

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică
„I. L. Caragiale” București

REZUMAT
TEZĂ DE DOCTORAT

EXPRESIVITATEA MIȘCĂRII ÎN IMAGINEA CINEMATOGRAFICĂ
Dinamica tehnoculturală a imaginii de film și relația estetică cu alte medii audiovizuale

Conducător științific:
Prof. Univ. Dr. Florin Mihăilescu

Doctorand:
Prep. Univ. Marius Stefan Iacob

2016

CUPRINS

Cuprins.....	2
Argument.....	4
I. ARHEOLOGIA IMAGINII ÎN MIȘCARE	
I.1. Mișcare, Reprezentare, Iluzie și Cinema.....	11
I.2. Forme culturale pre-cinematice și limbajul Imagine	14
I.3. Imaginea cinematografică în contextul istoriei artei. Mișcarea în artele vizuale, cubismul, futurismul și estetica vitezei.....	32
I.4. Tehnologizarea imaginii cinematografice. Influența tehnologiilor digitale.....	52
II. IMAGINEA - PERCEPȚIE ȘI REPREZENTARE ARTISTICĂ A UNUI EVENIMENT DINAMIC.	
II.1. Mișcarea oculară și psihologia percepției. Baze psiho-fiziologice.....	57
II.2. Imaginea în mișcare în psihologia experimentală. Percepția spațiului și a mișcării.	64
II.3. Procesele de percepție și libertatea artistică a imaginii. Unicitatea reprezentării fotografice și cinematografice.	74
II.4. Despre natura dinamică (cinematică) a obiectelor și evenimentelor..	81
II.5. Abordarea "ecologică" a percepției vizuale.....	90
II.6. Nevoia psihologică a veridicitatii. Realismul și realitatea imaginii în mișcare.....	98
III. DRAMATURGIA IMAGINII ÎN MIȘCARE	
III.1. Rolul mișcării în organizarea elementelor și mijloacelor de expresie într-un sistem unitar, echilibrat și armonios. III.1.1 Cinetismul și dramaturgia mișcării.	107
III.1.2 Mecanismele și Expresivitatea mișcării.....	121

III.1.3 Efecte și funcții narrative ale mișcării.....	126
III.2 Probleme de structurare a formelor în compoziție, semnificațiile și rolul lor în compozițiile statice și dinamice.	
III.2.1 Mișcarea interioară cadrului cinematografic și dinamica compozițională.....	132
III.2.2 Mobilitatea și imobilitatea camerei de filmat. Funcții ale mișcărilor de aparat.....	142
III.2.3 Coordonarea și controlul mișcării în funcție de actor sau alte elemente dinamice ale compoziției.....	156
III.2.4 Valențe ale ritmului și ale echilibrului în compozițiile cinematice.....	167
III.2.5 Mișcare și non-mișcare.....	175
III.2.6 Elipse și racorduri. Continuitate, fragmentare și recompunere a mișcării.....	180
III.2.7 Aspecte expresive ale dinamizării spațiului și timpului prin mișcare.....	186
III.2.8 Mișcarea în filmul de animație și cinematograful <i>live-action</i>	198
III.2.9 Imaginea în mișcare și tendința “documentară” în animație.....	202
III.2.10 Animația experimentală și Imaginea abstractă în cinema.....	209
III.2.11 Imaginea animată în New Media și Interactive Media.....	218
IV. DINAMICA MEDIULUI IMAGINE ȘI AUTONOMIA ESTETICĂ A IMAGINII ÎN MIȘCARE	
IV.1 Imaginea și noi configurații ale timpului, spațiului și mișcării. Valorificarea prin mișcare a spațio-temporalității în forme de artă vizuală conexe cinematografului.....	228
IV.2 Spații de interferență și influența mediilor clasice asupra New Media.....	232
IV.3 Mișcare și simulacru în imaginea cinematografică. Videofagia și Consumismul Imaginii.....	243
Repere bibliografice.....	251

ARGUMENT

Găsim un larg spectru de imagini în mișcare, o formă de ecran și un mediu de reprezentare vizuală oricând și oriunde – în magazine, aeroporturi, automobile și avioane – orice dimensiuni, în aer liber, miniecrane de telefon mobil, 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 și 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 folosite 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 multiplice ecranul clasic – pânza albă a

cinematografului interconectând aceste medii ca într-un carusel a tot ceea ce captează și redă imagin

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 al 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 atribute 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, Gilles 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."¹

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 compoziționale care includ mișcare.

¹ Deleuze, Gilles „Cinema 1 – Imaginea Mișcare”, Ed. Tact 2012, p. 13

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

Această ambiguitate este dată 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."²

² 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 tehnoculturală 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 de 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”.³ Și 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.”⁴

Suștin 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 culturale⁵ 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.

³ Arnheim, Rudolf „*Arta și percepția vizuală – o psihologie a văzului creator*”, Ed. Polirom, 2011, p.27

⁴ Jean Serroy / Gilles Lipovetsky – „*Ecranul global*”, Ed. Polirom, 2008, p.22

⁵ Termen folosit de Gh. Ceausu – „9 discipline plus 3 domenii” Ed. UNATC Press, 2011

I. ARHEOLOGIA IMAGINII ÎN MIȘCARE

I.1 Mișcare, Reprezentare, Iluzie și Cinema

Vedem, producem și interpretăm imagini. De-a lungul timpului, mai multe aspecte ale unei "realități neobișnuite" au marcat vizual momentele principale ale unui șir de descoperiri sau revelații care alcătuiesc complexitatea creației umane. Ca și în scena din peștera lui Platon, având percepția unei realități iluzorii, ca într-o stare de veghe virtulă, prizonierul forțat să *vadă* doar ceea ce se proiectează în fața sa, ne duce cu gândul la condiția spectatorului.

"Iar mai întâi, el ar vedea mai lesne umbrele, după aceea oglindirile oamenilor și ale celorlalte lucruri, apoi lucrurile însele. În continuare, i-ar fi mai ușor să privească în timpul nopții ceea ce e pe cer și cerul însuși, privind deci lumina stelelor și a lunii mai curând decât, în timpul zilei, soarele și lumina sa."⁶

Putem numi această alegorie a Peșterii – o alegorie a cunoașterii, ca un prim mod pre-cinematic de abordare filosofică dar și estetică a imaginii – a cunoașterii prin imagine – de altfel, ideea lui Platon fiind o anticipare a ideii de reprezentare a unei imagini prin expresivitatea rezultată în urma unui "dialog" arhetipal lumina-umbră.

"Orice imagine, în fond, este un rezumat simbolic al ideii pe care și-o face artistul despre lumea nelimitată a senzațiilor și a formelor, o expresie a dorinței sale de a face să domnească

6 Platon, Republica VII, Editura Științifică și Enciclopedică, București 1986

într-înşa ordinea descoperită de el.”⁷ “Platoul” și “mizanscena” imaginate de Platon devin în istoria imaginii mai mult decât o simplă analogie, fiind trecerea concretă din categoria de viziune (închipuire) în cea de imagine propriu-zisă posibilă tehnic. Această luptă a trecerii de la viziune în concret, de la iluzie la cunoaștere, continuă acum, ea a luat formă în istorie într-o paleta vastă de combinații prin care a trecut și trece cinematograful în această problemă complexă a imaginarului și oferă în continuare foarte multe înțelesuri în abordarea unui studiu de estetică a imaginii.

