

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

REZUMAT TEZĂ DE DOCTORAT
DESIGNUL GRAFIC, O CONTRIBUȚIE MAJORĂ LA
DISCURSUL CINEMATOGRAFIC. DE LA GRAFICA CLASICĂ
LA REALITATEA VIRTUALĂ

CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:
Prof. univ. dr. Șopterean Marius

DOCTORAND:
Nicoară R.L. Catinca

2024

CUPRINS

Abstract	p. 6
1. O privire generală asupra comunicării prin semn grafic, de la film la realitatea virtuală	p. 7
1. 1. Designerul producției	p. 12
1. 2. Spațiul grafic sau universul cinematografic	p. 14
1. 3. Specificitatea domeniului cercetat	p. 15
2. Rudimentele comunicării prin semn grafic	p. 20
2. 1. Despre metodele de cercetare utilizate	p. 25
3. O privire evoluționistă a semnelor grafice de la picturile rupestre la designul grafic	p. 37
3. 1. O privire empirică adaptată contextului evoluționist	p. 41
3. 2. Topografia ariei de cercetare	p. 44
3. 3. Zorii Terrei și apariția vieții	p. 46
3. 4. De la Charles Darwin la Michael Tomasello	p. 49
3. 5. Protoistoria comunicării utilizând semne grafice	p. 56
3. 6. De la artiștii paleoliticului la sculptura în relief	p. 64
3. 7. Alfabetul ca reper al dimensiunii narative a designului grafic - de la semnul comercial la tipar	p. 70
3. 8. Designul grafic în contextul apariției tiparului secolele al XVI-lea și al XVIII-lea	p. 80
3. 9. De la designul grafic componentă a renașterii la designul grafic în revoluția industrială	p. 85
3. 10. De la peștera lui Platon la experiența imersivă	p. 89
4. Teorii ale comunicării – Introducere	p. 93
4. 1. Stabilirea ipotezei de lucru	p. 94
4. 2. Despre noul obiectiv al cercetării sau ipoteza extinsă în contextul teoriilor comunicării	p. 102

4. 3. O privire istorică asupra evenimentelor determinante în evoluția comunicării	p. 106
4. 4. Cronologia teoriilor comunicării	p. 114
4. 5. Analiza celor mai importante teorii ale comunicării	p. 117
5. Introducere studii de caz	p. 133
5. 1. Despre cea de a șaptea artă. Argumentarea criteriilor utilizate pentru selecția cazurilor de studiat	p. 136
5. 2. Criterii	p. 157
5. 3. Contribuții majore la structurarea unui limbaj cinematografic 1902 – 1927	p. 161
5. 4. Golden Age of Hollywood 1920 – 1960	p. 162
5. 5. New Hollywood	p. 163
6. Contribuții majore la structurarea unui limbaj cinematografic 1902 – 1927	p. 166
6. 1. Le Voyage Dans La Lune 1902	p. 166
6. 2. The Great Train Robbery 1903	p. 172
6. 3. Școala de la Brighton	p. 177
6. 3. 3. Fire! 1901	p. 180
6. 4. Ben Hur 1906	p. 182
6. 5. Der Student Von Prag 1926	p. 185
6. 6. Körkarlen 1921	p. 190
6. 7. Cabiria 1914	p. 194
6. 8. City Lights 1931	p. 212
7. The Golden Age of Hollywood	p. 220
7. 1. Gone With The Wind 1939	p. 229
7. 2. The Little Colonel 1935	p. 232
7. 3. Some Like It Hot 1959	p. 235
7. 4. The Vampire Bat 1933	p. 238

7. 5. The Black Cat 1934	p. 241
8. New Hollywood	p. 246
8. 1. Easy Rider 1969	p. 248
8. 2. The Wild Bunch 1969	p. 250
8. 3. McCabe & Mrs. Miller 1971	p. 253
8. 4. Badlands 1973	p. 255
8. 5. 2001: A Space Odyssey	p. 259
8. 6. Dune 2021	p. 263
8. 7. Concluzii rezultate după studiul de caz	p. 265
9. Alte modalități de comunicare folosind semnul grafic în discursul cinematografic	p. 267
9. 1. Genericul, O Piatră Rosetta A Filmului	p. 268
9. 1. 2. Studii de caz	p. 273
9. 1. 2. 1. Le Voyage Dans La Lune 1902	p. 273
9. 1. 2. 2. Ben Hur 1907	p. 274
9. 1. 2. 3. Der Student Von Prag 1913	p. 275
9. 1. 2. 4. Cabiria 1914	p. 276
9. 1. 2. 5. Körkarlen 1921	p. 277
9. 1. 2. 6. City Lights 1931	p. 278
9. 1. 2. 7. Gone With The Wind 1939	p. 279
9. 1. 2. 8. The Man With The Golden Arm 1955	p. 280
9. 2. Hitchcock maestrul discursului grafic al imaginii de film	p. 281
Concluzii	p. 284
Bibliografie	p. 287
Filmografie	p. 294

Cuvinte cheie:

semn grafic, limbaj, comunicare, evoluționism, metoda empirică, limbaj cinematografic, film

INTRODUCERE

Textul pe care îl rezumez este rezultatul cercetărilor efectuate în cei patru ani de studiu și pot să spun că, deși obiectivele au fost structurate inițial cu mare exactitate, demersul care de la bun început cuprindea dimensiunea evoluționistă a influențat prin el însuși aria de cercetare. Astfel, pe parcursul cercetării au apărut direcții colaterale pe care le-am descoperit treptat și pe care parcurgându-le am obținut rezultate care au devenit în mod firesc contribuții complementare la proiectul inițial. Un alt aspect pe care doresc să-l scot în evidență, înainte de a expune în linii mari atât rezultatele cercetării cât și o evaluare cât se poate de obiectivă a procesului în sine, derivă din experiența de lucru directă cu semnul grafic care în debutul studiilor doctorale s-a sublimat în câteva idei și considerații teoretice care ulterior devin elemente esențiale din structura tezei. De fapt, acest aspect, cel al relației teoretic / practic, argumentează faptul că investigația științifică asupra contribuției comunicării prin semn grafic în realizarea concertului cinematografic este de strictă necesitate, deoarece rezultatele cercetării dovedesc faptul că folosind comunicarea prin semn grafic specifică cinematografiei putem să transmitem mesaje complexe complementare celorlalte mijloace ale limbajului filmic, care produc afecte și emoții publicului transformându-l treptat în audiență, aspect evidențiat în capitolul 5.1.

Comunicarea, acesta este de fapt domeniul fundamental cercetat și pe parcursul procesului am înțeles că alegerea celor două domenii ale comunicării interumane, prin semn grafic și prin limbajul cinematografic are o semnificație profundă, pe care inițial nu am prevăzut-o. Alăturarea celui mai vechi limbaj al comunicării interumane și celui mai nou¹ limbaj al comunicării interumane oferă o amplă perspectivă a comunicării și definește de fapt o caracteristică fundamentală a umanității. Desigur că pun în discuție limbajul artistic, cu toate că cele două domenii au suficiente resurse pentru a constitui și bazele limbajului științific². Alăturarea celor două forme de comunicare prin limbaj artistic, cea mai veche și cea mai nouă, aduce în prim plan constatarea că receptarea afectelor, emoțiilor și sentimentelor este consolidată

¹ Comunicarea prin film este în continuă transformare, dar aici pun în discuție discursul audio/vizual care rămâne același indiferent de media, chiar și în contextul AI.

² De exemplu filmările folosite pentru a documenta fenomene imperceptibile ochiului omenesc, sau filmările speciale cu viteze foarte mari sau foarte mici care documentează evoluția fenomenelor, iar în cazul comunicării prin semn grafic geometria este domeniul matematic în care reprezentarea grafică joacă un rol fundamental.

începând cu zorii omenirii, odată cu primele desene rupestre, în vreme ce limbajul cinematografic care realizează la rândul său acest tip de comunicare este în mod evident un domeniu al comunicării artistice recent inițiat de proiecția fraților Lumière și folosește atavismele memoriei colective. Nu o să aflăm niciodată când, unde și cine a văzut prima imagine realizată pe peretele cavernei dar, așa după cum bine știm, cunoaștem toate amănunțele despre prima proiecție a unui film în fața spectatorilor. Astfel apare justificată abordarea cercetării prin care, structurând ceea ce știm deja despre comunicarea prin semn grafic, să folosim datele respective pentru a înțelege și determina rolul limbajului grafic în comunicarea prin opera cinematografică. Rezultatele, așa cum apar în concluziile lucrării, sunt pe măsura așteptărilor și oferă fundamentul elaborării tehnicilor și strategiilor de comunicare pornind de la atavismele apărute în societatea umană odată cu apariția comunicării prin limbaj grafic. Doresc doar să mai subliniez faptul că atributul fundamental al umanității este comunicarea, iar comunicarea prin semn grafic este, desigur argumentabil, cea mai veche formă de comunicare artistică.

