

BANDA DESENATĂ CA MEDIU INOVATIV DE ÎNVĂȚARE

Stela RAILEAN

Doctorandă, Școala doctorală „Științe ale Educației”, Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău, Republica Moldova

e-mail: estelaraileanu@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-2133-0059>

Prezentul articol analizează potențialul didactic al benzilor desenate ca mediu inovativ de învățare. O bandă desenată este o serie de imagini adiacente desenate tradițional sau cu elemente multimedia pentru a produce o narațiune sau o secvență cronologică de fapte pentru o istorie captivantă. În științele educației, banda desenată ca tehnică de predare a fost aplicată încă de la începutul secolului trecut. Scopul articolului este de a argumenta importanța benzilor desenate și a cărților de benzi desenate ca mediu de învățare inovator. În acest scop, sunt analizate aspectele filosofice, pedagogice, psihologice, cibernetice și manageriale. Rezultatele obținute indică spre filosofia constructivismului, pedagogia gândirii critice, psihologia metacogniției, cibernetica pedagogică a realității argumentate și managementul cunoștințelor.

Cuvinte-cheie: benzi desenate, e-benzi desenate, benzi desenate, metavers, mediu de învățare inovator.

THE COMIC STRIP AS AN INNOVATIVE LEARNING MEDIUM

This article analyse the didactical potential of comic strips as an innovative tool for learning through a multidisciplinary lens. A comic strip is a series of adjacent images drawn traditionally or with multimedia elements to produce a narrative or a chronological sequence of facts that describes a captivating history. In educational sciences, the comic strip as technique of teaching has been applied in school textbooks since the beginning of the last century. The purpose of this article is to argue the importance of comics and comic books as an innovative learning environment. For this purpose, philosophical, pedagogical, psychological, cybernetic and managerial aspects are analyzed. The results obtained point to the philosophy of critical constructivism, the pedagogy of critical thinking, the psychology of metacognition, the pedagogical cybernetics of argumented reality and knowledge management.

Keywords: comics, e-comics, comic books, metaverse, innovative learning environment.

LA BANDE DESSINÉE COMME ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE INNOVANT

Cet article analyse le potentiel éducatif de la bande dessinée en tant qu'outil innovant d'enseignement et d'apprentissage à travers une lentille multidisciplinaire. Une bande dessinée est une série d'images adjacentes dessinées traditionnellement ou enrichies d'éléments multimédias, destinée à produire un récit ou une séquence chronologique d'événements décrivant une histoire captivante. Dans les sciences de l'éducation, la bande dessinée a été utilisée comme technique d'enseignement dans les manuels scolaires dès le début du siècle dernier. Le but de cet article est de démontrer l'importance de la bande dessinée et des romans graphiques en tant que média d'apprentissage innovant. À cette fin, des aspects philosophiques, pédagogiques, psychologiques, cybernétiques et managériaux sont analysés. Les résultats obtenus mettent en évidence la philosophie du constructivisme critique, la pédagogie de la pensée critique,

la psychologie de la métacognition, la cybernétique pédagogique de la réalité argumentée, ainsi que la gestion des connaissances.

Mots-clés: bandes dessinées, bandes dessinées numériques, e-BD, métavers, environnement d'apprentissage innovant.

КОМИКС КАК ИННОВАЦИОННАЯ СРЕДА ОБУЧЕНИЯ

В данной статье анализируется образовательный потенциал комиксов как инновационных инструментов для обучения через междисциплинарную призму. Комикс это серия смежных изображений, нарисованных традиционно или с использованием элементов мультимедиа для создания повествования или хронологической последовательности фактов, описывающих захватывающую историю. В педагогических науках комикс как метод обучения применяется в школьных учебниках с начала прошлого века. Целью данной статьи является обоснование важности комиксов как инновационной среды обучения. Для этого анализируются философские, педагогические, психологические, кибернетические и управленческие аспекты. Полученные результаты указывают на философию критического конструктивизма, педагогику критического мышления, психологию метапознания, педагогическую кибернетику аргументированной реальности и управление знаниями.

Ключевые слова: комиксы, электронные комиксы, комиксы, метавселенная, инновационная среда обучения.