“Prin opera de artă nu descoperim niciodată un decupaj stabil al universului, nu ne aflăm la același nivel cu natura ci cu spiritul omului.”⁸

Poate doar tehnologia este cea care se schimbă, iar tehnologia este până la urmă factorul culminant în prezentarea finală a produsului în special în istoria acestui mediu de reprezentare și re-creere a mișcării. De fapt tehnologia stă la baza reprezentării finale deoarece este de fiecare dată o versiune îmbunătățită a ei însăși. Orice subiect rămâne în mare parte neschimbat în toate versiunile până când avansul tehnologic îl aduce într-o nouă zonă de expresie datorată tocmai fazelor lui de evoluție – așezarea lui în alt context tehnologic.

Analiza detaliată a elementelor și a evenimentelor care au precedat, influențat și definit expresivitatea mișcării presupune o istorie a evoluției imaginii – optică, imagini pinhole (stenope), camera obscură, fenomenul de persistență a vederi, prestidigitatori, lanterne magice, fantasmagorii, fotografiile animate – până la apariția imaginii cinematografice.

Cinematograful a început ca o proiecție de imagini fotografice statice și a fost definit pe parcurs ca fiind un dispozitiv tehnic pentru obținerea iluziei de mișcare cu ajutorul mijloacelor fotografice. Indiferent de ce definiție dă cineva filmului acesta rămâne fără îndoială o descoperire majoră în istoria artei.

⁷ Elie Faure, *Istoria Artei*, Ed. Meridiane, București, 1970

⁸ P. Francastel, *Figura și locul*, Editura Univers, București, 1971

.....

I.2. Forme culturale pre-cinematice și limbajul imagini in mișcare

Tendința de a spune povești cu ajutorul imaginilor in mișcare datează din perioada picturilor din peșterile *Lascaux* sau *Altamira* care înfățișează animale cu picioare multiple pentru a sugera mișcarea.

Încercări de a reprezenta mișcarea sunt evidente și în vechile decorații murale egiptene sau pe vasele grecești. Animația propriu-zis și senzația de continuitate a mișcării nu poate fi reprezentată fără înțelegerea unui principiu fundamental fiziologic al ochiului uman – acela al persistenței vederii retiniene. Acest fenomen implică abilitatea ochiului de a reține o imagine pentru o fracțiune de secundă – între o zecime și o șaisprezecime de secundă, după ce aceasta dispăre. Creierul nostru interpretează și inregistrează o succesiune rapidă a unor imagini statice diferite a pe o imagine cu mișcare continuă. O scurtă perioadă în care fiecare imagine persistă pe retină este suficientă pentru a face legătura de continuitate cu următoarea sau precedenta imagine. ⁹



fig. 1: Formarea naturală unei imagini după principiul camerei

⁹ Există și alte teorii psiho-fiziologice conform cărora mișcarea aparentă care stă la baza imaginii cinematografice și a animației este provocată de așa numitul fenomen *phi*, teorie susținută prin experimente realizate de psihologul Max Wertheimer la începutul sec.20.

obscure pe peretele unei peșteri paleolitice.¹⁰

.....

Arta egipteană

Deși sunt caracterizate de o reprezentare frontală, lipsită de perspectivă și care lasă puține posibilități de a intui mișcarea, în special din perioada Regatului Vechi (sec 27 î.Hr.), picturile egiptene încep, odată cu epoca regatelor Mijlociu și Nou , să fie preocupate de reprezentarea mișcării.

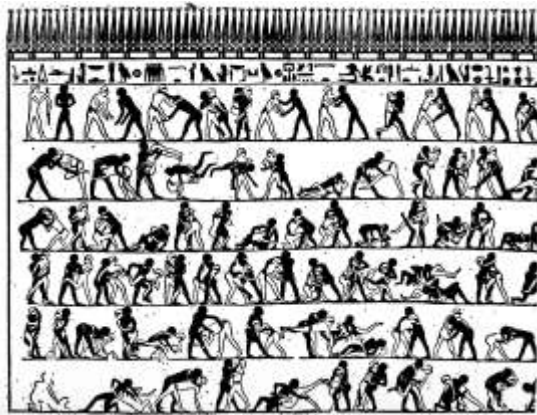


fig.4: pictură murală dintr-o cameră mortuară datată aprox. 240 î.Ch, reprezentând sportivi luptători în acțiune.¹¹

Această pictură egipteană arată un exemplu în care regăsim expresia vizuală a vitalității epocii, într-o încercare de a reprezenta luptătorii în faze succesive ale mișcării în timpul unei sesiuni de antrenamente. Fiecare mișcare este reprezentată secvențial, în faze statice ale diferitelor momente ale mișcării asemănător fotogramelor de pe pelicula cinematografică. Animația modernă și imaginea cinematografică are rădăcini, ca formă de artă narativă, în aceste reprezentări la fel ca și în frescele spiralate din Roma antică (columna lui Traian),

¹⁰ sursa imaginii: GATTON, Matt. "Paleo-camera and the Concept of Representation" in *Pleistocene Coalition News*, Vol. 2: Issue 3 (John Feliks, ed.) May-June, 2010.

¹¹ sursa imaginii: <http://www.visual-arts-cork.com/ancient-art/egyptian.htm#painting>

tapițeriile din Bayeux, Franța sau papyrusurile orientale din China și Japonia. Ca și în cazul fotogramelor, sunt momente statice luate individual, ansamblul în schimb fiind o reprezentare dinamică, plină de mișcare.



fig. 5: reprezentarea mișcării într-o secvență de luptă dintr-o secțiune a tapiseriei din Bayeux, Franța (sec.11)¹²

I.3. Imaginea cinematografică în contextul istoriei artei. Mișcarea în artele vizuale, cubismul, futurismul și estetica vitezei.

"Spațiul și timpul¹³ (în artă) poate reprezenta multe lucruri: relativitatea mișcării, măsurarea și integrarea ei, înțelegerea simultană a interiorului și exteriorului, revelarea structurii înaintea

¹² sursa imaginii: <http://www.readingmuseum.org.uk/schools/sessions/bayeux-tapestry>

¹³ László Moholy-Nagy publică în 1928 lucrarea "The New Vision" apoi în 1947 "Vision in Motion", o lucrare manifest la care vor face apel mulți artiști interesați de ideea de mișcare și artă kinetică, într-un context în care teoriile științifice

fațadei. Înseamnă o viziune nouă asupra materialelor, a energiilor, a tensiunilor și a implicațiilor lor sociale”¹⁴

În articolul său din revista „Verve”, Andre Malraux scria că „cinematograful nu este decât aspectul cel mai evoluat al realismului plastic, ale cărui principii au apărut o dată cu Renașterea, și și-au găsit expresia limită în pictura barocă.”¹⁵

Imaginea capătă în contextul istoriei artelor plastice semnificații care nu țin numai de estetica ei ci în primul rând de o istorie a psihologiei. Andree Bazin spune despre istoria artelor plastice că este în esență “O istorie a asemănării sau dacă vreți, o istorie a realismului”.¹⁶ Imaginea a dus nu numai o luptă de echilibru între simbolismul și realismul formelor ci, o luptă generatoare de progres, de metamorfoză modelată de natura ei dinamică ca mediu de comunicare și instrument de expresie și de poziționare a ei “în centrul unui cerc care se află peste tot dar cu circumferința nicăieri”.¹⁷



Fig. 7: Antonio și Arturo Bragaglia, “Violoncelistul”, 1913

ale epocii (Teoria relativității a lui Einstein și dualitatea spațiu-timp) își găseau loc în expresia artistică a acelei perioade. Celebrând această relație spațiu-timp în interes artistic, Moholy-Nagy, inspirat și de influența pe care Teoria Relativității o are asupra lucrărilor lui Balla sau Duchamp, creează celebra sculptură kinetică Modulator Lumină-Spațiu (Light-Space Modulator) 1922-1930. Pentru Moholy-Nagy “Vision in Motion” este un sinonim cu simultaneitatea spațiu-timp, un mijloc de a înțelege această nouă dimensiune.

