

**UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ȘI
CINEMATOGRAFICĂ „I.L.CARAGIALE” BUCUREȘTI
DEPARTAMENTUL DE STUDII DOCTORALE**

**REZUMAT
TEZĂ DE DOCTORAT
TEMPORALITATEA ÎN NOILE MEDIA:
TIMPUL SOCIAL ȘI TIMPUL CINEMATOGRAFIC**

Coordonator științific
Prof. univ. dr. Alexandru Sterian

Doctorand
Tudor Popescu

Cuprins

Introducere

CAPITOLUL I. Percepția temporală și montajul de film

Percepția temporală în audio-vizual

Percepția temporală în funcție de vârstă

Percepția temporală în funcție de coloana sonoră

Percepția temporală în viziunea lui David Eagleman

Despre montajul de film

Evoluția unui alfabet propriu montajului

Contrastul

Paralelismul

Simbolismul

Simultaneitatea

Laitmotivul

Editorul - solidar sau solitar?

Emoția

Povestea

Ritmul

Punctul de interes ori de atenție

Spațiul pe ecran

Tridimensionalitatea spațiului filmic

Definirea timpului în cinema prin structuri de montaj

Istoria cinematografului din punct de vedere al relației acestuia cu timpul

Timpul uman înainte de cinematograful

Apariția cinematografului

Cinematograful și *vechile* noi media

Montajul de film în epoca modernă – LCM

Montajul Hollywoodian versus Filmul Neorealist

CAPITOLUL II. Cinematograful și restul ecranelor

Momente cheie în evoluția audio-vizualului

Scurtă analiză a temporalității în funcție de formatul imaginii

Studiu de caz: Speed-reading în Mad Max: Fury Road

Arta jocurilor video și arta cinematografică – influența reciprocă a celor două medii

Cum se refac jocurile pentru o audiență nouă

God of War – realizarea unui reboot

Resident Evil 2 – realizarea unui Remake

CAPITOLUL III. Direcția cinematografului

Densitatea de eveniment în cinema

Timpul în noile media

Noile generații de spectatori
Vitezele percepției vs. vitezele redării

CAPITOLUL IV. Studii de caz

Studiu de caz: Casey Neistat

Studiu al lungimii medii de cadru în cinematografia românească post 2000

Metodologia studiului

Filme alese

Concluzii ale studiului

LCM Filmografii Regizori

Lungimea de Cadru Mediu în anul 2021

Concluzii

Listă de ilustrații

Bibliografie

CUVINTE CHEIE: montaj de film, lungimea cadrului mediu, LCM, tăietură, cadru, secvență, coloană sonoră, timp, timp social, percepție temporală, ritm al montajului, post-producție, arta jocurilor, film românesc post 2000.

Introducere

Ideea tezei se bazează pe observația că filmele au fost montate din ce în ce mai alert odată cu trecerea timpului. Mă refer la o tendință cinematografică valabilă ca medie a genurilor cinematografice, dar cu precădere a celui prizat de mase.

Am încercat să identific motivele care au generat această tendință. Consider că unul dintre cele mai importante dintre acestea este percepția temporală umană subiectivă din punct de vedere al mediului (tehnic-social). Percepția unui spectator în sala de cinema este, în mod evident, temporal subiectivă, influențată atât de gusturi și educație, cât și de utilizarea automobilului, trenului, avionului, a mijloacelor moderne de transport în general, folosite înainte de intrarea în sală ori ca medie zilnică ori săptămânală și care modifică timpul narațiunii cinematografice percepute de-a lungul vremii.

Percepția, cu alte cuvinte, este influențată de ritmul vieții, de modul în care analizăm, intuim, tratăm, luăm contact și simțim realitatea înconjurătoare prin stimulii naturali și prin intermediul interfețelor cu manifestările acestora (presa online, platformele de *conținut*, social media), deci conectarea omului la realitate prin mijloacele de transport, prin expunerea la mijloacele de transmisie în masă a informației, începând cu telegraful și continuând cu ziarul, poșta clasică și fax-ul până la versatilitatea concentrat-temporală a aceluiași medii, dar din actualitatea imediată a recentelor decenii – televiziune, radio și - în fine – *world wide web*-ul, ceea ce cunoaștem ca fiind mediul online.

Acestea influențează modul în care percepem imaginile (și deci informația) de pe ecran, oricare ar fi, din cinematograful, de pe un monitor, ori televizor, ecran de telefon mobil inteligent, ori tabletă. Dacă din punct de vedere semiotic, traseul informației de la transmițător la receptor nu s-a modificat până astăzi, percepția s-a modificat și continuă să se modifice în funcție de mediu.

Tehnica juxtapunerii pe care o folosește montajul (mesajul, ideea ori obiectul care capătă puterea și structura unui nou obiect, cu straturi și înțelesuri noi) creează o permanentă decriptare și criptare de înțelesuri.

Astfel, filmele, la rândul lor, ajung să fie opere de artă care se comportă ca adevărate capsule ale timpului, păstrând amprente ale ritmurilor vieții din anii trecuți și la care spectatorul trebuie să se adapteze pentru a le putea înțelege mulți ani mai târziu.

Cât de puternică este influența montajului în contextul sistemului practic de creație? Cât de mult poate modifica intențiile auctoriale ale scenaristului ori regizorului, un editor? Aceste întrebări fac parte, de asemenea, din problematica tezei și intenționez să le abordez pe parcurs.