Introducere

Banda desenată (engl. *comics, strips*) reprezintă, de fapt, o serie de imagini adiacente desenate, de obicei dispuse orizontal, concepută pentru a fi citită ca o narațiune sau o secvență cronologică care descrie, tradițional, o istorie captivantă. În unele cazuri banda desenată reprezintă panouri interconectate cu secvențe din viață desenate pentru a afișa umor scurt sau a constitui o narațiune, cu text în baloane și legendă. Benzile desenate sunt cunoscute în multe țări, de exemplu în Franța (*bande dessinée*), Germania (*Bildergeschichte, Bilderstreifen*), Italia (*fumetto*) [1].

Originea benzilor desenate nu este bine cunoscută. Ipotetic, benzile desenate pot fi identificate în artefactele din Egipt, fiind cunoscute două forme care redau: a) o serie de imagini mici tipărite pe papirus și b) mai multe papirusuri care formează o imagine sau o poveste ilustrată. Mai târziu aceste forme se regăsesc în lucrările: „*Progresul unui scoțian*” de Richard Newton (1794) sau „*Poveștile în gravuri*” ale lui Rodolphe Topffer (1820) și altele.

Cartea cu benzi desenate (engl. *comics books*) reprezintă o colecție tipărită de benzi desenate, fiecare

dintre acestea, de obicei, spune o singură poveste cu caricaturi și desene satirice în mai multe ediții publicate în ziar sau ca carte. Prima carte cu benzi desenate este considerată „*The Adventures of Obadiah Oldbuck*” ilustrată de Rodolphe Töpffer (Elveția, 1837). Formatul clasic al benzilor desenate este ilustrația în secvență cu text scris sub imagini. În Statele Unite ale Americii cartea cu benzi desenate devine populară după 1896 după ce a fost publicată în ziar. Creatorul personajului *The Yellow Kid* este Richard F. Outcault [2], devenit renumit prin faptul că a introdus bulele de dialog (engl. *speech bubbles*) - elemente grafice de formă ovală sau rotundă cu text utilizate în benzile desenate pentru a reda ce spun sau gândesc personajele. Aceste bule desenate ajută să se înțeleagă cine vorbește, emoția personajelor, ritmul și claritatea narațiunii, constituind un prim exemplu de mediu educațional în care vizualul și textul este perfect integrat.

Banda desenată este utilizată în educația școlară de aproximativ 70 de ani. În opinia lui Koutnikova (2017, p. 89), comunicarea prin benzile desenate reprezintă o modalitate excelentă de a încuraja copiii să gândească creativ. Persoanele care nu pot

comunica din cauza unei bariere lingvistice comunică prin desene. În realitatea de azi zi, instrucțiunile sunt adesea date sub formă de benzi desenate (de exemplu în medicină, transport, hoteluri, avioane etc.) [3]. Wiegerova și Navratilova (2017) afirmă că benzile desenate sunt folosite în educația non-formală și informală în broșurile de instrucțiuni, exerciții sau modele de comportament în situații neobișnuite, precum și ca mediu de educație pentru populația din zonele problematice ale lumii [1]. O altă posibilitate este utilizarea benzilor desenate ca metode eficiente de învățare, în special, pentru a adăuga varietate lecțiilor de către profesorii care încearcă să facă lecțiile lor interesante și memorabile.

Utilizând benzile desenate, profesorii pun accent pe gândirea critică pentru a învăța elevii/studentii să argumenteze, să deducă și să exploreze conceptele noi. Benzile desenate constituie elemente importante a unor strategii didactice netradiționale, în special, pentru dezvoltarea abordării științifice în cunoașterea termenilor și a definițiilor care necesită transdisciplinaritate. În acest scop este important ca profesorul să creeze un mediu inovativ de învățare. Termenul

“*mediu de învățare*” a fost definit de Midoro ca un loc sau o comunitate în care au loc activități pentru a facilita învățarea sau activitatea acelor actori care implică o varietate de resurse [2, p. 42]. Dar, poate fi considerată banda desenată un element indispensabil al proiectării didactice al mediului inovativ de învățare? Cât este de important este a utiliza benzile desenate ca mediu inovativ de învățare?