¹⁴ László Moholy-Nagy, *Vision in Motion* (Chicago: Paul Theobald, 1947, 1965), p. 268.

¹⁵ Citat de Andree Bazin, “Ce este cinematograful”, ed. Meridiane, 1968, p 7

¹⁶ Andree Bazin, “Ce este cinematograful”, ed. Meridiane, 1968, p 7

¹⁷ Jean Serroy / Gilles Lipovetsky – “Ecranul global”, Ed. Polirom, Iași, 2008

.....

Picturi ca cea a lui Marcel Duchamp "Nud coborând o scară" și cea a lui Giacomo Balla "Dinamismul unui cățel în leasă" arată modul în care acești artiști reușesc să descrie viteza și mișcarea prin intermediul picturii. Imaginile apar nedefinite realist ca și cum pictorul a înregistrat întreaga mișcare într-o perioada de timp nu doar într-un anumit moment. Chiar dacă pictorii futuriști axați pe dinamică pentru a celebra avântul erei industriale contestau imaginea filmată, viziunea lor artistică susține faptul ca futurismul și cinematograful tocmai se întâlneau.



fig 11: Marchel Duchamp, "Nud coborând scara. Nr. 2", , 1912, despre care autorul spune: *"Scopul meu a fost o reprezentare statică a mișcării, o compoziție statică prin indicarea pozițiilor variate a unei forme în mișcare – cu nici o încercare de a reda un efect filmic prin intermediul picturii"*¹⁸

Această pictură a lui Duchamp combină elemente atât cubiste cât și futuriste. În compoziție mișcarea este redată prin imagini succesive suprapuse similare mișcării sugerate de fotografia stroboscopică. Marcel Duchamp recunoaște influența fotografiilor lui Etienne-Jules Maray sau ale lui Muybridge.

¹⁸ Citat preluat din „Conceptual revolution in modern art”, David W. Galenson, Cambridge University Press, 2009, p132.

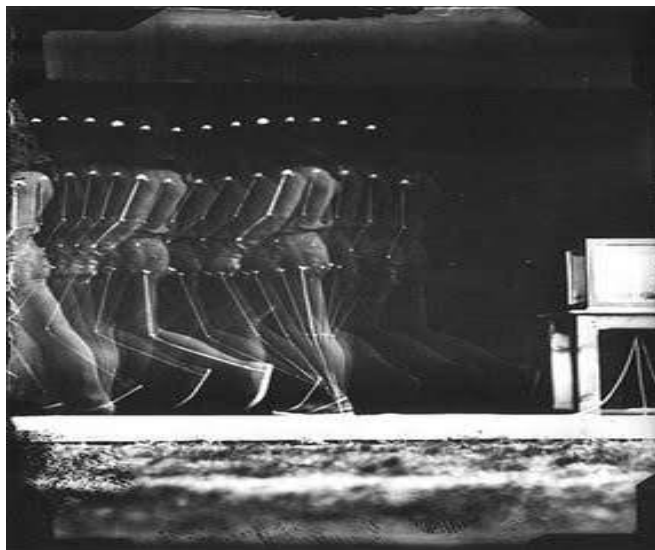


Fig 12: Etienne-Jules Marey "Bărbat în mers" 1890-1891

Un mod extrem de uzual de a reprezenta mișcarea la sfârșitul secolului 19 a fost *fotografia stroboscopică*. Tehnic, acest tip de fotografie se realizează cu un timp de expunere lung dat de deschiderea obturatorului, o sursă de iluminare stroboscopică și un subiect în mișcare. Fiecare moment de aprindere a luminii crează o expunere pe peliculă a fiecărui moment al mișcării, iar ca rezultat final se obține o combinație a momentelor mișcării.

.....

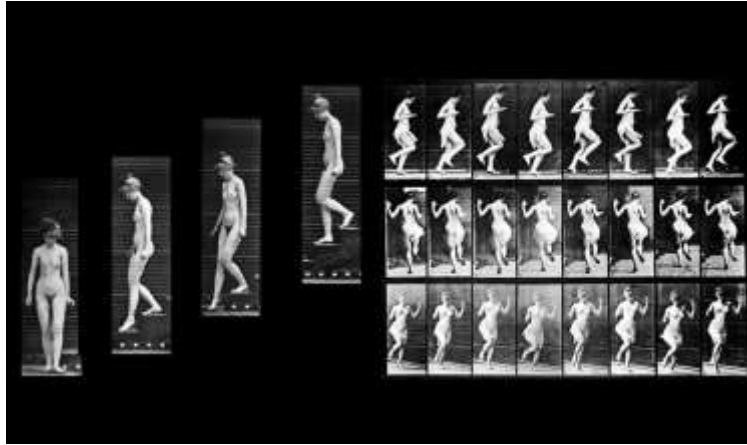


Fig 14: Eadweard Muybridge, "Femeie coborând scara", 1887, studiu de mișcare

Nou apăruta cultură a manifestului futurist trebuie să exalte mișcarea, ca fiind singura realitate a lumii moderne. Imobilitatea nu este decât o aparență, totul este dinamic, vibrează sau se deplasează. Această admirație exagerată pentru mișcare merge până la a apologia idea de distrugere sau divizionism. Futuriștii acordă o mare importanță luminii, care distruge materialitatea corpurilor (o expresivitate diferită a luminii care în cinema materializează) și imobilitatea materiei. În "*Fetiță alergând pe un balcon*" (1912) Giacomo Balla se inspiră din cronofotografiile lui Etienne-Jules Marey (fig 12) încercând să se apropie de realitatea mișcării printr-un demers artistic care impune mișcarea, lumina și culoarea ca modalități expresive.

II. IMAGINEA – PERCEPȚIE ȘI REPREZENTARE ARTISTICĂ A UNUI EVENIMENT DINAMIC.

II.1. Mișcarea oculară și psihologia percepției. Baze psihofiziologice.

.....

Orice considerație referitoare la compoziție, balans compozițional sau elemente vizuale aflate în relație – făcută fie din perspectiva autorului imaginii, fie din cea a observatorului – nu poate să nu țină cont de condițiile generale ale percepției vizuale umane, de aspecte importante precum câmpul vizual, mișcarea oculară sau percepția culorilor.

Analizată într-un sens general, mișcarea definește schimbarea sau transformarea obiectelor și fenomenelor lumii materiale sau ideale (iluzorii), iar într-un sens mai restrâns, mișcarea desemnează deplasarea obiectelor în spațiu și schimbarea poziției lor într-un anumit interval de timp.