Am încercat să găsesc intersecții între celelalte medii și cinema, în speță influența lor asupra montajului de film. Am dedicat o parte din această lucrare, suprapunerii artei cinematografice cu jocurile video și cu materialele audio-vizuale ce au luat naștere în sfera internetului.

În căutarea dedicată informațiilor relevante referitoare la ritmurile de montaj ce aparțin creațiilor cinematografice, am găsit baze de date și studii care au calculat Lungimea Cadrului Mediu pentru o multitudine de titluri internaționale, dar foarte puține date despre filmul românesc.

În ultima parte a prezentei lucrări mi-am propus să conduc un studiu statistic cu privire la Lungimea Cadrului Mediu în filmul românesc începând cu anii 2000, odată cu debutul Noului Cinema Românesc. Intenția este de a observa modificarea ritmului de montaj în filmul românesc, odată cu explozia *world wide web*, a conectivității societății, și apariția platformelor de *social media*.

CAPITOLUL I. Percepția temporală și montajul de film

Primul capitol reprezintă o incursiune în semnificațiile timpului, atât în raport cu cinematografia cât și ca dimensiune intrinsecă a vieții umane. În primul rând, am vorbit despre definițiile timpului, elaborate după principii fizice, științifice, filosofice, biologice și psihologice, iar apoi am extins teoria înspre domeniul ce aparține studiului de față, și anume evoluția raportului dintre timp și montajul de film, de la începuturile cinematografeiei până astăzi. Dacă vorbim despre momentul actual, nu putem omite influența internetului și a platformelor de social media, ca factor de accelerare a ritmului vieții, iar ca urmare a acestei accelerări, apare o superficialitate a existenței obișnuite, prin explozia de informație, viteza de propagare a ideilor și accesul tot mai rapid și mai larg la informații de orice natură.

În subcapitolul despre percepția temporală în funcție de vârstă, am evidențiat transformările pe care le traversează ființa umană din punct de vedere al relației cu timpul. În continuare, am conturat anumite aspecte legate de schimbările de paradigmă ce apar concomitent cu înaintarea în vârstă, asupra preferințelor cinematografice.

Paul Janet spunea că pentru un bebeluș de 4 săptămâni, o săptămână este un sfert din viața sa. Atunci când împlinește un an, o săptămână va fi aproximativ 2% din viața sa. Când ajungem la vârsta de 50 de ani, atunci un an întreg va reprezenta 2% din viața noastră.¹

A aștepta 24 de zile până la Crăciun atunci când avem vârsta de 5 ani e similar cu a aștepta un an întreg la vârsta de 76 de ani. Conform teoriei lui Paul Janet, dacă ajungem la vârsta de 100 de ani, atunci jumătatea vieții noastre, din punct de vedere al percepției, se află în jurul vârstei de 7 ani. Iar dacă luăm în considerare faptul că puțini dintre noi avem amintiri anterioare vârstei biologice de 3 ani, atunci jumătatea se mută la vârsta de 18 ani.

Primul gând ar fi să considerăm percepția temporală în funcție de vârstă printr-o reprezentare a unei funcții liniare. În realitate, observăm pe baza acestei teorii că avem de-a face cu o curbă logaritmică, care începe lent și se iuțește odată cu parcurgerea timpului. Pe măsură ce înaintăm în vârstă, fiecare an pare mai scurt. Astfel, se explică diferențele mari de percepție a scurgerii timpului, dintre generații și face cu atât mai greu ca un film să fie compatibil cu toate vârstele. De asemenea, pe baza acestei teorii, putem reconsidera cu atât mai

¹ Paul Alexandre René Janet – profesor de filosofie la Sorbona. Această teorie a fost citată pentru prima oară de William James în 1890 – Logtime Hypothesis.

valoroase filmele ce pot fi vizionate la multă vreme după ce au fost concepute (ex: filmele lui Charlie Chaplin).

Observațional, există opinii legate de vârstă și cinema care consideră că unele filme (și experiența - atât cinefilă cât și critică - o confirmă) sunt pur și simplu datate. Ele par să fi pierdut din legătura concretă cu timpul în care este făcută vizionarea în cazurile în care filmele respective fac parte dintr-un alt deceniu.

Felul în care percepem un film este legat de o sumedenie de detalii care ne pot plăcea ori impresiona emoțional sau din punct de vedere tehnic la anumite vârste, dar ne pot părea, depășite sau de-a dreptul plictisitoare ori nu atât de reușite ani mai târziu. Multiplele motive care ne fac să nu mai acceptăm un film odată cu trecerea timpului ca fiind unul valabil ori interesant au, de cele mai multe ori, legătură cu experiența și cultura cinematografică acumulată la care au avut loc vizionările acestuia.

Percepția temporală în funcție de coloana sonoră este un subcapitol în care am scos în evidență o serie de fragmente muzicale care au modelat întregi secvențe, uneori întregi pelicule, printr-o intensă capacitate de expresie. Muzica de film este o formă de artă ce-și exercită, cu siguranță, influența asupra percepției temporale a spectatorului.

