

Lucian Ionica

IMAGINEA VIZUALA

ASPECTE TEORETICE

Aceasta carte a aparut cu sprijinul financiar al Ministerului Culturii

Coperta: Mihai-Corneliu Donici

Referenti stiintifici:
Prof. univ. dr. CONSTANTIN GRECU
Prof. univ. dr. CORNEL HARANGUS

© Lucian Ionica, Ed. Marineasa
ISBN 973-9485-91-X

Lucian Ionica

IMAGINEA VIZUALA

ASPECTE TEORETICE

**Editura Marineasa
Timisoara, 2000**

CUPRINS

Introducere

1. Constructii ale notiunii de imagine
 - 1.1 Platon si Aristotel
 - 1.2 Sf. Ioan Damaschin
 - 1.3 Wittgenstein
 - 1.4 Mircea Eliade
 - 1.5 Concluzii

2. Elemente de semiotica a imaginii vizuale
 - 2.1 Triunghiul semiotic
 - 2.1 Triunghiul semiotic
 - 2.2 Icon s iconicitate
 - 2.3 Asem@nare si reprezentare
 - 2.2. Icon si iconicitate.
 - 2.3. Asemanare si reprezentare
 - 2.1 Triunghiul semiotic
 - 2.2 Icon si iconicitate
 - 2.3 Asemanare si reprezentare
 - 2.4 Gradualitatea iconicitatii
 - 2.5 Clasificarea semnelor

3. Imagine, comunicare, cunoastere
 - 3.1 Problema tipologiei imaginilor vizuale
 - 3.2 Imaginea ca semn vehicul
 - 3.3 Imaginea vizuala minima
 - 3.4 Codurile vizuale si articularea lor
 - 3.5 Moduri de producere a imaginilor vizuale
 - 3.6 Reprezentarea prin imagine
 - 3.7 Lectura imaginii de tip *camera obscura*
 - 3.8 Imagine si cunoastere

Anexa

Bibliografie

Visual Image - Abstract

INTRODUCERE

Imaginile vizuale au fost și sunt studiate de diferite discipline, din perspective, cu metode și finalități diferite. Istoria, critica și teoria artei au pus în prim plan opera, valorile ei estetice și personalitatea artistului; istoriografia, cu disciplinele sale auxiliare, precum numismatică sau heraldică, a căutat surse de informații; etnologia și istoria religiilor au urmărit interpretarea unor simboluri specifice; psihologia a cercetat procesul percepției și al formării reprezentărilor; semiotica a pus în evidență funcția de semnificare, iar sociologia comunicării s-a interesat de caracteristicile difuzării spre destinatari. Între toate aceste discipline, precum și altele, pe care nu le-am amintit aici, nu există granițe absolute, ci se produc numeroase întrepătrunderi.

Filosofia, poate sub influența lui Platon, a tratat cu destulă mefiență imaginea vizuală și a discutat-o nu atât pentru ea însăși, cât în contexte mai largi, și oarecum indirect, în legătura cu procesul cognitiv sau în cadrul filosofiei artei.

În pofida existenței unei diversități a cercetărilor, precum și a rolului important jucat de-a lungul timpului de imagistică în diferitele ei forme: picturi, desene etc., încă nu s-a constituit pe deplin o disciplină distinctă, care să o aibă drept obiect exclusiv, o știință a imaginii vizuale, care să-i descrie structura și legitățile, independent de ființările ei concrete, așa cum, spre exemplu, limba este studiată de lingvistică. S-au consemnat câteva încercări importante în acest sens, mai ales prin

desprinderea de varietatea particularului, fara a realiza, totusi, o abordare globala. Este greu de gasit o denumire pentru o asemenea disciplina generala, dedicata imaginilor în genere, fara deosebire de natura lor. Radacinile *imago-* si *icono-* au fost deja “adjudicate” de alte notiuni. **Imagologia** trimite la doua acceptiuni: mai întâi, studiul reprezentarilor pe care popoarele sau comunitatile si le fac despre ele însele sau despre alte popoare sau comunitati, si apoi, parte a comparatisticii literare ce studiaza calitatile atribuite unei literaturi de catre comentatori situati în afara ei (Dyserinck, 1986, p.205). **Iconografia** desemneaza disciplina care studiaza si descrie operele de arta plastica. Iar **iconologia** este disciplina care studiaza attributele caracteristice ale zeitatilor unei mitologii, sau mai general, reprezinta studiul elementelor simbolice din reprezentarile vizuale (pentru întelesul modern al termenilor a se vedea Panofsky, 1980, p.57).

Dupa parerea lui W.J.T. Mitchell, *iconologia*, în sens restrâns, începe în Renastere, cu manualele de desene simbolice, iar azi îl are ca reper marcant pe Erwin Panofsky; în sens larg, studiile despre imagine si-ar avea începutul în pasajul biblic în care se spune ca suntem creati “dupa chipul si asemanarea” lui Dumnezeu, iar astazi ar culmina, mai mult sau mai putin, cu utilizarea imaginilor în publicitate si propaganda (Mitchell, 1986, p. 2). Reperele intervalelor pot fi discutabile, dar împartirea releva existenta a doua curente, unul atasat exclusiv manifestarilor artistice, si un altul care este dispus sa examineze orice fel de imagini, nu doar pe cele artistice. Prin acest ultim sens ne apropiem de perspectiva propusa în aceasta lucrare.

Explicatia pentru statutul contradictoriu al imaginii vizuale, pe de o parte, privilegiata ca opera de arta, iar pe de alta parte, marginalizata ca obiect de studiu specific, ar consta tocmai în natura ei exceptionala. Nu oricine poate crea o imagine – pentru a desena, picta etc. este nevoie de talent, adica

de o înzestrare pe care putini o au. Productia de imagini nu se aseamana cu limbajul verbal, care, în mod obisnuit, nu prezinta dificultati pentru nimeni. Deoarece o imagine este greu de produs, s-a presupus ca acest fapt, tine chiar de natura ei, o natura misterioasa, greu de patruns, accesibila doar unui numar restrâns de persoane. Concluzie ilegita, dupa cum s-a dovedit mai ales în aceasta ultima parte a secolului XX, când au aparut aparate de fotografiat, calculatoare si programe de grafica, toate la preturi accesibile. În felul acesta, foarte multi oameni si-au schimbat “statutul”, pe lînga receptori de mesaje vizuale au devenit si emittori de asemenea mesaje. Putem spune ca ne aflam în fata unui fenomen de masa ce va determina, probabil, mutatii importante atît la nivelul diferitelor limbaje imagistice, cît si prezenta lor în plan social.

Semiotica, stiinta a semnelor si a interpretarii lor, s-a apropiat cel mai mult de realizarea unei teorii a imaginii vizuale. Dar în aceasta privinta, sunt de facut doua precizari. Mai întai, ca o teorie generala a imaginii vizuale nu poate fi doar o teorie semiotica, ea ar trebui sa cuprinda si contributiile altor discipline, de la cele cu un câmp restrâns, cum ar fi psihologia si fiziologia vazului, la cele cu o arie mai larga, sa zicem sociologia comunicarii de masa. Prin acceptarea abordarilor multi- si interdisciplinare s-ar asigura obtinerea unei reconstructii care sa tina seama de complexitatea fenomenului în sine.

În al doilea rînd, trebuie remarcat faptul ca desi abordarea semiotica s-a dovedit cea mai deschisa spre generalizare, o analiza comparativa cu alte discipline semiotice, evidentiaza, dupa opinia unor autori, o situatie nemultumitoare: “Domeniul artelor vizuale este, fara îndoiala, cel în care analiza semiotica a avut rezultatele cele mai deceptionante pâna azi” (Ducrot si Schaeffer, 1996, p. 146), cauza fiind identificata în influenta negativa a lingvisticii.

Tot un rol negativ l-a jucat și studierea cu predilectie a imaginilor artistice. A fost văzută doar *opera*, construcția finală, și mai puțin componentele prin care ființa. Tehnologii și limbaje specifice, precum *fotografia* sau *filmul* au fost privite îndeosebi ca *arta fotografică* sau ca *arta cinematografică*, ignorându-se celelalte aplicații ale lor. Argumentarea unei asemenea perspective se găsește la Ch. Metz (1971, p. 27): “Se va reține (...) ca filmul – chiar și cel mai urât, prost sau banal – este întotdeauna opera de artă prin statutul sau social”, chiar dacă nu este și un obiect estetic. Mikel Dufrenne afirmă că obiectele estetice (precum marea, pădurea sau un ogar) nu sunt obiecte de artă, după cum multe opere de artă (de calitate îndoielnică) nu sunt obiecte estetice. De aici, Ch. Metz consideră că filmul este opera de artă prin *intentia* sa, destinat să plăcă, “lipsit de utilitate practică imediată” și prin felul în care este *consumat*: spectatorii apreciază un film sau altul drept “reusit” sau “nereusit”, “original” sau “banal” etc. “Cinema-ul este o artă deoarece el funcționează socialmente astfel, chiar dacă, în cultura noastră, nu se bucură de aceeași recunoaștere și legitimitate ca <artele frumoase> tradiționale”. Această poziție exprimă foarte bine un punct de vedere destul de răspândit, dar care ignoră un fapt devenit astăzi evident: există numeroase filme ce nu își propun să fie nici opere de artă, nici obiecte estetice, ci să transmită, în chip mai mult sau mai puțin riguros, o informație de natură științifică, tehnică, de interes general etc. Cu alte cuvinte, nu își propun să plăcă, ci să fie utile. În această din urmă situație, filmul este un mesaj, un “text” în care elementele artistice nu au decât un rol secundar. Așa cum limbajul verbal este, să zicem, folosit la redactarea poemelor, dar și a tratatelor științifice, tot așa și filmul nu are nimic artistic prin el însuși, această calitate fiindu-i dată doar de un anumit mod de utilizare a limbajului cinematografic.

Simplificând puțin lucrurile, putem spune că, în fapt,

exista doua mari categorii de imagini vizuale, cu destine diferite. Una dintre ele a fost subsumata artei: ea a avut prestigiu, ea a fost interpretata, analizata, comentata. Cealalta categorie, cea a imaginilor utilitare, a fost lasata pe seama tehnicienilor si nu s-a bucurat de prea mare atentie. O finalitate neartistica nu înseamna automat si o valoare cognitiva secundara, minora. Dimpotriva. Numeroase domenii si discipline stiintifice, sa amintim doar investigatiile medicale noninvazive, au dezvoltat cu succes cercetari proprii în zona vizualului, producând echipamente tot mai sofisticate de explorare imagistica a realitatii. Aceste rezultate au fost prea putin valorificate teoretic pentru constituirea unei teorii generale a imaginii vizuale, desi ele s-au dovedit instrumente esentiale, chiar indispensabile, ale cunoasterii.

Se poate vorbi de un adevarat blocaj epistemologic care a frânat dezvoltarea unei teorii a imaginii (Grupul m, 1992, p. 10). Una din cauze consta în influenta negativa pe care a avut-o critica de arta. Numeroase lucrari despre imagine nu sunt, în fapt, decât subtile analize ale unor opere artistice sau pure speculatii estetice, îmbracate într-un limbaj aparent stiintific. Rezultatul se reduce la enunturi particulare si la elaborarea de modele *ad hoc*: “aceste concepte netransferabile nu pot avea generalitatea celor ce constituie cunoastere” (*ibidem*). O alta cauza o reprezinta “imperialismului” dovedit de lingvistica. Multi ani ea s-a constituit într-un model epistemologic al stiintelor umaniste. Conceptele si terminologia sa fiind preluate adesea în mod necritic: “teoria imaginii a acceptat termeni precum < sintaxa >, < articulare >, < sema >, termeni care, în asteptarea unei definitii //specifice vizualului//, erau condamnati la a fi doar niste comode metafore” (*idem*, p. 11). Aceasta atitudine dominatoare, ce impune instrumente neadecvate unui domeniu sau altul, a fost resimtita astfel chiar într-un teritoriu mult mai apropiat de lingvistica decât varietatea deconcertanta

a imaginilor vizuale: “nu numai pictura, sculptura, arhitectura, filmul si muzica, ci si literatura ar trebui sa se bucure de o semiologie necentrata pe lingvistica structurala. Oare o semiologie specifica literaturii n-ar fi un instrument metodologic si teoretic mai adecvat ?” (Codoban, 1982, p. 184).

O alta cauza a blocajului epistemologic o reprezinta faptul ca termenul “*image*” are mai multe sensuri, unele dintre ele tinzând sa se întrepatrunda. În plus, exista riscul sa se treaca de la unul la altul, în interiorul aceluiasi discurs, creându-se confuzie si incoerenta. Vom enumera în continuare câteva dintre aceste sensuri; unele dintre ele pot fi întâlnite si în alte limbi, nu doar în limba româna, ceea ce doveste, daca mai era nevoie, ca problema pusa în discutie are un caracter mai general:

1. *image plastica* - reprezentare figurata a unui obiect, fiinte etc., pe o suprafata, realizata prin desen, fotografie etc. - (exista acceptii care extind acest sens, incluzând si reprezentarile tridimensionale, adica sculpturile);
2. *image optica* - “figura formata la intersectia directiilor de propagare a razelor provenite de la un obiect, dupa ce acestea au strabatut un sistem optic. Este *reala* sau *virtuala*, dupa cum este obtinuta direct cu razele emergente sau prin prelungirea acestora” (*Dictionar de fizica*, 1972);
3. *imagea ca model* – o descriere sau prezentare, printr-o modalitate vizuala sau nevizuala a trasaturilor caracteristice, definatorii, ale unui fenomen, ale unui proces etc. Iata doua exemple: “animalitate, cunoastere, viciu, inactivitate, sexualitate, blasfemie, libertinaj, acesti compozanti istorici ai *imaginii* dementialitatii formeaza astfel complexe semnificante dupa un fel de sintaxa care

variaza odata cu epocile” – s.m. (Codoban, 1984, p. 33); în al doilea exemplu, termenul de “*image*” desemneaza doua reconstructii teoretice ale fizicii moderne: “Unele experiente ne furnizeaza o anumita *image* a <obiectului> microscopic avut în vedere, iar altele ne dau o *image* a lui cu totul diferita. De pilda, conditii experimentale specifice ne determina sa descriem atomul ca pe un mic sistem planetar, cu un nucleu în centru si cu electroni de forma corpusculara gravitând în jurul lui, iar altele ne pun în situatia de a ni-l reprezenta ca fiind alcatuit dintr-un nucleu înconjurat de electroni care iau forma unor unde statice (...) Aceste *imagini* ale atomului sau, mai exact spus, ale electronului se exclud reciproc”- s.m. (Frateanu, 1987, p. 109-110)

4. *image publica* - caracterul sau reputatia unei persoane, firme, actiuni, tari etc., asa cum sunt percepute în general de catre opinia publica sau în interiorul unui grup Iata un exemplu extras dintr-un articol de ziar: “Anul literar ce se încheie poate fi numit <Anul Eminescu>, fie si pentru ca înregistreaza prima <revolta> a noilor generatii fata de *imagea* popular-propagandistica a poetului national. Contestatarii acestei *imagini* s-au vazut însa imediat contestati de aparatorii lui Eminescu (...)”- s.m. (Adevarul, 9.10.1998).
5. *image “impresie”* – caracterul sau reputatia cuiva ori a ceva asa cum sunt percepute de o anumita persoana; sens ce se apropie foarte mult de cel al cuvintelor “impresie”, “opinie”, “parere”, cu care de multe ori pare a fi sinonim – (este varianta subiectiva a sensului anterior);
6. *image cunoastere* – o privire generala, care

cuprinde elementele (aparent) esențiale ale unei stări de lucruri, ale unui proces etc. și permite înțelegerea, cel puțin preliminară, a realității considerate; Iată un exemplu: “*Imaginea* pe care ne-o formăm cel mai adesea despre genul de activitate pe care o defășoară filosoful are la temelie ei surse precum un curs de filosofie (...) sau vreo istorie a filosofiei sau vreo antologie filosofică (...). Numai că o asemenea *imagine* e prea strâmtă și nu spune ce fac **efectiv** filosofii - de pildă astăzi. (...) *Imaginea* <temelor mari> ale filosofiei a fost și este predominantă: e filosof autentic cel care evită chestiunile marunte și neesențiale, cel care tratează teme venerabile și respectabile (...) Iar această *imagine publică* a filosofiei a fost întărită și prin aceea că lucrările cele mai interesante ale filosofilor români, ca și cele traduse în românește, s-au aplecat asupra unor astfel de teme” – s.m. cu italice (Miroiu, 1998, p. 65, 67).

7. *imagine literară* - “noțiune generică pentru toți tropii și toate figurile de stil” (*Dictionar de termeni literari*, 1972, p. 209); “Între metaforă, pe de o parte, și asemănare, pe de altă parte, putem situa *imaginea*. Fiindcă ea are cu metafora o înrudire atât de apropiată, încât propriu-zis nu este decât o metaforă *amanunțită* ...” (Hegel, 1966, vol. I, p. 415);
8. *imagini psihice* – aici întâlnim o constelație de termeni și de accepții, de la percepția senzorială la arhetipurile lui Jung: “produs al reflectării senzoriale a unui obiect printr-o senzație, percepție sau reprezentare (...). Model figurativ rezultat atât din percepție, cât și din acțiunile intelectuale” (Popescu-Neveanu, 1978, p. 337). Există numeroase definiții, care descriu o aceeași entitate (se deosebesc

doar prin formulari) sau disting entitati diferite (ceea ce presupune conceptii diferite).

