

## **ARGUMENT**

### **Privind dinamica teho-culturală a imaginii de film și relația estetică cu alte medii audiovizuale.**

Găsim un larg spectru de imagini în mișcare, o formă de ecran și un mediu de reprezentare vizuală oricând, oriunde și orice dimensiuni – în centre comerciale, aeroporturi, parcuri, automobile, în aer liber sau spații private, miniecrane de telefon mobil sau tablete, multifuncționale și multimediatice.

Cu toate acestea, ecranul și imaginea de cinema nu aparțin trecutului ci mai degrabă se transformă și se reinventează. Nu o singură dată s-a întâmplat ca cinematograful să sufere o reevaluare a principiilor sale, istoria sa a evoluat odată cu un șir de noi abordări tehnologice și conceptuale. Apariția sonorului, trecerea de la alb negru la color, inventarea ecranului lat, inovațiile stilistice din neorealism sau anii 60 – noul val francez, au redefinit și reinventat cinematograful.

Cinematograful este supus astăzi unui șir de transformări – în principal tehnice, care vizează toate domeniile: producția, difuzarea, consumul și estetica filmelor. Suntem contemporani cu o veritabilă inflație a imaginilor și ecranelor folositoare nu numai pentru a privi, a contempla sau a reprezenta lumea din jur dar și pentru a ne trăi propria viață, mai mult decât atât, dezvoltând și un soi de dependență față de factorul tehnologic. Și totul arată că fenomenul, favorizat și de avansul tehnologic, se extinde și se va accelera tot mai

mult. Tot ce înseamnă imagine în mișcare vine să multiplie ecranul clasic – pânza albă a cinematografului interconectând aceste medii ca într-un carusel a tot ceea ce captează și redă imagini.

Chiar dacă preocuparea pentru o dimensiune artistică a realității care să conțină mișcare nu este deloc nouă, la un moment dat, imaginea în mișcare pare să fi dobândit un caracter intrinsec prin felul în care este prezentă în cultura noastră vizuală și în mediul înconjurător, într-o formă de sincretism care pare să aducă împreună diferite tipuri de expresie artistică sau de gândire socio-culturală și spre care se îndreaptă diversele tendințe moderne care vizează expresivitatea în artă și spectacolul în general.

De la apariția cinematografului arta contemporană s-a depărtat de o reprezentare metafizică a mișcării iar în prezent imaginea în mișcare circulă sau comunică în mod automat între mediile care o reprezintă sau o conțin, de la telefonul mobil la o galerie de artă sau sala de cinema, în mod evident, datorită unei tehnologizări care fac ca aproape orice element al realității să poată fi animat aproape până în punctul de incertitudine a delimitării între calitatea dinamică a imaginii în sine și a dinamicii a ceea ce reprezintă sau a ceea ce vor să transmită.

Mișcare, lumină, formă, culoare, spațiu și timp, toate sunt attribute ale imaginii de film, ingrediente de bază sau „materie primă” a expresivității cinematografice. Cercetarea asupra expresivității mișcării, a lucrării de față este susținută de două argumente ambele având ca punct de plecare, în fond, o preocupare personală, mai generală inițial, vizând ideea de dinamism ca și calitate expresivă a reprezentării artistice.

Încercarea de a defini estetic rolul și locul imaginii cinematografice a dus astfel la formularea a două perspective în abordarea tezei, a temei mișcării și a ideii de dinamică: una interioară legată de natura mediului imagine de film – imagine în mișcare iar cealaltă, o încercare de incursiune în dinamica pe care am numit-o exterioară mediului care se reflectă în relația imaginii cinematografice cu alte medii audio-vizuale în sensul unei modelări

sau remodelări continue, dinamice a spațiului expresivității în cinema și în general în artă, prin intermediul imaginii în mișcare.

Prima direcție este susținută de interesul profesional al realizatorului de imagine, un interes științific, academic sau, chiar interesul asemănător curiozității unui copil care-și desface jucăria să vadă din ce e făcută - un interes care vrea să răspundă la întrebarea „cum” se face? - pe când cea de-a doua abordare sau perspectivă vine mai degrabă din responsabilitatea întâlnirii cu imaginea în mișcare, interesat de întrebarea „de ce” este așa?”, din nevoia formulării unui sens estetic neavând pretenția de a găsi neapărat răspunsurile respective ci mai degrabă de a-mi pune corect întrebările.

Într-un comentariu asupra uneia dintre tezele despre mișcare ale lui Henri Bergson, Giles Deleuze spune: „Conform acestei prime teze, mișcarea nu se confundă cu spațiul parcurs. Spațiul parcurs e trecut, mișcarea e prezentă, e actul parcurgerii. Spațiul parcurs e divizibil și chiar infinit divizibil, pe când mișcarea e indivizibilă sau nu se împarte fără a-și modifica natura cu fiecare împărțire. [...] spațiile parcurse aparțin toate unuia și aceluiași spațiu omogen, pe când mișcărilor sunt eterogene, ireductibile între ele.”<sup>1</sup>

În ceea ce privește prima abordare - prima parte a lucrării constă într-o evaluare a acestei naturi a mișcării, a fenomenului și a expresivității ei din punct de vedere al istoriei reprezentării plastice - o privire genealogică asupra etapelor timpurii care au făcut ca imaginile în mișcare să devină o parte intrinsecă a experiențelor noastre, urmând o analiză a bazelor psiho-fiziologice ale percepției mișcării și felul în care acestea afectează natura reprezentării, pentru a ajunge la principalul aspect - acela al expresivității mișcării în imaginea cinematografică din perspectiva narativității și a problemelor de structură a elementelor componențiale care includ mișcare.

