

Imaginatia si Creativitatea

1. Caracterizare

Multa vreme imaginatia a fost definita ca un proces de combinare a imaginatiilor, ceea ce se potriveste numai imaginatiei artistice. Dar procesul creator in stiinta comporta mai multe sinteze in domeniul ideilor, al abstractiunelor. De imaginatie da dovada si coregraful, ea putandu-se observa chiar in comportamentul unor sportivi. Incat azi putem defini imaginatia ca fiind *acel proces psihic al carui rezultat il constituie obtinerea unor reactii, fenomene psihice noi pe plan cognitiv, afectiv sau motor.*

Deci nu vorbim de imaginatie doar in pictura sau poezie, ci si in matematici sau balet. Chiar si in domeniul afectiv poetii pot aduce un sunet nou. Originalitatea unui poet, sa zicem Marin Sorescu, nu consta numai in metaforele sale, ci si in modul de a trai diferite situatii si evenimente. Intr-un fel au trait iubirea poetii romantici si altfel o simte un poet contemporan. Ei insufla anumite atitudini care uneori devin o moda.

Dar chiar si in domeniul activitatii organizatorice am putea descifra interventia imaginatiei: initiatia constituie o noutate pe planul actiunii. Marii generali au imaginat ingenioase planuri de lupta, cu care au castigat victorii rasunatoare.

Desi dezvoltarea imaginatiei la un inalt nivel e caracteristica omului, germenii ei pot fi descoperiti si in conduita unor animale superioare. Iata un exemplu, povestit de un scriitor. Avea un caine de rasa, foarte rasfatat, caruia ii placea sa doarma intrun fotoliu foarte confortabil. Intr-o zi, venind din alta parte, catelul constata ca stapanul sau sta asezat tocmai in fotoliul sau preferat. Dupa ce se invarte de cateva ori nemulțumit, se indreapta spre usa de iesire afara si scanceste pentru a i se da drumul. Scriitorul se scoala si se duce sa o deschida, dar, in acel moment, cainele se repede triumfator si se aseaza la locul sau preferat. Desigur, acest truc a fost rodul imaginatiei sale, n-avea cum sa fi fost invatat.

Creativitatea este o capacitate mai complexa. Ea face posibila crearea de produse reale sau pur mintale, constitund un progres in planul social. Componenta principala a creativitatii o constituie imaginatia, dar creatia de valoare reala mai presupune si *o motivatie, dorinta de a realiza ceva nou, ceva deosebit.* Si cum noutatea, azi, nu se obtine cu usurinta, o alta componenta este *vointa, perseverenta* in a face numeroase incercari si verificari.

Imaginatia, deci si creativitatea, presupun tei insusiri:

- a) *Fluiditate* – posibilitatea de a ne imagina in scurt timp un mare numar de imagini, idei, situatii etc. ; sunt oameni care ne surprind prin ceea ce numim in mod obisnuit ca fiind „bogatia” de idei, viziuni, unele complet năstrusnice, dar care noua nu ne-ar putea trece prin minte;
- b) *Plasticitate* consta in usurinta de a schimba punctul de vedere, modul de abordare a unei probleme, cand un procedeu se dovedeste inoperant ; sunt

persoane „rigide” care greu renunța la o metoda, deși se vadește ineficiența ;

- c) *Originalitatea* este expresia noutății, a inovației, ea se poate constata, când vrem să testăm posibilitățile cuiva, prin raritatea statistică a unui răspuns, a unei idei. Neîndoielnic, ne gândim la raritatea a ceva util, altfel ar trebui să apreciem favorabil bolnavii mintal care au tot felul de idei bizare, absurde.

Fiecare dintre aceste trei însușiri are însemnătatea ei ; caracteristica principală rămâne originalitatea, ea garantând valoarea rezultatului muncii creatoare.