Mișcarea are la bază percepția modificărilor succesive ale poziției unui obiect față de un punct inițial și față de reperele din jur. Percepția acestor modificări este posibilă prin mișcarea poziției capului și prin mișcările de urmărire a globilor oculari care asigură poziționarea obiectului respectiv în zona vederii centrale. Ochiul uman percepe *prezența mișcării, obiectul care se mișcă, direcția mișcării și viteza mișcării.*

Semnalele cognitive care iau astfel naștere furnizează principala informație despre mișcare și face posibilă distincția direcției de deplasare a elementelor din câmpul vizual și viteza lor.

Conform psihologului român Mielu Zlate¹⁹ putem identifica mai multe feluri de mișcare: *mișcare reală* – atunci când un obiect se deplasează în spațiu dintr-un punct în altul, *mișcare aparentă* – atunci când un obiect este nemișcat dar există o senzație sau o iluzie a mișcării (este cazul tipului de mișcare care stă la baza structurală a imaginii cinematografice),

¹⁹ Mielu Zlate, "Psihologia mecanismelor cognitive", Ed. Polirom, 1999

mişcare indusă – atunci când un element este integrat în alt obiect sau sistem care se mișcă, în realitate cel care se mișcă fiind sistemul integrator (în cazul nostru cadrul cinematografic, mișcarea fiind cea a camerei de filmat), *mişcare autocinetică* – atunci când în întuneric fără să existe nici un alt punct de reper privim un punct luminos care pare să se miște în realitate el rămânând nemișcat, *mişcare consecutivă* – care intervine atunci când privim o suprafață în mișcare și apoi ne mutăm privirea pe alte elemente din mediul înconjurător avem impresia că și acestea sunt în mișcare.

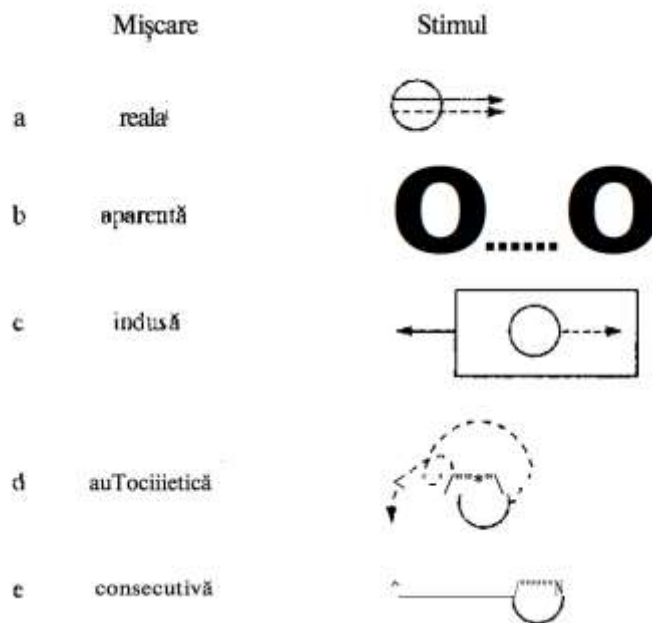


fig. 16: Tipuri de mișcări conform lui Mielu Zlate. Reprezentarea grafică aparține autorului.²⁰

II.4 Despre natura dinamică (cinematică) a obiectelor și evenimentelor.

„Experiența vizuală este dinamică”²¹

²⁰ Mielu Zlate, "Psihologia mecanismelor cognitive", Ed. Polirom, 1999, pag. 156

Rudolf Arnheim revine la această temă a dinamismului experienței vizuale pe tot cuprinsul lucrării sale „Arta și percepția vizuală – o psihologie a văzului creator”. El susține că ceea ce percepe o ființă vie, animal sau om, nu este doar un aranjament oarecare de obiecte, culori, evenimente sau fenomene naturale, mișcări sau dimensiuni ci, mai întâi de toate – o interacțiune de tensiuni direcționate. „Aceste tensiuni nu sunt ceva adăugat de privitor, din motive proprii, unor imagini statice, ci, mai degrabă, ele sunt inerente oricărui percept ca dimensiuni, formă, amplasare sau culoare. Deoarece au mărime și direcție, aceste tensiuni pot fi numite *forțe psihologice*”²². Încercând să motiveze folosirea acestui termen de *forțe psihologice*, Arnheim se întreabă dacă acestea există cu adevărat sau sunt mai degrabă simple figuri de stil – „Se admite că ele sunt reale pe ambele tarâmuri ale existenței, adică atât ca forțe psihologice cât și ca forțe fizice.” 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. Arnheim spune: “Aceste măsurători statice definesc numai *stimulul*, adică mesajul trimis spre ochi de lumea fizică. Dar viața unui percept, 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 în lac. Ea tulbură repausul și mobilizează spațiul. Văzul este perceperea acțiunii.”²³

.....

²¹ Arnheim Rudolf, „Arta și percepția vizuală – o psihologie a văzului creator”, Ed. Polirom, 2011, pag. 22

²² Arnheim Rudolf, „Arta și percepția vizuală – o psihologie a văzului creator”, Ed. Polirom, 2011, pag 22

²³ Arnheim Rudolf, „Arta și percepția vizuală – o psihologie a văzului creator”, Ed. Polirom, 2011, pag .

Astfel ceea ce face posibilă percepția evenimentului permite imaginii de film să pară “naturală”, însă este în același timp și un avantaj și un “handicap”.

Este un avantaj deoarece explică de ce filmele sunt așa de puternice și au impactul respectiv. Un număr foarte mare de proprietăți ale obiectelor și mișcării lor rămân aceleași și în lumea reală și în film.

“Aceste proprietăți dinamice, intrinseci oricărui lucru perceput de ochii noștri, sunt fundamentale încât putem afirma că *percepția vizuală constă în receptarea forțelor vizuale*”²⁴ spune Rudolf Arnheim, iar Henri Bergson observă că (citat de Arnheim): “Forma este pentru noi reprezentarea unei mișcări”.²⁵

Este un dezavantaj sau cel puțin o situație dificilă felul în care sistemul vizual este confruntat însă și cu un conflict. Acela că un obiect poate fi definit pe ecran conform parametrilor săi reali în timp ce alți parametrii (suprafața ecranului, lumina mai puțin veridică, etc) îl definesc ca bidimensional. Este dificil de definit în același timp un obiect cu ajutorul unor termeni contradictorii. Acest lucru este dat de ceea ce reprezintă și face să funcționeze percepția vizuală și mai ales rolul pe care îl are mișcarea. *Este interesant felul în care imaginea în mișcare are calitatea de a defini în același timp, o lume, cu ajutorul a doi termeni contradictorii.*

În sala de cinema sistemul nostru vizual este permanent într-o stare de conflict interior sau conform psihologului James J. Gibson “ o formă particulară de dublă conștientizare”.²⁶

Gilles Deleuze folosește formula *imagine-mișcare* pentru a defini un singur lucru, pentru a sublinia inseparabilitatea a doi termeni care fac să existe cinematograful. Termenul

24 Rudolf Arnheim, *Arta și percepția vizuală, O psihologie a văzului creator*, Ed. Polirom, 2011

25 Henri Bergson, citat de R. Arnheim în , *Arta și percepția vizuală, O psihologie a văzului creator*, Ed. Polirom, 2011, p395

26 Gibson, J. James. *The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin, 1979*

imagine-mișcare este definit așa: "ansamblu acentrat de elemente variabile care acționează și reacționează unele asupra celorlalte."²⁷

.....