Teza de doctorat prezintă cu o structură cu nouă capitole, ceva mai multe decât la prima redactare, deoarece am avut distanța necesară pentru a putea evalua corect rezultatele demersului de cercetare și astfel am putut să structurez mai bine amplul material rezultat în cei patru ani de studiu. Fiecare dintre aceste capitole cuprinde mai multe subcapitole, dar pentru o privire sintetică asupra tezei am ales să prezint în linii generale fiecare dintre capitole și mai ales justificarea alegerii făcute atunci când am redactat textul final și doar atunci când este inevitabil să comentez subcapitolele, de exemplu, în cazul teoriilor comunicării.

Capitolul 1 este intitulat „O privire generală asupra comunicării prin semn grafic, de la film la realitatea virtuală” și este conceput cu scopul de a concretiza premisele cu care am efectuat cercetarea rolului comunicării prin semn grafic în contextul actual, caracterizat de o extremă fluiditate apărută ca urmare a frecvenței accelerate cu care apar noi medii de comunicare. Un alt domeniu cercetat este constituit de un fenomen determinant din punctul de vedere al cinematografiei, constituit de accesul „streaming” la film. Este un demers necesar în contextul actual când asistăm la o transformare radicală a spectacolului cinematografic, pe care o putem constata cu ușurință observând faptul că sala de cinematograful a început să capteze din ce în ce mai puțin interesul audiențelor care se transformă în individualități cu acces succesiv și arareori, chiar în mod excepțional, simultan la filmele aflate pe platformele online. Totodată, în acest capitol stabilesc și rolul profesioniștilor din domeniul denumit generic „comunicare prin semn grafic” în cinematografie grupați sub titulatura de designer al producției. Abordarea cercetării este caracterizată de faptul că folosesc izvorul informațional consacrat în relație cu rezultatele obținute în urma cercetării directe a evoluției contribuției designerului producției în

realizarea operei cinematografice pe parcursul istoriei cinematografeiei. Desigur că cercetarea teoretică, care pornește de la primele proiecții și despre care afirm și argumentez că are ca punct de referință filmul lui Méliès „Un Voyage dans la Lune”, este ulterior continuată în capitolul destinat studiilor de caz. Rând pe rând meseriile legate direct de comunicarea prin semn grafic care apar în cinematografie, începând cu cea de pictor al decorurilor asumată în filmul citat mai sus chiar de autorul filmului, ceea ce dovedește importanța acordată de Méliès acestui canal de comunicare cu audiența, sunt puse în discuție în relație cu aportul complex al celui denumit designer al producției. Astfel definesc rolul pe care îl are limbajul grafic în realizarea operei cinematografice, mai ales că așa cum susțin și argumentez de mai multe ori și în diverse conjuncturi pe parcursul lucrării, dar mai ales în capitolul 4 „Teorii ale comunicării”, comunicarea de stări emoționale și afecte audiențelor folosind limbajul semnelor grafice, parte esențială a discursului cinematografic, asigură fundamentul pe care se edifică noile forme de comunicare. Poate părea hazardată afirmația din text în care spun că debutul acestor noi forme se produce simultan cu prima proiecție a unui film din data 28 decembrie 1895, dar argumentez afirmația prin rezultatele cercetării acestui eveniment care marchează nașterea cinematografeiei. În această sinteză am să aduc în discuție doar faptul că cei 33 de spectatori care au asistat la proiecție au plătit 1 franc pentru accesul la spectacol. Astfel se certifică faptul că proiecția este un spectacol, deoarece memoria colectivă se bazează tocmai pe acest preț pe care spectatorul potențial îl plătește pentru a deveni spectator, experiență acumulată din negurile Antichității de asistența artelor spectacolului. De această dată ritualul spectacolului este unul nou, deoarece în sală se stinge total lumina, ceea ce nu se întâmplă în cazul celorlalte forme ale artelor spectacolului. De asemenea, spre deosebire de experiența colectivă anterioară apariției spectacolului cinematografic, acesta este repetabil în cele mai mici amănunte, filmul proiectat fiind același indiferent de numărul proiecțiilor și această trăsătură specifică diferențiază spectacolul proiecției de cele de pe scenă, indiferent de formatul lor. Identitatea repetabilă în detaliu oferă oportunitatea ca participanții să beneficieze de experiențe emoționale comune, comparabile, deoarece sunt provocate de același stimul în detaliu, eliminând în cea mai mare măsură subiectivismul care se datorează orizontului cultural individual. Din acest motiv, alături de accesibilitatea incomparabil mai puțin costisitoare decât în cazul celorlalte arte ale spectacolului, cea denumită de Ricciotto Canudo „cea de a șaptea artă” constituie un factor determinant pentru succesul aproape instantaneu al celei de a doua proiecții cu public. Astfel, după primul spectacol la care asistă 33 de persoane, câteva zile mai târziu mii de oameni formează o mulțime care ocupă trotuarul Boulevard des Capucines așteptând să intre în sala de proiecție. Pe de altă parte, începând cu acest moment bine determinat în istoria cinematografeiei,

filmele oferă publicului ocazia de a „învăța” să recepteze opera cinematografică. Imediat după acest început apar filme cu narațiuni vizuale din ce în ce mai complexe care propun publicului universuri necunoscute imaginate de realizatori și ceea ce se proiectează pe ecran definesc rudimentele limbajului cinematografic pe care să se edifice. Fenomenul este cercetat folosind o privire deosebită de privirea istorică a criticilor și teoreticienilor acestei perioade, cu toate că există în demersul meu și o componentă istorică. Afirm acest lucru deoarece atenția mea a fost concentrată pe cumulativitatea mijloacelor de exprimare artistică în contextul perioadei respective, atunci când aproape fiecare film aduce o nouă modalitate prin care comunică cu publicul. O parte din acestea se dovedesc caduce, dar evoluția limbajului cinematografic apare cu evidență mai ales prin acumulare accelerată a mijloacelor de comunicare vizuală cu publicul devenit audiență. Astfel apar argumente solide care susțin că la fel ca și în cazul pietrei de la Rosetta, atunci când alăturarea celor două alfabetelor cunoscute cu cel de al treilea până atunci necunoscut a determinat decriptarea acestuia din urmă, filmele perioadei folosesc atavismele gravate în memoria colectivă odată cu picturile rupestre și stabilesc comunicarea prin semn grafic cu subconștientul audienței care percepe mesajele fără efort și mai ales ca pe ceva familiar. Acest fenomen, cel al utilizării extensive în opera cinematografică a limbajului constituit din semn grafic, se repetă ori de câte ori filmul, în sensul de operă cinematografică, evoluează datorită noilor mijloace de comunicare și am să menționez aici doar apariția sunetului și peliculei color, argumentele din textul final fiind mult mai multe mai ales cele care apar în capitolele 6, 7, 8, 9 când prezintă rezultatele studiilor de caz. Și în aceste momente, când ceea ce se proiectează pe ecran este un lucru nou, desigur că nu la fel de nou ca în cazul primei proiecții cu public, dar ca și în cazul primelor proiecții, legătura cu audiența este constituită în principal din comunicarea prin semn grafic. Tot în acest capitol aduc în discuție și observația prin care delimitez publicul, definit ca o masă a eventualilor participanți la spectacolul cinematografic, de audiență, care este constituită din masa participanților care își asumă un rol bine determinat în acest spectacol.