Ar mai putea fi enumerate câteva sensuri-notiuni-entitati: cele din matematica (“Unui element $x \in E$, numit *argument* sau *variabila independenta*, îi corespunde un element $y \in F$, notat $y = f(x)$, numit *imaginea* lui x prin functia f , sau *valoarea* functiei f în punctul x .” - *Dictionar de matematici generale*, 1974), din psihologie (“imaginea consecutiva”), din fotografie (“imaginea latentă”) s.a. Unele sensuri sunt consemnate și standardizate de către dictionare. Altele nu și-au încheiat încă procesul de clarificare și nuanțare, discuțiile continuând între specialiști.

În lucrarea de față, prin *imagine vizuala se înțelege orice configurație grafică bidimensională, cu sens, obiectivată pe un suport, cu o suprafață plană sau nu, situată în interiorul ferestrei noastre perceptive*.

Nu este vorba de o definiție, ci de o descriere care încearcă să contureze extensiunea termenului în discuție, delimitând o anumită zonă din realitate: ea cuprinde orice modalitate de constituire a liniilor, a suprafețelor și a trecerilor graduale între tonuri diferite. Se au în vedere atât imaginile plane, cât și cele denivelate, cum ar fi, de exemplu, cele executate prin gravura în adâncime sau în relief. Suprafața pe care se afla imaginea poate fi plană, curba etc.: prin sifonarea unei fotografii sau îndoirea unei monede, de exemplu, imaginile fotografice, respectiv cea gravată, nu-și vor pierde calitatea de imagini.

Explorarea vizuală directă a lumii înconjurătoare nu este posibilă pentru om decât prin *ferestra perceptivă* care i-a fost dată. El percepe doar o porțiune din continuumul existent. Limitele ferestrei se manifestă, pe de o parte, în legătura cu anumite caracteristici ale luminii, iar pe de altă parte, cu unele particularități ale obiectului (în sens foarte larg) de perceput.

Marginile ferestrei nu sunt absolute, existând o variabilitate individuală în interiorul speciei, fapt ce ține de particularitățile anatomo-fiziologice individuale sau de cultura și experiența personală. Astfel, pictorii sau muncitorii din industria textilă disting mult mai multe nuanțe ale unei culori decât o persoană obișnuită.

Natura acestor praguri este diferită:

a) din continuumul undelor electromagnetice, spectrul vizibil este cuprins între 400 și 760 de milimicroni, fiind marginit de razele ultraviolete și cele infrarosii;

b) există un prag minim și unul maxim al intensității luminoase, dincolo de care percepția nu mai este posibilă;

c) există câte un prag minim al contrastului cromatic și acromatic între două suprafețe învecinate – sub aceste niveluri, cele două zone alăturate vor fi percepute ca o singură suprafață;

d) există o durată minimă necesară a stimulului vizual pentru a putea fi sesizat – nivelul pragului depinde de câțiva factori, printre care intensitatea luminii, natura (semnificația) a ceea ce urmează să fie perceput, precum și motivația privitorului (Dember, 1969, p. 321);

e) există un prag minim și unul maxim al vitezei de deplasare a unui obiect sau de desfășurare a unui fenomen, praguri ce mărginesc zona perceptibilului. Secundarul unui ceas este văzut ca fiind în mișcare, în timp ce limba care indică orele pare fixă, deși noi știm că ea totuși se mișcă. Pe de altă parte, spițele unei roți care se învârtă rapid nu pot fi observate distinct; A. Moles vorbește de o *ferastră temporală*: “Sub 1/16 dintr-o secundă, ceea ce psihologii germani numesc *densitatea prezentului*, evenimentele fizice distincte apar ca simultane. Ele se topesc într-un *pattern* de imagini amalgamate. Dimpotrivă, (...) dacă raportul dintre *pragul diferential* al percepției temporale și pragul percepției spațiale este superior unei anumite limite, mișcarea prea lentă dispare și conceptul de fenomen

dispare fiind înlocuit printr-o suită de stări (...) Mișcarea acului /de ceas/ pentru a merge de la ora 8 la ora 10 ne este aratăta doar printr-un *rationament* al spiritului nostru, dar nu prin intermediul percepției noastre” (Moles, 1974, p. 253).

f) există două perechi de praguri, aflate parțial în corelație: ele sunt determinate de dimensiunile obiectului de perceput, precum și de distanța dintre obiect și persoana care-l privește; un obiect prea mic, unul prea îndepărtat ori unul prea mare și prea apropiat, nu pot fi văzute;

g) există o limitare minimă și una maximă, în ceea ce privește cantitatea de informație primită: prea puțină, face să scadă atenția, prea multă, depășește capacitatea de “prelucrare”; gestaltpsihologia a pus în evidență diferite strategii ale psihicului pentru a face față unei suprasolicitări informaționale (Grupul m, 1992, p. 62).

Teritoriul invizibilului cuprinde două zone distincte, una este cea situată în exteriorul ferestrei percepțive și are o configurație mai mult sau mai puțin aleatorie, întrucât performanțele noastre senzoriale sunt depășite, în anumite privințe, de alte specii: pisica vede mai bine în lumina scăzută, vulturul distinge de la mare departare “obiecte” foarte mici etc. A doua zonă are o natură radical diferită, ea fiind invizibilă *principlal*: este lumea abstracțiilor, a construcțiilor teoretice, a realității care a existat sau va exista vreodată dincolo de “prezent”, precum și lumea ficțiunii. Aceste lumi pot fi arătate sau vizualizate, în grade și modalități diferite, cu valori cognitive specifice.

Până în secolul al XIX-lea, imaginile artistice (picturi, desene, gravuri, mozaicuri etc.) sau cele cu o finalitate tehnic-utilitară, funcțională, (planuri, hărți etc.) au fost concepute și realizate direct de om. A existat o singură excepție, *camera obscura*. Apariția ei a constituit un fel de revoluție deoarece a arătat că un aparat poate produce imagini ale

realitatii, fara interventia directa a omului, oarecum independent de el.

Înainte de a descoperi posibilitatea utilizării fenomenului numit *camera obscura* la “transpunerea” pe hârtie a peisajelor și a altor subiecte, pictorul, gravorul sau desenatorul au fost singurii mediatori între *realitatea reprezentată și reprezentare*, ajutați de un set de norme, explicite sau implicite, ce au variat în funcție de timp, loc și scop. Iată două exemple de asemenea colecții de norme: *Tratatul despre pictura*, datorat lui Leonardo da Vinci și *erminia* lui Dionisie din Furna. Unele prescripții puteau fi constrângătoare chiar la propriu, coborând abilitatea omului la aceea a unui aparat: “Îa un geam cât o jumătate de coala și ține-l bine înaintea ochilor, adică între ochi și obiectul pe care vrei să-l pictezi. Apoi, îndepărtează-ti cu două treimi de brat ochiul de mai sus zisul geam, întepenește-ti și capul cu ceva, într-asa fel încât să nu-l mai poți mișca. Pe urmă închide sau acoperă-ti un ochi, și cu un penel sau condei înseamnă pe geam tot ce apare pe el. Apoi copiaza cu hârtie străvezie pe-o hârtie bună și pictează-o dacă-ti place, folosind cu grijă perspectiva aeriană.” (Leonardo da Vinci, 1971, p. 50) Utilizând această tehnică se obține o imagine oarecum similară cu aceea dată de aparatul fotografic. Deși Leonardo da Vinci nu precizează scopul sau avantajele procedurii, rezultatul este o “mecanizare” și un spor de obiectivare a procesului de copiere a realității. Dürer prezintă într-o gravură un aparat asemănător, vezi Knobler, 1983, vol. 1, p. 153. O altă metodă preluată de Dürer de la maestrul italian pentru a desena “meccanic” perspectiva utilizează o placă de sticlă plasată perpendicular între pictor și subiectul său. Pe suprafața sticlei sunt trasate o rețea de linii; detaliile subiectului observate în zona fiecărui pătrat al rețelei sunt transpuse de către pictor în pătratul corespunzător al unei rețele similare trasate pe hârtie. Dürer prezintă și o metodă necunoscută italienilor, ce se remarcă prin

caracterul ei “mecanic” ceva mai accentuat: ochiul “este înlocuit de un inel fixat într-un perete și de care este legată o sfoară; al doilea capăt al sforii este întins spre diferitele puncte ale obiectului care trebuie desenat și de fiecare dată se notează punctul în care sfoara întâlnește suprafața tabloului (cu ajutorul a două sfori care se încrucișează) și se transpune apoi pe hârtia care se găsește într-o altă ramă, asemănătoare, dar mobilă” (Bialostocki, 1977, p. 76). Dürer oferă imagini (xilografuri) prin care ilustrează cele două tehnici (*idem*).

După descoperirea fotografiei, numărul tehnicilor și al aparatelor ce oferă “còpii” ale lumii vizibile, dar și invizibile, s-a mărit continuu. În ultimii ani, datorită, printre altele, perfecționării calculatoarelor electronice, acest proces a avut o evoluție exponențială, cu implicații greu de cuprins în toată amploarea lor. Modificarea de statut anunțată de *camera obscura* s-a împlinit. Noile aparate de investigare vizuală a lumii au “preluat” regulile (citeste: legile) fizicii, chimiei etc. și acum produc reprezentări bidimensionale fără să mai fie nevoie de medierea directă a omului. În acest sens, procesul câștigă în obiectivitate. Noile imagini par a fi pe de-a întregul adevărate, constituindu-se în dovezi de necontestat ale unei anumite realități. Schimbarea este esențială: ea vizează statutul și valoarea epistemică a imaginilor. În fapt, această problemă necesită o discuție mai detaliată, în care să se distingă între diferitele categorii de aparate și tehnologii implicate. În general vorbind, intervenția directă a omului a devenit mai subtilă, vizând mai ales sensurile reprezentărilor vizuale, iar nu constituirea lor ca atare.

Lucrarea de față își propune să examineze valențele cognitive ale imaginii vizuale, în multitudinea sa fenomenală, precum și a cauzelor sale particulare de generare. Este imaginea doar un instrument auxiliar al cunoașterii sau este ceva mai mult, să zicem o formă distinctă a ei? Care ar fi temeiurile care

ar îngadui sa se vorbeasca despre cunoastere prin imagini? Care ar fi slabiciunile si limitele ei? Si, în fond, ce ar trebui sa se înțeleaga printr-un asemenea concept? Iata numai câteva probleme ce vor fi cercetate în paginile urmatoare.

Lucrarea va examina atât imaginile artistice, cât si pe acelea tehnic-utilitare. În privinta celor artistice, ne vom referi în egala masura la lucrarile apartinând artei majore si la cele ce tin de artele aplicative, unde maiestria a fost subordonata unor scopuri extraestetice.

Exista mai multe argumente pentru a considera deopotriva, dintr-o singura perspectiva, cea epistemica, a imaginilor artistice si a celor cu finalitate tehnic-utilitara. În primul rând, este imposibil de stabilit un criteriu sigur, universal, cu valoare practica, de departajare a lor. De fapt, în privinta unei imagini vizuale se pot spune doua lucruri distincte: daca intentia, respectiv finalitatea, autorului ei a fost sau nu de natura artistica si, al doilea, daca, indiferent de finalitatea ei, imaginea are sau nu valoare estetica. Astfel, se constata, pe de o parte, ca exista imagini tehnic-utilitare care sunt frumoase si pot fi contemplate estetic, iar pe de alta parte, imagini ce s-ar fi dorit opere de arta, dar care constituie lamentabile esecuri, precum cele subsumabile notiunii de kitsch. Referindu-se la lucruri în general, nu doar la imagini, Pierre Francastel remarca: “Exista obiecte utilitare care sunt opere de arta si care semnifica valori importante pentru a cunoaste o ambianta; exista tablouri si statui care nu semnifica nimic si care nu sunt, în definitiv, nici opere de arta si nici obiecte de civilizatie” (Francastel, 1972, p. 150).

În al doilea rând, unele imagini, de exemplu: tablouri, ce apartin indiscutabil artei, chiar marii arte, ofera informatii de natura stiintifica documentara, nu doar ca obiect, ci si ca imagine, mijlocind astfel o cunoastere de factura neartistica.

Desi vom aduce în discutie lucrari de pictura, grafica, fresce etc., nu le vom trata din punct de vedere estetic, nu le vom

analiza ca opere de arta. Prin urmare, nu vom vorbi despre frumos, sublim, ritm, trairi etc. E. H. Gombrich sublinia posibilitatea analizei comunicarii vizuale dintr-o perspectiva situata în afara esteticului, amintind rolul lui W. M. Ivins Jr. în aceasta directie: "Ivins a aratat ca istoria reprezentarii poate într-adevar fi tratata în contextul istoriei stiintei, fara referire la problemele estetice" (Gombrich, 1973, p. 64). Componenta artistica, inclusiv particularitatile de executie, va fi luata în seama doar în masura în care va oferi informatii despre realitatea de dincolo de opera.

Înca din anul 1965, când calculatoarele nu își facusera prea mult simțita prezenta dincolo de domeniul cifrelor, iar televiziunea se raspândise doar de câțiva ani, Pierre Francastel simtea, poate într-un chip prea dramatic, apropierea unui moment ce va încerca sa schimbe ierarhii bine statornicite: "În ce ma priveste, încin sa cred ca mergem spre o epoca în care semnul figurat si tehnicile artistice vor lua-o din nou înaintea semnului scris. Cinematograf, afis, reclama, pictura si arhitectura, omul este asaltat din toate partile prin ochi, prin semne prescurtate, care cer o interpretare rapida. Mai mult ca oricând, oamenii comunica între ei prin privire. *Cunoasterea imaginilor, a originii, a legilor lor este una din cheile timpului nostru - s.m.* (Francastel, 1972, p. 66).

Apar si afirmatii exagerate, de-a dreptul hilare, precum cea a lui Martin Esslin: "Vârsta civilizatiei bazata pe citit, pe literatura scrisa, s-a terminat" (apud Murray si Ferri, 1992, p. 27). Sunt hilare din doua motive. În primul rând, pentru ca de-a lungul istoriei (si preistoriei) imaginea vizuala a fost o prezenta constanta, cu valoare religioasa, artistica si tehnica. Cetatile si catedralele s-au construit conform planurilor concepute de arhitectii acelor vremuri, picturile cu subiecte biblice au avut, printre altele, rol didactic, iar chipul împaratilor romani de pe monedele emise de ei au jucat, de multe ori, un rol politic –

monezile constituind unul dintre primele mijloace de comunicare în masa. În al doilea rând, este cu totul de neimaginat ca în viitor, orice performante ar atinge calculatoarele electronice sau alte mijloace tehnice de generare a imaginilor, să se renunțe, din această pricină, la limbajul verbal. Prin urmare, reconsiderarea valențelor cognitive și comunicative pe care le are imaginea vizuală nu se poate face în detrimentul cuvântului, ci doar în sensul complementarității lor.

Capitolul 1

CONSTRUCTII ALE NOTIUNII DE “IMAGINE”

Pe lângă înțeleșurile obișnuite din viața de zi cu zi, ideea de imagine a beneficiat de-a lungul timpului de diferite contribuții teoretice, integrate în sisteme filosofice sau în construcția conceptuală a unor discipline științifice. Platon, Aristotel, Ioan Damaschinul, Wittgenstein și Mircea Eliade sunt doar câțiva dintre autorii ale căror lucrări reprezintă, și din acest punct de vedere, momente semnificative din istoria gândirii. Analiza contribuției lor nu urmărește să stabilească rolul imaginii în ansamblul operei fiecărui autor în parte, ci să creioneze trasaturile definitorii ale *notiunii* de imagine, să prezinte principalele teme, unghiurile din care au fost abordate, precum și soluțiile propuse. Toate acestea vor constitui repere pentru descrierea procesului de reprezentare vizuală. Punerea alături a unor elaborări atât de diferite, situate în contexte culturale particulare, va permite să se surprindă, pe de o parte, bogăția orizonturilor tematice care au dus la formarea unor construcții teoretice înrudite, iar pe de altă parte va ilustra forța lor explicativă.

1. 1 Platon si Aristotel

Dupa cum afirma W. Tatarkiewicz (1981, p. 379), în Grecia epocii clasice “se foloseau deja patru notiuni diferite despre imitare: cea primitiva rituala (având ca mijloc expresia), cea democritiana (imitarea modurilor de actionare ale naturii), cea aristotelica (alcatuirea libera a operelor de arta din motivele culese din natura) si cea platoniciană (copierea naturii). La acestea s-ar putea adauga acceptiunea întâlnita la pitagoreici. Conform lui Aristotel, ei ar fi fost primii care au folosit notiunea de *mimesis*, descriind cu ajutorul ei relatia dintre *eide* si particularele sensibile (Peters, 1997, p. 171): “ Platon n-a facut altceva decât sa schimbe cuvântul întrebuintat de pitagoreicieni, care spuneau ca lucrurile constau din *imitatia* numerelor, acolo unde Platon vorbeste de *participare*, schimbând doar numele. În ce consta însa aceasta participare sau imitatie, chestiunea au lasat-o la discretia cui vrea s-o cerceteze” (*Metafizica*, 987 b).