---

<sup>1</sup> Deleuze, Gilles, *Cinema 1 – Imaginea Mișcare*, Editura Tact 2012, p. 13.

A doua abordare pune problema expresivității dintr-o perspectivă diferită, aceea a statutului estetic al imaginii cinematografice, o artă a manipulării timpului și spațiului, folosind ea însăși ambiguitatea ca funcție expresivă principală.

Această ambiguitate este data însă și de flexibilitatea care face ca dintre toate formele de reprezentare ecranul de cinema să fie singurul care reușește să iasă din standardul în care este el însuși definit – o dinamică, o mișcare în exterior de relaționare bună sau rea dar de care este afectată.

Vorbind de ambiguitate ca și calitate expresivă a imaginii artistul vizual John Stezaker definește cinematograful ca fiind în mod proeminent un „spațiu al anihilării imaginii”: „În cinema nu poți fi în mod firesc angajat (captivat) de o imagine datorită felului în care imaginile sunt folosite secvențial – se mișcă, se transformă și devin mereu altceva, nu există nemișcarea necesară unei fascinații care apare în cazul unei imagini statice la care suntem conectați în mod perpetuu.(...) Cinema-ul reprezintă o ultimă „*orbire culturală*” în ceea ce privește imaginea (...) o cultură în care nu putem cu adevărat să vedem imaginile (la 24 fps) – vederea urmează să se întâmple dar nu ajungem niciodată să vedem cu adevărat imaginile în continuă derulare. Istoria artei moderne a fost, începând cu Renașterea o istorie a reducăției graduale a angajamentului și a fascinației față de o imagine și un progres al angajamentului față de limbajul care folosește imaginea și față de text. Termenul *imago* a fost alterat de istoriei artei cu care imaginea are o relație narativă, textuală, ceea ce ar trebui să ne intereseze este imaginea în sine a cărei calitate principală este ambiguitatea.”<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> John Stezaker în cadrul unei conferințe din cadrul muzeului Mildred Lane Kemper Art Museum, Washington, 2012, sursa web: <https://www.youtube.com/watch?v=NMFcH3R2mLw>

Făcând o comparație între arta colajului și cinema Stezaker spune că filmul este o artă a construcției prin imagine (prin montaj) iar colajul este o artă a deconstrucției imaginii – a ceea ce reprezintă inițial. În ambele cazuri recontextualizarea fizică și ambiguitatea imaginilor respective reprezintă instrumentul expresiv principal.

Ca imaginea cinematografică să capete sens estetic în toată această dinamică tehno-culturală bazată pe vizual este necesară pe de o parte identificarea ingredientelor fundamentale care țin de expresivitate dar și integrarea acestora într-un context mai larg.

Rudolf Arnheim spune următoarele: „Identificarea și descrierea acestor forțe care acționează într-o compoziție nu sunt suficiente însă pentru descrierea naturii unei experiențe vizuale, la fel cum un organism viu nu poate fi descris doar prin prezentarea anatomiei sale. O experiență vizuală nu se rezumă numai la măsurarea mărimilor, distanțelor, unghiurilor sau lungimilor de undă a culorii. Aceste măsurători [...] definesc numai stimulul, adică mesajul trimis spre ochi de lumea fizică.” Considerând că din lumea fizică despre care vorbește Arnheim face parte și filmul ca „obiect” real, „expresia și înțelesul lui derivă în întregime din acțiunea forțelor perceptuale. Orice linie trasă pe o coală de hârtie, ca și cea mai simplă formă modelată din lut se aseamănă unei pietre pe care o aruncăm într-un lac. Ea tulbură repaosul și modelează spațiul”.<sup>3</sup> Am considerat filmul ca fiind această linie sau formă (modelată prin mișcare) într-o relație directă, la rândul ei dinamică, cu un ecran global care încorporează fel de fel de imagini în mișcare sau altfel spus: „în centrul unui cerc care se află peste tot dar cu circumferința nicăieri.”<sup>4</sup>

Susțin necesitatea acestei analize mai ales considerând importantă o ordonare sau reordonare a priorităților în valorificarea expresivă a mișcării în zilele noastre ținând cont de diversitatea „conceptelor culturii profesiei” din ce în ce mai dificil de tradus estetic într-un proces bazat pe interferențe culturale<sup>5</sup> dar și pe contacte profesionale spontane dat de sistemul de coproducție, finanțare etc. – o încercare astfel de a defini concepte juste ce pot sta la baza unei cinematografii congruente.

---

<sup>3</sup> Arnheim, Rudolf, *Arta și percepția vizuală – o psihologie a văzului creator*, Editura Polirom, 2011, p. 27.

<sup>4</sup> Jean Serroy / Gilles Lipovetsky, *Ecranul global*, Editura Polirom, 2008, p. 22.

<sup>5</sup> Gheorghe Ceaușu, *9 discipline plus 3 domenii*, Editura UNATC Press, 2011.