III. DRAMATURGIA IMAGINII ÎN MIȘCARE

III.1 Rolul mișcării în organizarea elementelor și mijloacelor de expresie într-un sistem unitar.

III.1.1 Cinetismul și dramaturgia mișcării.

Având proprietățile unui puternic instrument dramaturgic, mișcarea poate fi concepută și folosită, pentru a transmite cunoștințe și emoție, a comunica informație și a exprima concepte estetice. După cum am văzut, începând cu sfârșitul secolului 19 și chiar mult mai devreme sau încercat experimente cu imagini în mișcare care au dovedit că expresivitatea se poate obține cu cele mai simple și banale forme, mișcarea poate reda mesaje convingătoare și cu semnificație. În prezent autorii de imagine, indiferent de domeniul sau ramura audio-vizuală - film, animație, arta video, *advertising*, privesc mișcarea ca unul din componentele fundamentale a obiectului lor de activitate. Abilitatea de a construi, deconstrui și a reasambla mișcarea într-o nouă formă plastică și expresivă este teritoriul oricărui autor sau utilizator de imagine în mișcare.

Considerând mișcarea ca un limbaj universal, de multe ori în cazul imaginii în mișcare, imagine cinematografică clasică, animație sau imagine digitală, mișcarea poate avea de multe ori un impact chiar mai puternic decât conținutul imaginii, decât ceea ce este reprezentat prin mișcare. Obiectul mișcării capătă proporții prin intermediul mișcării, actul efectiv al mișcării riscă de multe ori să suprimă sau cel puțin să domine conținutul și nu sunt puține cazurile în care un produs audio-vizual devine mai atractiv și mai *ușor digerabil*.

.....

²⁷ Gilles Deleuze, „Cinema 1 – Imaginea Mișcare”, Ed. Tact 2012, pag.291

III.1.2 Mecanismele și Expresivitatea mișcării.

Imaginea cinematografică clasică - filmul de celuloid, implică fotografierea unui număr mare de fotograme în diferite faze ale unui obiect în mișcare. Fiecare fotogramă, de fapt un instantaneu reprezintă obiectul într-o poziție statică, deci atunci când privim sau proiectăm o singură fotogramă – pe care o putem numi unitate structurală de bază, nu putem spune dacă obiectul a fost static sau în mișcare când a fost filmat. De aceea numim mișcarea în film ca fiind o iluzie, imaginea de pe peliculă nu se mișcă dar mișcarea peliculei în aparatul de proiecție invită creierul spectatorului să proceseze mișcarea, mecanismul proiecteurului suprapunând fotogramă după fotogramă în dreptul unei surse de lumină și a unui obiectiv asigurând un transport intermitent al peliculei astfel încât imaginea proiectată este de fapt tot timpul statică. Este de menționat că astfel, unitatea structurală de bază a imaginii cinematografice reprezintă de fapt un obiect static indiferent dacă acesta se află sau nu în mișcare.

Deoarece mișcarea în film este "divizată" într-o serie de momente statice și discontinuue care sunt fotogramele, avem posibilitatea de a le "manipula" lăsându-le în secvența lor originală sau le putem re-ordona, adăugând, eliminând, sau putem chiar insera alte fotograme dintr-un eveniment cu totul diferit ca timp, spațiu sau acțiune, de multe ori chiar cu sensul unui racord spațial sau temporal. Așa cum vedem, însăși natura unității structurale de bază a imaginii în mișcare intră sub incidența montajului pentru a devenii expresivă. Teoreticianul și regizorul rus Vsevolod Illarionovich Pudovkin (1893-1953) numește de altfel montajul ca fiind "fundația filmului ca artă"²⁸

²⁸ V. I. Pudovkin, "Film Technique and Film Acting", ed. and trans. by Ivor Montagu (New York: Grove Press, 1960), p. 18.

Dinamismul și expresivitatea unei imagini cinematografice sunt astfel rezultatul unor factori bine definiți – mișcarea elementelor cadrului, mișcarea aparatului, montajul, plus o serie de efecte de mișcare - de instabilitate, efecte optice sau efecte speciale.

Mișcarea sau efectul de mișcare poate fi folosit ca mijloc de expresie sub diverse alte forme, ca mod subliminal de caracterizare psihologică.

Expresivitatea va fi influențată de următoarele atribute ale mișcării:

- *direcția mișcării* – al cărei impact variază în funcție de sensul de deplasare conform regulilor compoziționale ale cadrului cinematografic.

- *viteza mișcării* – factor important în crearea unei senzații, emoții sau asocieri mentale

- *fluiditatea mișcării* – factor care afectează coerența percepției efectului de mișcare, factor important în *menținerea și perpetuarea* unei stări, emoții sau asocieri mentale și are un efect opus celui de *mișcare sacadată*.

- *opțiunea mișcării sau a imobilității* – imobilitatea poate sugera împietrire, atemporalitate, introvertire dar poate în același timp conține dinamism și energii latente, poate pregăti și potența o acțiune viitoare plină de forțe dinamice, o schimbare de atitudine și de stare.

- *ritmul mișcării* – influențează stilul dinamic al discursului, "manipularea" ritmului mișcării oferă *elasticitate* stilului vizual al unei imagini în mișcare sau al unui întreg discurs cinematografic.

- *imprevizibilitatea mișcării* – mișcarea are calitatea de a provoca o surpriză prin apariția bruscă, mărinind impactul ei expresiv.

Nu în ultimul rând expresivitatea este influențată și de relația *mișcare – încadratură*, se crează relații de dominare sau subordonare între elementele în mișcare și spațiul în care acestea se manifestă – limitele cadrului. Un plan static larg în care singura mișcare percepută este a unui personaj (un plan general în care acesta se deplasează de la stânga la dreapta) comunică ideea că între pașii de joc și erou există o relație în care eroul este

dominat. Un cadru strâns sau apropiat de urmărire a unui personaj aflat în mișcare sugerează ideea că eroul este într-o relație de dominare a spațiului.

Am arătat felul în care mișcarea poate avea o *funcție dominantă*: dacă un obiect ocupă geometric ne semnificativ în suprafața cadrului, dacă are calități dinamice, acesta va deveni dramatic important, chiar dominând compoziția cadrului în ciuda aparentei semnificații vizuale mici dată de dimensiunea lui. Acest aspect al dominării este mijlocit și de relația între următorii factori:

- MIȘCARE ȘI DIRECȚIE- Deplasarea *către* sau *dinspre* aparat a unui personaj, îl face să intre în ipostaza de a *domina* sau de a *fi dominat*. Raportul de dominare se poate schimba în cadru sau se poate transfera dintr-o parte în alta a cadrului în funcție de direcția de mișcare. Spre exemplu pentru o direcție de mișcare stânga – dreapta, partea stângă a cadrului poate deveni din parte *dominantă* în parte *dominată* prin transferul mișcării în dreapta cadrului. Funcția dominantă a mișcării face ca, în combinație cu direcția, această proprietate a mișcării să poată fi purtată în orice loc în spațiul cadrului.

- MIȘCARE ȘI MĂRIME ÎN CADRU – *Creșterea* sau *descreșterea* mărimii unui element fizic sau a personajului în cadru modifică de asemenea ideea de dominare.