W. Tatarkiewicz sustine ca termenul *mimesis* este posthomic si ca a aparut o data cu oficiile sacre si cu misterele cultului dionisiac, unde aveau o alta semnificatie. Prin *mimesis* erau denumite doar actele de cult ale preotului, întrunind dansul, cântul si muzica, fara nici o referire la artele plastice. “Imitarea nu înseamna redarea pasiva a unei realitati exterioare, ci o exprimare a unei realitati interioare, expresie similara functiei actorului si nu copistului (...) în artele plastice termenul nu era aplicat.” (*idem* p. 376). În veacul al V-lea, termenul *mimesis* trece în limbajul filosofic si începe sa desemneze reprezentarea lumii exterioare, având doua acceptii diferite. La Democrit însemna *imitarea modului în care actioneaza natura*. Oamenii iau natura drept model: tesând procedeaua precum paianjenul, construind iau rândunica drept model, iar pentru muzica urmeaza privighetoarea (Plutarh, *Despre iscusinta sufletului*, 20.974A) (*ibidem*).

Al doilea sens apare începând cu Socrate, Platon și Aristotel: pentru ei *mimesis* era repetarea *aspectului lucrurilor*, cu aplicare la literatura, pictura și sculptura. La Socrate notiunea de *mimesis* era încă generală, nu se preciza dacă era vorba de o redare fidelă sau una liberă, cu un anumit grad de libertate. Deși se pare că a fost primul care a formulat teoria imitației, afirmând că funcția proprie a picturii și sculpturii este imitarea, Socrate a evitat să numească pictura drept *mimesis*, preferând să folosească termeni apropiați *ek-mimesis* (redare) sau *apo-mimesis* (contrafacere) (*idem*, p. 377).

La Platon teoria *mimesis*-ului se împleteste cu o teorie a imaginii în genere. Cum multe dintre argumentele și exemplificările sale se situează în aria vizualului, se poate contura concepția sa asupra reprezentărilor plastice.

În *Sofistul*, Strainul se întreabă: “ce numim noi, în fond, imagine?” (239 d), iar Theaitetas îi răspunde printr-o enumerare cu caracter inductiv: “imaginile din apă și din oglinzi, în plus cele zugrăvite și sculptate, ca și toate celelalte de același fel”. În *Republica*, o întrebare asemanătoare primește următorul răspuns: “numesc imagini mai întâi umbrele, apoi reflexele în apă și în obiectele cu suprafața compactă, netedă și strălucitoare, și tot ce-i astfel” (510 a). Exemplele aduse în discuție pun alături, reunindu-le sub un nume comun, lucruri și fenomene destul de diferite. Se deosebesc prin originea lor - naturală sau produsă al activității omului - și, respectiv, printr-o existență plană sau în volum. Le unește faptul că sunt reproduceri, dubluri ce trimit spre un original, și își asumă natura lor secundă.

Precizarea extensiunii unui termen nu spune încă prea multe despre intensiunea lui. De aceea, Theaitetas se vede obligat să precizeze că imaginea este “fata de lucrul adevărat cu care seamănă, un altul, adevărat” (240 a), definind această relație prin două proprietăți: prin asemanare în raport cu lucrul reprezentat și prin adevarul sau falsitatea ei. Aici adevărul

înseamna existența și existența înseamnă adevăr, iar nonexistența este falsul. Lucrul reprezentat este adevărat pentru că el este cu adevărat. Falsitatea imaginii este mai greu de dovedit pentru că trebuie învinsă aparenta ei atât de convingătoare și iluzoriu neproblematică, în care nonexistența pare a dobândi atributele existenței. Dar în sine, imaginea nu poate fi decât neadevărată, pentru că lucrul reprezentat este reprezentare, iar nu lucrul ca atare. Aici adevărul are un sens ontologic, nu unul epistemologic.

- “STRAINUL Atunci asemanatorul, după câte spui tu, nu e ceva ce este cu-adevărat, de vreme ce îl declari neadevărat?”
- THEAITETOS Ba el este desigur, într-un fel.
- STRAINUL Dar în chip adevărat, spui tu.
- THEAITETOS Nu, desigur; doar imagine cu-adevărat.
- STRAINUL Atunci ceea ce numeam noi imagine este cu-adevărat ceva ce nu este cu-adevărat ?
- THEAITETOS Suntem în primejdie să se fi petrecut o împletire între ce nu este și ce este, cât se poate de stranie” (240 bc).

Pentru noțiunea de imagine sunt definatorii ideile de asemanare (*mimesis*) și cea de copie, de existența secundă, neadevărată: “activitatea cunoscută ca *mimesis* are ca produs o entitate al cărei statut ontologic este inferior celui al modelului sau. Astfel, la nivel cosmic acest principiu formulează raportul ce există între lumea în care trăim și lumea *eide*-lor, fundamentează teoria platoniciană a cunoașterii, iar în sfera morală constituie punctul de plecare al atacului lui Platon împotriva <artei>” (Peters, 1997, p. 171). Autorul *Republicii* nu găsește loc pentru pictori în cetatea ideală din cauza că imaginile sunt plasmuri și amăgesc, creând opinii false.

Pentru a fi înțeles, imaginea are nevoie de un suport, de o

materie pe sau în care se produce, dar de care se deosebeste: “de vreme ce nici lucrul în virtutea caruia //imaginea// a luat fiinta nu-i apartine ei însasi, ea – fiind doar naluca vesnic schimbatoare a unei alte realitati – trebuie sa ia nastere în altceva, agatându-se într-un fel ori în altul de existenta, pentru ca altminteri n-ar fi absolut nimic” (*Timaios*, 52 c).

Exista doua specii de actiuni mimetice (*mimesis*). Una dintre ele este mestesugul redarii întocmai: “când cineva executa imitatie potrivit proportiilor modelului, în lungime, latime si adâncime, adaugând culorile corespunzatoare fiecarui lucru” (*Sofistul*, 235 d e). O asemenea reproducere este corecta si se numeste icoana (*eikon*). Aici, desi Platon nu o spune explicit, el lasa sa se înțeleaga ca accepta existenta, cel puțin în acest caz, a unei categorii de imagini cu totul neobisnuite pentru sistemul platonician, imaginea adevarata. Experienta empirica îl forteaza sa distinga între un desen sau o sculptura care respecta proportiile modelului si o lucrare ce nu le respecta. Astfel, admite ca este posibil ca un model sa fie copiat/imitat aproape întocmai în privinta proportiilor. Prin aceasta, dublura se dovedeste reala în raport cu lucrul reprezentat, dar ramâne iluzorie si neadevarata în raport cu *ideea* aceluia lucru.

Un al doilea mestesug este cel care reda incorect proportiile, cu scopul de a obtine o asemanare aparenta, doar în mintea privitorului, iar nu o asemanare reala, ca în cazul anterior. Argumentarea porneste de la exemplul lucrurilor de mari dimensiuni, picturi, sculpturi sau constructii: “daca, de pilda, ar reda proportiile adevarate ale întruchiparilor frumoase, stii bine ca partea de sus ar aparea mai mica decât se cuvine, cea de jos mai mare, din pricina faptului ca într-un caz privim mai departe, într-altul mai de aproape” (*Sofistul*, 236 a). Aceste imagini nu sunt considerate ca fiind adevarate, ci iluzii.

În ambele cazuri obiectul reprezentat este un lucru real si concret, fizic palpabil. Platon nu spune nimic despre alte doua

situatii interesante, cu valoare tipologica, pe care, de altfel, le aminteste în alta parte. Într-una dintre ele nu exista un referent real, ca atunci când se plasmuieste o vietate precum Chimaira, Scylla sau Cerber, amestecând capete de fiare, dar si de animale blânde (*Republica*, 588 c), adica fragmente de realitate. Fiecare fragment în parte are un referent real si concret, dar combinatia lor nu, deoarece trimite spre o entitate cu totul fantastica, ireala.

O alta posibilitate este cea a unui subiect real, dar abstract, facând, deci, parte din lumea inteligibilului ce poate fi vizualizat.: “Atunci stii ca ei se folosesc de figuri vizibile si ca discuta despre ele, fara însa a rationa asupra lor, ci /în fapt/ asupra acelor entitati cu care figurile doar seamana: în vederea patratului însusi si a diagonalei lui discuta si nu în vederea figurii pe care o deseneaza; si la fel procedeaza si în celelalte cazuri. Ei se folosesc de figurile pe care le alcatuiesc si le deseneaza - figuri ce au imagini în ape si umbre – dar se folosesc /de aceste figuri/ în calitate de imagini la rîndul lor, cautînd sa vada acele realitati ele însele, care nu ar putea fi altfel vazute decît prin intermediul ratiunii” (*Republica*, 510 d).

Platon distinge trei nivele ontice: primul este cel al Ideii si a fost creat de zei, este ceea ce face ca patul sa fie Pat, este “patul din firea lucrurilor”; al doilea îl constituie lucrurile obisnuite, paturile ca obiecte, asa cum au fost facute ele de catre tâmplar, imitatie a Ideii; iar al treilea consta în imaginea creata de pictor, imitatie a lucrurilor. Prin urmare, ultimul nivel ontic este o copie a copiei. Pictorii nu imita Ideea (abstractiile, am spune astazi), ci obiectele confectionate de om – limitare ce vine în contradictie cu posibilitatea, admisa de Platon, asa cum vom arata, ca imaginea sa reprezinta nu doar lumea vizibilului, ci si o parte a lumii inteligibilului.

Pictura imita lucrurile “în felul în care ele sunt, sau în felul în care ele par ?” Se imita “ceea-ce-este în felul care este” sau “ceea-ce-pare, în felul în care pare” ? “Este o imitatie a

adevarului, sau a unei iluzii ?” Raspunsul oferit de Platon arata ca imaginea nu poate surprinde decât aparenta lucrului. “Departa de adevar se afla, deci, imitatie, si, pe cât se pare, de aceea le produce ea pe toate, fiindca surprinde putin din fiecare lucru si acest putin este o iluzie” (*Republica* 598 b).

Desi aceasta este pozitia sa dominanta, exista pasaje în care el admite totusi posibilitatea trecerii de suprafata lucrurilor. Unul dintre acestea este cel amintit mai sus, când reprezentarea vizeaza lumea inteligibilului; o alta se refera la “pictura idealizanta”, care reda (sau: trimite) la un model inexistent fizic, în fapt: “Crezi ca este un pictor mai rau cel care, reprezentând într-un model în ce fel ar fi omul cel mai frumos si care, punând în pictura sa totul asa cum se cuvine, nu ar putea totusi da seama ca ivirea unui astfel de om este si cu putinta ?” (*Republica*, 472 d). Pornind de la pasajul acesta si de la cel aflat la 501 b, Andrei Cornea sustine ca “Platon stia sa vada în pictor si altceva decât un imitator de rangul doi, asa cum îl defineste în ultima parte a *Republicii*. Aici pictorul apare ca un imitator al esentelor, al <omului în sine> si nu al unei realitati concrete, exact asa cum legiuitorul platonian nu imita constitutia vreunui stat real, ci pe cea ideala, indicata de catre ratiune. În acest fel, pictorul devine superior si nu inferior artizanului obisnuit (...) deoarece el este un imitator constient, având stiinta imitatiei si nu doar practica sa” (Platon, vol. V, 1986, p. 469).

Imitarea si imitatie, actiunea si rezultatul ei, nu apar doar în legatura cu artele vizuale. Dupa cum s-a vazut, constitutia reala are un model ideal. O povestire poate fi si ea imitativa prin redarea ca atare a dialogurilor sau poate fi neimitativa daca le reda indirect (*Republica*, 394 a). Chiar si gesturile semnifica uneori tocmai prin imitare: “Daca am vrea, de pilda, sa reprezentam <susul> si <usorul>, nu am ridica mâna catre cer, imitând astfel însasi natura lucrului ? În vreme ce pentru <jos> si <greu> am coborâ-o spre pamânt ?” (*Cratylus*, 423 a).

Asemanarea imaginii cu lucrul reprezentat se realizeaza prin asemanarea partilor sau a elementelor ce alcatuiesc cele doua întreguri, al imaginii si al lucrului. Având un fundament decompozabil, iar nu nediferentiat, asemanarea, ca si actiunea care o produce, au grade diferite de realizare, sunt graduale prin chiar natura lor. O caracteristica esentiala a imaginii este redarea partiala, selectiva, niciodata integrala: “ar trebui ca imaginea sa nu reprezinte întru totul trasaturile lucrului pe care-l imita, daca ea e sortita sa fie imagine” (*Cratylus*, 432 b). Pornind de aici, Platon dezvolta în continuare un exemplu care evidentiaza disparitia imaginii ca imagine atunci când imitarea este totala: “daca vreunul dintre zei ar reproduce nu numai culoarea si înfatisarea ta, asa ca pictorii, ci le-ar reda întocmai si pe toate cele launtrice, cu aceeasi moliciune si caldura, punând totodata miscarea, principiul vital si cugetul, asa cum se afla ele în fiinta ta; (...) Sa fie oare atunci Cratylus si imaginea lui Cratylus, sau sa fie doi Cratylus ?”⁴ Aceeasi idee a gradualitatii asemanarii ori a actului mimetic este întâlnita si la nivelul fiintei umane, când cineva imita, mai bine sau mai rau, pe altcineva (*Republica*, 396 c), dar si la nivel cosmic: “Pâna la nasterea timpului, universul fusese deja facut în celelalte privinte **cât mai asemanator** (s.m.) cu cel dupa care a fost copiat; dar el nu cuprindea înca toate fiintele existente înlauntrul sau si prin aceasta era înca neasemanator. De aceea Demiurgul s-a apucat sa împlineasca ceea ce îi ramasese de facut modelându-l dupa natura modelului sau” (*Timaios*, 39 e).

Platon atinge fara sa insiste si fara sa dezvolte unul dintre elementele centrale ale unei teorii a referentialitatii imaginii vizuale – problema limitelor asemanarii. Exista o plaja în care asemanarea se poate modifica fara ca lucrul reprezentat în imagine sa înceteze a mai fi recunoscut ca atare. La un capat al acestei zone de variabilitate se afla identitatea absoluta; despre celalalt capat, Platon nu spune nimic. Ar fi vorba de un minim

de trasaturi caracteristice. Altfel, orice lucru seamana mai mult sau mai putin cu oricare altul, având cel puțin câteva proprietati comune, neindividualizante.

Asemanarea nu poate fi obtinuta de catre artistul mester si nici nu poate fi sesizata de catre privitor în absenta cunoasterii: “imitatorii imita cel mai usor si cel mai bine lucrurile în mijlocul carora au fost crescuti; ceea ce le este strain este, pentru ei, greu de imitat în fapte si extrem de greu în cuvinte” (*Timaios*, 19 d). Cunoasterea este conditie esentiala atât pentru realizarea asemanarii, cât si pentru acceptarea sau respingerea ei. Platon foloseste urmatoarea comparatie pentru a evidenta diferenta dintre nivelurile exigentei în aprecierea unei imagini: când este vorba de lumea înconjuroare, mai departata de noi, oamenii sunt satisfacuti chiar si de o mica asemanare; “din cauza ca nu stim nimic precis despre toate acestea //despre lumea înconjuroare//, nici nu cercetam cu atentie picturile, nici nu ne dam seama de greselile lor; ne multumim doar cu o aparenta obscura si înselatoare. Când însa cineva se apuca sa faca o copie a trupurilor noastre, ne dam seama exact de neajunsurile ei, de vreme ce privim ceva care ne-a fost mereu familiar, devenind astfel niste judecatori aspri pentru cel care nu reda, în întregul lor, toate asemanarile” (*Critias*, 107 c d). Interesanta, aici, este sugestia, prezentata implicit, ca pe un fapt de la sine înteles, ca imaginea vizuala contine date si informatii despre lucrul reprezentat, ca acestea ar putea fi corecte sau nu, suficiente sau nu, totul înteles gradual. Iar aceste date si informatii despre lucrul reprezentat pot fi obtinute din imagine, privind-o, si, totodata, pot fi verificate prin comparare cu modelul original. Imaginea se dovedeste, astfel, a fi nu doar un simplu obiect, nu doar o copie blamabila pentru lipsa sa de adevar si pentru inducerea în eroare. Ea este si purtatoarea unui mesaj. Statutul sau epistemologic se va releva în relatia cu onticul, asa cum sunt prezentate în analogia *liniei* (*Republica*,

509 d – 513 e). Analogia însasi recurge la o componenta vizuala: linia, utilizata ca un instrument ajutator.