În anul 2004, Royal Automobile Club Foundation, o asociație caritabilă britanică, a efectuat un studiu cu privire la siguranța la volan în funcție de muzica pe care o ascultăm.² Fundația susține că muzica ascultată la volum ridicat încetinește timpul de reacție al șoferilor iar tempo-urile rapide schimbă semnificativ percepția asupra timpului, făcându-i pe șoferi nerăbdători la semafor, astfel fiind mult mai susceptibili de a trece pe culoarea roșie și cu un potențial ridicat de a provoca un accident. După acest criteriu, *Cavalcada Walkiriilor* de *Richard Wagner* a fost desemnată ca fiind cea mai periculoasă audiție pentru un șofer de autoturism, dată fiind combinația dintre tempo, metru, dinamică (diferențe de volum) și întreg stilul componistic al operei. Compoziția a fost folosită în mai multe coloane sonore de film, dintre care amintim *The Birth of a Nation* (D.W. Griffith) și *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979).

Un film în care, de această dată, lipsa muzicii - spre deosebire de prezența ei - are un efect de amplificare a tensiunii și de dilatare a timpului, îl constituie *Du rififi chez les hommes/Războiul bandelor* (Jules Dassin, 1955). Într-o secvență lungă de 32 minute, devenită

² *Grooving while cruising?* - Accesat la 11/05/2022 - https://www.racfoundation.org/assets/rac_foundation/content/downloadables/grooving_while_cruising.pdf

acum celebră, personajele nu scot nici un cuvânt și aproape că nu fac nici un zgomot în timpul acțiunii descrise vizual cu minuțiozitate și răbdare, complicat de dus până la capăt, ceea ce nu doar că lasă sentimentul unui furt urmărit în timp real, dar accentuează până la cote înalte tensiunea și suspansul acțiunii.

Filmul *Mission: Impossible/Misiune imposibilă*, al regizorului Brian De Palma din 1996 este un bun exemplu de film care s-a inspirat în mod cert din atmosfera filmului lui Dassin, în construcția momentului furtului din camera ultra accesoriată cu senzori, în care agentul Ethan Hunt, interpretat de Tom Cruise coboară în corzi cu ajutorul unor scripeți.

Totuși, nu întâmplător, secvența din filmul lui de Palma este semnificativ mai scurtă și are aproximativ 10 minute fără fond muzical. Deja efectele accelerării ritmului de povestire se puteau observa în cinematografie, iar durata pe care o putea suporta un spectator mediu în raport cu lungimea unei secvențe scăzuse - mai ales în cazul uneia, teoretic monotonă sonor și aproape fără replici.

În câmpul sunetelor care modifică și sprijină percepția vizuală, apare un detaliu din sfera sound design-ului. Este vorba despre cântul gregorian *Dies Irae*, ce face parte din Requiem (slujba de înmormântare), o compoziție din Evul Mediu, cca 1250, atribuit mai multor autori, printre care Toma de Celano, un călugăr din ordinul Franciscan sau Latino Orsini din ordinul Dominican. Titlul piesei muzicale se traduce din limba latină ca *Ziua mâniei*, referindu-se, conform credinței catolice, la Ziua Judecății de Apoi, iar primele 4 note ale cântului sunt Fa-mi-fa-re. Această succesiune de sunete muzicale se regăsește în coloanele sonore ale următoarelor filme: *2001: A Space Odyssey/Odiseea Spațială 2001*, (Stanley Kubrick), *The Exorcist/Exorcistul* (William Friedkin, 1973), *It's a Wonderful Life/O viață minunată* (Frank Capra, 1946), *Frozen 2/Regatul de gheață 2* (Chris Buck, Jennifer Lee, 2019), *Close Encounters of the Third Kind/Întâlniri de gradul trei* (Steven Spielberg, 1977), *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring/Stăpânul inelelor: Frăția inelului* (Peter Jackson, 2001), *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *The Shining/Strălucirea* (Stanley Kubrick, 1980), *Star Wars A New Hope/Războiul Stelelor* (George Lucas, 1977), *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), *The Seventh Seal/A șaptea pecete* (Ingmar Bergman, 1957), *Gladiator/Gladiatorul* (Ridley Scott, 2000), *Signs/Semne* (M. Night Shyamalan, 2002), *Irreversible/Ireversibil* (Gaspar Noé, 2002), *Harry Potter and the Chamber of Secrets/Harry Potter și camera secretelor* (Chris Columbus, 2002) etc.

Astfel, catalogând în permanență realitatea înconjurătoare (sunete, imagini, modele, exemple, definiții, surse de imagine și de sunet), creierul – constant în căutare de tipare – recunoaște invariabil anumite vibrații, teme muzicale și chiar structuri greu audibile, din

spectrul înalt ori dimpotrivă, din cel foarte scăzut, și determină străfulgerări de recunoaștere, admitere și reacții.

David Eagleman, scriitor și neurolog american contemporan, susține că modul în care estimăm duratele are o legătură strânsă cu cantitatea de amintiri pe care o înregistrăm³ în timp ce trăim un anumit moment. Cu alte cuvinte, cu cât există mai multe elemente noi, situații cu care nu ne-am mai întâlnit, sau cel puțin, nu recent, cu atât mai greu va trece timpul, întrucât aceste informații noi trebuie procesate.

Când suntem copii, totul este nou. La fiecare pas încercăm să cunoaștem mediul din jurul nostru și să înțelegem felul în care funcționează lumea. Practic, creierul nostru încearcă în mod constant să rezolve situații. Fiecare situație rezolvată descrie un traseu mental. Cu cât întâlnim mai des situația respectivă, cu atât timpul va trece mai repede. De aici se poate contura felul în care creierul are o tendință constantă de a fi înclinat spre viitor, spre trecerea timpului, dar este împiedicat de elementele noi pe care trebuie să le proceseze. Drept urmare, rutina poate deforma percepția temporală într-un mod drastic.