- MIȘCARE ȘI OPTICĂ – folosirea mijloacelor optice influențează de asemenea efectele psihologice atribuite mișcării. Un obiectiv cu un unghi de cuprindere mare (superangular) față de un obiectiv strâns (teleobiectiv) subliniază diferența de *dinamism* a stării emoționale a unui personaj. În mod special mișcarea sugerată în cadru va fi afectată mult mai tare de optica folosită, deoarece elementele compoziționale își schimbă raportul de dinamism prin modificarea perspectivei datorată unei distanțe focale diferite și schimbarea punctului de stație – cazul trans-trav-ului (transfocare plus traveling).

Problema expresivității mișcării este subliniată de Rudolf Arnheim astfel: "Până când filmul nu a început să devină o artă interesul nu s-a mutat de la simplul subiect la aspecte ale formei. Ceea ce a fost până acum nevoia de a înregistra anumite evenimente reale, acum a

devenit un scop de a reprezenta obiecte prin mijloace specifice exclusiv ale filmului. Aceste mijloace se impun de la sine și s-au arătat capabile să facă mai mult decât simpla reproducere a obiectului respectiv, au perfecționat și au impus un stil acestei reproduceri, subliniindu-i caracteristicile speciale făcând-o mai vie și decorativă. Arta începe unde reproducerea mecanică încetează, atunci când condițiile de simplă reproducere servesc într-un anumit fel pentru a modela obiectul”²⁹

.....

III.2 Probleme de structurare a formelor în compoziție, semnificațiile și rolul lor în compozițiile statice și dinamice.

”Mișcarea însăși este cea care se descompune și se recompilează”³⁰

III.2.1 Mișcarea interioară cadrului cinematografic și dinamica compozițională. Percepția și expresivitatea vitezei.

.....

Percepția vitezei cu care un obiect se mișcă perpendicular pe axul camerei, înspre cameră sau dinspre cameră în adâncimea câmpului (axa spațială Z) este de asemenea determinată de alegerea distanței focale. O distanță focală scurtă (unghi de cuprindere mare) și o distanță focală lungă (unghi de cuprindere mic) distorsionează distanța relativă a obiectelor între ele și distanța față de camera de filmat. O distanță focală scurtă “extinde” de asemenea această axă a adâncimii și va face ca obiectele să pară mai depărtate față de cum sunt în realitate spre diferență de obiectivele cu distanță focală lungă care vor micșora sau vor comprima distanța aparentă a elementelor din cadru. Motivul pentru această

²⁹ Rudolf Arnheim, „Film as Art”, University of California Press, 1957, pag 57

³⁰ Gilles Deleuze, „Cinema 1 – Imaginea Mișcare”, Ed. Tact 2012, p.38

percepție distorsionată optic este pentru că un obiectiv superangular (distanță focală scurtă) face ca obiectul să pară mult mai mare când este plasat în planul apropiat față de cameră și în mod progresiv mai mic cu cât se îndepărtează de cameră. Pentru că felul în care percepem obiectele în realitate face ca fiind mai mici când sunt în depărtare și mai mari când sunt aproape, pe ecran interpretăm variațiile de dimensiune nu numai ca micșorare sau mărire a formei dar și ca mișcare pe axa perpendiculară aparatului de filmat acest lucru ajutând de fapt la crearea unei senzații de tridimensionalitate. Este o iluzie a mișcării care completează iluzia tridimensionalității.

Dacă subiectul (sau alte elementele compoziționale) nu își modifică foarte tare mărimea atunci când avansează în imagine dealungul acestei axe perpendiculare, percepem mișcarea lui ca având o viteză lentă. Putem face acest experiment filmând succesiv o formă geometrică cu dimensiuni diferite – (să spunem câte 10 fotograme pentru fiecare dimensiune) din ce în ce mai mici, urmând ca în proiecție să percepem nu o micșorare sau mărire a formei respective ci o îndepărtare sau apropiere. Astfel în cazul unui obiectiv superangular, un personaj care se apropie de cameră își va modifica radical mărimea, chiar în mod extrem când este foarte aproape de cameră, și interpretăm această schimbare rapidă a mărimii imaginii subiectului ca pe un puternic vector de mișcare. Altfel spus distorsia optică a superangularului este un vector de magnitudine tradus pe ecran într-un vector de mișcare.

În cazul unui obiectiv cu distanță focală lungă (unghi de cuprindere mic), un subiect care se deplasează în axul camerei își va schimba foarte puțin dimensiunea odată cu apropierea sau depărtarea de aparatul de filmat - chiar dacă acoperă aceeași distanță cu aceeași viteză ca în cazul obiectivului superangular - și vom citi această ușoară modificare de dimensiuni ca o mișcare cu viteză scăzută, vectorul de mișcare având astfel o magnitudine scăzută. În caz extrem o distanță focală foarte lungă poate aproape elimina senzația de

mișcare din cauza aplatizării distanței în adâncime și câteodată poate avea chiar un efect estetic asemănător celui de relanti (slow-motion) chiar dacă este diferit structural.

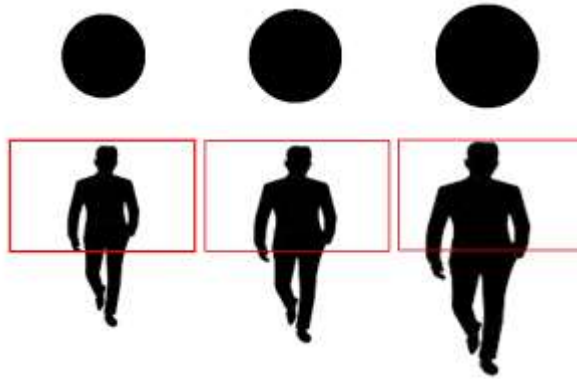


Fig. 29: Într-un cadru filmat cu un teleobiectiv (distanță focală lungă) mișcarea în axul aparatului este mai puțin sesizabilă, personajul modificându-și mai puțin și mai încet mărimea în cadru și față de alte elemente ale compoziției.

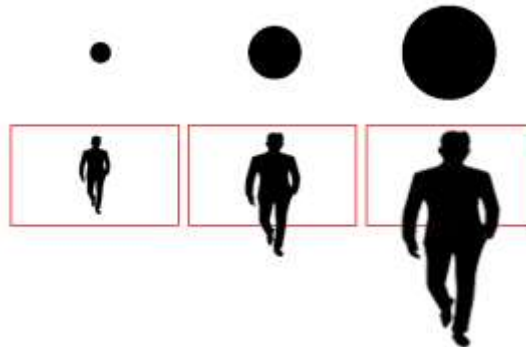


Fig. 30: Într-un cadru filmat cu un obiectiv superangular (distanță focală scurtă) mișcarea în axul aparatului este mai puternică, personajul modificându-și mai evident și mai accelerat mărimea în cadru și față de alte elemente ale compoziției.

În compoziția cinematografică mișcarea (sau lipsa acesteia) va avea tot timpul o importanță majoră datorită faptului că atenția spectatorului este atrasă înainte de toate de mișcare. Dacă în cazul imaginii statice, a fotografiei, mișcarea poate fi doar sugerată, în ceea ce privește imaginea cinematografică, mișcarea poate fi atât sugerată cât și reprezentată. Mișcarea poate fi sugerată de un anumit element sau poate aparține unuia sau mai multor

elemente ale compoziției cadrului, prezența sau lipsa ei în cadru vând o influență semnificativă atât asupra structurii compoziționale a elementelor cât și asupra forțelor care depinde expresivitatea imaginii. Dinamismul dat de elementele cadrului este obținut datorită traiectoriilor acestora în imagine, modificarea fizică a dimensiunilor lor sau prin apropierea sau depărtarea în adâncimea cadrului dată evoluția distanței față de aparat.