Platon afirma ca exista doua mari domenii, domeniul vizibil si cel inteligibil, care ar putea fi reprezentate pe o linie, prin doua segmente egale.⁵ Fiecare dintre acestea se împart tot în doua. Domeniul vizibil are o prima parte alcatuita din imagini (umbre, reflexii), si o a doua formata din lucrurile pe care le imita imaginile (“animalele din jurul nostru, plantele si toate obiectele”), distinctia fiind similara cu cea dintre adevarat si neadevarat, sau dintre cognoscibil si opinabil. Domeniul inteligibilului se divide într-o zona pe care sufletul este nevoit sa o cerceteze folosindu-se de obiectele mai înainte imitate //de catre refelexii si umbre// drept imagini. Geometrii si aritmeticienii “se folosesc de figuri vizibile si (...) discuta despre ele, fara însa a rationa asupra lor, ci /în fapt/ asupra acelor entitati cu care figurile doar seamana; în vederea patratului însusi si a diagonalei lui discuta si nu în vederea figurii pe care o deseneaza.”⁶ În cea de a doua zona a inteligibilului, ratiunea, “fara sa se slujeasca de vreun obiect sensibil, ci doar de Ideile ca atare, pentru ele însele si prin ele”, se îndreapta spre Idei.

Celor patru diviziuni ontice, Platon face sa le corespunda patru nivele de reflectare în suflet: intelectul pur corespunde diviziunii superioare, inteligenta analitica celei de-a doua, credinta/încredintarea// celei de-a treia, iar reprezentarile sunt legate de ultima dintre ele. Valoarea epistemica a celor patru trepte de reflectare interioara este inegala si este data de gradul în care realitatile respective se apropie de Idee: ”În felul în care participa la adevar realitatile asupra carora ele se îndreapta, în acelasi fel socoteste ca si aceste reflectari interioare au parte de certitudine”. Analogia cu Linia, spune Andrei Cornea, arata caracterul *treptat* al trecerii de la vizibil catre inteligibil (*loc. cit.* p. 473) si, putem adauga, al procesualitatii cunoasterii în general.

Iata reprezentarea spatial-tabelara a modelului *liniei*, preluata dupa Andrei Cornea (*loc. cit.* p. 472), într-o constructie verticala, al carui sens sta în asocierea adevarului cu înaltimea: “cu cât un segment este asezat mai sus, cu atât <claritatea> nivelului desemnat este mai mare, si invers”.

planul ontologic

planul epistemologic

1. inteligibilele nonpostulate

A. intelectul pur inteligibil

2.inteligibilele postulate,
realitatile matematice

B. intelectul analitic

3.obiecte sensibile

C.credinta//încredintarea//
vizibil

4. umbre si reflexii

D. reprezentarea

Analogia soarelui (*Republica*, 508 a – 509 c) stabileste relatia dintre *adevar* si *cunoastere*, pe de o parte, si *Bine*, pe de alta parte. Pentru a o face mai explicita, Platon se foloseste de rolul soarelui: datorita lui, a luminii sale, lucrurile vizibile pot fi vazute si pot fi vazute adevarat; este cauza vederii, dar nu se confunda cu aceasta din urma. În acelasi timp, soarele ofera nu doar posibilitatea vederii si a adevarului, “ci si devenirea, cresterea si hrana, fara ca el sa fie devenire”. Odata construit, modelul soarelui, prin raportare la experienta obisnuita, se poate transfera *Binelui*, desi formularea din text pare a sugera ca transferul se realizeaza în sens invers – rolul soarelui fiind

lamurit de natura *Binelui*: “Caci ceea ce Binele este în locul inteligibil, în raport atât cu inteligenta, cât și cu inteligibilele, același lucru este soarele față de vedere și de lucrurile vizibile”. După ce analogia a deschis calea, oferind cadrul înțelegerii, se poate trece la afirmarea directă și clară a concepției: “această entitate, ce oferă adevărul pentru obiectele de cunoscut și putința de a cunoaște pentru cunoscător este ideea Binelui. Gândește-te la ea ca fiind cauza cunoașterii și a adevărului, înțeles ca obiect al cunoașterii”.

Deși Platon anunță ca analogia (alegoria sau mitul) pesterii (*Republica*, 514 a – 518 d) are rolul de a lamuri mai bine chestiunea educației și a lipsei de educație, ea este mai bogată în semnificații, reușind să “modeleze” și alte procese. Pe scurt, conținutul ei ar putea fi rezumat astfel: mai mulți oameni, aflați într-o peșteră întunecată nu au și nu au avut niciodată posibilitatea să vadă altceva decât umbrele unor felurite obiecte (statui din piatră sau lemn), proiectate pe perete de lumina unui foc. Astfel, pentru ei realitatea s-ar identifica cu acele umbre. Dacă, la un moment dat, ar avea posibilitatea să privească spre foc și să cerceteze acele obiecte, tot umbrele li se vor părea mai adevărate. Dacă vreunul dintre ei ar fi scos din peșteră afară, lumina soarelui mai întâi l-ar orbi, apoi “el ar vedea mai lesne umbrele, după aceea oglinzirile oamenilor și ale celorlalte lucruri, apoi lucrurile însele”, ceea ce sugerează și dificultatea și, totodată, sensul procesului cognitiv: de la copie spre obiect. De abia acum personajul se va socoti fericit, aducându-și aminte de vremea când a stat în peșteră și nu va dori în nici un chip să se întoarcă. Dacă ar reveni în peșteră, ceilalți ar spune despre el că a revenit cu vederea coruptă și că nu merită să încerci a urca spre lumea de afară.

Iată interpretarea acestei parabole, așa cum o da Platon: “domeniul deschis vederii e asemănător cu locuința-închisoare, lumina focului din ea – cu puterea soarelui, iar urcusul și

contemplarea lumii de sus reprezinta suflul sufletului catre locul inteligibilului”. Dar aceasta interpretare nu este decât o etapa intermediara, pentru ca soarele, la rândul lui, semnifica ideea Binelui, care este anevoie de vazut: “ea zamisleste în domeniul vizibil lumina si pe domnul acesteia, iar în domeniul inteligibil, chiar ea domneste, producând adevar si intelect”. Cunoasterea, stiinta nu pot fi date pur si simplu, ca si cum ai da vedere ochilor orbi. Este necesar ca întreg sufletul sa se transforme: “Nu-i vorba de a sadi simtul <vazului>, ci de a-l face sa <vada> pe cel ce are acest simt, dar nu a fost crescut cum trebuie si nici nu priveste unde ar trebui”.

Pentru Mircea Flonta, parabola pesterii arata calea ce duce spre stiinta, adica eliberarea partii intelectuale, rationale, presupus superioara, de robia aparentelor pe care le genereaza simturile, partea sensibila. Filosofia a fost conceputa drept cunoastere prin ratiune a lumii suprasensibile, ceea ce o face sa fie cunoasterea suprema - atribut conferit de rangul obiectului studiat si de adevarurile descoperite. Cunoasterea eternului si neconditionatului va avea drept efect consacrarea prin autoritatea ratiunii a valorilor ce ofera cea mai înalta îndrumare a vietii (în Muresan, 1998, p. 45).

Andrei Cornea considera ca astazi valorile intelectuale sunt separate de cele etice; tocmai aceasta scindare interioara era apreciata de Platon drept o bariera puternica înaintea oricarui proces veritabil de cunoastere. Unificarea interioara devenea atât conditia, cât si scopul a ceea ce Platon numea arta <rasucirii> (Platon, vol. V, 1986, p. 476).

Când exemplele la care recurge Platon sunt situatii practice reale, concrete, el este nevoit sa admita ca imaginea vizuala nu este doar un neadevar si o amagire, ci poate sa prezinte în chip adevarat ceea ce este. Proportiile unei cladiri sau ale unei statui vor fi redade corect sau fals. La fel si în cazul desenelor reprezentând figuri geometrice. Forma lor concreta,

particulara și, probabil, imperfecta, trimitând la formele în sine perfecte, este de asemeni adevărată. În schimb, atunci când rationează deductiv și apelează la exemple imaginate, Platon susține precaritatea imaginii, conformându-se concluziei logice derivate din premisele sistemului său. Deoarece copia se deosebeste de original, neputând să se identifice cu el, ea nu este adevărată, ci iluzorie.

Deși, Platon accepta trei stadii ale cunoașterii, știința, ignoranța și opinia, pentru imagine nu va vorbi decât de două posibilități: imaginea adevărată (foarte rar) și imaginea ca neadevăr. O variantă intermediară, corespunzătoare unui adevăr parțial, nu este discutată. Cel mult e sugerată, așa cum reiese din exemplul cunoscătorului care devine un judecător aspru “pentru cel ce nu redă, în *întregul lor* (s.m.), toate asemanările” (*Critias*, 107 c d).

O separare între imaginea înțeleasă ca formă grafică (pictură, umbră, reflexie) și imaginea înțeleasă ca esență abstractă, așa cum apare la Platon, este aproape imposibil de făcut: cele două accepțiuni sunt înrudite, având elemente similare. Imaginea vizuală ascunde un model, ea este văzută ca o formă de modelare, iar modelul are o anumită spațialitate, o anumită întindere. În plus, și una, și cealaltă, au “unele proprietăți în comun” cu lucrul pe care îl reprezintă. Această plurivalentă și indistinctie conceptuală continuă până în ziua de azi.

Imaginea nu poate să redea Ideea, Divinul. În acest sens, Platon este părintele iconoclasmului, dar, în același timp el este și părintele iconofililor, “fiindcă el este cel care recunoaște pe deplin dorința omului de a contempla frumusețea divină” (Besancon, 1996, p. 44). Felul în care este concepută noțiunea de imagine de către unul dintre cei mai importanți opozanți ai iconoclastilor, Sf. Ioan Damaschin, va fi prezentat în subcapitolul următor. Până atunci să urmărim modificarea pe

care o suferă notiunea de *mimesis* la Aristotel.

Spre deosebire de Platon, *mimesis* nu mai înseamnă o copiere fidelă, “mecanică”, a aspectelor superficiale, exterioare, ale realității, ci sesizarea esenței, adică a realității posibile în limitele verosimilului și necesarului (D. M. Pippidi, în Aristotel, 1998, p. 16): “datoria poetului nu e să povestească lucruri întâmplătoare cu adevărat, ci lucruri putând să se întâmple în marginile verosimilului și ale necesarului” (*Poetica*, 1451 b). Diferența dintre istoric și poet constă în faptul că “unul înfatisează fapte aievea întâmplătoare, iar celălalt fapte ce s-ar putea întâmpla”, “poezia înfatisează mai mult universalul, câtă vreme istoria mai degrabă particularul” (*Poetica*, 1451 b 5). Vorbind de prezentarea universalului în acord cu legile verosimilului și ale necesarului, teoria lui Aristotel pare normativă în comparație cu cea a lui Platon, care era expozitivă (Tatarkiewicz, 1981, p. 377).

Imitația se poate realiza în trei modalități diferite: “De vreme ce poetul e un imitator, ca pictorul sau orice alt artist, imitația lui trebuie să redea neapărat lucrurile într-unul din aceste trei chipuri: fie cum au fost sau sunt, fie cum se spune sau par a fi, fie cum ar trebui să fie” (*Poetica*, 1460 b 10). Prima și ultima modalitate sunt supuse unei evidente legități constrângătoare, ce ghidează *mimesis*-ul. Existența reală, prezentă sau trecută, ori cea ideală, impun repere stricte, nelăsând loc la ceea ce astăzi am numi viziune sau interpretare personală. Al doilea fel de a imita lasă artistului un anumit grad de libertate, dar și aici există limite ce nu pot fi depășite. Cele trei modalități puse în discuție de Aristotel, ar putea fi descrise, în termenii de azi, drept reprezentări: realist-documentare, impresioniste, și respectiv, abstract-normative. După cum se vede, imitația nu este un act mecanic, ci presupune o atitudine activă, diferențiată de la caz la caz, în funcție de lucrul reprezentat sau de intenția celui care o face.

Chiar si atunci când imita fapte care s-au petrecut, poetul nu abdica de la statutul sau si nu se apropie de istoric. Cei doi vor reda evenimentele trecute în chip diferit: “Chiar de i s-ar întâmpla, însa, sa-si cladeasca opera pe lucruri petrecute, n-ar fi totusi din aceasta pricina mai putin poet: doar nimic nu opreste ca unele din întâmplarile petrecute sa fie asa cum era verosimil si posibil sa se petreaca, si, din acest punct de vedere, cel ce le imita se poate numi plasmuitorul lor” (*Poetica*, 1451 b 30).

Aprecierea unei opere se face în functie de “criteriul de corectitudine”, specific fiecărei arte în parte (*Poetica*, 1560 b 14), precum si în functie de context, singurul ce poate stabili întelesul concret: “Când e de hotarât daca un lucru spus ori savârsit de un personaj e frumos ori ba, gândul nu trebuie sa ne mearga numai la fapta sau vorba din discutie, pentru a vedea în ce masura e aleasa ori urâta, ci si la cel ce a savârsit-o sau a spus-o, la persoana careia se adreseaza, la împrejurare, la conditii, la pricina, bunaoara în vederea unui mai mare bine, pentru a si-l procura, ori a unui rau mai mare, pentru a-l evita” (*Poetica*, 1461 b 4).

Artele, ca imitatii, se disting între ele în trei privinte: prin mijloacele utilizate (culori si forme, ritm si melodie), prin lucrurile imitate si prin modul în care sunt imitate. Iata un exemplu apartinând acestei ultime categorii: “ai zice ca Sofocle e un imitator de felul lui Homer, - pentru ca amândoi imita firile alese, - iar într-alta, de felul lui Aristofan, câta vreme si unul si celalalt imita fiinte în miscare si actiune” (*Poetica*, 1448 a 26).

Una dintre cele mai interesante proprietati ale *mimesis*-ului aristotelian se bazeaza pe distinctia dintre caracteristicile accidentale, nesemnificative si trasaturile definitorii ale lucrului imitat, în absenta carora natura sa ar fi alta. Ne aflam în fata unui proces selectiv: “e prea evident ca o arta care nu lasa nimic neimitat e grosolana” (*Poetica*, 1461 b 28). Aceasta observatie lasa sa se înțeleaga ca imaginea vizuala,

ca forma particulara a *mimesis*-ului, are diferite grade de generalitate, în functie de numarul si categoria detaliilor retinute.

Uneori, procesul selectiv anterior este însoțit si de transfigurarea obiectului. Reflectarea esentei în limitele verosimilului si necesarului nu împiedica reflectarea idealizata, reflectarea negativa sau reflectarea, sa-i spunem, neutra, care nu încearca sa întareasca sau sa diminueze unele caracteristici ale subiectului: “personajele închipuite vor fi ori mai bune ca noi, ori mai rele, ori la fel ca noi, cum fac pictorii: se stie doar ca Polygnotos înfatasa pe oameni mai chipesi, Pauson mai urâti, Dionysios asa cum sunt aieva” (*Poetica*, 1448 a 4). Platon admitea posibilitatea unor *imagini idealizate* prin asamblarea unor parti diferite de la, sa zicem, persoane distincte, astfel încât întregul rezultat sa fie mai frumos decât fiecare în parte. Comparativ, idealizarea la care se refera Aristotel este mai subtila: “trebuie urmata pilda bunilor portretisti, care, silindu-se sa dea modelelor înfatisarea particulara ficarua, le fac totusi mai frumoase, macar ca asemanatoare” (*Poetica*, 1454 b 9). Întregul nu se mai construiește din asamblarea unor parti copiate riguros, ci din modificarea unor trasaturi, astfel încât sa se obtina efectul dorit, pastrându-se asemanarea fundamentala, care permite recunoasterea subiectului sau, cum am spune astazi, stabilirea referintei.

O alta nuanțare în cadrul teoriei lui Aristotel este legata de *verosimil*, notiune care, desi trimite la una din temele esteticii, contribuie indirect si la definirea statutului imaginii vizuale, independent de natura ei artistica sau nonartistica. Distingând între adevar, posibil, imposibil si verosimil, Aristotel propune un criteriu de evaluare a imaginilor aflat în legatura cu actul comunicarii, respectiv cu momentul perceperii lor. Imaginea vizuala în sine este fie adevarata, fie falsa, dar pentru cel ce o priveste ea va aparea ca fiind mai mult sau mai puțin verosimila : “nu trebuie uitat ca o imposibilitate lesne de crezut

e preferabila unui fapt anevoie de crezut, chiar imposibil. Oameni cum sunt cei pictati de Zeuxis se poate sa nu existe: cu atât mai bine, însa, ca-s mai frumoși, pentru ca modelul trebuie depasit” (*Poetica*, 1461 b 12). Astfel, simpla reproducere mecanica este negata înca odata.

Prin modalitatile prezentate mai sus Aristotel a transformat notiunea de *mimesis* dintr-o copie mai mult sau mai puțin fidela a realitatii, într-un raport în care artistul se bucura de libertate si initiativa. “Teoreticienii de mai târziu ai artei, indusi în eroare de termenul gasit si la Platon si la Aristotel, nu si-au dat seama totdeauna de diferenta dintre cele doua conceptii si timp de veacuri au ezitat între amândoua. Cel mai adesea, îl invocau pe Aristotel, însa considerau drept mai simpla, mai lesnicioasa, mai puțin complicata pe cea a lui Platon” (Tatarkiewicz, 1981, p. 378).