O altă percepție umană temporală comună este percepția că timpul *trece* parcă *au ralenti* atunci când suntem puși într-o situație ce ne amenință viața. O observație psihologică comună arată că timpul poate să treacă diferit în funcție de situație. Această observație a fost din ce în ce mai întâlnită, odată cu apariția mijloacelor de transport motorizate, în special autovehicule personale, acest gen de percepție încetinită a scurgerii timpului ori a înregistrării acestuia în memoria imediată fiind unul dintre fenomenele cel mai des raportate de către supraviețuitori ai accidentelor.

Timpul pare că își modifică viteza și pare să deruleze mult mai lent pentru conducătorul unui vehicul decât pentru un observator al aceluiași accident sau incident, care stă pe marginea drumului ori este doar un martor al procesului. Acest subiect al timpului dilatat de dinaintea accidentului este unul care a fost abordat de nenumărate ori în cinematografie, multe secvențe care conțin un accident fiind redată în *slowmotion*. Un alt exemplu important este cel al ilustrărilor straturilor memoriei din *Inception* (Christopher Nolan, 2010).

David Eagleman susține că informațiile senzoriale de anumite feluri (auditive, vizuale, olfactive etc.) sunt procesate la viteze diferite de către diferite arhitecturi neuronale⁴ și că aceste

³ Eagleman, M. David - *How to Slow Down Your Perception of Time* - <https://youtu.be/f21ERcDBGGeU>
Accesat la 11/05/2022.

⁴ Eagleman, M. David - *Brain Time* la data de 23/06/2009 - <https://www.edge.org/conversation/brain-time/>
Accesat la 11/05/2022.

informații trebuie recompuse de către creier într-un mod inteligibil și sincronizat. Cu alte cuvinte, informațiile fiecărui simț sunt procesate într-o manieră diferită din care rezultă că unele vor putea fi folosite înaintea altora. De aceea, creierul trebuie să întârzie toate informațiile pentru a le sincroniza cu organul care le procesează în cel mai lent mod ori cu cea mai mare atenție. Dacă nu ar face acest lucru, am trăi într-o manieră ciudată în care am percepe realitatea într-un fel desincronizat, în funcție de viteza de accesare a rețelei neuronale de către organele responsabile pentru decodificarea stimulilor senzoriali de tot felul. De exemplu, în cazul unui obiect care cade de pe masă, am putea auzi întâi zgomotul făcut de acesta și abia după să vedem și căzătura propriu-zisă. Experimentele au arătat că timpul pentru ca această sincronizare să se întâmple este de aproximativ o zecime de secundă.

Astfel se explică și fenomenul observat empiric de către oamenii ce profesază în post-producția audio-vizuală și anume că putem viziona un film cu o desincronizare de aproximativ 2 fotograme între sunet și imagine.

A doua parte a primului capitol, reprezintă o analiza a montajului de film. Această profesie este complicat de definit cu exactitate, pentru că nu are similitudini cu alte modalități de lucru. Cea mai apropiată meserie, de cea de monteur, poate fi considerată cea de redactor de carte, care îi sugerează autorului diverse schimbări pentru a îmbunătăți textul, cum ar fi scurtarea unor pasaje, juxtapunerea sau inversarea acestora. Chiar dacă, la acest nivel, cele două meserii se aseamănă, monteurul de film are un impact mult mai puternic asupra filmului, de natură nu numai tehnică, ci și artistică. Se poate spune că monteurii se ocupă de *mișcarea* filmului:

„Editorii modelează trei feluri de mișcare. Mișcarea poveștii, mișcarea emoției și mișcarea imaginii și a sunetului. Așa că atunci când vezi un film care se mișcă bine, vezi de fapt un montaj bun.”⁵

Editorul poate fi asemenea unui psiholog pentru regizorul care ajunge la montaj încărcat de travaliul filmării și speră că a obținut tot ce e necesar pentru ca filmul să poată fi editat.

Mulți regizori, precum Martin Scorsese sau Quentin Tarantino, au recunoscut, într-o formă sau alta, că monteurul este cel care *scrie* ultima iterație a scenariului de film. Altă definiție portretizează monteurul ca pe un re-regizor, grație puterii considerabile pe care acesta

⁵ *The science behind film editing* - <https://youtu.be/02JF19IJ29M> Accesat la 11/05/2022. (trad. aut.) Text original: “Editors shape three kinds of movement: They shape the movement of story they shape movement of emotion and they shape movement of imagine and sound. So, when you're seeing a film that moves well, you're seeing good editing.”

o exercită prin forța meseriei asupra performanței actorilor. Un actor care la filmare a avut o prestație sinusoidală, cu momente bune și momente ratate, poate fi *ajutat* la montaj, prin favorizarea momentelor mai reușite ori a celor cu impact emoțional mai mare și construirea secvenței în funcție de acestea. Rezultatul poate cu ușurință să lase impresia unei interpretări actoricești de excepție, chiar dacă prestația a fost una inegală în timpul dublelor.

În același timp, la montaj se iau deciziile asupra punctelor relevante din film. Editorul se comportă asemenea unui ghid turistic care, cu fiecare tăietură direcționează atenția privitorului către ceva nou, care prezintă importanță în structura filmului. Aceste direcționări au devenit din ce în ce mai dese, odată cu accelerarea ritmului de montaj.