Cel de al doilea capitol stabilește premisele de la care pornește cercetarea semnului grafic privit ca factor intrinsec al dezvoltării societății umane, scrutând adâncurile umanității de dinaintea limbajului articulat. Desigur că debutul cercetării este precedat de stabilirea metodei de cercetare, iar metoda de cercetare aleasă este cea empirică. Argumentele acestei alegeri sunt expuse pornind de la definirea conceptului epistemologic, așa cum apare ca termen compus din „episteme” și „logos” în viziunea lui Aristotel și a lui Platon. Am recurs la filosofia greacă deoarece, așa cum am decis de la bun început, am folosit în toate cazurile filonul în care se află aria primară, acolo unde se află sursele inițiale sau altfel spus izvoarele informațiilor care fundamentează aria respectivă. Pentru a defini pe deplin punctul de vedere din care abordez aria

de cercetare, cea a contribuției limbajului grafic la evoluția societății umane și intrinsec a celei mai noi arte, am folosit dilema lui Meno prin care am definit dimensiunea cunoașterii în cercetarea întreprinsă. De asemenea, după stabilirea direcției de cercetare, am argumentat această direcție pornind de la primele două volume din opera lui John Locke, cele în care gânditorul englez fundamentează doctrina empiricistă pornind de la epistemologia rațională propusă de Platon. De altfel în text apare o analiză a tuturor contribuțiilor majore ale cercetătorilor care au abordat această metodă de cercetare, dar și expunerea perspectivei evoluționiste constituită de lucrările lui Richard Dawkins, pionier al cercetării transiterii informațiilor și modelelor culturale în comunitățile umane. Am pus în discuție această perspectivă deoarece, la fel ca și în toate celelalte cazuri, am ales să inițiez demersul de cercetare pornind de la origini, iar „The Selfish Gene”³ este prima lucrare științifică în care apare conceptul de „meme,” folosit pentru a desemna o unitate evolutivă a culturii umane, rezultat printr-o analogie cu evoluția genelor din genetică. Desigur că termenul este folosit cu alt sens în „social media” de astăzi, dar referința din text este cea atribuită termenului de reputatul etolog Richard Dawkins.

Pentru a consolida accesul la cercetarea specifică și mai ales pentru a structura punctul de vedere personal în ceea ce privește cercetarea domeniului artistic constituit de ipoteza lucrării, folosesc un text mai puțin cunoscut, dar de mare importanță deoarece argumentează impecabil faptul că demersul de a cerceta domeniul artistic este posibil și stabilește că pentru a cerceta aria determinată astfel trebuie aplicată metoda cercetării științifice. Astfel argumentez specificitatea domeniului cercetat. Desigur că această alegere a fost precedată de o investigație minuțioasă a lucrărilor de referință din domeniul teoretic având ca subiect epistemologia domeniului artistic, iar sinteza acestor demersuri am regăsit-o într-un articol⁴ publicat de dr. Sarah E. Worth, profesor de filosofie în cadrul Universității Furman, la care am aderat imediat deoarece cuprinde, așa cum am spus ceva mai sus, toate sursele cercetate de mine.

În ceea ce privește textul cercetat și care în urma demersului oferă datele necesare întregirii metodei empirice și pe care îl analizez în teză, pot să spun că și de această dată revin la precursori. Este vorba despre textul olograf al profesorului Allan Marquand compus din 55 de pagini cu formate diferite și înregistrat sub titlul „On Scientific Method in the Study of Art” 1889⁵. În textul respectiv autorul face o analiză pertinentă, ceea ce este remarcabil pentru acea perioadă, a metodelor aplicate anterior în cercetarea domeniului artistic. Rând pe rând, el arată

³ Richard Dawkins, „The Selfish Gene” Oxford University Press 1976, ISBN 0-19-857519-X

⁴ Sarah E. Worth, „Art and Epistemology” published „Internet Encyclopedia of Philosophy” A Peer-Reviewed Academic Resource. <https://iep.utm.edu/art-and-epistemology/>

⁵ Allan Marquand Papers (C0269), Box 10 Folder 22; Manuscript division, Department of Rare Books and Special Collections, Princeton University Library

punctele slabe ale încercărilor de a studia domeniul artistic folosind privirea mistică care statutează misterul artistic, apoi privirea metafizică prin care arta este studiată cu mijloacele specifice filosofiei, un pas înainte față de metoda mistică, dar care la fel ca și apropierea literară față de domeniul artistic nu produce rezultatele pe care cercetarea științifică le presupune. Astfel el propune metoda pe care departamentele științelor exacte din universitate o folosesc și anume metoda observației și a raționamentului. Această metodă face parte integrantă din metoda de cercetare aleasă de mine și trebuie să adaug faptul că alături de lucrarea lui Allan Marquand și aproape simultan am descoperit un alt argument important pentru alegerea metodei de cercetare empirice. Este vorba de opera lui Adrianus Dingeman de Groot (1914 – 2006) în care expune etapele cercetării empirice continuând anamneza descoperită de Aristotel, Socrate și Platon și desigur maieutica lui Socrate.

În finalul capitolului stabilesc premisele cercetării empirice, metodă care cuprinde o serie de elemente caracteristice, aproximativ aceleași, indiferent de câmpul cercetat, fie că este cel științific sau cel artistic, deoarece se bazează pe observarea și analizarea dovezilor concrete obținute fie prin observație directă, fie prin consultarea datelor științifice deja obținute. În cazul demersului meu, am utilizat ambele resurse dar, în mod firesc, datele obținute prin observație directă sunt preponderente în secțiunea care cuprinde studiile de caz, iar în ceea ce privește incursiunea istorică a celor două mari arii investigate, cea a istoriei comunicării prin limbaj grafic și cea a comunicării prin opera cinematografică, utilizez datele științifice consacrate. Desigur că și în acest caz interpretarea acestora se bazează pe observația directă, mai ales că adoptând privirea evoluționistă în demersul de cercetare am personalizat această metodă adecvând-o obiectului cercetării. În finalul capitolului prezint cele trei etape de cercetare structurate adecvat de viziunea mea, constituită atât de dimensiunea empirică cât și de cea evoluționistă. Prima dintre etape stabilește cu exactitate întrebarea care generează obiectivele cercetării. În cazul demersului meu întrebarea este cea cuprinsă în titlul lucrării⁶ și determină fără echivoc obiectivele cercetării: determinarea rolului și locului pe care îl ocupă comunicarea prin semn grafic în concertul mijloacelor cu care se realizează opera cinematografică.

Astfel am stabilit două direcții de cercetare: prima este cea prin care aflăm dacă comunicarea folosind semnul grafic este o componentă permanentă a operei cinematografice. Cea de a doua direcție de cercetare stabilește locul pe care îl ocupă această formă de comunicare în concertul mijloacelor care concură pentru realizarea operei cinematografice.

Cea de a doua etapă a demersului cercetării empirice este concretizată în text prin structurarea planului de cercetare specific direcțiilor stabilite în prima etapă ceea ce determină

⁶ „Designul grafic, o contribuție majoră la discursul cinematografic”

cele două arii vaste de cercetare, cea care constă în cercetarea resurselor care documentează evoluția limbajului grafic din cele mai vechi timpuri până astăzi⁷ și cea care constă în evoluția și dezvoltarea comunicării prin semn grafic în concertul mijloacelor care concură la realizarea operei cinematografice. Astfel aduc în discuție conjunctura specială în care cele două direcții de cercetare sunt interdependente, cu consecința exprimată în expunerea faptului că deși pare evident, nu s-a stabilit cu certitudine dacă comunicarea prin semn grafic este o componentă permanentă a operei cinematografice și din acest motiv cercetarea temeinică efectuată în această secțiune a tezei devine extrem de importantă, deoarece documentează prin rezultatele obținute evoluția acestei căi de comunicare în contextul evoluției civilizației umane. Astfel apare constatarea că limbajul grafic are o contribuție majoră la dezvoltarea umanității și din acest punct de vedere apare ca evident faptul că arta în general, fiind o reinterpretare a universului uman, se fundamentează pe această formă de comunicare, iar arta cinematografică nu face excepție.

A treia etapă a demersului cercetării empirice a constat în adunarea informațiilor primare de cercetat. Așa cum spuneam ceva mai sus, este vorba despre o cercetare indirectă, dar nu mai puțin valoroasă ca cea directă deoarece evoluția mijloacelor de documentare științifică permite accesul la un fond iconografic extrem de bogat. Tot în această etapă am stabilit și adunat informațiile care au constituit baza criteriilor de selecție a filmelor pentru studiul de caz.

Subliniez faptul că având în vedere toți acești factori am ales două mari direcții de cercetare, cea directă constituită din studiile de caz și cea indirectă constituită din rezultatele publicate succesiv odată cu primele descoperiri ale artei rupestre. Rezultatele sunt analizate calitativ și cantitativ așa cum argumentez de fiecare dată când le prezint în textul lucrării.

Acest al doilea capitol, sintetizat anterior, este necesar pentru a fundamenta baza dezvoltării ulterioare a comunicării prin limbaj grafic așa cum este tratată extensiv în capitolul “O privire evoluționistă a semnelor grafice de la picturile rupestre la designul grafic”.

