un artist desăvârșit, un artist care merită tot efortul de a fi cunoscut și mai ales apreciat și recitat. Pentru a înțelege dorința de a face mai mult pentru el

⁹ Timoc, Cristea Sandu, *Povești populare românești*, Editura Minerva, București, 1988, *Introducere*, p. v.

¹⁰ Iuliu Rațiu, *O istorie a literaturii pentru copii și adolescenți*, Editura Biblioteca Bucureștilor, 2003, *În loc de introducere*, *Sipetul fermecat*, p. 17.

trebuie să descriu bucuria de a vedea și de a ține în mână o carte ilustrată de Dem, iar pe oricare o aleg, ea este spectaculoasă, culorile sunt vii și expresive, versurile – amuzante, animăluțele ilustrate – drăgălașe, textul – educativ. Opera sa este plină de candoare, jovialitate și umor, și a rămas la fel de potrivită acum cum a fost și în anii '30, '40, '50, '60 când a ilustrat îndrăgite cărți pentru copii: *Cercul din pădure*, *Dacă numeri pân-la zece* sau *Domnul Oak*, pe care le veți descoperi în paginile acestei teze.

Viața și opera lui Dem Demetrescu reprezintă o mare descoperire și este o deosebită onoare pentru mine să public în această teză materiale inedite, poze și ilustrații pe care nimeni nu le-a mai văzut și care puteau fi pierdute. Capitolul al treilea este dedicat redescoperirii lui Dem Demetrescu, artistul care a creat pentru copii cu toată iubirea, modelând cu grijă sufletele și mințile tinere.

Formarea mea de designer de obiect a văzut în cărțile pentru copii ilustrate de Dem Demetrescu o inepuizabilă sursă de inspirație și potențialul a mii de obiecte de design. În capitolul al patrulea *De la Dem Demetrescu la DemCreativ, Cum am creat Lumea lui Dem* am prezentat modul original în care, fără să modific ilustrațiile lui Dem Demetrescu, am creat și dezvoltat jocuri, jucării, cărți interactive și aplicații digitale pentru a salva acest artist și opera lui de la uitare și pentru a-l readuce în atenția publicului tânăr.

Am pornit de la premisa că aceste cărți sunt încă actuale și ar putea fi încă dorite de micii cititori și acest lucru a fost testat printr-o serie de ateliere de lectură și de desen, prezentări de carte și expoziții. Una dintre cele mai valoroase expoziții, mai ales din punctul de vedere al realizării unei statistici, a fost expoziția de la Art Safari din 2016, unde am prezentat unui public de peste 5000 de oameni, opera completă a lui Dem Demetrescu, de la tablouri, la ilustrații originale și Harta României. De aici am cules cele mai multe informații, am putut vedea reacțiile sincere ale părinților și bunicilor și am primit confirmarea că și-ar dori cărțile lui Dem republicate. Am lucrat cu zeci de copii pe caiete de lucru cu tematica poveștilor lui Dem și pe planșe de desen, care au influențat toate jocurile și jucăriile de mai târziu, și am ajuns la concluzia finală că este nevoie de a crea o lume a lui Dem pentru toți copiii generației noastre.

Reintegrarea lui Dem Demetrescu în actualitatea acestei lumi a mișcării și a informației rapide a pornit de la construirea site-ului www.demcreativ.ro, conceput de mine încă de la început ca o platformă interactivă. Aici personajele poveștilor lui Dem trăiesc toate împreună, într-o pădure, ce simbolizează un loc de armonie, al încrederii și înțelegerii, care devine și casă pentru *Lumea lui Dem*. În acest loc protejat, de poveste, vizitatorul poate descoperi viața, opera artistului Dem Demetrescu, poveștile sale prezentate interactiv și din care copiii învață lecții valoroase, pot călători prin țara noastră cu ajutorul Hărții României și pot explora toate proiectele pe care le-am realizat până acum.