1. 2 Sf. Ioan Damaschin

Ne vom apropia de disputa dintre iconoclastism si iconofilie propunând o perspectiva aparte, interesati fiind sa retinem doar acele elaborari si argumente care privesc natura imaginii în sine. Prin urmare, vom încerca, în masura posibilului, sa lasam în afara discutiei chestiunile propriu-zis teologice.

Constantin al V-lea Copronimul a elaborat urmatorul rationament pentru a-i combate pe iconoduli: “*prosopon* sau ipostaza lui Cristos este inseparabila de cele doua naturi; or, una din cele doua naturi, natura divina, nu poate fi desenata, ea e necircumscria; este deci imposibil sa pictam *prosopon*-ul lui Cristos. Iconodulii au astfel de ales între doua erezii. Fie ca mentin unitatea lui Cristos, si atunci ei trebuie sa admita ca au <circumscria Verbul cu trupul>, ca au confundat naturile: ar fi

caderea în monofizism. Fie ca admit ca n-au pictat (circumscriș) decât natura umana și ca aceasta natura are un *prosopon* propriu, <atunci ei fac din Cristos o simplă creatură și o separă de Verbul divin care e unit cu ea>: ei cad atunci în nestorianism” (Besancon, 1996, p. 137). O icoană, spunea Constantin al V-lea, trebuie să aibă aceeași natură cu cel reprezentat, fiindu-i în mod obligatoriu *consubstantială*, altminteri ea nu este o icoană adevărată. “Dacă așa trebuie să fie o imagine, nici o icoană nu e posibilă. Nici o imagine făcută de mâna omului nu-i poate fi consubstantială (*homoousios*) lui Dumnezeu, și nici unei alte ființe vii” (*Ibidem*, p. 136).

Iconoclastii vedeau în euharistie singura imagine potrivită a lui Cristos, fiindu-i consubstantială, identică, după fire. “Vizibilul (pâinea) este pur și simplu declarat identic cu nevizibilul (trupul ceresc); operația însă nu lasă loc nici unei viziuni” (Evdochimov, 1993, p. 171). Iconoclastii consideră pâinea drept icoană adevărată pentru că este identică cu prototipul, iar iconofiliile nu o consideră icoană tocmai pentru că este identică prototipului (Uspensky, 1994, p. 81).

Sf. Ioan Damaschin, în cele trei tratate contra iconoclastismului, da termenului de *imagine* o definiție explicită: “Icoana este o asemănare, un model, o întipăritură a cuiva, care arată în ea pe cel ce este înfățișat în icoană. În general însă icoana nu seamănă în totul cu originalul, adică cu cel reprezentat. Altceva este icoana și altceva este originalul și în general se observă o deosebire între ele, pentru că aceasta nu este cealaltă și cealaltă nu este aceasta” (Damaschin, 1937, p. 113). Definiția se întemeiază pe ideile de asemănare parțială și, în consecință, pe neidentitatea dintre reprezentare și reprezentat, una nu poate fi cealaltă. Astfel, icoana (imaginea) omului, cu toate că întipărește figura corpului său, nu posedă și facultățile psihice ale acestuia, nu trăiește.

Icoana are două accepții la Damaschin. În sens restrâns,

ea desemneaza o imagine vizuala figurativa, o pictura. În sens larg, ea este înțeleasa fie ca un model, o reproducere partiala, nu neaparat plastic-figurativa, a elementelor definitorii ale originalului, fie ca un simbol: Sfânta Treime este înfatisata prin *soare, lumina si raza*, sau prin *fântâna, izvorul care iese din fântâna si prin curentul de apa care porneste de la fantâna*, ori prin *trandafir, floarea si mirosul lui*.

Simbolurile au rolul de a face tangibile entitatile impalpabile: “lucrurile vazute sunt icoane ale celor nevazute si lipsite de figuri; acestea sunt reprezentate corporal ca sa ne putem face o slaba idee despre ele” (*idem*, p. 13). Dumnezeu este cel care, spune Damaschin, dorind sa nu fim în completa nestiinta cu privire la cele necorporale, a atribuit acestora, corespunzator firii noastre, “figuri celor fara figura si forma celor fara forma”. Aceasta atribuire se realizeaza prin asociere, prin punere în legatura, nu prin modelarea unei materii amorfe. Astfel, gândul omului se ridica la înaltime si trece dincolo de aparenta, în lumea lucrurilor subtile si fara forma. Pentru asta a si fost nascocita icoana, ea “scoate la iveala si arata ceea ce este ascuns” (*idem*, p. 113).

Teritoriul invizibilului are o dubla natura, una sta în firea a ceea ce este si nu poate fi altfel – fiintele divine, abstractiile, sufletul; alta tine de natura limitata a omului, care “este circumscris în spatiu si timp”. Icoana îl ajuta sa vada, ea schiteaza în chip enigmatic cele viitoare si tot ea “serveste spre aducere aminte a unei minuni sau a cinstei sau a rusinii sau a virtutii sau a viciului” (*idem*, p. 14). Aceasta din urma icoana este de doua feluri, prin cuvântul scris în carti si prin contemplare cu ajutorul simturilor, fie a imaginilor pictate, fie a obiectelor simbolice, cum ar fi vasul cu mana si toiagul asezate în chivot.

Damaschin distinge sase feluri de icoane. Prima este cea naturala: “în fiecare lucru trebuie sa fie mai întâi ceea ce este

prin natura si apoi ceea ce este prin pozitie si imitare” (*idem*, p. 113). Relatia bazata pe identitatea de natura, mai profunda, este urmata de aceea întemeiata pe o anumita configurare imitativa. Fiul este icoana naturala a tatalui sau. Acesta a constituit temeiul argumentului teologic prin care Cristos, Fiul lui Dumnezeu, a devenit imaginea sa întrupata.

Al doilea gen al icoanelor “este gândirea, care exista în Dumnezeu, despre lucrurile ce vor fi facute de el, adica sfatul lui mai înainte de veci, care este totdeauna acelasi” (*idem*, p. 114). Aceasta formulare aminteste de Ideea platonica.

În al treilea rând este omul ca icoana a lui Dumnezeu, fiind facut “dupa chipul si asemanarea” sa.

Al patrulea gen de icoane sunt cele prin care se atribuie forme, figuri si chipuri celor nevazute si necorporale. Este singura cale de care se poate sluji mintea “slaba” a omului. Aceasta atribuire este limitata, chiar interzisa în privinta Divinitatii. “Dar daca va îndrazni cineva sa faca icoana Dumnezeirii imateriale si necorporale o aruncam ca falsa” (*idem*, p. 109).

Al cincilea fel de icoana cuprinde pe acelea “care înfatiseaza si schiteaza mai dinainte cele viitoare” (*idem*, p. 116).

Al saselea gen este acela care are drept scop amintirea faptelor trecute.

Pentru Ioan Damaschin imaginea este ierarhizata dupa gradul de participare la prototip, de la cvasiidentitatea dintre Tata si Fiu, pâna la identitatea de principiu.

Damaschin distinge între modurile diferite în care o icoana poate fi înțeleasa si considerata. Aceasta constatare se apropie partial de modul contemporan de a înțelege lucrurile, de posibilitatea lecturii multiple, din perspective diferite ale aceluiasi “text”, fie ca este scris, fie ca ni se înfatiseaza ca imagine.

Unul din argumentele folosite împotriva iconoclastilor a

fost ca nu este adorata icoana în sine, ca obiect, ceea ce ar însemna idolatrie, ci ceea ce este reprezentat prin ea: “nu ma închin icoanei ca lui Dumnezeu, ci prin icoana si prin sfinti aduc închinaciune si cinste lui Dumnezeu” (*ibidem*, p. 119). Imaginea are un rol mediator, ea uneste sufletul omului cu tarâmul transcendent.

Notiunea de *icoana* cuprinde în extensiunea ei trei lucruri distincte: naratiune pilduitoare, imagine plastic figurativa si obiect cu valoare simbolica. Damaschin trece de la un sens la altul, fara sa para ca face mare deosebire între ele. Pentru acest comportament lingvistic sunt posibile doua explicatii. Cea traditionala presupune existenta unei sau mai multor caracteristici generale, ce se regasesc în fiecare caz particular în parte. Zona comuna a celor trei acceptiuni joaca un rol integrator, constituind-se, de fapt, într-un nucleu semantic ce confera unitate si identitate, jutificând utilizarea termenului general. O alta perspectiva, opusa celei dintâi, considera ca diferitele cazuri particulare “formeaza o *familie* ai carei membri au asemanari de familie”, care se suprapun partial (Wittgenstein, 1993, p. 52).

Pentru Damaschin, icoana este, în acelasi timp si în mod egal, fara deosebire, si pictura, si legenda, si obiect simbol. Aceasta apropiere, chiar indistinctie de sensuri, actioneaza de multe ori si astazi. Doar contextele sunt cele care precizeaza aria extensiunii. Încarcatura semantica depaseste adesea întelesul categorial al unei imagini sau a alteia, atasându-i conotatiile celorlate genuri.

1.3 Wittgenstein

Wittgenstein este considerat drept unul dintre cei ce au întemeiat filosofia moderna a limbajului, vazând în utilizarea

gresita a acestuia sursa principala a dificultatilor din filosofie. *Tractatus logico-philosophicus* a constituit punctul de plecare a doua dintre cele mai importante curente filosofice contemporane, pozitivismul logic si scoala analitica engleza - fara sa fi fost adoptat ca atare de nici una dintre ele si fara ca Wittgenstein sa fi aderat la vreuna dintre acestea (Al. Surdu, în Wittgenstein, 1991, p. 8).

În *Tractatus logico-philosophicus* Wittgenstein considera ca forma logica a limbajului reflecta forma lumii, limbajul fiind o imagine a lumii. În acest fel, teoria imaginii este strâns legata de ontologie. “Nu este lipsit de interes sa constatam ca aceasta ontologie nu e o meditatie asupra <fiintei>, ci asupra <lumii>, înțeleasa (...) ca o realitate factuala, efectiva, ce se proiecteaza în limbaj” (Coltescu, 1996, p. 160). Wittgenstein își elaboreaza teoria limbajului pe ideea ca structura propozitiilor trebuie sa aiba ceva în comun cu structura faptelor. Propozitiilor elementare le corespund fapte simple, propozitiilor compuse le corespund fapte complexe. De notat ca faptele corespund la propozitii, iar nu propozitiile la fapte: “Realitatea este confruntata cu propozitia” (4.05).

Teoria imaginii din *Tractatus logico-philosophicus* nu a aparut pe un teren absolut gol. Ea a fost influentata de climatul si dezbaterile intelectuale existente în capitala austro-ungariei la sfârșitul secolului XIX. Mentionam, pentru rolul lor deosebit, teoriile lui Fritz Mauthner, Richard Avenarius, Heinrich Hertz si Ludwig Boltzmann. Urmând lucrarea lui Allan Janik si Stephen Toulmin *Viena lui Wittgenstein*, vom prezenta succint principalele contributii premergatoare.

Fritz Mauthner a initiat o analiza critica a limbajului, concluziile sale fiind agnostice: “oamenii nu pot niciodata, cu cuvintele limbajului lor (...) sa ajunga dincolo de o reprezentare în imagini a lumii”, o cunoastere “adevarata” nu este posibila nici în filosofie, nici în stiinte, iar asa-numitele legi ale naturii

nu sunt nimic altceva decât “fenomene sociale” abstracte. Wittgenstein își va întemeia *Tractatus logico-philosophicus* pe conceptul de “reprezentare în imagini a lumii”, caruia îi va da un alt sens: nu o reprezentare metafizică, ci una apropiată de ideea de model, propusă de Heinrich Hertz (Janik și Toulmin, 1998, p. 130).

Richard Avenarius considera că misiunea filosofiei constă într-o generalizare și abstractizare a *descrierii* lumii oferite de științele particulare. El își propune sistematizarea experienței noastre într-o reprezentare centrală: “conceptul universal pur”, care ar constitui imaginea cea mai simplă (cea mai economică) a experienței, cuprinzând tot ce este esențial pentru experiența într-un singur concept pe deplin general (*Idem*, p.133, 137).

Heinrich Hertz a încercat să elaboreze o teorie a modelelor matematice. El a conceput *imaginile (Bilder)* ca *Darstellungen*, și nu ca *Vorstellungen*, ambii termeni însemnând “reprezentare”, dar cu nuanțe diferite, ce nu au fost deosebite prea clar nici atunci, și nici astăzi. Cuvântul *Vorstellungen* avea o conotație “senzorială” și “perceptuală”, ce îl lega de tradiția filosofiei empiriste a lui Locke și Hume (cu acest cuvânt se traduce de obicei în limba germană termenul *idea* la Locke). Cuvântul *Darstellung* avea o conotație mai degrabă funcțional-lingvistică, intersubiectivă, vizând funcțiile limbajului, asemănătoare celor din expresia “reprezentare grafică” (*Idem*, p. 130). Hertz nu are în vedere o simplă reproducere a impresiilor senzoriale, oamenii nu sunt spectatori pasivi ai unor *evenimente* reflectate intern. Dimpotrivă, *Darstellungen* sunt scheme de cunoaștere construite premeditat.

Introducând distincții succesive, Hertz considera, în cele din urmă, că imaginile sunt modele și apreciază că pentru același obiect sunt posibile mai multe imagini diferite. Cele aflate în contradicție cu legile gândirii noastre sunt inacceptabile: prima

conditie care se impune este ca ele sa fie logic coerente⁷ si vor fi numite “imagini acceptabile”. Vor fi incorecte acele imagini acceptabile ale caror corelatii esentiale contrazic corelatiile lucrurilor exterioare. Deci, a doua conditie este cea de corectitudine. Dar doua imagini, *acceptabile* si *corecte*, ale acelorasi obiecte externe, se pot totusi deosebi prin utilitatea lor. Va fi mai utila, adica mai *clara*, aceea care va oglindi mai multe corelatii esentiale ale obiectului. De remarcat ca Hertz coreleaza “utilitatea” imaginii, reper ontologic, în pofida aparentului pragmatism nominal, cu o valoare legata de momentul “lecturii”. Clara putând sa însemne fie claritate a imaginii în sine, a sensului ei, fie a “reprezentarii” realitatii. Hertz are în vedere acest din urma sens.

În cazul a doua imagini *acceptabile* si *identice*, care au o *claritate* identica, va fi mai utila aceea care, pe lângă corelatiile esentiale, va cuprinde cel mai mic numar de corelatii neimportante, cu alte cuvinte aceea care este mai *simpla* (Hertz, *Die Prinzipien der Mechanik*, p. 2, apud Janik si Toulmin, p. 138 - 139). Prin urmare, Hertz caracterizeaza imaginile prin prisma a patru criterii: I) coerenta logica (*acceptabilitatea*), II) adecvarea la obiectul reprezentat (*corectitudinea*), III) completitudinea cuprinderii elementelor esentiale (*claritatea*) si IV) cuprinderea a cât mai putine elemente neesentiale (*simplitatea*).

Noutatea teoriei lui Hertz apare în raport cu conceptia lui Mach, unde granitele mecanicii, precum si cele ale stiintelor naturii, sunt fixate printr-un “demers de reductie” ce conduce enunturile despre fenomene fizice înapoi la enunturi despre impresii senzoriale. Mach stabileste granitele mecanicii oarecum *din afara*, în timp ce imaginile modele matematice, propuse de Hertz, își stabilesc singure, prin ele însele, *din interior*, aria de valabilitate: si anume, orice experienta posibila ce poate fi numita “mecanica” (Janik si Toulmin, 1998, p. 138 - 139).

Imaginile lui Hertz aduc o îmbunătățire și în raport cu aparatul conceptual utilizat de Mach, unde simbolurile lingvistice trebuiau să fie sau “cuvintele” lingvistice sau “nume” ale experiențelor senzoriale. Fundamentul imaginilor nu mai este psihologic-descriptiv, ci logico-matematic. Aceste structuri satisfac mai bine, pentru omul de știință, funcția predictivă în privința experienței. Asemenea modele nu sunt derivate din percepție, ci sunt mai degrabă în corespondență cu *deducții logice posibile*, ce decurg din evenimente observate. De aceea ele simplifică experiența într-o măsură mai mare decât pot să o facă reproduceri psihologice ale senzațiilor și ale corelațiilor acestora (*Idem*, p. 139).

Teoria clasică newtoniană a dinamicii a formulat, pe de o parte, un sistem de axiome și deducții, iar de alta parte a putut descrie lumea reală, în raport cu toate celelalte lumi logice posibile. Această relație dintre construcția teoretică și adecvarea ei empirică i-a preocupat atât pe Hertz, care a încercat să o explice, cât și pe Wittgenstein, într-un pasaj detaliat din *Tractatus* (6.34 – 6.3411) (*Idem*, p. 172).