Principala grijă a monteurilor la începuturile cinematograției era să dea o formă de continuitate spațio-temporală filmelor. Astfel, orice abatere de la timpul linear era considerată o greșeală. Prima încercare de manipulare temporală în film a fost concepută de Edwin S. Porter în *Viața unui pompier american* (1903). Martin Scorsese spune că „o scenă se petrece într-un loc, adică pompierii care se grăbesc către foc. Cealaltă scenă este focul la mile distanță. Montăm în paralel cele două scene și înțelegem psihologic și emoțional că viețile acestor oameni sunt în pericol și că vor fi salvați și subit ajungi să speri că acest lucru se va întâmpla.”⁶

Am dedicat un subcapitol evoluției alfabetului montajului, întrucât această meserie unică necesită un limbaj propriu, la fel de unic. Aici am descris experimentul lui Lev Kuleshov, precum și cele 5 tehnici de montaj identificate de Vsevolod Pudovkin. Prima astfel de tehnică este cea de montaj prin contrast, unde am menționat, pe de o parte, secvența botezului nepotului personajului Michael Corleone (interpretat de Al Pacino) din filmul *The Godfather/Nașul* (Francis Ford Coppola, 1972) și pe de altă parte secvența în care se succed cadrul unui os și cel al unei stații spațiale din *2001: A Space Odyssey/Odiseea Spațială 2001* (Stanley Kubrick, 1968).

Pentru a exemplifica tehnica paralelismului, am ales *Hugo* (Martin Scorsese, 2011) în care, printr-un *enchaîné* care juxtapune mecanismul unui ceas cu imaginea Parisului în anii '30, se stabilește legătura dintre mișcările interne ale orașului, asemănătoare cu acelea ale unui ceas.

De asemenea, în *Indiana Jones and The Last Crusade* (Steven Spielberg, 1989) se folosește, o asemenea legătură din zona elegantă a montajului, printr-o tăietură care unește două perioade diferite din viața profesorului Jones.

⁶ Scorsese, Martin - 04:00 – 04:20 din documentarul *The cutting edge: The Magic of Movie Editing* (Wendy Apple, 2004)

O altă tehnică este cea a simbolismului, în sprijinul căreia am adus exemple din *Lawrence of Arabia/Lawrence al Arabiei* (David Lean, 1962), *Once Upon a Time in the West/A fost odată în vest* (Sergio Leone, 1968) și *Psycho* al lui Alfred Hitchcock, din 1960.

Tehnica simultaneității este reprezentată foarte evident în peliculele *The Silence of the Lambs/Tăcerea mieilor*, al lui Jonathan Demme din 1991, *Strangers on a Train* (Alfred Hitchcock, 1951) și *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017).

Ultima dintre cele 5 tehnici este cea a leitmotivului, pe care am explicat-o folosind exemple din filmele *Jaws/Fălci* (Steven Spielberg, 1975), *High Noon/La amiază* (Fred Zinnemann, 1952), *Last Train from Gun Hill/Ultimul tren din Gun Hill* (John Sturges, 1959) și *Once Upon a Time in the West/A fost odată în vest* (Sergio Leone, 1968).

În subcapitolul Editorul – solidar sau solitar, am continuat seria unor “legi” ale montajului, ce s-au conturat în mod firesc în arta cinematografică și au fost trasate de către editorul Walter Murch. Este vorba despre motivele pentru a face o tăietură, adică emoție, poveste, ritm, punctul de interes ori de atenție, spațiul pe ecran și tridimensionalitatea spațiului filmic.

Definirea timpului în cinema prin structuri de montaj începe cu filmul *Come Along, Do!* (R.W. Paul. 1898) ce conține, cel mai probabil, prima tăietură de montaj din istorie. Din acel moment, cinematograful a început să fie un limbaj, un mod de comunicare unic și eficient, care îngloba aproape toate artele.

Iar dacă cinematografia este un limbaj, așa cum spunea și André Bazin, atunci montajul poate fi considerat ca fiind gramatica acestui limbaj. În continuare, exemplific tehnici de manipulare a timpului prin montaj. Printre aceste exemple se află *Black Mirror* (2011-), *Odiseea Spațială* a lui Kubrick (1968), *Lawrence Of Arabia* (1962), *Easy Rider* (1969), *Severance* (2022-) și serialul *Fargo* (2014-).

Ultima parte a capitolului I descrie relația cinematografului cu timpul. În penultimul subcapitol menționez faptul că lungimea cadrului mediu s-a micșorat în ultimele decenii, la fiecare câțiva ani, ritm ce se ajustează în permanență în asociere cu cel al vieții cotidiene, constant aflată sub influența internetului, a platformelor social media și a vitezei de circulație a informației.

CAPITOLUL II. Cinematograful și restul ecranelor

În cel de-al doilea capitol, aduc în prim plan evoluția ecranelor pe care s-au putut viziona filme, până în prezent, de la sălile de cinema, televizorul în toate formele sale, de la apariția sa până la monitoarele din ce în ce mai subțiri, precum și dispozitivele mobile.