2. Rolul și factorii creativității

Despre importanța creativității nu e nevoie să spunem multe: toate progresele științei, tehnicii și artei sunt rezultate ale spiritelor creatoare. Desigur există mai multe trepte de creativitate; C.W. Taylor descrie cinci „planuri” ale creativității.

a) *Creativitatea expresivă* se manifestă liber și spontan în desenele sau construcțiile copiilor mici. Nu se pune problema, la acest nivel, de utilizare sau originalitate. Este însă un mijloc excelent de a cultiva aptitudinile creatoare ce se vor manifesta ulterior.

b) *Planul productiv* este planul creării de obiecte, specific muncilor obișnuite. Un olar sau o țesătoare de covoare produc obiecte a căror formă se realizează conform unei tradiții, unei tehnici consacrate, aportul personal fiind redus. Este planul la nivelul căruia accede orice om muncitor.

c) *Planul inventiv* este accesibil unei minorități foarte importante. E vorba de inventatori, acele persoane ce reușesc să aducă ameliorări parțiale unei unelte, unui aparat, unei teorii controversate. Într-o țară mare, cum este Japonia, se înregistrează anual peste 100.000 de brevete de invenții, ceea ce asigură un progres vizibil al producției.

d) *Creativitatea inovatoare* o găsim la oamenii caracterizați ca fiind „talente”. Ei realizează opere a căror originalitate este remarcată cel puțin pe plan național.

e) *Creativitatea emergentă* este caracteristică geniului, a omului care aduce schimbări radicale, revoluționare, într-un domeniu și a cărui personalitate se impune de-a lungul mai multor generații.

În afara de aceste aspecte, dacă nu creativitatea, cel puțin imaginația este necesară fiecărui dintre noi în condițiile vieții obișnuite. O echipă de psihologi de la Universitatea Harvard a studiat caracteristicile psihice ale unor muncitori instabili, cei care creează fluctuația forței de muncă, aspect stăjenitor pentru managerii întreprinderilor. Sunt acele persoane care azi se angajează într-o fabrică, dar după o lună-două, pleacă în altă parte, dar nici aici nu stau mult s.a.m.d. Examenarea a arătat că majoritatea lor erau lipsiți de imaginație, în sensul de a nu fi capabili să-și imagineze cum de ceilalți văd lucrurile altfel, au alte opinii, alte valori. Numim aptitudinea de a te identifica cu o persoană și a vedea lumea cu ochii ei, cu mentalitatea ei – *empatie*. Empatia presupune puțină imaginație care însă lipsește muncitorilor amintiți mai sus și de aceea ei aveau

numeroase neintelegeri, ducand fie la parasirea institutiei, fie la demiterea lor. Absenta capacitatii empatice ar explica, dupa aceiasi cercetori, si mai multe din divorturi, unii dintre cei casatoriti nefiind capabili de empatie, deci sa-si imagineze alte dorinte, alte interese decat cele personale, ceea ce devine usor sursa de conflict. Iata ca, macar sub aceasta forma, imaginatia este o insusire valoroasa, imprtanta pentru o convetuire armonioasa.

In ce priveste factorii creativitatii, se poate vorbi, mai intai, de *aptitudini* pentru creatie. Exista anumite structuri cerebrale, pe care nu le cunoastem, care favorizeaza imaginatia, ele creand predispozitii de diferite grade pentru sinteza unor noi imagini, noi idei. Totusi e nevoie de interventia mediului, a experientei pentru ca ele sa dea nastere la ceea ce numim talent. Sunt unii ce exagereaza chiar rolul muncii in creatie. De exemplu, Thomas Edison, cunoscutul inventator, sustinea ca geniul este 99% transpiratie si 1% inspiratie. Acest punct de vedere se justifica prin specificul domeniului sau, inventiile de ordin tehnic, deoarece a trebuit sa incerce peste 3.000 de substante pana sa ajunga la cea mai rezistenta la tensiunea din becul electric (atunci a fost gasit filamentul de carbune). Dar teza lui Edison nu se aplica in cazul lui Mozart, capabil sa scrie o sonata in cateva zile. De munca este nevoie, dar nu chiar in proportia preconizata de renumitul inventator.

Fara indoiala, un al doilea factor care trebuie amintit il constituie *experinta*, cunostiintele acumulate. Importanta nu este doar cantitatea, bogatia experientei, ci si varietatea ei. Multe descoperiri intr-un domeniu au fost sugerate de solutiile gasite in alta diciplina. Nu intamplator se insista in pedagogie asupra valorii culturii generale.

Se disting doua feluri de experiente: a) o experienta directa, acumulata prin contactul direct cu fenomenele sau prin discutii personale cu specialistii si b) o experienta indirecta, obtinuta prin lectura de carti ori audierea de expuneri. Prima forma are un mai puternic ecou psihic, ceea ce nu inseamna ca ar fi de neglijat cartile, care ne pun in contact cu mari spirite ce stralucesc de-a lungul multor secole.