Fizicianul Ludwig Boltzmann a elaborat o metodă de analiză a diferitelor stări moleculare ale gazelor, respectiv a regulilor potrivit cărora stările concrete trec în altele. Această metodă presupune reprezentarea vizuală a diferitelor parametri fizici, alcătuind un model grafic bi sau tridimensional. “Fiecarei proprietăți independente a fiecărei particule a unui sistem fizic - în acest caz unui anumit volum de gaz - îi corespunde teoretic o coordonată individuală într-un sistem de coordonate cu mai multe dimensiuni. Toate pozițiile spațiale posibile pentru fiecare particulă a sistemului sunt ordonate atunci, de exemplu, de-a lungul a trei axe spațiale de referință sau toate valorile temperaturii de-a lungul unei alte axe. Totalitatea <<punctelor>> teoretice în acest sistem de coordonate cu multe dimensiuni furnizează o reprezentare (*Darstellung*) a <<starilor posibile>>

ale sistemului fizic în cauza” (*Idem*, p. 140).

Hertz și Boltzmann au arătat că prin apelul la coerența logică și prin aplicarea teoriilor sistematice în științele naturii este posibilă o “reprezentare în imagini” (*bildliche Darstellung*) a realității, într-un sens esențial diferit de cel al “descrierii metaforice” a lui Mauthner. Ei au dezvoltat un concept de imagine ce se apropie foarte mult de ideea de model - un model matematic, care, prin sine, oferă și constituie totodată cunoaștere.

Wittgenstein elaborează teoria imaginii în *Tractatus logico-philosophicus*, între 2.1 – 2.225, la care s-ar mai putea adăuga și alte propoziții, ce constituie dezvoltări sau aplicații ale ei, cum ar fi, de exemplu 3 – 3.01 sau 4.01. Deoarece “imaginea” în *Tractatus* înseamnă în primul rând imagine logică (Al. Surdu în Wittgenstein, 1991, p. 13), vom prezenta în continuare principalele ei caracteristici din perspectiva relevanței pentru imaginea vizuală obiectivată, exterioară, nu cea sau cele subiective, mintale. Bertrand Russell deosebea în privința limbajului patru categorii de probleme: psihologice (ce se petrece în mintea omului), epistemologice (relația ideilor și a cuvintelor cu realitățile la care se referă), legate de științele specializate (adevărul sau falsitatea unor enunțuri) și logice (relația de simbolizare). Doar de aceasta din urmă se ocupă Wittgenstein. Ceea ce propunem în continuare este o lectură din perspectiva epistemologică, cu rol pregătitor pentru analiza imaginii vizuale. Vom începe prin a prezenta principalele concepte ontologice cu care operează Wittgenstein.

Ontologia

Lumea este tot ce se petrece, (*alles, was der Fall ist*) – “ceea ce este ca atare” (Al. Surdu, *loc. cit.* p. 125), “tot ce are loc” (Coltescu, 1996, p. 160). Lumea este alcătuită din totalitatea faptelor (*Tatsachen*).

Prin fapt se înțelege o stare de lucruri (*Sachverhalt*) existentă; ceea ce înseamnă că o stare de lucruri poate să existe sau nu, dacă ea există atunci este un fapt (Al.Surdu, *loc. cit.* p. 126).

Prin stare de lucruri, Wittgenstein înțelege configurația creată de către relațiile determinate dintre obiecte (2.0272 – 2.031). Stările de lucruri sunt alcătuite din combinații de obiecte (2.01). Obiectele sunt simple (2.02), adică necompuse și neanalizabile. “Ele constituie elementele primare din care este constituită lumea” (Grayling, 1996, p. 67). Obiectele formează stabilul, existentul (2.0271), iar configurația lor, adică relația dintre ele, alcătuiește structura stării de lucruri și este ceea ce se schimbă, instabilul (2.0271).

Modul în care obiectele depind unele de altele în starea de lucruri constituie structura stării de lucruri (2.032).

Natura imaginii și relația de reprezentare

Imaginea este un model al realității (2.12), ea reprezintă în spațiul logic existentă și inexistentă stărilor de lucruri (2.11). Spațiul logic se aseamănă celui geometric prin aceea că ambele reprezintă posibilitatea unei existențe (3.411).

Obiectelor le corespund, în imagine, elementele imaginii, care le reprezintă (2.13 – 2.131). Relațiile dintre elementele imaginii constituie structura imaginii (2.15). Relația de reprezentare constă din modalitățile de coordonare ale elementelor imaginii și ale lucrurilor (2.1514), adică dintre structura stării de lucruri și structura imaginii.

O imagine, pentru a fi imagine, trebuie să aibă ceva în comun cu ceea ce reprezintă, ceva identic pentru că una să poată fi în genere o imagine a celeilalte (2.16 - 2.161). Ceea ce imaginea trebuie să aibă în comun cu realitatea pentru a o putea reprezenta în modul ei specific – corect sau fals – este forma sa de reprezentare (2.17) sau forma logică, adică forma realității

(2.18). Dacă se pictează o natură moartă alcătuită dintr-o pălărie aflată la stânga unei perechi de ghete, pe un scaun, pictura va reproduce structura dispunerii obiectelor dacă respecta amplasarea lor relativă. Wittgenstein numește această structură reprodusă drept o *forma de reprezentare*. Ea face posibilă relația de reprezentare (Grayling, 1996, p. 75). Ceea ce este identic va fi *aratat*, nu *reprezentat* - imaginea nu reprezintă propria ei formă de reprezentare, ci doar o arată (2.172). Se reprezintă neidentical, diferit. În timp ce structura stării de lucruri este arată, starea de lucruri, adică o combinație de obiecte, va fi reprezentată. Realități destul de diferite la prima vedere, precum discul, partitura, undele sonore și gândirea muzicală, se găsesc unele față de altele în relație de reprezentare, bazată pe asemanarea interioară. Tuturor acestora le este comună construcția logică (4.014 – 4.015).

Despre relația dintre *imagine* și *fapt* Wittgenstein a formulat doar două teze, foarte scurte: “Noi ne formăm imagini ale faptelor” (2.1) și “Imaginea este un fapt” (2.141). Dacă în interpretarea lor pornim de la sublinierea sensului totalizator al “faptului”, ca fiind *tot* “ceea ce se petrece”, *tot* “ceea ce este ca atare”, “tot ce are loc”, atunci vom accepta, cu o anumită probabilitate, ca textul lui Wittgenstein admite și posibilitatea de a modela în imagine chiar procesualitatea transformărilor, adică devenirea stărilor de lucruri.

Cunoașterea prin imagine

Concepând imaginea ca model, în sensul lui Hertz, Wittgenstein îi conferă dacă nu un statut autonom, atunci cel puțin unul activ și, într-o anumită măsură, independent: “ea este aplicată ca unitate de măsură pentru realitate” (2.1512). Imaginea devine o sursă de cunoaștere a realității: “Faptul că elementele imaginii se raportează unele la altele în mod determinat arată că lucrurile se raportează în felul acesta unele la

altele” (2.15). Prin structura sa imaginea este legata de realitate si ajunge pâna la ea (2.1511). Desi aceasta sursa este sigura, ea se situeaza totusi doar în zona posibilului, nu si a necesarului: “Forma de reprezentare *garanteaza posibilitatea* (s.m.) ca obiectele sa se comporte unele fata de altele la fel ca elementele imaginii” (2.151). Relatia cognitiva porneste de la imagine spre realitate, în chip deductiv; imaginea nu este o “marturie”, ci un instrument si, totodata, un argument. Ea da forma, deosebind esentialul de accidental. Temeiul acestui lucru este propria structura logica, prin care se delimiteaza posibilul de imposibil.

Prin urmare, imaginea participa la procesul cognitiv în doua moduri diferite: ea *reprezinta* obiectele realitatii si, totodata, *arata* forma ei de reprezentare, adica acea parte care este identica cu lucrul reprezentat, forma logica. Unul dintre moduri este simbolic, celalalt ostensiv. În pofida diferentei dintre cele doua, ele pot fi totusi reunite datorita unei caracteristici comune. Înțelegerea obisnuita evidentiaza în notiunea de imagine ideea de copie, de reflectare, de duplicat “imperfect” a ceva, adica de existenta secunda. Wittgenstein, spre deosebire, construiește o imagine a carei natura este prima, deductiva, nelegata de o anumita realitate concreta, pe care sa o reflecte. În schimb o poate masura. Acea realitate se regaseste sau capata sens prin raportare la imaginea devenita unitate de masura (2.1512).

Adevarul si falsul imaginii

Wittgenstein spune ca o imagine poate fi adevarata sau falsa, ceea ce implica faptul extrem de important ca imaginea nu este doar un obiect abstract, ci are si valoare de enunt, ea continând o afirmatie sau o negatie. Criteriul adevarului este elaborat în conformitate cu teoria adevarului-corespondenta: imaginea concorda sau nu cu realitatea; ea este corecta sau incorecta, adevarata sau falsa (2.21). Pentru a sti daca imaginea

este adevarata sau falsa, ea trebuie confruntata cu realitatea (2.223). Imaginea în sine nu ne ofera garantia adevarului ei (2.224). Nu exista o imagine adevarata apriori (2.225).

Wittgenstein vorbeste despre doua categorii de adevar/fals în cazul imaginii. Una se refera la redarea – corecta sau incorecta - a configuratiei, a relatiei dintre obiecte si se regaseste în toate imaginile. Cealalta se întâlnește doar în cazul imaginilor vizuale, fiind legata de perechile antinomice *exterior-interior* sau *aparenta-esenta*: “Imaginea reprezinta obiectul din exterior (punctul ei de vedere este forma sa de reprezentare), de aceea imaginea reprezinta obiectul corect sau fals” (2.173). Adevarul tine de *interior* si de *esenta*; exteriorul este accidental, nenecesar si din aceasta cauza doar în mod întâmplator el poate reda adevarata natura a lucrului.

Categorii de imagini

Wittgenstein aminteste doar trei forme de imagini, cea spatiala, cea colora (2.171) si cea logica, dar lasa sa se înțeleaga ca ar exista si altele. Orice imagine, indiferent de felul ei, este în acelasi timp si o imagine logica (2.182). Imaginea logica este aceea a carei forma de reprezentare are forma logica (2.181).

Una din problemele ridicate de teoria imaginii la care Wittgenstein nu da si nici nu sugereaza un raspuns este cea legata de natura “obiectelor”. Ce sunt acestea ? Ceea ce se înțelege de obicei prin “obiect” are o anumita complexitate, are o structura, este divizibil si pare a fi tot o “stare de lucruri” – “în timp ce obiectele //la Wittgenstein// sunt simple, neschimbatoare si neanalizabile” (Grayling, 1996, p. 95). Rezulta ca “starile de lucruri” sunt alcatuite nu din realitati atomare, ci din alte “stari de lucruri”. Se pune imediat întrebarea daca nu cumva si noile stari de lucruri sunt alcatuite, la rândul lor din alte stari de lucruri. Ramâne de cercetat modul în care se va încheia aceasta regresie în cautarea elementelor prime. Tinând seama de

caracterul abstract al teoriei, precum și de faptul că este o construcție deductivă, nu una inductivă, s-ar putea admite considerarea componentelor unei “stări de lucruri” drept “obiecte”, adică simple și neanalizabile, doar că o soluție ce implică un statut convențional.

1.4 Mircea Eliade

În cercetarea istoriei religiilor Mircea Eliade folosește un grup de noțiuni - *simbol*, *mit* și *imagine* -, ce se suprapun parțial, formând o “familie de cuvinte”, în sensul dat de Wittgenstein; din această cauză, pe de o parte, ele sunt greu de delimitat, iar pe de altă parte este iluzoriu să se caute un set de trăsături comune definitorii. Simbolul și mitul pot fi imagini, după cum și imaginea poate simboliza.

În viziunea lui Mircea Eliade, simbolul are valoare cognitivă, este o “modalitate autonomă” și, totodată, un “instrument” de cunoaștere, oferind o alternativă gândirii pozitivistă occidentale. Acolo unde rațiunea întâmpină dificultăți, o altă modalitate de reflectare a lumii își arată posibilitățile. Simbolul, mitul și imaginea tin de natură profundă a vieții spirituale, sunt consubstanțiale ființei umane - nu pot fi înlăturate ori câte eforturi s-ar face. Ele nu sunt un fenomen marginal sau unul excepțional: “Ne putem dispensa de poezie și de stări psihice în criza pentru a confirma actualitatea și forța Imaginilor și a simbolurilor. În existența cea mai stearcă misuna simbolurile, omul cel mai <realist> trăiește din imagini” (Eliade, 1994, p. 20). Gilbert Durand afirmă că “Mircea Eliade a formulat cel dintâi, clar, ipoteza după care povestirile noastre culturale, și în particular romanul modern, sunt reinvestiri mitologice mai mult sau mai puțin marturisite” (G. Durand, 1998, p. 11).

Interpretarea simbolurilor este calea de acces spre sensurile lor. Dar nu este necesar ca toti membri grupului sa le înțeleaga mesajul: “Validitatea simbolului ca forma de cunoastere nu depinde însa de puterea de înțelegere a unui individ sau a altuia. Texte si monumente simbolice dovedesc din plin ca, cel puțin pentru anumiti membri ai unei societati arhaice, simbolismul <Centrului> era transparent în întregul lui; restul societatii se multumea <sa participe> la simbolism” (Eliade, 1994, p. 30).

Imaginile si simbolurile preced limbajul si gândirea discursiva. Aceasta anterioritate cronologica nu presupune neajunsurile si slabiciunea unui stadiu primitiv, ci avantajele naturii originare. Pe de o parte, se afla regasirea si reintegrarea stadiului paradisiac al omului primordial (Eliade, 1994, p. 16), iar pe de alta parte sunt functiile cognitive specifice, ireductibile la cele legate de ratiune. Astfel, simbolurile, imaginile si miturile reveleaza cele mai profunde aspecte ale realitatii, inaccesibile altor mijloace de cunoastere: “spiritul recurge la Imagini spre a sesiza realitatea ultima a lucrurilor” (*idem*, p. 19). Simbolul lumineaza nu doar lumea din afara omului, ci si omul însusi; sunt puse în evidenta acele trasaturi ascunse, ce tin tocmai de natura originara a fiintei umane, neafectate înca de conditiile istorice. Omul însusi este redescoperit.

Specificul imaginii se dezvaluie însa mai puțin în raport cu simbolul si mitul, cu care se suprapune partial, având aceeasi natura; el va apare mai limpede prin comparare cu neasemanatorul. Astfel, Imaginea este opusa conceptului: în lumea exotica, spune Mircea Eliade, imaginile si simbolurile înlocuiesc conceptele noastre sau le vehiculeaza si le dezvoltă (*idem*, p. 12). Falia dintre ele este uneori absoluta, si atunci vorbim de <înlocuirea> unui “instrument” prin altul; daca separarea nu este totala, atunci se pot identifica forme coparticipative, în ciuda caracterului aparent ireductibil.

Conceptele sunt incapabile sa exprime realitatea care se manifesta contradictoriu. *Coincidentia oppositorum* poate fi redată cu usurinta numai prin Imagini si simboluri, pornind de la structura lor plurivalenta: “adevarata este Imaginea ca atare, Imaginea ca fascicol de semnificatii, iar nu doar *una singura dintre semnificatiile ei sau unul singur dintre numeroasele ei planuri de referinta*” (*idem*, p. 19).

Nu este posibila traducerea Imaginii cu ajutorul conceptelor, deoarece aceasta ar însemna anularea ei ca instrument specific de cunoastere (*ibidem*). La fel, a-i cauta semnificatii într-un singur plan de referinta, presupune o acuta denaturare a ei.

Imaginea, asa cum este conceputa de Mircea Eliade, transcende cazul particular, restând, al imaginii vizuale, pe care o integreaza. Notata de multe ori cu initiala mare, Imaginea apare ca o constructie mentala, având o existenta relativ independenta fata de o persoana sau alta. Pe lânga aceasta autonomie, Imaginile au si o identitate proprie, ce le distinge una de alta si genereaza acel “fascicol de semnificatii”, asigurându-le persistenta timp de veacuri sau milenii.

Imaginea nu se regaseste ca atare într-o situatie particulara sau alta, ci își afla sensul doar în sine, nu prin raportare la realitatea concreta. Relatia de semnificare se desfasoara în sens invers: faptele își primesc sensul printr-o examinare tutelata de Imagini, constituite în modele exemplare. Imaginatia le imita, le reproduce, le repeta la nesfârșit (*idem*, p. 25).

Dintre numeroasele exemple analizate de Mircea Eliade, iata cum este descrisa Imaginea lumii înconjuratoare conceputa ca un microcosmos: “Dincolo de hotarele acestei lumi închise începe domeniul necunoscutului, al nonformatului. Într-o parte, se afla spatiul cosmizat, adica locuit si organizat, de cealalta parte, în afara acestui spatiu familiar, este tarâmul necunoscut si

înfricosator al demonilor, al duhurilor rele, al mortilor, al strainilor; într-un cuvânt, haosul, moartea, noaptea. Imaginea aceasta a unei lumi-microcosmos locuite, înconjurată de regiuni pustii asimilate cu haosul sau cu înparatia mortilor, a supraviețuit chiar și în civilizațiile foarte evolute, ca aceea a Chinei, a Mesopotamiei ori a Egiptului” (*idem*, p. 46). Sau, un alt exemplu, *Insula* apare drept imaginea exemplară a oricărei creații, prin faptul că se ivesc în mijlocul apelor (*idem*, p. 186).