Metodologia cercetării

Metoda aplicată în scrierea acestui articol este studiul resurselor bibliografice publicate într-o perioadă determinată. Acest studiu a fost realizat prin colectarea referințelor din cărți, articole, reviste, ziare și mass-media online, delimitarea cercetărilor prioritare în filosofie, pedagogie, psihologie, cibernetică și management educațional. Studiarea acestor aspecte a fost realizată prin scrierea cuvintelor cu același nume în Google Scholar, identificarea și studiarea riguroasă a celor citate lucrări științifice, în general, și a celor mai recente lucrări, în particular în baza repetării operatorilor booleeni “AND”. Schema cercetării este prezentată în Figura 1.

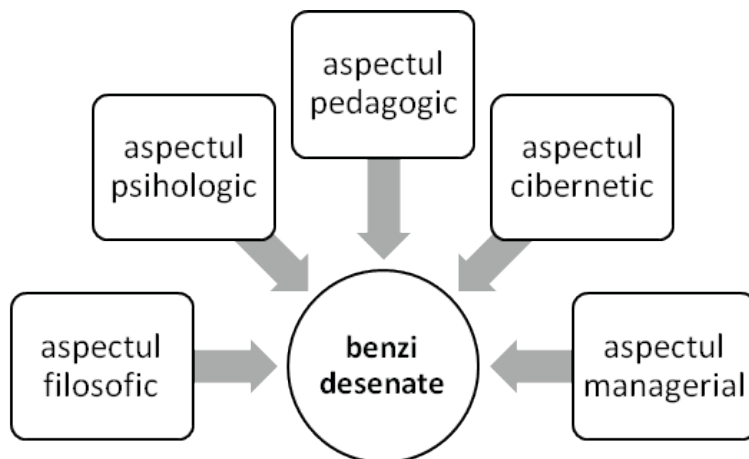


Figura 1. Aspecte epistemologice ale specificului cărților cu benzi desenate

Sursa: Elaborat de autor.

Rezultatele cercetării

Aspectul filosofic. Filosofia elaborării cărților cu benzi desenate și aplicabilitatea acestora în educația școlară este un subiect bine studiat. În opinia lui McLaughlin (2005) cărțile cu benzi desenate indică o unda valorică și filosofică, în care prioritizăm existențialismul acțional. “Eu citesc cărțile și asta este ceea ce se întâmplă” [3, p. 12]. Însă, imaginația noastră nu se limitează la ceea ce există cu adevărat în jurul nostru, dar și a ceea ce dorim să fie! Astfel, filosofia primelor autori de benzi desenate a fost a) popularizarea filosofiei existente și b) valorizarea filosofiei antropocentrice [4]. Totuși, ca urmare a apariției noilor medii de învățare, filosofia existențialistă migrează spre filosofia constructivismului datorită mediilor de învățare digitale cub potențial de incluziune socială. Conceptual, benzile desenate tipărite și e-benzile sunt elaborate după aceleași principii și norme valorice. Diferența este în modul de elaborare, generare și diseminare, precum și în permisivitatea de utilizare. Astfel, benzile desenate sunt tipărite în ziare, reviste sau/și ca cărți cu benzi desenate, iar cele digitale folosesc amploarea tehnologiilor multimedia și Internetul [8].

La etapa actuală aplicabilitatea benzilor desenate ca mediu inovativ de învățare este mare. Filosofia acceptată este constructivismul, în care se pune accent pe interacțiunea socială, viziunea proprie despre lume, învățarea ca extindere a bazei de cunoștințe existente și participarea activă la procesul de învățare, în special prin autoinstruire. În literatura științifică este demonstrată importanța benzilor desenate pentru implicarea responsabilă a elevilor/studentilor în activitatea instructiv-educativă prin explorarea diversității de opinii, conștientizării și toleranței față de ambiguitatea, complexitatea și fragilitatea problemelor existente, etc. [5, p. 5].