Pot fi considerate ca factori interni ai dezvoltarii creativitatii, *motivatia* si *vointa*, amintite cand ne-am referit la structura ei. Crestera dorintei, a interesului pentu creatie, ca si a fortei de a birui obstacole are, evident, un rol notabil in sustinerea activitatii creatoare.

In ce priveste rolul inteligentei, situatia e mai putin clara, desi e evident ca in domeniul stiintei prezenta este de netagaduit. In conformitate cu experientele efectuate, relatia dintre inteligenta si creativitate e complexa. S-au aplicat, la un mare numar de subiecti, teste de inteligenta si creativitate. S-au obtinut corelatii semnificative, dar destul de modeste. Analiza rezultatelor a aratat ca printre subiectii cu note ridicate la inteligenta sunt unii avand cote slabe la creativitate. In schimb, cei cu perforemante ridicate de creativitate aveau la inteligenta cote cel putin mijlocii, de unde concluzia necesitatii sale pentru o creativitate

superioara. Totodata reiese ca in anumite tipuri de inteligenta (gandirea critica) nu e implicat si spiritul creativ.

In ultima analiza, *societatea* are o influenta deosebit de importanta pentru infflorirea spiritiului creativ intr-un domeniu sau altul. In primul rand, intervin cerintele sociale. Stralucita epoca a Renasterii italiene, in domeniul picturii si sculpturii, se explica prin imbogatirea negustorilor, atagand dupa sine cerinta construirii de palate impodobite cu picturi si sculpturi, care a stimulat talentele existand totdeauna intr-un popor; s-au creat scoli iluste permitand ridicare acestor arte pe cele mai inalte culmi. In secolul nostru, dimpotriva, interesele societatii s-au indreptat spre progresul tehnicii, aceasta cunoscand o dezvoltare fara precedent.

Un alt factor determinat in stimulare creativiatii il constituie gradul de dezvoltare a stiintei, tehnicii, artei. De pilda, forta aburului era cunoscutaa inca din antichitate. Existau jucarii ce se miscau datorita presiunii aburului. Apoi zeul Baai Moroen, divinizat in orientul mijlociu, era infetisat printr-o uriasa statuie de bronz. In zilele de sarbatoare se facea un foc mare la baza acestei statui care incepea sa miste din maini si sa scoata un sunet inspaimantator. Preotii stiau ca focul incalzea puternic un recipient cu apa, si aburii apasau pe niste clapete actionind mainele. Dar totul era un secret pazit cu strasnicie. In ce priveste productia materiala, ea era efectuata de sclavi si nu exista nici o preocupare de a le inlesni munca. La inceputul secolului 18-lea, dezvoltindu-se manufactura, a aparut si diviziunea muncii. Prin simplificarea operatiilor efectuate de un muncitor s-a putut contura ideea folosirii fortei aburului pentru miscarea unor mecanisme, executind miscari simple rectilinii ori circulare. De asemenea, Einstein n-ar fi putut formula teoria sa asupra relativitatii daca, in prealabil alti savanti n-ar fi efectuat o serie de experiente al caror rezultat nu se putea explica prin legile mecanice cunoscute atunci.

Exista o puternica influenta directa exercisata de precedetori, de profesori: Socrate l-a influentat pe Platon, Hayden l-a influentat pe Beethoven. Chiar daca ulterior elevul se indeparteaza de modelele initiale, acestea au un rol deosebit in formarea tineretului.

Societatea poate avea si functia de frana in dezvoltarea cunoasterii. Sa ne amintim de persecutiile Inchizitiei si Italia sau de intoleranta stalinista,, impiedicind progresul stiintelor sociale si biologice.