Harta României a fost realizată de Dem Demetrescu în anii '30 iar republicarea ei a fost primul pas spre o nouă abordare a folosirii imaginii, utilizând pentru prima oară în 2019 mediile virtuale, Realitatea Augmentată. Harta României animată și augmentată cu ajutorul aplicației *Artivive*, un instrument de realitate augmentată ușor de utilizat pentru îmbunătățirea experiențelor creative, a fost și este o inovație artistică care fascinează prin creativitatea animației și spectacolul vizual pe care îl oferă prin intermediul folosirii *device*-urilor mobile.

Lumea lui Dem a primit și o serie de 4 cărți de copii reeditate pentru care am fost editor și coordonator grafic: *Arca lui Noe*, *A.B.C. în chipuri și cuvinte*, *Cercul din pădure*, *Dacă numeri pân' la zece*, și a fost creată o carte nouă, pentru a explica și ilustra *Lumea lui DEM*, apărute la Editura Argo Art Publishing în 2018. Pentru cărțile reeditate am ținut cont, în etapa de grafică, de adnotările specifice scrise de artist pe marginea ilustrațiilor gata de tipar din anii primelor publicări și am păstrat elementele de paginație și layout ale cărților sale, în care proporția textului și a imaginii erau armonizate cu precizie. Am folosit cu respect față de imagine tot ceea ce era valoros și am adăugat cărții elementele de progres grafic care au permis o calitate a imaginii și a tiparului net superioară.

Designul jocului pe care l-am studiat și cercetat în capitolele acestei teze, l-am folosit pentru a crea și dezvolta pentru fiecare carte reeditată obiecte din lumea jocului, jucării și aplicații, urmărind dezvoltarea copilului de până la 7 ani, din perioada copilăriei, prin designul propus. Jocul la fel ca și educația „are ca rezultat creșterea și dezvoltarea cognitivă, socială, motrică, lingvistică și emoțională. Jocul are puteri educaționale și terapeutice, oferind jucătorului poziții de conducere, claritate și analiză.”¹¹ Pentru că cei mici înțeleg mult mai bine atunci când se joacă; formele, jocurile și jucăriile realizate de mine și prezentate în acest capitol au ca principale obiective: învățarea prin joc, înțelegerea formei, cunoașterea literelor, explorarea sentimentelor.

Personajele ilustrate de Dem, mi-au devenit prieteni în această lungă călătorie pe care am făcut-o în *Lumea lui Dem*, m-au inspirat și m-au motivat să le prezint povestea pentru a deveni prieteni și cu micii cititori ai acestei generații. Pentru a face acest lucru i-am vectorizat, i-am recolorat și i-am transformat în mici obiecte de design care ne conduc de la carte la obiectul de joacă, copilul descoperind cu ajutorul lor lumea magică a jucăriilor pe care le-am creat.

Vă imaginați ce drum au parcurs micile personaje, iepurașii, urșii și ursuleții, vulpițele și vulpoii, aricii și șoriceii, lupii și iezii, broscuțele și găngăniile, toate, din anii '30 și până astăzi, 90 de ani în care și-au păstrat valoarea și farmecul!

Dacă pentru fiecare poveste reeditată am realizat jocuri și jucării care se potriveau cel mai bine și care puneau în valoare personajele și firul narativ, pentru cartea *Cercul din pădure* ilustrată de Dem Demetrescu, cu textul în versuri de Ana Tudoraș, mi-am dorit să realizez o experiență interactivă pentru a valorifica bucuria și prietenia personajelor. Prin apariția mediilor digitale s-a extins universul cărții într-o măsură considerabilă: o poveste poate fi spusă acum într-un mediu, poate fi îmbunătățită într-un al doilea mediu și repovestită într-un al treilea. Pentru a demonstra că valoarea cărții nu o să se piardă în aceste timpuri moderne, ea având forța de a se reinventa, mi-am propus să aduc mai aproape de copii acest nou mediu al Realității Augmentate, care este caracterizat de o percepție în timp real a informațiilor, suprapuse pe o vedere a lumii reale. Am păstrat suportul concret al cărții, pentru a le arata copiilor că ea este sursa învățării și a bucuriei și cartea poate să le devină un prieten de bază, care să le citească și care să le arate că se pot distra în timp ce învață. I-am păstrat toate senzațiile: olfactive, vizuale, auditive, tactile, pentru a nu fi uitate, fiind parte a ființei noastre și mijloc de educare a simțurilor, căroră mi-am propus să le adaug noul simț, cel digital 3D, pe care l-a dezvoltat lumea noastră modernă.