Aspectul pedagogic. Sones (1944) scria că din 1935, odată cu apariția primei reviste cu benzi desenate, se începe perioada unor multiplicări extraor-

dinare în scopuri educațională axate pe valorificarea pedagogiei sociale, dar și a cercetărilor aspectelor didactice, sociologice și etice în utilizarea acestora ca metodă pedagogică sau /și mediu inovativ de învățare. Paul Witty, de exemplu, a studiat abilitățile de citire a 2500 copii și a observat că 95% copii cu vârsta de 8-14 ani și 65% copii de 15-16 ani citesc cu plăcere textele cu benzi desenate. Motivul este că astfel de texte pot fi ușor citite, sunt scrise într-un limbaj universal înțeles și sunt interesante. Un alt experiment, realizat la Universitatea din Pittsburg a demonstrat că cărțile cu benzi desenate sunt foarte bune în instruirea individualizată și personalizată [6]. O altă idee este că cărțile cu benzi desenate sunt utile și pentru elevii cu abilități limitate de citire sau pentru non-sociali.

Bandă desenată media (engl. *comic strip media*) constituie, la fel, un mediu inovativ pentru învățare [7]. Modelele inspirate de artă, dezvoltate tehnologic și asociate cu reprezentarea netradițională a problemelor sunt binevenite în studiul temelor din matematică și inginerie. Un prim exemplu este crearea benzilor desenate cu realitate augmentată (engl. *augmented reality-based creation of comics*) și aplicarea acestora în predarea științelor ingineresti [8].

Ca rezultat al succesului global al romanului grafic Maus (Art Spiegelman), Persepolis (Marjane Satrapi) și Blankets (Craig Thompson), banda desenată se reinventează ca formă narativă lungă și literară. Banda desenată cunoaște o expansiune multidirecțională și devine obiect artistic, document social, instrument educativ și produs transmedia. Trecerea de la serialul scurt la romanul grafic, pătrunderea în spațiul academic și editorial de prestigiu, precum și integrarea în spațiul digital au redefinit banda desenată ca mediu de exprimare interdisciplinar și multicultural. Astfel, aceasta se transformă dintr-un produs marginal într-un canal legitim de narațiune vizuală contemporană, în dialog constant cu realitățile sociale și tehnologice.

Aspectul psihologic. Thorndike (1941) a studiat numărul de cuvinte în cărțile cu benzi desenate *Superman, Batman, Action Comics* și *Detective Comics*. Cercetătorul a observat că astfel de cărți reprezintă o formă nouă de reprezentare a materiei didactice cu aproximativ 10.000 cuvinte, dar care sunt mai aproape de interesele copiilor [9]. S-a demonstrat că cei care citesc cel puțin o carte de benzi desenate, abilitățile de citire și stăpânirea vocabularului este mult mai mare comparativ cu cei care nu le plac benzile desenate. În continuitatea acestei idei Giner-Monfort și Mengual-Morata (2024) afirmă că obiectul de cercetare în aria de investigație explorată până în 1954 este interdependența dintre educație, limbaj și specificul benzilor desenate [10].

Din punct de vedere psihologic benzile desenate pot aduce un aport considerabil în tratamentul pacienților cu diverse devieri sau tulburări psihologice sau cu boli incurabile. O astfel de terapie vizuală este recomandată ca mediu inovativ de învățare în educația informală [11, 12], precum și pentru dezvoltarea creativității și a gândirii critice în educația formală [13, 14].

Aspectul cibernetic. Aspectul cibernetic al benzilor desenate se referă la modul în care acestea interacționează cu tehnologia digitală, sistemele informaționale și procesele de comunicare în mediul real-digital, atât ca tematică, cât și ca formă de exprimare și difuzare a conținuturilor desenate însoțite de text. La etapa actuală benzile desenate și e-benzile desenate reprezintă două extreme ale dinamicii tehnologiilor de informare și comunicare și aplicabilității acestora în educația formală și informală. Cibernetica benzilor desenate se regăsește în mai multe modalități de proiectare didactică și elaborare a mediilor inovative de învățare, de exemplu, în a) tematica inteligenței artificiale sau a androizilor redată în *“Ghost in the Shell”*, *„Iron Man”* sau b) lumea reală versus lumea digitală pe care o observăm în *“Tron”*, *„The Matrix Comics”* etc.