Dacă privim în jurul nostru, în societatea de astăzi, se pot identifica numeroase asemenea Imagini, ce influențează sau chiar determină modul în care se construiesc reprezentările noastre despre lume. Să ilustrăm prin două exemple, aplicate adesea, contradictoriu, aceleiași situații de fapt:

- “*lupul în blana de miel*” – reprezintă funcționarul necinstit care, sub masca omului corect, se ocupă cu afaceri ilegale și, în cele din urmă este dat în vileag;

- “*mielul mâncat de lup*” – reprezintă funcționarul cinstit și corect, calomniat de către cei pe care nu-i lasă să se ocupe de afaceri ilegale.

Ambele imagini au o coerență și o raționalitate interioară, ce le fac verosimile, creând o “stare de așteptare”. Ele vor naște în rândurile publicului o reacție de genul “aha, banuiam eu” și vor fi înșusite, pe baza unor criterii exterioare, nerelevante, înainte de a fi verificate prin raportare la realitate. În funcție de varianta aleasă, persoana în cauză va avea tendința să retina în continuare doar acele fapte care confirmă *imaginea* acceptată și să le ignore pe cele care o contrazic. Partile implicate în conflict, la rândul lor, își vor dezvolta strategii de atac/apărare în conformitate cu coordonatele principale a celor două modele interpretative. Ei au demonstrat exact ceea ce se aștepta de la ei. Asemenea Imagini devin repere ale comunicării sociale.

Mircea Eliade subliniază și o altă caracteristică esențială

a imaginilor: alaturi de capacitatea lor de a reda contradictiile realitatii sta si faptul ca ele reusesc sa spuna despre subiectele lor mai mult decât o pot face cuvintele. Orice descriere, oricât de abila, va lasa în urma sa un rest, un ceva nespus, situat dincolo de posibilitatile limbajului verbal. Un ceva, totusi, accesibil prin examinarea Imaginii. Din aceasta cauza, transpunerea lor în cuvinte înseamna o diminuare a semnificatiilor lor: “puterea si menirea Imaginilor constau în faptul ca *arata* tot ce ramâne refractar conceptului” (*idem*, p. 25); aceste imagini spun “totdeauna mai mult decât ar putea-o face cuvintele subiectului care le-a trait” (*idem*, p. 21).

În plan uman, comunicarea cu ajutorul Imaginilor este mai “eficienta” si apropie oamenii mai mult si mai autentic decât limbajul analitic al conceptelor: “daca exista o solidaritate totala a speciei umane, ea nu poate fi resimtita si <transpusa în act> decât la nivelul Imaginilor” (*idem*, p. 21). Imaginile, forme vesnic vii, aflate în legatura cu o lume transistorica, asigura comunicarea între culturile ce s-au îngradit singure datorita conditionarilor istorice si culturale (*idem*, p. 215).

1.5 Concluzii

Plecând de la relatia triadica *fenomen - notiunea care îl reflecta - formularea notiunii*, demersul nostru din acest prim capitol a vizat planul median, cel al notiunii. Am urmarit sa distingem notele definitorii ale *imaginii* si *mimesis*-ului înțelese ca notiuni în sine, ca “*imagine*” si “*mimesis*”, în calitatea lor de constructe teoretice, iar nu fenomenul *imagine* sau *mimesis* în sine, asa cum au fost analizate de un autor sau altul.

Mimesis-ul, în toate cele patru acceptiuni ale sale din vremea Greciei clasice, presupune doua entitati: ceea ce este imitat, pe de o parte, si imitatiea, pe de alta parte. În privinta imitatiei se întâlnesc doua modalitati, semnalate de gânditorii

antici, dar fara a se fi oprit asupra lor. În prima, un anumit lucru (în sens foarte larg) imita si, în felul acesta devine si altceva pe lângă natura sa proprie. Astfel, dansul poate imita o întâmplare, fiind în acelasi timp si dans si o imitare a întâmplării. În a doua modalitate nu exista decât imitatie, imaginea ca atare parând dematerializata, precum umbra sau reflexia pe suprafata apei. Chiar daca are nevoie de un suport spre a fiinta, suprafata respectiva este exterioara imaginii, nu face parte din ea. Alaturarea celor doua, imagine si suport, este accidentala si se influenteaza mult mai putin decât se întâmpla în cazul unei “materii” ce imita prin ea însasi.

Orice imagine se caracterizeaza printr-un anumit grad de asemanare cu lucrul, fiinta sau faptul imitat, ea este mai mult sau mai putin fidela. Imaginile pot reproduce fie aparenta, înțeleasa ca aspect exterior al lucrurilor, fie realitatea inteligibila, situata dincolo de vaz. Pentru Platon, teritoriul invizibilului se împarte, pe de o parte, în abstractiuni de natura spatiala, cum ar fi figurile geometrice abstracte, reprezentate printr-o concretizare particulara, poate inexacta, iar pe de alta parte, în lumea Ideilor si a postulatelor. Pentru Ioan Damaschin, invizibilul are o alta alcatuire, desi structura sa cuprinde tot doua zone: cea a lucrurilor care sunt astfel prin natura lor, si o alta care tine de om, mai exact, de circumscrierea datorata limitelor sale spatiale si temporale.

Prin referirea la altceva decât ea însasi, imaginea, ca si simbolurile, devine un instrument cu valente cognitive. Daca adevarul înseamna concordanta cu realitatea, aceeasi exigenta se impune pentru a accepta o imagine ca fiind adevarata. Dat fiind ca imaginea nu se confunda cu originalul, pentru Platon ea nu poate fi, prin chiar natura sa, decât falsa. Ideea de imagine adevarata pare un nonsens, este contradictorie. Cu toate acestea, experienta obisnuita ne ofera constatarea intuitiva ca exista imagini care contin o anumita doza de adevar si, prin urmare, nu

sunt false în mod absolut. Pentru a admite o asemenea posibilitate, Constantin al V-lea Copronimul recurge la criteriul consubstantialității imaginii cu ceea ce este reprezentat, adică tot printr-o raportare la original. Wittgenstein plasează temeiul adevărului dincolo de substanță; pentru el reflectarea adevărată are drept condiție existența unei structuri interne similare, comune, atât pentru imagine, cât și pentru ceea ce este reprezentat. Wittgenstein face o distincție importantă, între *a arata* și *a reprezenta*. Identical din imagine și ceea ce se reprezintă este *aratat*, este văzut direct. Ceea ce este deosebit, *se reprezintă*.

Apropierea semantică, și chiar suprapunerea parțială, dintre imagine și simbol existentă la autorii antici se continuă și astăzi. Celor două noțiuni, în opera lui Mircea Eliade le este adăugat și mitul. Spre deosebire de gândirea discursivă, imaginea reușește să surprindă, înglobând în sine, caracterul contradictoriu al realității. Sub acest aspect ea este superioară cuvântului, afirmă Mircea Eliade, subliniindu-i valoarea cognitivă și calitatea de instrument specific al cunoașterii. Tema relației dintre cuvânt și imagine se întâlnește frecvent la diferiți gânditori. Adesea modul în care este abordată pare a reitera structura arhetipală binară existentă în cazul unor cupluri antinomice precum: bine – rău, masculin – feminin etc., adică este văzută ca o relație exemplară dintre două naturi nu doar diferite, ci și opuse în chip fundamental.

Capitolul 2

ELEMENTE DE SEMIOTICA A IMAGINII VIZUALE

Studiile privind imaginea vizuala s-au desfasurat pe doua paliere distincte, urmând proiecte autonome. Une dintre directii apartine semioticii si a dezvoltat o cercetare de factura deductiva, încercând sa ofere o baza unitara pentru interpretarea tuturor comunicarilor vizuale. Teoria, respectiv teoriile, rezultate s-au dovedit constrângatoare în raport cu diversitatea fenomenelor imagistice. Elucidarea relatiilor existente între diferitele constructe abstracte ale teoriilor în cauza a prevalat studiului realitatii empirice. Fara a nega sau a diminua importanta unor demersuri de acest fel, trebuie sa observam ca acesta focalizare predominanta spre sine însasi îngreuneaza identificarea si explicarea fenomenelor reale. Instrumentele teoretice oferite, îngreunate uneori de un tehnicism poate prea accentuat, în ciuda complexitatii lor, nu sunt înca destul de sensibile pentru a se apropia fara dificultati de varietatea imaginilor concrete. Perspectiva semiotica constituie o baza indispensabila pentru studierea lumii imaginilor vizuale, în pofida acestei tendinte de a se descrie, mai degraba, pe sine.

Al doilea palier si-a ales o cale inductiva, pornind tocmai de la diversitatea fenomenelor imagistice, de la deosebirile dintre diferitele categorii de imagini. Aici, tipologia *semnelor vizuale* are drept pandant o tipologie a *imaginilor vizuale*. Doar timpul va arata daca aceste demersuri vor evolua separat sau complementar, optând pentru un dialog semnificativ, prin care sa-si verifice reciproc rezultatele.

În acest capitol vom adopta persepectiva inductiva, iar în urmatorul pe cea inductiva.

2.1 Triunghiul semiotic

Pentru semiologia izvorâtă din opera lui Saussure, semnul are o alcatuire binară: semnificant și semnificat; primul “sta” în locul celui de al doilea și trimite la el. Acest model trasează o graniță netă între realitatea limbajului, ca fapt psihic, și cea a lumii extralingvistice, ca fapt fizic. Analizele ulterioare au evidențiat că o asemenea separare nu este justificată deoarece între cele două domenii există o anumită întrepătrundere. Decuparea lumii în entități depinde în mare măsură de intenții și cunoștințe. În plus, comunicare, deci și semioza, există și în afara limbilor naturale.

Semiotica anglo-americană, care își propune într-o măsură mai mare să cerceteze și comunicarea nonverbală, concepe semnul ca pe o triadă, alcătuită din: semnificant, semnificat și realitatea denotată. O asemenea structură pare a-și găsi justificarea chiar și la nivelul experienței curente. Se distinge cu ușurință, de exemplu, trei entități: obiectul numit “fotografie”, subiectul fotografiat și gama de efecte pe care imaginea fotografică le induce în privitor. Peirce se afla, ca nimeni altul în acest domeniu, în poziția de initiator, profund și nuanțat, oferind o perspectivă ce va fi dezvoltată de o serie întreagă de autori, printre care amintim pe Ch. Morris, C. K. Ogden, I.A. Richards ș.a. Cele trei componente care fundamentează teoria semiotică au primit, în timp, mai multe denumiri. Iată sinteza realizată de U. Eco (*apud* Hebert, 1998, p. 99):

- **SEMNICIFICAT** (Saussure): stare de spirit (Aristotel), *intellectus* (Boece), *conceptus* (Thoma de Aquino), idee (Arnauld și Nicole), interpretant (Peirce), referință (Ogden – Richards), concept (Lyons), *sens* (Ullman), *Sinn* (Frege), intesiune (Carnap), *designatum* (Morris 1938), *significatum* (Morris 1946), concept (Saussure), conotație (Stuart Mill),

imagine mentala (Saussure, Peirce), continut (Hjelmslev), stare de constiinta (Buysens);

- **SEMNIIFICANT** (Saussure): parole (Aristotel), *voces* (Boece), *vox* (Thoma de Aquino), cuvânt (Arnauld si Nicole), semn (Peirce), simbol (Ogden-Richards), semn (Lyons), *nume* (Ullman), semn vehicul (Morris), expresie (Hjelmslev), *representamen* (Peirce), sem (Buysens);

- **REFERENT** (Ogden – Richards): lucru (Aristotel, Boece, Arnauld si Nicole), *res* (Thoma de Aquino), obiect (Peirce), *denotatum* (Morris), *sygnificatum* (Lyons), *thing* (Ullman), denotatie (Russell), extensiune (Carnap).

Evident, contributiile numerosilor autori care au studiat triada semiotica nu se reduc doar la numele diferite propuse pentru fiecare element în parte, dar o analiza comparativa nu intra în scopurile acestei lucrari. Vom prezenta mai întâi câteva din ideile fundamentale ale concepiei lui Charles S. Peirce si apoi vom încerca sa le examinam din perspectiva imaginilor vizuale. “Peirce este considerat astazi ca principalul fondator al semioticii moderne. Semiotica întemeiata de Peirce a reprezentat baza dezvoltarii ulterioare a semioticii ca stiinta a semnelor” (Oehler, 1985, 57).

Pentru Peirce “Un semn este (...) un obiect aflat în relatie cu obiectul sau, pe de o parte, si cu un interpretant, pe de alta, astfel încât sa puna interpretantul într-o relatie cu acest obiect corespunzatoare propriei lui relatii cu obiectul” (C.P. 8.332 – Peirce, 1990, p. 237). “Un semn, sau un *representamen*, este ceva care tine locul a ceva pentru cineva, în anumite privinte sau în virtutea anumitor însusiri. El se adreseaza cuiva, creând în mintea acestuia un semn echivalent, sau poate un semn mai dezvoltat” (C.P. 2.228 – idem, p. 269). Aceasta definitie este

doar aparent banala, ea “pierzând treptat acest caracter, pe masura ce devine obiect al reflectiei” (Oehler, 1985, p. 61).

La Peirce, semnul este constituit dintr-o triada compusa din: *representamen*, *interpretant* si *obiect*. Aceasta definitie pune în evidenta, mai întâi, doua categorii de probleme: i) care este natura celor trei entitati luate separat si ii) care sunt relatiile dintre ele. Pe analiza lor se întemeiaza chestiunea taxonomiei semnelor. În aceasta privinta, Peirce ofera bazele unei complexe elaborari, pe care nu a reusit sa o duca pâna la capat: “Sa nu uitam de asemenea ca lista de categorii de semne a lui Peirce ar fi inclus 66 de clase, daca lucrarea sa ar fi fost terminata, sau ar fi atins chiar cifra de 3 la puterea 10, adica 59.049 fragmente” (Sebeok, 1985, p. 114).

Semnul, înteles ca *representamen*, desemneaza fie un obiect perceptibil, fie doar imaginabil sau chiar neimaginabil într-un anumit sens. Astfel, un cuvânt oarecare nu poate fi imaginat ca atare, deoarece el este acelasi cuvânt, indiferent daca va fi scris sau pronuntat. Existenta lui nu se confunda cu o anumita aparitie concreta a sa. “De exemplu, cuvântul <the> apare de obicei în engleza de cincisprezece pâna la douazeci de ori pe o pagina. El este de fiecare data unul si acelasi cuvânt, acelasi legisemn. Fiecare caz particular al sau este o *replica*” (C.P. 2.246 – Peirce, 1990, p. 276). Pe lângă aceasta trebuie luata în consideratie si capacitatea polisemica a cuvintelor. Acelasi *representamen* poate trimite la obiecte si interpretanti diferiti: “Un semn poate avea mai multe obiecte” (C.P. 2.230 – *idem*, p. 271).

Semnul nu tine locul întregului obiect, ci desemneaza doar “un fel de idee, pe care am numit-o *fundamentul representamenului*. Trebuie sa înțelegem aici <Idee> într-un sens oarecum platonic, foarte familiar limbajului de fiecare zi” (C.P. 2.227 – *idem*, p. 269).

Conditia impusa *representamen*-ului de a fi altceva decât

obiectul sau trebuie sa admita “o exceptie cel putin în cazul unui semn care este o parte a unui alt semn. Astfel, nimic nu-l împiedica pe actorul care interpreteaza rolul unui personaj dintr-o drama istorica sa utilizeze ca <accesoriu> teatral chiar relicva pe care obiectul respectiv se presupune ca doar o reprezinta” (*ibidem*).

Interpretantul este efectul produs de reprezentamen în mintea unei persoane si se refera la obiectul la care reprezentamenul însusi se refera; “trebuie sa deosebim 1) interpretantul imediat decelat în interpretarea corecta a semnului si care este indicat de semnificatia semnului; 2) interpretantul dinamic, efectul real produs de semn, reactia provocata de semn si 3) interpretantul final, care este efectul pe care semnul l-ar produce în orice constiinta daca împrejurarile ar permite ca semnul sa-si desfasoare întregul efect, cu alte cuvinte, interpretantul final este rezultatul interpretativ la care este menit sa ajunga fiecare interpret daca semnul este suficient analizat” (Oehler, 1985, p. 62).

Obiectul poate fi “un lucru individual cunoscut ca existent, sau un lucru despre care se crede ca a existat înainte sau la care te astepti sa existe, sau o colectie de asemenea lucruri, sau o calitate sau o revelatie, sau fapte cunoscute” (C.P. 2.232 – Peirce, 1990, p. 273). Sustinând ca obiectul nu trebuie sa fie în mod obligatoriu o existenta actuala sau reala, Peirce largeste foarte mult câmpul referintei, incluzând si zona abstractiunilor: obiectul individual poate fi “ceva de o natura generala dorit, cerut sau întâlnit invariabil în anumite împrejurari generale” (*ibidem*).