Întregul univers media ce facilitează vizionarea materialului audio-vizual, vine în sprijinul eficientizării temporale a acestui proces, prin meniuri de modificare a vitezelor de redare (Youtube, Netflix etc.) și prin butoane ce sar peste generice. Programul destinat post-producției, DaVinci Resolve, a dezvoltat un detector de timpi morți (boring detector), adaptat nevoii publicului de material audio-vizual cât mai dens, fluid și concis.

Apoi, menționez evoluția formatelor cinematografice și adaptarea formatelor late la funcțiile oferite de telefoanele mobile, și anume formatul vertical.

În continuare, am punctat momentele cheie ale evoluției audio-vizualului, de la frații Lumiere la apariția televiziunii, a reclamelor, videoclipurilor și materialelor distribuite pe internet. Amintesc particularități ale Facebook, Youtube, Twitter, Instagram și TikTok și anumite funcționalități ale lor ce provin din cinema, ca apoi să revină influențând noua industrie cinematografică. De asemenea, fac referire la Vlog-ing, ca specie a audio-vizualului și la modalități de a crea material audio-vizual, compatibil cu ecranele mici, specifice telefoanelor mobile.

Pentru a evidenția evoluția lungimii cadrului mediu și a obține o viziune de ansamblu în ceea ce privește noile concepte asupra temporalității cinematografiei, am realizat un studiu de caz cu filmul *Mad Max: Fury Road / Mad max: Drumul furiei* (George Miller, 2015). Am ales acest film pentru studiul de caz din două motive. Primul motiv este că George Miller a regizat toate cele 4 filme *Mad Max* (1979, 1981, 1985 și 2015) și astfel consider că putem observa lucruri pe care le-a schimbat regizorul de la film la film pentru a le adapta filmele noilor generații. Primele filme sunt construite cu o temporalitate similară, dar sunt diferențe majore față de *Fury Road*, în care Miller și-a adaptat modul de a povesti pentru generațiile de astăzi. Al doilea motiv constă în succesul de masă pe care l-a avut acest film cu un *box office* impresionant, obținând în același timp recenzii bune din partea criticii de specialitate.

Primele 2 filme din serie au aproximativ 90 de minute, *Thunderdome* are 107 minute, iar *Fury Road* este primul care atinge fix 2 ore ca durată de vizionare. În acest interval de timp putem vedea pe ecran peste 2700 de tăieturi de montaj, adică 22.5 de cadre pe minut. Pentru comparație, *Mad Max-ul* din 1981, *The Road Warrior*, are 1403 tăieturi de montaj pe durata de

90 minute, rezultând aproximativ 15.5 tăieturi pe minut. De cele mai multe ori, filmele montate foarte alert au probleme de comprehensibilitate a acțiunilor de pe ecran. Devine obositor să privești un film de acest gen, drept urmare spectatorii pot pierde diverse detalii și subtilități care construiesc filmul. Totuși, *Fury Road*, deși foarte rapid, este vizionabil de către toate generațiile printr-o serie de trucuri pe care le-a pus în scenă George Miller. Aceasta se datorează faptului că George Miller și echipa sa au imaginat încă de la filmare ca toate acțiunile principale din cadru să se întâmple în centrul acestuia. Filmul ajuns în faza de montaj a profitat de aceste filmări și a păstrat doar bucățile complet centrate. (fig. 24) După câteva cadre ochiul spectatorului se obișnuiește să nu mai caute puncte de interes în alte părți ale fotogramei, se adaptează ritmului filmului, iar vizionarea devine fluidă.

Cu scopul de a releva cât mai multe dintre aspectele care contribuie la evoluția cinematografeiei în relație cu temporalitatea și raportul dintre epocile traversate de această artă, am propus și o explorare a lumii jocurilor video. Influențele reciproce între cele două medii sunt de necontestat, așa cum am arătat în ultima parte a celui de-al doilea capitol. Deși în anii '80, la începuturile industriei de jocuri, tangențele dintre cele două arte existau doar la nivel conceptual, ulterior acest lucru s-a schimbat. Grafica computerizată (CGI - Computer Generated Imagery) constituie unul dintre punctele majore de intersecție ale celor două medii. În acest sens, în subcapitolul despre relația jocurilor video cu filmul, voi explica ce au în comun Stanley Kubrick, serialul *The Mandalorian* și platforma software Unreal Engine.

Un alt punct de intersecție al celor două medii este conceptul de *cutscene*, care în mod evident, provine din cinematografie însă acum face parte și din universul gaming-ului. În acest sens, se poate observa influența cinematografeiei asupra creatorilor de jocuri. Aceștia sunt mai predispuși să folosească *cutscene*-uri în creațiile lor, în raport direct cu importanța pe care o au filmele în evoluția lor artistică. Un exemplu din această categorie este *game designer*-ul japonez Hideo Kojima, autorul celebrei serii *Metal Gear*. *Metal Gear Solid 1* (1998) este considerat primul joc care conține *cutscene*-uri aflate la standarde cinematografice. Aici apar pentru prima oară într-un joc, *cutscene*-uri unde camera se mișcă prin spațiul 3D al lumii virtuale, ținând seama de concepte precum mizanscena și montajul de film. Din acest punct de vedere, secvența introductivă din *Metal Gear Solid 1* reprezintă momentul de salt calitativ în istoria jocurilor video. Camera este în ascensiune și prinde din urmă un lift filmat din lateral, în care se află protagonistul. Mișcarea continuă până în momentul în care fața protagonistului este descoperită și apare titlul jocului.