Arta și pedagogia digitală a benzilor desenate în metaverse constituie o formă specifică a metamodernismului care tinde spre o reflectare profundă a modelelor de abstractizare prin virtualizare a realității, dar în care este prioritizată “pictarea” formelor în spațiu pentru “a inspira cele mai înalte ambiții umane, de exemplu, provocând aparent natura sau sfidând gravitația” [15]. Aceste tehnologii pot servi ca punct de reper pentru proiectarea didactică a mediilor de învățare inovative și reconceptualizarea curriculară din perspectiva implicării active a elevului/studentului în conștientizarea oportunităților mediilor digitale, dar a riscurilor de a se rupe de realitate.

Dintre alte contribuții ale ciberneticii pentru dezvoltarea artei și pedagogiei benzilor desenate se remarcă a) perspectiva de analiză profundă a benzilor desenate cu inteligența artificială, b) emergența fenomenului “closure” în care cititorul poate „completa” secvențele dintre cadre, constituind o unitate holistică la nivel de comprehensiune personală [16], c) banda desenată este un artefact cibernetic care a adoptat *click, scroll, touch* pentru a răspunde adecvat la preferințele cititorului actual și a crea o narațiune multimodală într-un ecosistem global.

Aspectul managerial. Știința managementului educațional a evoluat de la managementul științific la management transformățional care este realizat, inclusiv, în metaverse – un spațiu virtual colectiv comun, creat prin convergența realității fizice virtual îmbunătățite, a realității augmentate și a Internet-ului. La etapa actuală acest spațiu real-virtual se integrează complet cu diverse tehnologii, precum inteligența artificială, realitatea augmentată, 5G și dispozitivele portabile care creează o conexiune dintre utilizator, mediul de învățare și avatarul său. Acest mediu inovativ de învățare oferă oportunități neexplorate definitiv pentru învățarea prin descoperire. Prin urmare, accentul în proiectarea didactică a benzilor desenate trebuie plasat, inclusiv pe

dezvoltarea personalității. Banda desenată în forma ei tradițională sau/și tehnologizată poate servi ca punct de reper valoric pentru auto-reflectarea referitor la ce este bine și ce este rău în societate.

În opinia lui McCloud (2000), benzile desenate trebuie să evolueze ca o formă de artă prin lărgirea abordărilor artistice, a temelor și a poveștilor. Industria ar trebui să se adapteze la un climat economic în schimbare și să ofere mai multe drepturi autorilor. Pentru a consolida valoarea benzilor desenate în societate, acestea trebuie să fie stabilite ca un domeniu valabil pentru cercetare și educație. Cultura benzi desenate și industria editurii trebuie să fie mai deschise pentru a permite echilibrul de gen și reprezentarea minorităților. Astfel de pași ar contribui la extinderea audienței și la atragerea unui public mai variat, care se poate regăsi în poveștile prezentate. Definiția benzilor desenate este reformulată în felul următor: *un pictorial și alte imagini juxtapuse în secvență deliberată, destinate să transmită informații și/sau să producă un răspuns estetic în percepția utilizatorului* [17].

Concluzii

În această lucrare au fost studiate aspectele filosofice, psihologice, pedagogice, cibernetice și manageriale ale aplicării benzilor desenate în activitatea didactică. În lucrare este accentuat faptul că benzile desenate sunt pe larg aplicate în educația formală și informală începând cu secolul trecut. La etapa actuală se observă tendința de a migra de la utilizarea formei tradiționale a acestei tehnici la formele non-tradiționale și aplicabilitatea acestora în educația formală și non-formală. Tendința globală este construirea benzilor desenate în metaverse. Studiul aspectelor filosofico-manageriale permite a prioritiza filosofia constructivismului cu accent pe un existențialism antropocentric, construit de imaginația și creativitatea umană.