3. Dezvoltarea creativitatii

Multa vreme creati a fost considerata apanjul exclusiv al unei minoritati restrinse. Distingand insa mai multe trepte calitative in cereativitate si observind cum si efooturile de gandire obisnuita implica ceva nou, cel putin pentru persoana aflata intr-un impas, satazi nu se mai face o separare neta intre omul obisnuit sicreator. Orice om normal poate realiza o imbunatatire in munca sa, o mica inovatie sau inventie. Ca dovada ca, in multe tai, numarul inventatorilor cu brevet e de ordinul zecilor si chiar al sutelor de mii. Pentru a se ajunge la o astfel

de performanta, e nevoie de preocupare speciala, de conditii favorabile dezvoltarii imaginatiei. Si, intr-adevar, asistam astazi la deschiderea unor „cursuri de creativitate” si chiar „scoli de inventica”. Ce se poate face deci pentru stimularea creativitatii? Mai intai, trebuie sa fim constienti, si sa combatem anumite piedici in calea manifestarii imaginatiei, creativitatii. Asemenea obstacole exterioare sau interente individului sunt denumite, de obicei, blocaje.

a) Blocajele creativitatii

1) Mai intai, sunt amintite *blocajele culturare*. *Conformistul* este unul din ele: dorinta oamenilor ca toti cetatenii sa gindasca si sa se poarte la fel. Cei cu idei sau comportari neobisnuite sunt priviti cu suspiciune si chiar cu dezaprobare, ceea ce constituie o descurajare pentru asemenea persoane. Apoi, exista in general o *neincredere in fantezie* si o pretuire exagerata a ratiunii logice, a rationamentelor. Dar, vom vedea cind se va studia gindirea, ca deductiile riguroase nu permit un progres real decat daca fundamenteza rezultatele unor constructii sau ale unor operatii imaginare. Nici matematica nu poate progresa fara fantezie. Aceasta atitudine sceptica, observata atat la oameni simpli, cat si la cei cultivati, si-ar putea avea originea in existenta unor indivizi cu imaginatie bogata, dar comozi, lenesi, care nici nu-si fac cum trebuie obligatiile serviciului, daramite sa creeze opere de valoare. Cel mult, ei pot distra un grup, la o petrecere.

2) *Blocaje metodologice* sunt acelea ce rezulta din procedeele de gindire. Asa e cazul *rigiditatii algoritmilor anteriori*. Se numeste algoritm o succesiune determinata de operatii permitind rezolvarea unei anumite categorii de probleme. Noi sintem obisnuiti sa aplicam intr-o situatie un anumit algoritm si, desi nu pare a se potrivi, staruim in a-l aplica, in loc sa incercam altceva. De asemenea, se observa cazuri de *fixitate functionala*: folosim obiecte si uneltele potrivit functiei lor obisnuite si nu ne vine in minte sa le utilizam altfel. Sa dam un exemplu simplu: in timpul razboiului, o grupa de soldati cartiruita intr-o casa parasita dintr-o localitate evacuata de inamic. Acolo ramasera mai multe scaune, dar nu exista nici o masa. Mai multe zile soldatii s-au chinuit sa manince pe brate, pana cand unuia i-a venit ideea sa scoata usa din balamale si, punind-o pe patru scaune, au avut o masa foarte comoda. Aceasta idee a venit foarte tirziu, intrucat pentru noi functia usii este de a inchide o incapere si nu de a servi drept o scandura pentru masa. Tot in aceasta categorie de blocaje gasim si *critica prematura*, evidentiata de Al. Osborn, unul din promotorii cultivarii creativitatii. Atunci cand ne gandim la solutionarea unei probleme complexe, spune el, sunt momente cand ne vin in minte tot felul de idei. Daca, indata ce apare o sugestie, ne apucam sa discutam critic valoarea ei, acest act blocheaza venirea altor idei in constiinta. Si cum prima sugestie de obicei nu e cea mai buna, ne aflam in impas. Cand imaginatia trece printr-un moment de efervescenta, sa lasam ideile sa curga – doar sa le notam. Numai dupa acest izvor de inspiratie seaca, sa trecem la examenul analitic al fiecaruia. Osborn a

intitulat acest procedeu *brainstorming*, ceea ce în traducere literară ar fi „furtuna, asaltul creierului” – în limba noastră iol caracterizăm ca „asaltul de idei” sau „evaluarea amanată”. *Brainstormingul* poate fi utilizat în munca individuală, dar el este cunoscut mai ales printr-o activitate de grup, despre care vom vorbi imediat.