Hideo Kojima este un exemplu de *game designer* puternic influențat de cinematografie; însă există și creatori care au debutat în cinema, ca apoi să facă tranziția în industria jocurilor.

Un astfel de caz îl constituie cel al lui Josef Fares, regizor, câștigător al premiului „Nordic Council Film Prize” pentru filmul *Zozo* (2005) care a făcut carieră în industria cinematografică între 2000 și 2010 și care, ulterior, nemulțumit de regimul prea *ortodox* în care se desfășoară anumite aspecte ale producției de film, Fares a trecut la jocuri video. El a fost principala forță creativă din spatele jocurilor *Brothers: A tale of two Sons* (2013); *A way out* (2018) și *It takes two* (2021). Toate acestea au reprezentat mari succese critice și financiare, demonstrând o afinitate a publicului pentru combinarea elementelor interactive simple cu construcția emoțională, specifică filmului.

O a doua perspectivă de luat în considerare este, de data aceasta, influența jocurilor asupra cinematografiei. Filmele de acțiune precum John Wick sau seria Marvel cu super-eroi, au început să recurgă la secvențe în care camera este în spatele unui personaj la nivelul umărului și urmărește fiecare lovitură, mișcându-se în față și în spate. Procedul este o trimitere directă la camera *Third Person Over the Shoulder* care a devenit standard în cazul multor jocuri. Dorința regizorilor de film este tocmai de a îmbina cele două limbaje, pentru a atrage ambele tipuri de audiențe.

Și în industria jocului există aceeași tendință, prezentă tot mai mult în audio-vizual, și anume cea de simplificare, eficientizare și scurtare. Ca referință a acestei teorii, am ales producția *Superhot: Mind Control Delete* (Superhot Team, 2020), un joc de acțiune (FPS) în care curgerea timpului se petrece doar în momentele de mișcare ale jucătorului. La finalul primei incursiuni, *Superhot* îi cere jucătorului să aștepte 8 ore pentru a îl putea juca din nou. Motivația acestei limitări este una artistică - creatorii jocului doresc ca publicul să reflecteze asupra semnificației tematiche - însă acest artificiu a fost intens criticat de public, deși inițial așteptarea trebuia să fie chiar mai lungă, adică de 24 de ore. Cu toate acestea, *feedback*-ul abundent din ziua lansării i-a determinat pe creatori să modifice lungimea la doar 2 ore și jumătate, printr-un *update* (actualizare) urgent al jocului. Acesta este un exemplu clar de modificare a intențiilor de creație în raport cu așteptările audienței și de descurajare a experimentării artistice în favoarea consumerismului, confirmând totodată lipsa de răbdare caracteristică erei în care trăim.

CAPITOLUL III. Direcția cinematografului

Capitolul al treilea al acestei lucrări, subliniază câteva elemente importante ale direcției în care pare să se îndrepte cinematografia. O expresie ce domină acest capitol este “densitatea de eveniment”. Faptul că audiența de film *main-stream* este în căutare de senzațional și de experiențe extreme, cu impact puternic, devine din ce în ce mai evident și reiese din suita de producții de la Hollywood. S-a ajuns până în punctul în care povestea trece în plan secundar, lăsând loc densității de eveniment, mai exact lucrurilor senzaționale și la limita imaginației, care se desfășoară pe ecran. Exemplele pe care le-am menționat în primul subcapitol sunt *Mad Max: Fury Road/Mad max: Drumul furiei* (George Miller, 2015) – privit acum din punctul de vedere al acestui subiect, *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017), *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) și la antipod, *Polițist, adjectiv* (Corneliu Porumboiu, 2009).

Timpul în noile media este un subcapitol în care continui aceeași idee, referindu-mă la relația omului contemporan cu tehnologia și cu noile probleme pe care aceasta le ridică, în contextul vieții cotidiene. Timpul a ajuns moneda de schimb universală, așa încât orice material vizual sau audio-vizual ajunge să fie “cântărit” și sub acest aspect. Din cauza unui flux continuu de informație la îndemână, ideea că un om poate consuma întregul conținut aflat pe internet, este de domeniul științifico-fantasticului, așa încât, în dorința subconștientă, poate, de a asimila cât mai mult material (filmulețe, fotografii, videoclipuri), un om are tendința de a răsfoi în viteză, folosindu-se de butonul de scroll, întregul “feed” (sumă a materialului) aflat la discreția sa pe dispozitivul personal. Toate aceste fenomene au o înrâurire evidentă asupra modului în care creatorii de film decid să livreze un nou produs.

Unii regizori își propun un anumit gen de public chiar de la începutul implicării în proiect. Practic, chiar și în momentul în care aleg să ignore ulterioarele opinii ale publicului, ei ajung să ia în considerare existența acestuia. Ca orice formă de exprimare artistică, cinematografia se împarte într-o serie de nișe/curente. Totuși, cea mai întâlnită clasificare se face între conceptul de film pentru public și cel de film de autor (film de artă). Filmul de public este cel care trebuie să fie facil de înțeles/interpretat și cât mai accesibil maselor. Un fapt relevant pentru noile paradigme în care trăim și creăm ar fi că David Lynch⁷ a ales să renunțe

⁷ *David Lynch on the return of Twin Peaks and why he will never make another film* Accesat la 11/05/2022. <https://www.smh.com.au/entertainment/tv-and-radio/david-lynch-on-the-return-of-twin-peaks-and-why-he-will-never-make-another-film-20170416-gv1r60.html> (trad. aut.) Text original: „Things changed a lot. So many films were not doing well at the box office even though they might have been great films and the things that were doing well at the box office weren't the things that I would want to do.”