Referințe bibliografice

1. Comic strip. Comic strip | Definition, History, Examples, & Facts | Britannica, <https://www.britannica.com/art/comic-strip#ref278929> (vizualizat 08.12.2024)
2. DANIELS, L. *COMIX-A History of Comic Books in America*. 1971. Library of Congress Catalog.
3. KOUTNIKOVA, M. The application of comics in science education. In: *Acta Educationis Generalis*, 2017, 7(3), 88-98, <https://intapi.sciendo.com/pdf/10.1515/atd-2017-0026> (vizualizat 10.12.2024)
4. WIEGEROVA, A., NAVRATILOVA, H. Let's Not Be Scared of Comics. *Procedia. In: Social and Behavioral Sciences*, 2017, 237, pp. 1576-1581.
5. MIDORO, V. *A common European framework for Teachers' professional profile in ICT for Education*. Edizioni: MENABO Didactica. 2005. ISBN 88-86396-98-8.
6. McLAUGHLIN, J. *Comics as philosophy*. 2005. Univ. Press of Mississippi.
7. MESKIN, A., COOK, R. *The art of comics: a philosophical approach*. 2012. John Wiley & Sons.
8. KHAIDIR, C., NARI, N., JAMNA, J., MARSIDIN, S. *Media e-Comic Mathematics Based on Contextual Teaching and Learning in the Perspective of Educational Philosophy*. 2024, <https://www.scitepress.org/Papers/2022/122002/122002.pdf> (vizitat 06.12.2024).
9. CRIST-WAGNER, K. *With Great Power: Using Comics to Facilitate Discussion of Systemic Oppression in Higher Education Literature Classes*. 2024, https://open.clemson.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4588&context=all_dissertations (vizitat 04.12.2024).
10. SONES, W. The comics and instructional method. In: *The Journal of Educational Sociology*, 1944, 18(4), 232-240. <https://www.jstor.org/stable/2262696> (vizualizat 08.12.2024)
11. SIGIT, S., ARIF, Z., ARIYANTO, A., SAPUTRO, A. Comic Strip Media as An Innovative Media for Adab Learning. In: *Journal of Educational Technology and Instruction*, 2024, 3(1), 79-87.
12. ZHUANG, K., RADEBE, D., JADIDI, M. Art-Inspired Pedagogies in Engineering Education-Using

Comics, VR/AR, Gaming, and Music in Engineering Education. In: *Journal of Ecohumanism*, 2024, 3(4), 739–753. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i4.3573> (vizualizat 10.12.2024)

13. THORNDIKE, R. Words and Comics. *The Journal of Experimental Education*, 1941, 10, pp. 110-113.

14. GINER-MONFORT, J., MENGUAL-MORATA, M. Comic, children and education research before 1954: a systematic review. In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2024, 15(2), 252-265.

15. BARBOSA, D., WESLEY, R. Caring-Educational Technology for Pediatric Cancer Patients:” Super Action” in Comics. In: *Revista Brasileira de Cancerologia* 70 (2025): e-124718.

16. LOURDURAJ, L., AMALAVEENUS, J. Graphic Narratives on Overcoming Eating Disorders and Reconciliation of the Body Image in Nadia Shivack’s Inside Out (2007). In: *Theory & Practice in Language Studies* (TPLS), 2025, 15(1), pp. 24-35.

17. STEUER, A. *Exploring Creative Processes*

in Elementary Art Education: Memory, Observation, and Imagination, 2025. Graduate Research Papers. 4575. <https://scholarworks.uni.edu/cgi/view-content.cgi?article=5551&context=grp> (vizualizat 08.12.2024)

18. DANTAS, de Paula, L., BRANCO, A., GLAVEANU, V. Thinking outside of the (Western) box: Cultural psychology perspectives on creativity in education. In: *The Journal of Creative Behavior*, 2025, 59(1), e655.

19. COLONNESE, F. “Painting in Space”. Henri Ciriari and the Metaverse.” In: *Contemporary Heritage Lexicon*, Cham: Springer Nature Switzerland, 2024, pp. 203-225.

20. Closure. 2025. <https://comicbookglossary.wordpress.com/closure/>

21. McCLOUD, Scott. *Reinventing Comics: How imagination and technology are revolutionizing an art form*. New York: Harper Perennial, 2000. Print. <https://archive.org/details/reinventingcomic0000mccl> (vizualizat 12.12.2024)