Capitolul al treilea este capitolul în care documentez conceptul folosit pe tot parcursul demersului și anume privirea empirică contextualizată evoluționist. Astfel delimitez aria de cercetare pe care o concretizez în “Topografia ariei de cercetare”, titlul unui subcapitol al capitolului 3 (3.2.). În acest capitol aduc în discuție apariția vieții pe pământ, deoarece rezultatul celor mai recente cercetări la care am avut acces și pot spune că și în momentul în care elaborez acest rezumat sunt cele mai recente, confirmă viziunea Darwiniană reformulată de Richard Dawkins, cât și teoria haosului în ceea ce privește auto-similitudinea și auto-organizarea, ambele forme evolutive având ca bază teoria “attractor”, în traducere liberă atractori, care argumentează evoluția genelor lipsite de conștiință, deci și de scop. De fapt este vorba despre o similitudine

⁷ Secțiunea „De la grafica clasică la realitatea virtuală”

grafică pe care genele o adoptă în bezna existenței lor și astfel structurează complexe din ce în ce mai elaborate. Cu toate că pare extrem de îndrăzneță introducerea acestui capitol într-o lucrare de doctorat din domeniul artistic, semnul grafic apare ca evidentă atracție pentru organizarea genelor în drumul spre viață. Astfel se poate spune că legătura semnului grafic cu elementele fundamentale care compun viața este un fapt de necontestat. De asemenea în acest capitol rezum argumentele care determină alegerea cercetării empirice ca metodă principală de cercetare pentru obiectivul propus.

Capitolul 3 este unul de mari dimensiuni deoarece cuprinde și o privire a evoluției semnului grafic de la etapa protoistorică până în zilele noastre, toate etapele importante fiind discutate în cadrul subcapitolelor. Astfel pun în discuție etapa parcursă de artiștii paleoliticului de la picturile rupestre la sculptura în relief, apoi apariția alfabetului și dezvoltarea comunicării prin semn grafic odată cu apariția tiparului, etapă cuprinsă între secolele al XVI – lea și al XVIII – lea. În acest context am decis să stabilesc coordonatele debutului perioadei moderne care sunt vizibile din punctul meu de vedere odată cu apariția curentului renașcentist și cunoaște un punct culminant odată cu designul grafic din perioada revoluției industriale. Totodată subliniez importanța evoluției comunicării prin scris ca suport al evoluției comunicării vizuale punând în discuție domeniul specific al artelor plastice. În acest context concluzionez că pentru prima dată în istoria omenirii mai multe opere comunică simultan același subiect. Este vorba desigur de subiectele religioase care sunt dominante în perioada respectivă și exemplul cel mai elocvent este tema „Madona și Pruncul”, reprezentare plastică întâlnită în toate curentele artistice ale perioadei. Acest moment este extrem de important pentru evoluția comunicării prin semn grafic deoarece reprezintă, din punctul meu de vedere, o sinapsă cu publicul dramelor lui Eschil, Sofocle, Euripide sau comediilor lui Aristofan într-un moment istoric în care artele spectacolului sunt puse sub semnul întrebării de dogma religioasă. Continuând privirea evolutivă, aduc în discuție rezultatele cercetării etapei de tranziție cuprinsă între perioada descrisă anterior și revoluția industrială când comunicarea prin semn grafic se diversifică și devine parte integrantă în toate domeniile comunicării vizuale, un prim pas spre apariția celei de a șaptea arte.

În finalul capitolului analizez și prezint concluziile cu privire la parabola lui Platon despre cunoașterea realității. “De la peștera lui Platon la realitatea imersivă” este de altfel titlul subcapitolului respectiv și comunică rezultatele cercetării textului dialogului dintre Socrate și Glaucon⁸. În concluzie, expun ideea că peștera descrisă atât de amănunțit în textul lui Platon este echivalentul actualului „wall” din social media și la fel ca și în cazul parabolei, cei care compun

⁸ Plato, *Great Dialogues of Plato*, Editor: Eric H. Warmington & Philip G. Rouse, trad.: W. H. D. Rouse, Signet Classics, 1st Edition, 1999, p3016

social media au acces la o realitate intermediată tocmai de acest „zid” constituit astăzi în spațiul virtual și mai recent în realitatea imersivă, aceasta fiind de altfel singura deosebire față de publicul din Antichitate care vede doar umbrele proiectate pe peretele peșterii. Astfel închei expunerea rezultatelor cercetării drumului început de comunicarea prin semn grafic în negura omenirii și continuat până în zilele noastre.

Cel de al patrulea capitol prezintă rezultatele cercetării întreprinse în domeniul teoretic cu privire la comunicare și poartă titlul “Teorii ale comunicării”. Este un material amplu din care am decis să expun doar rezultatul cercetării teoriilor adiacente celor legate de domeniul specific al artelor vizuale și implicit de specificitatea limbajului cinematografic și acesta este motivul pentru care am simțit nevoia să adaug “Introducere” ca subtitlu. De altfel cele mai importante teorii din domeniul investigat sunt prezentate sintetic, deoarece am constatat că există un curent de gândire la care am și aderat ulterior și care cuprinde elementele necesare pentru demersul meu și aici aduc în discuție cele cinci axiome enunțate de Paul Watzlawick. Aceste axiome sunt de fapt rezultatul muncii de cercetare a colectivului format din Paul Watzlawick, Janet Beavin Bavelas și Don Jackson care întemeiază ceea ce va fi cunoscut ca „Școala de la Palo Alto” din cadrul Mental Research Institute. Simpla enumerare ale celor cinci axiome ne arată importanța acestora din punctul de vedere al limbajului grafic ca formă de comunicare:

1. Este imposibil să nu comunicăm⁹
2. Comunicarea este compusă din conținut și un aspect relațional care îl definește ca metacomunicare.
3. Stabilirea unei relații comunicative este dependentă de procedurile partenerilor și de semnele de punctuație convenite.
4. Comunicarea interumană implică atât modalitatea digitală cât și analogă.
5. Procedurile implicate în comunicarea interumană sunt fie simetrice, fie complementare.

Teoriile comunicării sunt completate de privirea evoluționistă a lui Richard Dawkins prin care particularizez axiomele enunțate anterior spre domeniul de interes al acestei teze: locul și

⁹ Littlejohn, Stephen W., Foss, Karen A., *Encyclopedia of Communication Theory*, 1st Edition, 2 Volume, SAGE Publications, Inc., 2009, p. 728

„1. One cannot not communicate. 2. Every communication has a content and relationship aspect such that the latter classifies the format and is therefore a metacommunication. 3. The nature of a relationship is dependent on the punctuation of the partners communication procedures. 4. Human communication involves both digital and analog modalities. 5. Interhuman communication procedures are either symmetric or complementary.”

rolul limbajului grafic în simfonia discursului cinematografic. Autorul postulează faptul că gena (viața în sine) este egoistă, pe când arta este în sine o manifestare altruistă și constituie o cale de comunicare unică ce ne deosebește fundamental de restul primatelor.

Un alt aspect cuprins în cel de al patrulea capitol al tezei este constituit de cercetarea informațiilor necesare pentru a face portretul audienței discursului cinematografic. În primul rând am folosit Modelul Shannon-Weaver, care cu toate că la origini este unul matematic, este o reprezentare logică a modului în care se efectuează comunicarea indiferent de conținut și astfel acest tip de analiză probează științific importanța comunicării prin limbaj grafic în discursul cinematografic deoarece, așa cum spuneam ceva mai sus, chiar și în cazul limbajului de tip artistic, legile acestui model sunt aplicabile.

În debutul următorului capitol, cel de al cincilea, destinat prezentării rezultatelor cercetării directe a materialului care constituie studiile de caz, propun mai multe subcapitole în care structurez modelul teoretic care constituie aparatul de studiu folosit. Astfel, așa cum afirmam în argumentarea alegerii metodei de cercetare empirice, în demersul de cercetare folosesc atât dimensiunea cantitativă cât și pe cea calitativă și exemplificam demersul folosind paralela dintre microscopul clasic cu lentile fizice și cel electronic cu lentile virtuale concluzionând că indiferent de aparatul folosit, cel mai important aspect al cercetării este „iluminarea” obiectului cercetării. Pentru a reitera și detalia punctul de vedere din care pornesc cercetarea (iluminarea subiectului) revin asupra filmului ca obiect de investigat și aduc sub lentilele aparatului de cercetare teoretic specificitatea limbajului cinematografic. La fel ca de fiecare dată, deoarece acest demers urmează calea modelului adoptat și folosit așa cum este descris în capitolul anterior, folosesc rezultatele obținute din investigarea primelor încercări reușite de a pune bazele teoretice cu privire la noua cale de comunicare cu publicul atât de deosebită de toate celelalte arte ale spectacolului.

Demersul începe aducând în discuție pe Gilles Deleuze și cele două lucrări¹⁰ fundamentale pentru studiul teoretic al artei cinematografice în contextul în care comunicarea prin limbaj cinematografic constituie un fenomen încă viu, deoarece filmul ca operă finită așa cum îl cunoaștem în acest moment și chiar așa cum este fundamentat de studiul academic este foarte probabil că va suferi transformări majore, iar această evoluție o regăsim chiar în abordarea filosofică a lui Gilles Deleuze.