3) În fine, mai există și *blocaje emotive*, întrucât, așa cum se știe, factorii afectivi au o influență importantă: *teama de a nu grsi*, de a nu se face de ras, poate împiedica pe cineva să exprime și să dezvolte un punct de vedere neobisnuit. De asemenea, *graba de a accepta prima idee* este greșită, fiindcă rareori soluția apare de la început. Unii *se descurajează rapid*, dat fiind că munca de creație, de inovație este dificilă și solicită eforturi de lungă durată. Și *tendința exagerată de a-i întrece pe alții* implică evitarea ideilor prea deosebite și daunează procesul de creație.

b) Metode pentru stimularea creativității

Aspirația spre dezvoltarea spiritului creativ a dus la conceperea unor metode care, pe de o parte, să combată blocajele, iar pe de altă, să favorizeze asociația cât mai liberă a ideilor, utilizând astfel la maximum resursele inconștientului.

1) Una din cele mai populare este *brainstormingul* despre care am amintit mai sus, dar utilizat în condițiile unei activități de grup. Iată cum recurge: presupunem că într-o fabrică s-a ivit o problemă dificilă, și s-a hotărât convocarea grupului de brainstorming; se trimite câte o invitație membrilor în care se specifică problema, ziua, ora și locul întrunirii; persoanele respective au fost alese, mai demult, urmărindu-se să facă parte din cele mai diverse profesii, deci, pe lângă ingineri, vor fi un biolog, un zierist, un istoric, un agronom, un fizician ș.a., asigurându-se în acest fel, din capul jocului, o varietate a punctelor de vedere. Acești specialiști iau act de problema, dar nu o analizează în mod special. În ziua stabilită vin, adunați în jurul unei mese, și după o luare de contact, începe ședința propriu-zisă, condusă de un mediator. De obicei, pe o tablă mare se scriu de obicei cele patru reguli ale brainstormingului: „judecata critică este exclusă”; „cât mai multe idei”; „dati frau liber imaginației” și ultima: „combinările și ameliorările sunt binevenite”. Există și un secretar care stenografiă tot ceea ce se spune. Unul dintre cei de față începe prin a debita tot ce-i trece prin minte în relația cu problema, fără nici o selecție sau preocupare de exactitate. După ce el termină, începe altul, nu se discută nimic, urmează al treilea ș.a.m.d. La un moment dat ideile abundă, apoi se raresc și în cca 45-60 de minute inspirația secatuiește, ședința se încheie, dar mediatorul reamintește participanților, dacă ulterior le mai vine vreo idee, să o comunice telefonic secretarului. După aceea, se adună specialiștii întreprinderii și parcurgând lista, caută ideea care sugerează o soluție optimă. Metoda dă adeseori bune rezultate, altfel n-ar mai fi utilizată cu regularitate în întreprinderi și în institute. Comunicarea unor idei într-un grup are

avantajul de a solicita asociatii benefice altuia, poate deschide un nou orizont, dand prilejul persoanei sa formuleze pareri care i-ar fi venit in minte daca ar fi lucrat singur. Experiente riguloase au aratatca, lucrand in grup, se produc mai multe idei, se gasesc mai multe solutii, decat daca membrii grupului ar lucra fiecare separat. Desigur, nu orice problema poate fi abordata in felul arata, mai ales cele care solicita scrisul si, de asemenea, nu in orice fraza, ci doar atunci cand impasul este bine precizat.