la regia de lungmetraj. Ultimul film al acestuia se intitulează *Inland Empire* (2006). Întrebat despre posibilitatea filmării unui nou lungmetraj acesta a răspuns:

„Lumea s-a schimbat enorm. Multe filme au avut probleme de box-office deși ar fi putut fi filme cu adevărat bune, iar cele care au avut performanțe bune nu sunt cele pe care aș fi dorit să le fac.”⁸

CAPITOLUL IV. Studii de caz

Capitolul al patrulea este dedicat studiilor de caz. Primul se referă la Casey Neistat, regizor, producător, *vlogger*, antreprenor și celebritate a internetului. Mai exact, acesta deține unul dintre cele mai vizitate canale de *Youtube* și are ca subiect principal crearea de conținut audio-video într-un mod accesibil. Este unul dintre cei mai cunoscuți formatori de opinie în materie de audio-vizual, cel puțin în lumea *Youtube*, oferind o alternativă la facultățile de specialitate, care sunt scumpe și sugerează de cele mai multe ori că cinema se poate face doar cu echipamente costisitoare, lucru adevărat până de curând.

În acest moment, se vorbește constant despre o nouă generație de cineaști formați de stilul Neistat, în clipuri precum *The Casey Neistat School of Filmmaking*.⁹

Sven Pape, monteur nominalizat la premiile A.C.E. și fondatorul canalului de *Youtube* *ThisGuyEdits*, a publicat pe canalul său o analiză asupra tehnicilor pe care Casey le folosește cu numele de CASEY NEISTAT DEMASCAT: Modul în care editează și povestește.¹⁰ El enumeră și analizează, pe rând, fiecare dintre aceste tehnici: tăietura Neistat, gândul continuu, tăietura asociativă, montajul Neistat, zoom-ul Neistat, tranzițiile Neistat și mizanscena Neistat.

Din acest stil de a povesti într-un material video, se creează curente și stiluri care au început deja să definească modul în care publicul se raportează la film și, implicit, cineaștii ajung să reimagineze procesul creativ cinematografic.

⁸ *Twin Peaks creator David Lynch says he'll never make another film again* - <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/david-lynch-twin-peaks-return-release-date-trailer-never-directing-again-inland-empire-a7721206.html> Accesat la 11/05/2022. (trad. aut.)

⁹ *Școala de Film Casey Neistat* - https://youtu.be/9vK_F0XnfA/ Accesat la 11/05/2022.

¹⁰ *CASEY NEISTAT UNMASKED: His Editing & Storytelling* - <https://youtu.be/VxZPNxvqNsI> Accesat la 11/05/2022.

În ultima parte a prezentei lucrări mi-am propus să realizez un studiu statistic cu privire la Lungimea Cadrului Mediu în filmul românesc începând cu anii 2000, odată cu debutul Noului Cinema Românesc. Intenția a fost de a observa modificarea ritmului de montaj în filmul românesc, în paralel cu explozia *world wide web*, a conectivității societății, apariția platformelor de *social media*.

Prin urmare, am propus o serie de criterii pentru selectarea filmelor pe criteriul relevanței lor, fie prin succesul de public, fie prin cel de festival. Ca metodologie, am folosit softuri de detecție automată a tăieturilor, pe care le-am corectat, validând manual fiecare tăietură. Au existat uneori diferențe semnificative între detecția automată și numărul real de tăieturi. Aceste diferențe majore ridică problema percepției unui cadru lung de către spectator.

Așteptările studiului erau că vom avea o creștere constantă a LCM din 2000 și până în prezent, dar s-a dovedit că de la an la an lungimile cadrelor au variat fără să existe o anumită regulă. Mai mult, forțând o medie liniară, putem vedea chiar o ușoară creștere a LCM în a doua decadă a anilor 2000, ceea ce e ne poate duce la concluzia că nu a existat vreun program estetic din acest punct de vedere.

Exagerând, se poate spune că în România se face film fără a se ține cont de internet, iar apariția acestuia și a social media pare ca nu a influențat deloc tendințele de LCM ale filmului românesc. Este foarte greu de presupus că generațiile noi vor merge frecvent în sala de cinema și pare că va rămâne un obicei nișat pentru câteva filme pe an care țintesc demograficele tinerilor, mai ales într-un context mondial în care publicul migrează rapid către VOD-uri, în special datorită comodității și costurilor reduse per vizionare.

Totuși, pentru ca filmul românesc să fie mai accesibil publicului larg, există două posibilități: apariția mai multor filme comerciale sau ieșirea din stilistica Noului Val Românesc a autorilor consacrați. Ambele variante dau semne că pot funcționa, dar sunt într-un stadiu incipient. Vedetele din zona online par mai prezente în filme cu miză de public, iar în cazul unor autori consacrați se observă un moment de reinventare.

Cinematograful s-a schimbat semnificativ în funcție de timpul social și avansul tehnologic. Rămâne de văzut cum se va schimba în continuare, în funcție de următoarele platforme de social media și de avansul tehnic. Cel mai probabil lungimea cadrului mediu va stagna în această zonă, care este oricum la limita stroboscopiei, dar filmele își vor găsi noi modalități de a își crește viteza/densitatea de eveniment.