Succint trebuie să consemnez în această sinteză faptul că alături de primele încercări de a

¹⁰ *Cinema 1: The Movement Image*, Trans. Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam, London & New York: The Athlone Press, 1989

Cinema 2: The Time Image, Trans. Hugh Tomlinson & Robert Galeta, London & New York: The Athlone Press, 1989

defini și a conceptualiza noua artă ale lui Deleuze, sintetizez cele mai importante considerații teoretice despre film așa cum sunt prezentate de Robert Stam¹¹, primele fiind cele din epoca filmului mut, atunci când teoreticienii sunt de fapt chiar cei care realizau filmele. Astfel în căutarea „esenței” filmice, ei caută caracteristicile care definesc această nouă artă încercând să-i găsească locul alături de celelalte. Prima lucrare teoretică apare în anul 1916, „The Photoplay: a Psychological Study”, la Harvard, autorul fiind filosoful Hugo Münsterberg. El stabilește că filmul este compus dintr-un interior (inner) și un exterior (outer), prima componentă fiind preponderent estetică, iar cealaltă tehnică, astfel, din punctul său de vedere filmul este arta subiectivității. Cu toate că opiniile diverșilor teoreticieni diferă, ele au un singur scop: definirea filmului. Constatând că filmul este un discurs, Vachel Lindsay scrie în cartea sa publicată în 1915¹² că filmul posedă un limbaj propriu compus din cuvinte, imagini și hieroglife. Ricciotto Canudo și Louis Delluc spun că limbajul filmului este universal, iar Béla Balázs propune ideea că există o gramatică a filmului. Toate aceste încercări de a defini filmul sunt completate de cele ale lui Rudolf Arnheim și Sergei Eisenstein și sunt cunoscute sub denumirea de „Teorii formaliste”. Acestea sunt caracterizate de interesul autorilor pentru elementele „formale” sau tehnice prin și cu ajutorul cărora se realizează filmul, fie că sunt cele care depind de aparatul de filmat, dar mai ales de montajul filmului. Cu alte cuvinte curentul formalist spune că regizorul, autorul filmului aduce în fața spectatorului o realitate determinată / alterată de tehnica de filmare, o lume imaginară, creată artificial. Dziga Vertov, Leo Kuleșov, Eisenstein, Pudovkin întemeiază școala de montaj sovietică care este formalizată teoretic de M. Bakhtin care introduce noțiuni proprii de critică literară prin care caracterizează filmul ca fenomen. În America, D. W. Griffith pune în discuție legătura dintre film și literatură, în Franța Jean Epstein propune noțiunea de „cinema pur”. Filmul este definit ca fiind „muzica luminii” (Abel Gance), „pictură în mișcare” (Léopold Survage), sau „sculptură în mișcare” (Vachel Lindsay). Între anii 1910 și 1920 apar curentele „avant-garde” care urmează revoluția din celelalte domenii artistice. Astfel apare „Impresionismul” în Franța, „Constructivismul” în Rusia, „Expresionismul” în Germania, „Futurismul” în Italia sau „Suprerealismul” în Spania. Apariția filmului sonor declanșează o nouă efervescență teoretică, dar și o reacție de respingere de către realizatorii de film. René Clair, Pudovkin, Eisenstein spun că filmul trebuie să rămână mut, iar Arnheim spune că cea de a șaptea artă trebuie să rămână așa cum este deoarece sunetul distrage atenția spectatorului de la „frumusețea plastică a imaginii”. În anii următori, cele două lucrări teoretice ale lui Rudolf

¹¹ Stam, Robert, *Film Theory: An Introduction*, Wiley-Blackwell; 1st edition (February 21, 2000), ISBN 10: 063120654X, ISBN 13: 978-0631206545

¹² Vachel, Lindsay, *The Art of the Moving Picture*, New York Macmillan, 1915, First Edition

Arnheim „Film als Kunst” 1932 și Béla Balázs „Theory of the Film” publicată postum în 1952 domină privirea teoretică asupra filmului ca discurs artistic până în anii 1960 când André Bazin și Sartre aduc în prim plan conceptul de „autor”. La fel ca și în cazul teoriilor comunicării apar noi și noi puncte de vedere teoretice, dar consider că fundamentul teoretic al filmului este deja structurat în prima perioadă cuprinsă între 1920 și 1960. Apar teorii marxiste, psihanalitice, feministe, „queer” și altele. Dintre toate acestea cred că teoriile structuraliste sunt importante mai ales din punctul de vedere al implicării designului grafic în limbajul filmului.

După această foarte scurtă și succintă schiță a punctului de vedere teoretic, expusă pe larg în textul tezei, concluzionez că filmul nu beneficiază de feedback la fel ca artele spectacolului. Din acest punct de vedere apare ca evident faptul că filmul nu poate să fie cercetat din punct de vedere teoretic ca fiind edificator pentru conceptul de „comunicare” în general, ci doar pentru un anumit tip de comunicare specific, așa cum rezultă din rezultatele cercetării expuse în acest capitol. De asemenea concluzionez că specificitatea readuce în prim plan componenta comunicării prin semn grafic ca sistem de referință fără de care filmul nu ar exista. Astfel concluzionez că ipoteza cu privire la rolul fundamental pe care discursul grafic îl are în concertul limbajului cinematografic este susținută de argumentele teoretice pe care le decelez ca fiind prezente într-o măsură mai mare sau mai mică în toate lucrările teoretice prezentate.

Pentru a fundamenta bazele teoretice ale criteriilor cu care am operat în alegerea cazurilor de studiat, argumentez afirmația de mai sus folosindu-mă de textele lui Canudo privite însă în contextul aparatului critic modern, așa cum apare în cronologia pe care o propun Kristin Thompson și David Bordwell în „Film History An Introduction.”, cu precădere capitolul 22 și în mod special subcapitolul „Toward an American Art Cinema”¹³. Un ultim pas înaintea structurării definitive a criteriilor de alegere a studiilor de caz este constituit pe baza concluziilor cercetării contextului social în care apare filmul și aici aduc în discuție un termen denumit de sociologi și filosofi „Loisir” sau „Leisure” care definește un concept filosofic complex pe care-l regăsim încă din timpul lui Cicero¹⁴ și care devine actual la începutul secolului al XX – lea. Fără să dezvolt conceptul „dignitate otium” afirm în text că dacă timpul liber folosit după bunul plac era atributul unei clase sociale restrânse, cea a patricienilor în Roma antică, acum devine atributul comun al unui larg segment al populației, fapt fără precedent și definesc filmul alăturându-mă altor teoreticieni drept cea mai populară artă. Desigur că termenul popular este folosit în sensul de audiență. Astfel constat rolul educativ al filmului care prin repetabilitatea spectacolului oferă

¹³ Thompson, Kristin, Bordwell, David, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill; 3rd Edition, February 17, 2009. p. 517

¹⁴ Bragova, Arina. (2016). The concept cum dignitate otium in Cicero's writings. 22. 45-49.

criterii comune de referință contribuind la extinderea fără precedent a publicului care participând la spectacol învață să fie „audiență”. Perspectiva istorică a perioadei respective oferă date extraordinare cu privire la structurarea limbajului cinematografic și constituie primul criteriu de selecție: (5.3) Contribuții majore la structurarea unui limbaj cinematografic 1902 – 1927.

Nu este vorba însă despre o cronologie a celor mai bune filme din punct de vedere artistic, financiar sau ca noutate de gen, deoarece exprimarea prin limbaj grafic în cinematografie, cu toate că este permanentă, devine element esențial în comunicarea cu publicul atunci când apare o nouă manieră de exprimare cinematografică, mai ales ca urmare a unor invenții strict tehnice care contribuie la adecvarea formei la orizontul de așteptare¹⁵ al publicului. Desigur că orizontul de așteptare este împlinit, dar totodată publicului îi este inoculat și un obicei de consum, nu unul nou, ci unul modificat. Cu alte cuvinte, publicul este „învățat” să vadă ceva ce înaintea filmului respectiv îi era necunoscut. Este o perioadă remarcabilă pentru că fiecare dintre elementele vizuale noi introduse în discursul cinematografic este conotativ și astfel are o contribuție majoră în plan estetic. Astfel, ținând cont că principalul criteriu de selecție constă în rolul limbajului grafic în discursul cinematografic, am căutat în istoria celei de a șaptea arte perioadele în care comunicarea vizuală prin film este constituită în principal din limbajul grafic și perioadele în care această structură se schimbă, alte elemente de limbaj cinematografic luând locul celui grafic. Privind din acest punct de vedere perspectiva istorică a cinematografeiei, am constatat că rolul limbajului grafic în realizarea operei cinematografice urmează, așa cum spuneam și ceva mai sus, o sinusoidă, fenomenul repetându-se de mai multe ori și am decis ca perioadele respective să constituie criteriile de selecție pentru studiile de caz. În consecință am ales pentru studiu filme realizate în perioada cuprinsă între proiecția primului film și apariția filmului sonor, deoarece este perioada în care pornind de la semnul grafic se structurează limbajul cinematografic.