¹¹ Frost, L. Joe, *A History of Children's Play and Play Environments, Toward a Contemporary Child-Saving Movement*, Editura Routledge, New York, 2010, Prefață, p. xviii.

I-am adăugat formatului fizic al cărții *Cercul din pădure* formatul ei virtual și i-am dat o nouă viață prin Realitatea Augmentată, iar ceea ce am obținut depășește cu mult așteptările. Este ca și când îți vezi imaginația, aproape o poți simți cum iese din subconștientul tău și prinde viață printr-un app, în fața ochilor tăi. Pe măsura ce dai paginile cărții, ca printr-o fereastră, poți auzi versurile citite amuzant și freamătul de bucurie al prietenilor pădurii, poți vedea dansul lor vesel și parcă deodată nu mai ești singur, ești înconjurat de lumea lor idilică și fericită.

Această carte a fost augmentată pentru a da copiilor independența de a „citi” singuri atunci când își doresc. Ei pot alege momentul și nu mai depind de nimeni să le citească, cartea căpătând o voce, ca a unui narator, dar nu a unuia care înlocuiește un cititor ci propriul narator al cărții. Copilului i-am dat puterea, cu ajutorul tehnologiei moderne, digitale să poată folosi telefonul mobil sau tableta pentru a deveni propriul său dirijor, pentru a conduce cartea: putând să revină, să meargă mai repede, chiar să sară pagini, să ajungă la partea preferată sau să încetinească ritmul și să se bucure de prietenia personajelor din pădure.

Cartea devine astfel un prieten de încredere care vorbește cu copilul și, ca într-un basm, cu puteri magice, îi dezvăluie lumea plină de culoare și iubire, ilustrată cu atâta dăruire de Dem Demetrescu.

Teza mea de doctorat, ***Educație, copilărie și design***, și-a atins obiectivele propuse: să valorifice cercetarea educației, să descopere copilăria prin intermediul cărții de copii, să recunoască valoarea și locul de artist ilustrator a lui Dem Demetrescu și să realizeze un design nou, original, prin realitatea virtuală, aplicată pe baza solidă reprezentată de cartea de copii.

Am analizat metodele educative, cărțile scrise și făcute pentru copii de-a lungul timpului în Europa și am reușit, cu toate aceste informații asimilate, să dau cărții o nouă identitate. Am scos-o din forma ei materială și am dus-o în mediul virtual prin Realitatea Augmentată pentru a o transformat într-un prieten, un apropiat al copiilor, care are capacitatea unică de a-i liniștii, de a-i învăța și de a le bucura sufletele. Cartea, prin muzică și animație, dă posibilitatea copilului de a asimila mai ușor informațiile, care sunt primite printr-o experiență interactivă, prin toate simțurile, iar atenția este captată imediat, procesul de învățare fiind realizat prin joc.

Cartea *Cercul din pădure*, animată cu Realitatea Augmentată, toate jocurile și jucăriile realizate, cărțile republicate, site-ul *demcreativ.ro*, toate sunt doar începutul unui drum pe care l-am deschis prin această teză de doctorat, care a dus *Lumea lui Dem* un pas mai aproape de copiii acestei generații. Voi continua să caut metode noi de a inova prin design și de a păstra opera lui Dem Demetrescu actuală și dorită.