- 2) Tot o metoda asociativa este si *sinectica* inovata de W. Gordon. Acesta era convins de valoarea psihanalizei si deci de rolul hotarator al inconscientului. Cum, dupa aceasta doctrina, „sinele” se exprima prin metafore, in centrul atentiei se afla stradania de a gasi metafore cu problema prezentata. Si aici, din grup fac parte 6-8 persoane de diferite profesii. Mai intai se face „srainul familiar” adica se clarifica bine dificultatile problemei. Apoi se transforma „familiarul in ceva strain”, adica se cauta metafore, comparatii, personificari. De pilda, daca se studiaza imbunatatirea unui carburator, cineva isi imagineaza ca este „un plaman cand rar si profund, cand superficial si repede” ; altcineva invoca „balenacare, dupa o inspiratie puternica, nu mai respira multa vreme” etc. Dupa ce se formuleaza circa 20 de analogii-metafore, aceleasi persoane studiaza impreuna cu specialistii solutionarea optima a problemei, sugerata de una sau alta din metafore. Acesta e partea cea mai dificila si dureaza mai multe ore. Exista si alte metode in care nu se recurge la asociatii libere, dar se stimuleaza creativitatea prin grup.
- 3) *Metoda 6-3-5*. Este vorba de impartirea unui adunari in grupuri de 6 persoane, in care fiecare propune trei idei intr-un timp maxim 5 minute. Primul grup discuta problema si, pe o fisa, sint trecute trei idei, fiecare fiind capul unei coloane se va completa de catre celelalte grupuri. Dupa 5 minute, fisa este trecuta unui alt grup care adauga alte trei idei in coloane, sub celelalte s.a.m.d. pana ce fiecare fisa trece pe la toate grupurile. Conducatorul strange foile, le citeste in fata tuturor si se discuta pentru a se hotari care din propuneri sa fie insusita.
- 4) *Pshilips 6-6*. Este tot o metoda menita sa consulte un numar mare de persoane. Aceasta multime segrupeaza in cate 6 persoane, urmand a discuta problema timp de 6 minute. Mai intai, animatorul explica metoda si avantajul ei, apoi expune problema. Se urmareste ca grupurile sa fie cat mai eterogene. Fiecare isi alege un coordonator si se discuta timp de 6 minute. La urma, fiecare grup isi anunta parerea. Urmeza o discutie generala – dupa care se trage concluzia. In felul acesta, intr-un timp scurt, se consulta opinia multora: 4-5 minute organizarea, 6 minute discutia in colectiv, 2 minute raporteaza rezultatul fiecare ; daca sint 10 grupe = 20 minute. Deci avem circa 30 minute. Discutia finala poate dura 30 de minute, deci in circa o ora se pot rezuma parerile a 60 de

persoane. Cand e vorba de o problema complexa, se pot organiza grupuri de 4 membri, avand la dispozitie 15 minute.

- 5) *Discutia panel.* Termenul *panel* inseamna in engleza „jurati”. Si in acest caz e vorba de participarea unor colectivitati mai mari. Discutia propriu-zisa se desfasoara intr-un grup restrans („juratii”), e format din persoane competente in domeniul respectiv. Ceilalti pot fi zeci de persoane- asculta in tacere ceea ce se discuta. Acestia pot interveni prin biletele transmise „juratilor”. Uneori biletelele sunt de hartie colorata: cele albasre contin intrebari, cele albe-sugestii, cele rosii- pareri personale. Mesajele sunt primite din unul din membrii participanti la dezbateri, care introduce in discutie continutul unui biletel atunci cand se iveste un moment prielnic (i se spune „injectorul de mesaje”). Discutia e condusa de un „animator”. La urma, persoanele din sala pot interveni si in mod direct, prin viu grai. In incheiere, animatorul face o sinteza si trage concluzii.

Discutiile *panel* sunt organizate aproape zilnic de posturile de televiziune. Auditorul (zeci de mii de persoane) urmareste discutia acasa si poate interveni prin telefon. Ceea ce lipseste discutiilor televizate sunt sintezele si concluziile animatorului, totul ramane in aer si cetatenii nu stiu ce sa creada! De altfel, nu sunt discutii urmarind creatia, ci numai informatia.

a) *Dezvoltarea creativitatii in invatamant*

Cata vreme creatia era socotita un privilegiu dobandit ereditar de o minoritate, scoala nu sa ocupat in mod special de acest aspect, desi, e drept, s-au creat ici colo clase speciale pentru supradonati. Decand se arata ca automatele dirijate de calculatoare infaptuiesc toate muncile monotone, stereotipe si deci omului ii revin mai mult sarcini de perfectionare, de innoire, cultivarea gandirii inovatoare a devenit o sarcina importanta a scolilor de masa. Pe langa efortul traditional de educare a gandirii critice, stimularea fanteziei apare si ea ca un obiectiv major. Aceasta implica schimbari importante, atat in mentalitatea profesorilor, cat si in ce priveste metodele de educare si instruire.

In primul rand, trebuie scimbat climatul, pentru a elimina blocajele culturale si emotive, puternice in scoala din trecut. Se cer relatii distinse, democratice, intre elevi si profesori, ceea ce nu inseamna a cobora statutul social al celor din urma. Apoi, modul de predare trebuie sa solicite pariciparea, initiativa elevilor- e vorba de acele metode active, din pacate prea putin utilizate in scoala romaneasca. In fine, fantezia trebuie si ea apreciata corespunzator, alaturi de temeinicia cunostintelor, de rationamentul riguros si spiritul critic.