Cel de al doilea criteriu (5.4) Golden Age of Hollywood, este cel prilejuit de cercetarea unei perioade a cinematografeiei americane care debutează ca un preludiv al crizei economice și care are o contribuție majoră la depășirea acesteia. Este perioada în care actorii devin cel mai important element al discursului cinematografic, toate celelalte trecând în plan secund. Succint pot spune că rezultatele demersului de cercetare aduc în discuție un factor determinant și definitoriu care constituie un argument solid pentru formularea acestui criteriu de selecție și care constă în utilizarea tehnicilor de marketing în cinematografie și anume în analiza obiceiului de consum al publicului. Odată epuizată perioada de pionierat în care se prefigurează genurile cinematografice, gustul publicului este exploatat profesional de fabrica americană de filme care

¹⁵ De exemplu apariția sunetului, tehnicolorului sau a formatului panoramic.

folosește marketingul în producția de film, ceea ce oriunde altundeva în lume ar părea de neconceput. Totuși, vorbim despre o perioadă importantă din istoria cinematografeiei care a influențat în măsură mai mare sau mai mică întreaga cinematografie mondială. Astfel am ales această perioadă pentru că ceea ce se întâmplă la Hollywood este edificator pentru comunicarea eficientă cu audiența.

Ultimul dintre criterii (5.5) New Hollywood pe care l-am folosit pentru selectarea filmelor pentru studiu este cel al decorurilor naturale și se referă la o perioadă cu totul și cu totul specială în care teoreticienii spun că filmul trebuie să restituie pe ecran realitatea. Desigur că în istoria cinematografeiei termenul „New Hollywood” sau „American New Wave” sau „Hollywood Renaissance” definește o perioadă istorică a cinematografeiei americane, dar nu definirea perioadei respective face obiectul cercetării care are ca punct de vedere contribuția comunicării prin semn grafic la concertul cinematografic, iar rezultatele obținute astfel sunt concretizate într-un concept mai larg, care constituie argumente importante care sprijină colateralul ipotezei de lucru a tezei: evoluția¹⁶ limbajului grafic ca parte a discursului cinematografic.

Desigur că nimeni nu și-a pus, cel puțin la începutul acestei mișcări, problema dacă realitatea poate fi cu adevărat înregistrată astfel încât să se constituie într-un act artistic. Astfel apare teza prin care se afirmă că pentru atingerea acestui deziderat filmele trebuie să prezinte pe ecran „felii de viață”. De fapt, criticii și teoreticienii constataseră că limbajul cinematografic este în căutarea unor noi forme de exprimare, că evoluția în sine a cinematografeiei cunoaște o stagnare și că cea de a șaptea artă ezita neavând o direcție clară pe care să o adopte. Așa cum era firesc în această situație, privirea critică s-a îndreptat spre origini, spre proiecțiile fraților Lumière și mai puțin spre Méliès. Conceptele de realitate și verosimilitate apar din ce în ce mai des în lucrările de specialitate, iar teoreticienii epocii¹⁷ în frunte cu André Bazin¹⁸ și Siegfried Kracauer¹⁹ postulează faptul că filmul trebuie să fie rezultatul unui discurs care folosește un limbaj cinematografic alcătuit din cadre lungi, cu profunzime mare, pe care să le prezinte publicului pe cât posibil fără să fie editate. Subliniez că și această perioadă a cinematografeiei mondiale este una de transformări care, de această dată, pornesc din Europa și traversează Atlanticul influențând cinematografia americană. La fel ca în cazul criteriului de

¹⁶ De această dată am folosit intenționat termenul de evoluție deoarece rolul limbajului grafic în cinematografie a fost stabilit prin concluziile studiilor de caz corespunzătoare criteriilor anterioare.

¹⁷ De fapt sunt patru teoreticieni despre care putem să spunem că sunt cei care stabilesc normele realismului în film. John Grierson, Georg Lukacs, André Bazin și Siegfried Kracauer.

¹⁸ Bazin, A., *What Is Cinema?* Vol. 1, 2nd Edition, Hugh Gray (Translator), Jean Renoir (Introduction), Dudley Andrew (Foreword), University of California Press, December 13, 2004,

¹⁹ Siegfried Kracauer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, 1977, Princeton Univ Press. ISBN 9780691037042

selecție anterior și această perioadă este una de tranziție în care limbajul cinematografic caută noi modalități de a comunica cu audiența, iar comunicarea prin limbajul grafic este fundamentul care permite căutarea și edificarea limbajului cinematografic în noua sa formă. Nu este aici locul pentru a pune în discuție raportul între forma și fondul filmului ca operă cinematografică, așa cum rezultă din evoluția limbajului, așa că am să mă limitez să afirm că doar forma este în continuă modificare. Mai trebuie să adaug că din punctul meu de vedere, perioada realistă care aduce în fața camerei de filmat toate elementele care compun viața de zi cu zi²⁰ încercând să transmită spectatorului senzația că asistă nemijlocit la ceva adevărat²¹ s-a încheiat odată cu accesul nerestrictiv la inteligența artificială și implicarea acesteia în programe capabile să genereze universuri populate verosimil, născocind imagini care îmbină fragmente din realitate cu cele de sinteză așa cum poate face programul Adobe Firefly - Generative AI for creatives, de exemplu. Desigur că în esență asta face și filmul de la nașterea sa, dar elementele care intermediază discursul sunt cele reale. Nu are rost aici să pun în discuție filmele, din ce în ce mai multe, care recrează lumi fantastice pentru că acestea sunt perene în istoria cinematografiei începând cu Cabiria lui G. Pastrone, Avatar al lui James Cameron sau oricare film de război, ci filmele care edulcorează în mod intenționat „realitatea” narată și acestea sunt cele care deja folosesc cu mare frenezie inteligența artificială nefiind de fapt filmate, ci doar generate²².

Totodată trebuie să afirm că deși perioadele folosite pentru selecția cazurilor pentru studiu sunt stabilite riguros de criticii și teoreticienii celei de a șaptea arte, cred că în realitate aceste perioade sunt simultane și nu neapărat succesive deoarece în tranziția spre ceea ce se prefigurează astăzi într-o formă încă nedefinită, dar bănuită, arta cinematografică a fost de la bun început într-o stare fluidă. Astfel putem să spunem că filmul ca mijloc de comunicare cu publicul a fost și este în continuă transformare, deoarece publicul este în continuă transformare și dacă ar fi să comparăm perioada actuală, consider că acesta este comparabilă cu prima perioadă, cea corespondentă primului criteriu de selecție cu care am operat în alegerea filmelor pentru studiul de caz, perioada în care filmul educa spectatorul pregătindu-l să înțeleagă mesajele complexe ce urmau să apară pe ecranul sălii de cinema. Încă o dată afirm că modificările produse sunt biunivoce și se datorează unui soi de interactivitate atavică care la rândul ei provine, dacă privim în perspectivă inversă spre zorii civilizației umane, de la primele picturi rupestre și influența

²⁰ Denumirea americană este foarte sugestivă: slice of life, adică o felie de viață.

²¹ De fapt este vorba despre verosimilitate și nu despre adevăr, verosimilitatea fiind însă cea care creează senzația de viu, de adevărat.

²² Iată ce propune firma Adobe: Experimentați, imaginați-vă și creați o gamă infinită de imagini cu Firefly pentru crearea de conținut cu ajutorul inteligenței artificiale generative de la Adobe. <https://www.adobe.com/ro/sensei/generative-ai/firefly.html>

acestora asupra primilor oameni constituiți în audiență.