.....

IV. DINAMICA MEDIULUI IMAGINE ȘI AUTONOMIA ESTETICĂ A IMAGINII ÎN MIȘCARE

IV.1 Imaginea și noi configurații ale timpului, spațiului și mișcării. Valorificarea spațio-temporalității în forme de artă vizuală conexe cinematografului.

Mișcarea devine o parte esențială a peisajului vizual contemporan cu tehnologiile care presupun o formă de interactivitate, combinându-și forțele expresive – cinema, televiziune, internet și mediile de realitate virtuală. Evoluția extraordinară a graficii animate în complexa “eră a informației” în care ne aflăm, justifică o nevoie de comunicare și expresie eficientă și emergența autorilor de imagine în mișcare, graficieni, animatori, regizori, care pot să creeze pentru film, televiziune, web și diverse alte forme interactive de divertisment.

Creativitatea în timp și spațiu, având suport tehnologic, aduce o serie întreagă de provocări, mai mult sau mai puțin unice, care combină într-un mod în esență dinamic limbajul cinematografic tradițional cu orice altă formă de limbaj vizual într-un sistem de comunicare și expresie hibrid.

Demersul artistic al acestor manifestări a fost dintotdeauna acela de a explora felul în care, în sens compozițional, o anumită coregrafie a mișcării, graficii, a imaginii video sau

animației poate să comunice mesaje vizuale pline de semnificație, claritate și expresie. În plus este o dovadă a unui proces de modelare continuă a mediului comunicării vizuale, a proceselor stilistice care pot fi utilizate în procesul de creație.

.....

Arta video a luat naștere la întâlnirea dintre imaginea cinematografică, televiziune și experimentele performative cu imagine, sunet și mișcare întreprinse la începutul anilor 1960 în conceptul și manifestările mișcării Fluxus³¹ de o serie de artiști vizuali.

Tendința de reinterpretare a imaginii urmărea modificarea percepției acesteia în sensul conștientizării semnificațiilor sale multiple. La începuturile sale, aspectele expresive ale acestei arte vizuale erau rezultatul direct al aplicării unor idei în spiritul conceptelor unor artiști ca Marcel Duchamp. În unele cazuri, interpretarea unei imagini pe un ecran (era vizată imaginea TV), mergea până la a o deforma sau distruge prin intermediul unui dispozitiv electronic sau a unui simplu magnet.

Chiar dacă în sine ideea de experiment presupune originalitate, ceea ce experimentează artiștii contemporani nu este altceva decât ceea ce la nivel conceptual au experimentat și artiștii futuriști sau autori de film ca Hans Richter, Fernand Leger sau Eggeling. Experimentul ține însă mai mult de o variație conceptuală datorată unui nou tip de flexibilitate pe care din punct de vedere tehnic o oferă imaginea și reprezentarea vizuală a mișcării.

³¹ *Fluxus* – nume preluat din limba latină (flux, fluid, a curge) și reprezintă o rețea internațională de artiști cunoscuți prin îmbinarea diferitelor discipline și medii. Fenomenul este cunoscut și sub numele de *intermedia*.



Fig. 55: Steina Vasulka, "Warp", 2000, video, 6 min, efectul de mișcare produs cu ajutorul unui program computerizat.³²

Datorită capacității din ce în ce mai mare de prelucrare a datelor vizuale și sonore, computerul se impune la sfârșitul anilor 1980, ca instrument principal capabil să gestioneze instalații multimedia. Elementele de compoziție a acțiunilor care fac obiectul operei vizuale sunt de fapt de multe ori dispozitive complexe și accesorii capabile la rândul lor să genereze mișcare sau sunet în funcție de gesturile și mișcările actorilor. Toate combinațiile posibile ale acestor elemente permit orice tip de asociere sau interferență între mișcare, sunet și imagine.

.....

IV.3 Mișcare și simulacru în imaginea cinematografică. Videofagia și Consumismul Imaginii.

În cadrul teoriilor videologice găsim frecvent trei termeni recurenți: *vid*, *video*, *ideologie*. "Îmbinarea lor echivalează cu destabilizarea premisei de neutralitate a informației și cu re-aproximarea imaginii ca un câmp tranzacțional între propria sa dinamică (alcătuită

³² Sursa imaginii - <http://www.vasulka.org/Videomasters/>

din *potențialități de instrumentare și manevrare*) și dinamica uzului (ilustrată, în general, prin operațiuni de manipulare). Videologia nu înseamnă nici atragerea imaginilor într-o "ramă" ideologică exterioară, prestabilită, nici extragerea unui "interior" iconic, bănuț a purta, prin el însuși, încărcătură ideologică; *videologia este structura autoprodusivă a imaginii*.³³

După ce impactul și euforia lanternelor magice, a imaginilor în mișcare pe pânze, apoi a sonorului, vor fi trecut, spectacolul cinematografic suferind fel de fel de "mutații" și evoluții începe să-l includă pe spectator în ceea ce se întâmplă în fața lui, în prezent și în imediata sa apropiere. Urmează o cursă nebună a îmbunătățirii sistemului: ca povestea să fie mai prezentă trebuie să fie mai mare – apare cinemascopul și proiecția pe pelicula de 70mm, apoi se încearcă un pas mai departe, apoi apare dorința de a ridica spectatorul din fotoliu și a-l aduce în lumea, în povestea din ecran, fiind nevoit să participe activ la acțiune.

O soluție ideală pare a fi filmarea în același timp cu mai multe camere simultan și proiecția de jur împrejur pe 360 de grade. Senzația cu totul specială de a te afla în mijlocul acțiunii este cu atât mai puternică cu cât spectatorul stă în picioare. Astăzi putem intra într-un cinematograful în care fotoliul se mișcă imitând în sincron mișcările aparatului de filmat, mișcare completată de fel de fel de alte efecte exterioare ecranului.

Această tendință de implicare activă, de a fi prezent în povestea de pe ecran face diferența de relație pe care un observator o are cu o operă artistică sau cu un simplu produs audio-vizual destinat divertismentului.

Acest tip de interactivitate strică convenția de receptare a imaginii cinematografice, și alterează emoția și tipul de relaționare cu povestea. Spectatorul se ridică de pe scaun, se mișcă, devine activ dar doar ca să consume și nu ca să și "digere" ceea ce vede pe ecran.

Această explozie mediatică a dezvoltat o cultură a divertismentului care se regăsește în calitatea și metodele de realizare a imaginilor (unele metode chiar standardizate pentru un

33 Ion Manolescu, *"Videologia, O teorie tehnoculturală a imaginii globale, Ed Polirom, 2003, p.165*

scop bine definit) astfel încât există oriunde și oricând un spectator al acestei culturi, dispus să digere orice mesaj pus pe ecran, pe orice fel de ecran, să reproducă informația de tip cultural sau în scop de divertisment și astfel să trăiască, să acționeze (“cultivat”) după modelul acestor standarde uniforme, astfel foarte la îndemână și astfel oricând reproductibile.

.....