Criteriile de selecție, este ușor de constatat, se referă la perioade din istoria cinematografilei mondiale și nu la genuri, stiluri sau școli, deoarece comunicarea prin semn grafic este prezentă în discursul cinematografic oricare ar fi el, fiind un factor esențial în comunicarea cu audiența. Din acest motiv am studiat contribuția limbajului grafic privind din perspectiva primilor ani ai cinematografilei, în așa fel încât să verific rolul acestui limbaj în edificarea spectacolului din sala de cinema și mai ales perenitatea acestui mijloc de exprimare în concertul cinematografic. În urma studiului filmelor alese în conformitate cu criteriile enunțate am decelat faptul că ori de câte ori se produc transformări ale formei de comunicare cu publicul pe care o numim cinematografie, indiferent de cauza acestora, constituenta grafică este suportul pe care se efectuează tranziția. În concluzii mai aduc în discuție observația rezultată în urma demersului de cercetare prin care afirm că, judecând silogistic, putem afirma argumentat faptul că dacă limbajul grafic apare preponderent în exprimarea filmică, atunci perioada respectivă este una de tranziție. În consecință identificarea acestei situații prin raționamentul expus în textul tezei este perfect utilizabilă în perioada actuală definind-o ca pe una de transformări profunde a discursului cinematografic.

Pe lângă filmele care corespund criteriilor de selecție am ales să prezint două subiecte de interes pentru comunicarea prin semn grafic în contextul limbajului cinematografic. Primul este constituit dintr-o analiză a stilisticii lui Alfred Hitchcock, deoarece în multe sale interviuri a declarat faptul că decorurile din filmele sale au rol dramatic²³ și cel de al doilea subiect este de fapt o analiză aplicată a rolului pe care îl are genericul filmului în narațiunea cinematografică.

Finalul textului tezei este constituit din concluziile rezultate în urma interpretării rezultatelor cercetării. De asemenea, tot aici reiterez faptul că alegerea studiilor de caz este realizată ținând cont de faptul că filmele excepționale realizate pe parcursul istoriei cinematografilei, indiferent de curente sau de școli, au fost excluse din selecție deoarece orice demers științific folosește studiul întregului fenomen și nu excepțiile de la acesta. Astfel prima dintre concluzii constă în faptul că ipoteza de lucru, cea prin care afirm că limbajul grafic are o contribuție majoră în concertul cinematografic, este pe deplin argumentată și astfel verificată pe tot parcursul tezei.

Cea mai importantă concluzie constă însă în faptul că pe parcursul cercetării au apărut

²³ „Settings, of course, come into the preliminary plan, and usually I have fairly dear ideas about them; I was an art student before I took up with films. Sometimes I even think of backgrounds first.” Alfred Hitchcock, Robert Donat, Basil Wright, Graham Greene, Alberto Cavalcanti, John Betjeman, Maurice Jaubert, Paul Nash, *Footnotes to the Film*, Charles Davy (Editor). Publisher: Arno Press; Facsimile of 1938 ed edition (June 1, 1970)

rezultate neașteptate, cu neputință de prevăzut atunci când formulam ipoteza de lucru. Astfel, având în vedere metoda de cercetare și aria vastă pe care am investigat-o, afirm că semnul grafic este esența comunicării și chiar dacă formele de comunicare sunt într-o continuă evoluție, fundamentul pe care se petrece evoluția este constituit de comunicarea prin semn grafic.

Cu toate că pe parcursul textului informațiile despre primele semne de viață ca și cele legate despre apariția planetei noastre ocupă un spațiu important, fără acestea nu aș fi putut avea privirea de ansamblu necesară pentru a înțelege că fără comunicarea prin semn grafic omenirea nu ar exista, sau cel puțin nu ar exista așa cum o cunoaștem. De asemenea, fără a cerceta rolul designului grafic în discursul cinematografic, nu aș fi avut reperele necesare pentru a descoperi acest adevăr care pare la îndemână, dar care nu a fost rostit de fapt. Istoria celor aproape 70,000 de ani în care se dezvoltă comunicarea prin semn grafic capătă un nou sens în urma cercetării comparative cu istoria cinematografeiei, deoarece fenomenala dezvoltare a celei de a șaptea arte aduce repere noi în înțelegerea istoriei artei semnelui grafic. De altfel, modelul constituit cercetând istoria cinematografeiei poate fi cu ușurință comparat cu modelul din genetică constituit de cercetarea întreprinsă de Darwin asupra insectei *Drosophila melanogaster*, în ambele cazuri durata de viață fiind atât de scurtă încât evoluția să fie perfect decelabilă. Astfel apare ca evidentă constanta evolutivă a limbajului grafic și mai ales rolul fundamental în arta cinematografică.

În urma studiului evoluției comunicării prin limbaj grafic apare concluzia că etapele acestei evoluții constituie repere pentru dezvoltarea celorlalte arte și implicit și a cinematografeiei. Astfel consemnez descoperirea faptului că fiecare dintre arte parcurge un segment de timp anume de la apariție și până la apogeu, iar cinematografeia nu face excepție, ceea ce este perfect vizibil astăzi când am trecut pragul accesului la inteligența artificială și când este de așteptat ca acest pas să aducă schimbări majore în arta cinematografică. Totodată, comparând segmentele de timp parcurse de fiecare dintre arte, constatăm o accelerare a dezvoltării, intervalul de timp devenind din ce în ce mai mic. În concluzie aduc constatarea că fiecare artă cunoaște un apogeu și un parcurs descendent ulterior, dar comunicarea prin semn grafic regăsindu-se în toate, continuă să se dezvolte adaptându-se noilor forme de comunicare.

Așa cum afirmam în capitolul destinat genericului concluziile cercetării statuează fără echivoc rolul extraordinar de important al comunicării prin limbaj grafic în contextul apariției operei cinematografeice, fără de care evoluția către un limbaj propriu nu ar fi fost posibilă. Primele filme aduc în fața publicului elementele comunicării prin limbaj grafic pe care omenirea le folosește de la origini în comunicarea interumană, doar că de această dată comunicatul este o structură narativă artistică, iar comunicatorul este filmul. Pentru prima dată în istoria omenirii

publicului îi sunt adresate mesaje compuse din elementele limbajului grafic, bine cunoscute, dar care de această dată sunt structurate într-un mesaj vizual altfel decât cel obișnuit, deoarece imaginile sunt dinamice, în mișcare. În concluzie, limbajul grafic constituie de fapt modelul pe care comparându-l cu cel al noului limbaj, cel cinematografic, acesta se deschide și este receptat de audiență fie subconștient, empatic, fie conștient și obiectiv prin elementele denotative ale narațiunii vizuale.

În final doresc să mai adaug faptul că rezultatele cercetării care constituie fundamentul textului tezei pot fi concretizate în soluții practice nu numai pentru designul producției cinematografice, a genericelor filmelor, a genezei universurilor narate, ci și pentru oricare altă formă de comunicare audiovizuală a viitorului.

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

VOLUME

Aristotel, *Retorica*, ediție bilingvă, traducere, studiu introductiv și index de Maria-Cristina Andrieș, note și comentarii de Ștefan-Sebastian Maftai, Editura Iri, Colecția Cogito, București, 2004

Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst*, Ernst Rowohlt, Berlin, 1932

Balázs, Béla, *Theory of the Film. Character and Growth of a New Art*, London: Dobson, 1952

Bazin, A., *What Is Cinema? Vol. I*, 2nd Edition, Hugh Gray (Translator), Jean Renoir (Introduction), Dudley Andrew (Foreword), University of California Press, December 13, 2004, ISBN 10: 0520242270, ISBN 13: 9780520242272

Bazin, A., *What is Cinema? Vol. II*, Bilingual Edition, Hugh Gray (Translator), University of California Press, October 1, 1971, ISBN 10: 0520020340, ISBN 13: 9780520020344

Bordwell, D., Thompson, K., and Staiger, J., *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, Illustrated edition, September 15, 1985, ISBN 10: 0231060556 ISBN 13: 9780231060554

Canudo, Ricciotto, *L'usine aux images*, SEGUIER, January 1, 2003, ISBN 10: 2840490609, ISBN 13: 9782840490609

Dawkins, R., *The Selfish Gene: 40th Anniversary Edition*, Oxford University Press, 4th Edition, 2016, ISBN 10: 0198788606, ISBN 13: 9780198788607

Darwin, Charles, *On the Origin of Species by means of struggle selection, or the preservation of favoured races in the struggle for life*, 1st Edition, London: Murray, 1859

Darwin, Charles, *The Descent of Man, and the Selection in Realtion to Sex*, 1st Edition, London: Murray, 1871

Darwin, Charles, *The Expresion of the Emotion in Man and Animals*, 1st Edition, 1872, London: Murray

Deleuze, Gilles, *Cinema 1: The Movement Image*, Trans: Hugh Tomlinson, Barbara Habberjam, London & New York: The Athlone Press, 1989

Deleuze, Gilles, *Cinema 2: The Time Image*, Trans: Hugh Tomlinson, Robert Galeta, London & New York: The Athlone Press, 1989

Hitchcock, A., Donat, R., Wright, B., Greene, G, Cavalcanti, A., Betjeman, J., Jaubert, M., Nash, P. *Footnotes to the Film*, Charles Davy (Editor), Arno Press; Facsimile of 1938 ed edition (June 1, 1970), ISBN 10: 0405016107, ISBN 13: 9780405016103

Kracauer, Siegfried, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Miriam Bratu

Hansen (Introduction), Princeton University Press, November 24, 1997, ISBN 10: 0691037043, ISBN 13: 9780691037042

Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, t Leonardo Quaresima (Introduction), Princeton Classics. ISBN: 9780691191348, Apr. 2 /2019. 1st, 1947

Kracauer, Siegfried, *American Writings. Essay on Film and the Popular Culture*, Series: Weimar and Now: German Cultural Criticism, Editors: Johannes von Moltke, Kristy Rawson, University of California Press, June, 2012, ISBN 10: 0520271831, ISBN 13: 9780520271838

Littlejohn, Stephen W., Foss, Karen A., *Encyclopedia of Communication Theory*, 1st Edition, 2 Volume, SAGE Publications, Inc., 18 August, 2009, ISBN 10: 9781412959377

Locke, John, An Essay Concerning Humane Understanding, 1st Edition, Book II, Of Ideas, Chapter I, Of Ideas in general, and their Original, London: Printed by Elizabeth Holt for Thomas Basset, 1690

Plato, *Great Dialogues of Plato*, Editor: Eric H. Warmington & Philip G. Rouse, trad.: W. H. D. Rouse, Signet Classics, 1st Edition, 1999, ISBN 10: 0451527453, ISBN 13: 9780451527455

Plato, *The Republic*, Prometheus Books, editor: Jowett Benjaminm, 1986, pp. 316 – 325, ISBN 10: 0879753455, ISBN 13: 9780879753450

Plato, *The Republic*, Prometheus Books, 1986 pp. 316 – 325 ISBN - 10: 0879753455. ISBN – 13: 978-0879753450 vezi nota de subsol

Plutchik, R., Kellerman, H., *Emotion: Theory, research, and experience: Vol. 1 Theories of emotion, Chapter 1, A general psychoevolutionary theory of emotion*, Academic Press, Elsevier, New York, 1980, ISBN 10: 0125587015, ISBN 13: 9780125587013

Poe, M. T., *A History of Communications: Media and Society from the Evolution of Speech to the Internet*, Cambridge University Press, Illustrated edition, December 6, 2010, ISBN 10: 0521179440, ISBN 13: 9780521179447

Popper, Karl, *The Logic of Scientific Discovery*, Routledge Classics, 2nd Edition, February 21, 2002, ISBN 10: 9780415278447, ISBN 13: 9780415278447

Puttnam, David, *Movies and Money*, Knopf Doubleday Publishing Group, Reprint Edition, January 1, 2000, ISBN 10: 067976741X, ISBN 13: 9780679767411

Rogers, Everett, *Diffusion of Innovations*, Free Press of Glencoe, New York, 1962

Sadoul, Georges, *Istoria Cinematografului Mondial*, Editura Științifică, 1961

Schatz, T., *The Genius of the System: Hollywood Filmmaking in the Studio Era*, New York: Pantheon, 1998, ISBN 10: 9780571195961 ISBN 13: 9780571195961

Schram, W., *The process and effects of mass communication*, 1st Edition, University of Illinois

Press, 1954

Shannon, Claude E., Weaver W. *The mathematical theory of communication*, Urbana: University of Illinois Press, 1963, ©1949.

Thompson, Kristin, Bordwell, David, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill; 3rd Edition, February 17, 2009, ISBN 10: 0073386138, ISBN 13: 9780073386133

Tomasello, Michael, *The Cultural Origins of Human Cognition (1999)*, Cambridge, MA: Harvard University Press, March 2, 2001, ISBN 10: 0674005821, ISBN 13: 9780674005822

Tomasello, Michael, *Becoming Human: A Theory of Ontogeny*, Harvard University Press, 2019, ISBN 10: 0674980859, ISBN 13: 9780674980853

Watzlawick, Paul, Bavelas, Janet Beavin, Jackson, Don D., *Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies and Paradoxes*, O'Hanlon, Bill, W. W. Norton & Company, New York, 2011, ISBN 10: 0393707075, ISBN 13: 9780393707076

Weaver, W., *Alice in Many Tongues: The Translations of Alice in Wonderland*, Madison: University of Wisconsin Press, 1964. Reprinted: Martino Pub (1 Jun. 1999), ISBN 10: 578981573, ISBN 13: 9781578981571

WEB

<http://journals.openedition.org/ejpap/651>, Allan Marquand, 2016, Online since 16 January, 2019, *On Scientific Method in the Study of Art*, European Journal of Pragmatism and American Philosophy, Open Edition Journals, accesat în 03 Mai, 2019

<https://www.pnas.org/doi/full/10.1073/pnas.1812244115>, Jennifer Viegas, 2018, *Profile of Michael Tomasello*, PNAS, accesat în august 2019

<https://www.masterclass.com/articles/film-101-what-is-a-production-designer-understanding-the-role-of-a-production-designer>, MasterClass, 2021, *Film 101: What Is a Production Designer? Understanding the Role of a Production Designer*, MasterClass, accesat în august 2022

<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/when-moviegoers-started-watching-films-from-the-beginning-guest-column-4075683/>, Thomas Doherty, 2020, *When Moviegoers Started Watching Films From the Beginning (Guest Column)*, The Hollywood Reporter, accesat în noiembrie 2021

<https://www.researchgate.net/publication/297175441>, Annette Dorgerloh, 2010, *Competing ancient worlds in early historical film: The example of Cabiria (1914)*, Researchgate Net, accesat în iulie 2020

FILMOGRAFIE

Cameron, James, „Avatar”
Fleming, Victor, „Pe aripile vântului”
Méliès, Georges, „Le voyage dans la Lune”
Lumiere, „Arroseur Arrosé” și „Le Saut à la couverture”
Porter S. Edwin, „The Great Train Robbery”
Williamson, James, „Fire!” 1901, „£100 Reward” 1908, „Flying the Foam and Some Fancy Diving” 1906
Ollcot, Sidney, Rose Frank Oakes, „Ben Hur”
Lubitschv, Ernst, „Die Puppe”
Dulac, Germaine, „La Cigarette”
Rye, Stellan, „Der Student von Prag”
Sjöström, Victor, „Korkarlen”
Pastrone, Giovanni, „Cabiria”
Pastrone, Giovanni, „Giordano Bruno eroe di Valmy”
Pastrone, Giovanni, „La caduta di Troia”
Guazzoni, Enrico, „Quo Vadis?”
Alberini, Filoteo, „La Presa di Roma”
Ambrosio, Arturo / Maggi Luigi, „Gli Ultimi giorni di Pompei”
Wegener, Paul / Boese Carl, „Der Golem”
Wiene, Robert, „Cabinetul doctorului Caligari”
Lang, Fritz, „Metropolis”
Murnau, F. W., „Nosferatu”
Murnau, F. W., „Der Letzte Mann”
Murnau, F. W., „Faust”
Murnau, F. W., „Sunrise”
Burton, Tim, „Batman Returns”
Scott, Ridley, „Blade Runner”
Chaplin, Charles, „City Lights”

Chaplin, Charles, „Modern Times”
Rupert, Julian, „The Phantom of the Opera”
Milestone, Lewis, „All Quiet on the Western Front”
Whale, James, „Frankenstein”
Whale, James, „The Old Dark House”
Hitchcock, Alfred, „Psycho”
Hitchcock, Alfred, „La nord prin Nord Vest”
Hitchcock, Alfred, „Vertigo”
Hitchcock, Alfred, „The Birds”
Hitchcock, Alfred, „Torn Curtain”
Butler, David, „The Little Colonel”
Wilder, Billy, „Some Like It Hot”
Ulmer, G. Edgar, „Black Cat”
Tarkovsky, Andrei, „Călăuza”
Kubrick, Stanley, „Shining”
Kubrick, Stanley, „2001: A Space Odyssey”
Streye, R. Frank, „The Vampire Bat”
Hopper, Dennis, „Easy Rider”
Peckinpah, Sam, „The Wild Bunch”
Altman, Robert, „McCabe & Mrs. Miller”
Malick, Terrence, „Badlands”
Scorsese, Martin, „Taxi Driver”
Coppola, Francis Ford, „Apocalypse Now”
Coppola Francis Ford, „The Godfather”
Penn, Arthur, „Bonnie and Clyde”
Nichols, Mike „The Graduate”
Villeneuve, Denis „Dune”
Griffith, D. W., „The Birth of a Nation”
Griffith, D., W., „Intolerance”
Preminger, Otto, „The Man with the Golden Arm”
Cutts, Graham, „The Blackguard”