Cuvinte cheie:

animație	Eisenstein, Serghei
artă	emoție
Bazin, Andre	expresie
creativitate	expresivitate
cinematografic	experiment
compoziție	formă
comunicare	forțe vizuale
descriere	iluzie
direcție	imobilitate
dinamică	imagine
dramaturgie	istorie
documentar	lumină
distanța focală	magnitudine

mecanic	ritm
mişcare	real, realitate
mobilitate	spațiu
narativ, narativitate	subiect, subiectiv
obiect, obiectivitate	timp
observație	transpunere
optică	unitate
percepție	video, videofagie
reproducere	

Repere bibliografice:

Arnheim, Rudolf

„*Arta și percepția vizuală – o psihologie a văzului creator*”, Ed. Polirom, 2011

Arnheim, Rudolf

„*Film as Art*”, University of California Press, 1957

Arijon, Daniel

„*Gramatica Filmului*”, Ed Oscar Print, 2013

Aristarco, Guido

„*Utopia cinematografica*” Ed Meridiane 1982

Robert Audi (Ed.)

„*The Cambridge Dictionary of Philosophy*” (Cambridge: Cambridge University Press, 1995)

Bazin, Andre

„*Ce este cinematograful? Qu'est-ce que le cinema?*” (4 vol.), Editions du Cerf— 1958. Ediția rom., trad de Ervin Voicules

„*American cinematographer –The international journal of motion imaging*” – publicație, edițiile 2009-2013

Roland Barthes

„*În camera Luminoasa, Insemnari despre fotografie*”, Edit Ideea Design&Print, Cluj 2005

Jay David Bolter, Richard Grusin

„*Remediation, Understanding the New Media*”, MIT Press, 2000

Brook, Peter

„*Spațiul gol*”, Ed. Unitext, București, 1997

Burch, Noël

„*Un praxis al cinematografului*”, Ed. Meridiane, București, 2001

Carroll, Noel

„*Theorizing the moving image*”, Cambridge University Press, 1996

Ceașu, Ghoerghe

„9 discipline plus 3 domenii” Ed. UNATC Press, 2011

Gilles Deleuze

„Cinema 1 – Imaginea Mișcare”, Ed. Tact 2012

Jean Baudrillard

“*Simulacra and Simulation*”, University of Michigan Press, 1981

Deleuze, Gilles

„Cinema 1 – Imaginea Mișcare”, Ed. Tact 2012

Deleuze, Gilles

„Cinema 2 – Imaginea Timp”, Ed. Tact 2012

Dewey, John

“Art as Experience”, Capricorn Books, Putnam’s Sons, New York, 1934

ECO, Umberto

“Limitele interpretării”, Ed. Polirom, 2007

Eisenstein, Sergei M.

“*The psychology of composition*”, Ed. Seagull books Calcutta, 1987

Huhtamo, Erkki

“*Illusions in motion. Media archaeology of the moving panorama and related spectacles.*” Ed. MIT Press, 2013

Fidler, Roger

“*Understanding New Media*”, Pine Forge Press, 1997

Fidler, Roger

“*Mediamorphosis, or the Transformation of Newspapers into a New Medium*”, Media Studies Journal Fall 1991

Faure, Elie

“*Vocation du Cinema*”, Paris, Éditions d’Histoire et d’Art, Librairie Plon, 1953

Focillon, Henri

“*Arta sculptorilor romanici*”, Ed. Meridiane, 1989

Gibson, J. James

“*The Ecological Approach to Visual Perception*”. Boston: Houghton Mifflin, 1979

Gibson, J. James

“*Perception of the Visual World*”, Houghton Mifflin, Boston, 1950

Gilles Lipovesky, Jean Seroy

“*Ecranul Global*”, Ed Polirom 2008

Huyghe, Rene

“*Dialog cu vizibilul*”, Editura Meridiane, București, 1981

Huyghe, René

“*Puterea imaginii*”, Ed. Meridiane, București, 1971

Kracauer, Siegfried

“*Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*”, Princeton University Press, 1997

Kracauer, Siegfried

“*Essays on Film and Popular Culture*”, University of California Press, 2012

Kovacs, Andras Balint

“*Screening modernism – European Art Cinema, 1950-1980*”, University of Chicago Press, 1992

Lucas, Robert Christopher

“*Crafting Digital Cinema: Cinematographers in Contemporary Hollywood*”, The University of Texas at Austin, 2011

Laszlo, Andrew

“*Every frame a Rembrandt – Art and practice of cinematography*”, Focal Press - Butterworth-Heinemann, 2000

Manovich, Lev

"*The Language of New Media*", MIT Press, 2001

Manovich, Lev
 "What is the digital camera?", Ed West Press, 1996

Marshall McLuhan
 „*Understanding Media. The extension of Man*“, New York: McGraw-Hill, 1964

Mario de Micheli
 "Avangarda artistică a sec XX", Ed Meridiane 1978

Ion Manolescu
 "Videologia, o teorie tehnoculturală a imaginii globale", Ed. Polirom, 2003

Mitry, Jean
 "Estetique et psychologie du cinema", Paris 1963-1965

Joseph Mascelli
 „The 5C –s of Cinematography“, Silman-James Press, Los Angeles, 2005

Musser, Charles
 "The emergence of cinema: The American screen to 1907", University of California Press, 1994,

Münsterberg, Hugo
 "The photoplay: A psychological study". New York: D. Appleton., 1916

Mills, Robert
 "A Comparative Analysis of the Documentary Films as Animated Representations of Personal Reality",
 Wits School of Arts, 2009

Moholy-Nagy, László
 "Vision in Motion" (Paul Theobald Publisher, Chicago 1947, 1965)

Nichols, Bill
 "Introduction to Documentary", Bloomington: Indiana University Press, 2001

Nilsen, Vladimir
 "The cinema as a graphic art", Ed. Hill and Wang, 1930

V. I. Pudovkin
 "Film Technique and Film Acting", ed. and trans. by Ivor Montagu (New York: Grove Press, 1960)

Sadoul, Georges
 "Istoria cinematografului mondial de la origini până în zilele noastre", edit Științifică, 1961

Sadoul, Georges
 Istoria SF-ului modern (1918-1989), Ed. Vremea, 1997

Sartori, Giovanni
 "Homovideus", Ed Humanitas 2005

Shklovsky, Victor
 "Art as Technique, Literary Theory: An Anthology", Ed. Julie Rivkin & Michael Ryan, Blackwell
 Publishing Ltd, 1998

Souriau, Paul
 "The aesthetics of movement", University of Massachusetts Press, 1984

Stolnitz, Jerome
 "Aesthetics and Philosophy of Art Criticism", Houghton Mifflin, New York, 1960

Talbot, A. Frederick
 "Moving pictures : how they are made and worked", Ed. William Heinemann, London, 1912

Trucă, Ion
 "Animația azi, anticipând viitorul", Cinema 2000, Ed. Victor

Roy Thompson, Christopher Bowen
 "Grammar of the shot", second edition, Focal Press – Elsevier Inc., 2009

Pikkov, Ulo

"Anymasophy - Theoretical Writtings on the Animated Film", Estonian Academy of Arts, 2010

Wunenburger, Jean Jaques

"Filosofia imaginilor", Ed Polirom 2005, București

Voiculescu, Ervin

"A șaptea artă - Scrieri despre arta filmului", vol. I, Ed. Meridiane, 1966, București

Zlate, Mielu

"Psihologia mecanismelor cognitive", Ed. Polirom, 1999