Dintre cele trei celebre trihotomii ale lui Peirce, una se întemeiaza pe aspectul ontologic al semnului, iar doua pe relatiile dintre semn si obiect, pe de o parte, respectiv dintre semn si interpretant, pe de alta parte. Astfel, potrivit primei trihotomii, semnele pot fi: i) o calitate (*qualisemn*) – “El nu

poate acționa în realitate ca semn înainte de a se materializa, dar această materializare nu are nimic de-a face cu caracterul sau ca semn” (C.P. 2.244 – *idem*, p. 275); ii) un existent real (*sinsemn*) – un lucru sau un eveniment real; iii) o lege instituită de obicei de oameni (*legisemn*) – “Orice semn conventional este un legisemn <dar nu și invers>. Legisemnul nu este un obiect singular, ci un tip general, despre care am convenit ca trebuie să fie semnificativ. Orice legisemn semnifică prin aplicarea sa la un caz particular, care poate fi numit *replica* a sa” (C.P. 2.246 – *idem*, p. 276).

Cea de a doua trihotomie este cea mai cunoscută și se întemeiază pe relația semnului cu obiectul. Din acest punct de vedere se poate distinge între: i) *icon*, ii) *indice* și iii) *simbol*. Orice lucru, calitate sau lege poate fi *icon* a ceva în măsura în care se aseamănă cu acel ceva, indiferent dacă acesta din urmă este real sau imaginar. Un *icon* “este determinat de obiectul său dinamic în virtutea naturii sale interne proprii”, cum ar fi, de exemplu, o diagramă reprezentând curba distribuției erorilor. Un *indice* semnifică datorită faptului că semnul se află într-o relație reală cu obiectul, “este într-adevăr marcat de acest obiect” și “are în mod necesar o calitate oarecare în comun cu obiectul” (C.P. 2.248 – *idem*, p. 277). Un *simbol* este un semn care semnifică doar în virtutea unei convenții, fără a avea nici o asemănare sau legătură fizică cu obiectul desemnat: “el depinde deci fie de o convenție, o deprindere sau o dispoziție naturală a interpretantului său, fie de câmpul interpretantului său” (C.P. 8.335 – *idem*, p. 239).

Pentru Pierce, un *icon* își păstrează caracterul semnificativ chiar în absența obiectului reprezentat, în timp ce un *indice* și-ar pierde acest caracter dacă obiectul său ar lipsi. Natura semnificativă a *simbolului* nu depinde de obiect, ci de interpretant; el nu există decât în virtutea faptului că este perceput de către cineva a avea un anumit înțeles.

Deși această clasificare se întemeiază pe trei tipuri distincte de relații posibile între

Relația dintre semn și interpretant determină următoarele tipuri de semne: i) *rema*, ii) *dicisemn* și iii) *semn dicent* sau *rationament*. *Rema* este pentru interpretant sau un semn de posibilitate calitativă, “orice semn care nu este nici adevărat, nici fals” (Oehler, 1985, p. 61). *Dicisemn* sau *dicent* este pentru interpretant sau un semn de existență reală, “un semn care poate fi transpus într-o declarație (afirmație)” (*ibidem*). Un *rationament* este pentru interpretant sau un semn de lege.

Pornind de la triada semnificativă și de la cele trei trihotomii, Peirce obține principalele zece clase de semne, “constituite triadic din câte un element al aspectului semnificativ, al obiectului și al interpretantului” (*ibidem*).

Simbolul, în accepțiunea lui Peirce, evidențiază și desemnează o relație convențională, o legătură instituită printr-un act de voință expres sau tacit. Vom marca acest sens prin notația “simbol(c)”, spre a-l deosebi de alte sensuri, cum ar fi, de exemplu, cel ce apare la C. G. Jung, unde perspectiva este una mai accentuat epistemică: “Simbolul presupune întotdeauna ca expresia aleasă este cea mai bună denumire sau formulă pentru o stare de fapt relativ necunoscută, dar recunoscută ca existență sau ca necesară” (886), “O interpretare care socotește expresia simbolică drept cea mai bună și, în consecință, cea mai clară sau mai caracteristică formulare a unui fapt relativ necunoscut este *simbolică*” (887) (Jung, 1997, p. 501). Vom nota acest din urmă sens prin “simbol(e)”.

Dacă, pornind de la distincția propusă de Peirce între *tip* și *ocurență* (*type* și *token*), sau dintre *qualisemn*, *sinsemn* și *legisemn*, triunghiului semiotic i s-ar adăuga două elemente noi, semioza reală ar fi descrisă mai bine, cel puțin în cazul imaginilor vizuale.

Pentru Peirce, un *qualisemen* este o aparență, un *sinsemn*

eset un obiect sau eveniment individual, iar un *legisemn* are natura unui tip general. *Sinsemn*-ul este o replica a *legisemn*-ului. “Diferența dintre un legisemn și un *qualisemn*, care, nici unul nici celălalt nu sunt lucruri individuale, este aceea că un legisemn are o identitate bine determinată, deși admite de obicei o mare varietate de aparente. (...) *Qualisemn*ul, dimpotrivă, nu are nici o identitate. El este simpla calitate a unei aparente și nu este exact același atunci când apare a doua oară” (1990, p. 238).

Astfel, vârful triunghiului constituit din *representamen* (*semnificant*)⁸ s-ar lega spre exterior de o entitate suplimentară, de *replica*, pentru că ceea ce se percepe în cazul unui semn nu este *semnificantul* propriu-zis, ci o anumită apariție particulară a sa, o anumită materializare a sa. *Semnificantul* propriu-zis are un anumit grad de generalitate și nu poate fi perceput direct, ci doar indirect, prin intermediul unei *replici*, adică al unei prezente concrete, ce diferă mai mult sau mai puțin în raport cu un model (nucleu) spre care trimite. Prin urmare, semioza semnului presupune două momente înlănțuite cronologic: în primul, *replica* semnifică, adică stă în locul *semnificant*-ului, iar în al doilea *semnificantul* stă în locul *semnificatului* și al *obiectului*. Legătura dintre elementele primului moment, *replica* și *semnificant*, este atât de puternică încât, în mod obișnuit, nici nu sesizăm diferența ce le desparte. Considerăm că, de exemplu, forma concretă în care apare un cuvânt, într-un text oarecare, este chiar cuvântul însuși, nefiind interesați de caracterul grafic al literelor decât în rare cazuri. Indiferent că un cuvânt este scris în “Times New Roman”, “Arial”, “Courier” sau cu un alt tip de literă, de fiecare dată el este același cuvânt, nu-și schimbă sensul. Eventual, se poate modifica impresia artistică sau să apară o conotație suplimentară, dar sensul de bază al textului propriu-zis nu se schimbă.

Semnificantul-tip prescrie doar parametrii definiției pe

care trebuie sa le realizeze *replicile* pentru a fi recunoscute ca aparținând clasei semnificantului si, în consecinta, sa poata trimite spre acesta. Ocurenteles unui tip posedas si caracteristici individuale, irelevante în acordarea statutului de replica, cu conditia ca sa fie îndeplinite proprietatile pertinente statuate de tip (Eco, 1982, p. 241).

Stabilirea identitatii individuale, nu de clasa, a unei anumite replici si recunoasterea ei ca atare, în momente succesive, se realizeaza datorita unei capacitati perceptive, prezenta atât la oameni, cât si la animale, numita în psihologie “constanta” (Gombrich, 1973, p. 86). Pe de o parte, senzatiile noastre vizuale, provenind de la un acelasi obiect, se modifica în mod continuu datorita faptului ca noi sau obiectul în cauza se misca, iar pe de alta parte, conditiile obiective ale acelui loc se schimba si ele, cum ar fi, de exemplu, intensitatea si compozitia spectrala a luminii existente într-o încăpere. Cu toate acestea, culoarea, forma si stralucirea obiectelor din jurul nostru ramân, pentru noi, relativ constante: ele ne par a fi “la fel”, identice cu ele însele. Doar când modificarile depasesc un anumit prag sau daca “suntem confruntati cu niste sarcini speciale ce implica atentie fata de asemenea aspecte începem sa ne dam seama de incertitudine” (*ibidem*). Aceste modificari, subiective sau obiective, sunt nesemnificative pentru activitatea obisnuita si din aceasta cauza nu sunt luate în seama, nu sunt sesizate decât daca devenim dintr-o data interesati de ele. O batista ne va parea mai deschisa la culoare decât o bucata de carbune, chiar daca obiectiv lucrurile nu ar sta astfel, prin faptul ca batista s-ar afla într-un loc întunecos, iar carbunele ar fi expus în lumina directa a soarelui. În mod obisnuit, fara o pregatire anume, noi vedem ceea ce stim. Explicatia procesului se gaseste în “capacitatea mintii noastre de a înregistra corelatii mai curând decât elemente individuale” (*idem*, p. 84). Experienta clasica realizata de W. KØhler, în care puii de gaina asteapta sa fie hraniti doar pe cea

mai deschisa la culoare dintre doua hârtii, atesta faptul ca "slabele lor minti sunt mai receptive la gradiente decât la stimulii individuali" (*idem*, p. 85).

Neobservarea caracteristicilor momentane ale unui lucru, în raport cu cele constante într-o perioada mai mare de timp, constituie o depasire a datului strict imediat, spre un prim nivel de abstractizare, reprezentat, în cazul nostru, de catre *replica*. O aceeași ocurență poate fi văzută în momente diferite, în condiții diferite, dar, în general, ea va fi percepută ca fiind același lucru.

Totuși, uneori este posibil ca aceeași replică să fie percepută, într-un chip diferit, în momente diferite, îmbinând identicul cu neasemanătorul. Putem vorbi astfel de existența unei *replici de moment*, ca entitate particulară a semiozei. În fapt, ocurența momentană este percepută, nu replică în genere, dar receptarea va sesiza sau nu particularitățile sale momentane în funcție de experiența și interesul pragmatic al unei persoane sau a alteia. O replică având o structură complexă poate fi receptată, în funcție de condițiile particulare existente, ca un "text" diferit, purtând un mesaj mai mult sau mai puțin modificat. Astfel, un bust de gips, care este replică unei lucrări celebre, va trimite spre originalul său. Dar, în același timp, dacă îl vom privi iluminat de câteva reflectoare, aranjate succesiv în mai multe variante, se vor naște pe suprafața sa raporturi și dispuneri diferite ale umbrelor, suprafețelor luminate și strălucirilor, ceea ce va antrena subtile modificări ale "expresiei" sculpturii. Nu s-a atasat un semn nou, ci un "text" vizual (plastic) suplimentar se suprapune și se combină cu cel inițial (cu bustul). Același lucru se poate petrece și cu lucrarea originală, nu doar cu replică ei. Un alt exemplu, de același fel, este oferit de faptul că aranjarea lucrărilor de artă într-o expoziție influențează perceperea lor. În funcție de locul unde este amplasată, o lucrare poate fi pusă în valoare sau, dimpotrivă, poate fi defavorizată.

O percepție “constantă”, nu sesizează aceste diferențe. Privind reproducerea tipografică a unui tablou, ignorăm, la nivelul percepției, deosebirea dintre original și copie, deși teoretic suntem conștienți că între ele este posibil să existe diferențe mari. Doar în momentul în care punem alături lucrarea și reproducerea ei, sau alăturăm mai multe reproduceri diferite ale aceleiași picturi și putem face comparații de ordin empiric, vom observa diferențele cromatice, de strălucire sau cele privind redarea detaliilor.

Prin urmare, în procesul semiozei se pot identifica trei momente, cărora le corespund trei entități distincte: a) percepția individualizantă a replicii, marcată de particularitățile unui moment și ale unui context determinat (situație ce trece, de obicei, neobservată); b) replica, alcătuită din caracteristicile definitorii, constante de la o percepție la alta, și c) semnificantul, care reunește toate replicile sale.

Dacă distincția *replica - semnificant* nu are o importanță prea mare în cazul limbajului verbal tipărit sau al altor semne convenționale, analiza ei devine necesară în cazul imaginilor. Aici, trebuie să distingem între cele trei entități, respectiv momente, amintite mai sus, chiar dacă, sunt cazuri în care nu există *replica*, ci doar un unic *semnificant*. Să luăm un exemplu din categoria indicilor: urmele labelor unui animal sunt replici ale unei forme generice, caracteristica speciei respective, ceea ce ne și îngăduie să le recunoaștem, să le identificăm. În schimb, urma fizică lăsată de un fenomen unic este numai un *semnificant*, nu și o *replica*. Dacă fenomenul presupus unic își pierde acest caracter și se repetă, generând o nouă urmă, acest fapt transformă ambele urme, și toate acelea care ar mai putea să apară, în *replici* ale unui model abstract, de neîntâlnit ca atare.

Există sisteme de semne pentru care distincția *tip - ocurență* nu este aplicabilă cu ușurință. Condiția care se impune este aceea ca un sistem simbolic să conțină o schemă sintactică,

unde caractererele trebuie sa fie disjuncte si articulate. Atunci când nu se poate stabili daca doua marci sunt sau nu replici una a celeilalte si daca apartin sau nu aceluiasi caracter, este vorba de un *symbolism autografic*, unde fiecare ocurenta este propriul sau tip, arata N. Goodman, în *Languages of Art*. Posibilitatea opusa se numeste *symbolism alografic*. Celor doua simbolisme le corespunde distinctia dintre *arte autografice* si *arte alografice*. Pentru operele alografice (de exemplu, cele literare) nu exista problema originalului, ele putând fi reproduse fara sa-si piarda din valoare, în timp ce operele autografice (cum sunt picturile) își modifica statutul si valoarea prin multiplicare. Ramâne de examinat cum functioneaza aceasta distictie în cazul imaginilor care nu apartin artei, ci stiintei si diferitelor tehnologii de vizualizare a realitatii invizibile sau inaccesibile.

Distinctia clara propusa de N. Goodman admite cel putin un caz intermediar. Exista argumente pentru a considera ca filmul, în sens de opera realizata pe pelicula, este în acelasi timp *alografic* si *autografic*. Procesul tehnic de productie presupune parcurgerea unor etape succesive, în timpul carora opera se constituie treptat fiind dificil de atribuit uneia dintre ele caracterul de original: *negativ imagine* (materialul brut asa cum a rezultat în urma filmarii - este nemontat, are o lungime de câteva ori mai mare decât durata finala, nu are sunet), *copia de lucru* (copia pozitiva a negativului, se utilizeaza la realizarea montajului), *montajul pozitiv* (copia pozitiva montata, în aceasta faza sunetul este pe benzi separate), *negativul montat* (versiune negativa în care materialul brut a fost selectat si ordonat în conformitate cu *montajul pozitiv*), *lavanda* sau *interpozitiv* (copie pozitiva intermediara, ce serveste la obtinerea *duplicatului negativ*), *duplicat negativ* (este o "dublura" a *negativului montat*, realizata cu scopul protejarii acestuia), *copiile comerciale* (acestea se prezinta publicului).

Acelasi film ruleaza în acelasi timp în mai multe sali de

cinematograf, fiecare dintre proiectiile concomitente fiind “la fel de originale”. S-ar putea face observatia ca “original” este doar pelicula negativa din aparatul de filmat, restul fiind doar còpii. Dar acest “original” are mai degraba sensul de “originar”, decât pe acela de original al unei opere, deoarece imaginea înregistrata pe negativ reprezinta numai o parte din “materia” viitoareii lucrari, la care vor mai contribui si montajul si sunetul. În plus, nici nu are rost sa fie vizionat negativul ca atare; în aceasta faza, el nu are coerenta, este doar o materie bruta ce va fi finisata ulterior. Publicul vede o copie montata, ce poate fi realizata în mai multe exemplare, fiecare dintre ele având calitatea de “original”. Daca este sa fim foarte exacti, atunci putem spune ca aceasta calitate se pastreaza doar la primele proiectii. Pe masura ce numarul rularilor creste, micile defectiuni mecanice, inevitabile, care se produc la fiecare trecere a peliculei prin aparatul de proiectie, vor deveni tot mai numeroase. Aspectul initial al filmului se va schimba treptat, putin câte putin. În cele din urma se va ajunge la o copie uzata, plina de zgârieturi, eventual cu parti lipsa, care nu mai este “originalul”.

Si cu toate acestea, filmul nu este în totalitate alografic pentru ca, difuzat pe un canal de televiziune sau urmarit pe o caseta video, el nu mai lasa aceeasi impresie. Desi se pastreaza firul epic, iar personajele rostesc aceleasi replici etc., calitatea imaginii va fi modificata semnificativ ca dimensiuni, definitie, stralucire, culoare s.a.m.d. Ceea ce se modifica (si se pierde) este plasticitatea imaginii, cam în acelasi fel în care se modifica imaginea unui tablou prin reproducere tipografica. Prin urmare, filmul este alcatuit atât din elemente *alografice* (naratiune, personaje, montaj), cât si din elemente *autografice* (imagine si spectacolul sonor – acesta din urma numai daca se bazeaza pe efecte speciale, multicanal). Forma finala sub care acesta se înfatiseaza publicului ar putea fi caracterizata, oarecum paradoxal, drept un *original multiplu perisabil*.

2.2 Icon si iconicitate

În utilizarea termenului de icon, se poate distinge între un sensul strict, intensional, ce vizează conținutul noțiunii propriu-zise, și un sens extensional, prin care sunt desemnate toate lucrurile, fenomenele și situațiile ce au, într-o anumită măsură, caracteristici iconice. În accepțiunea restrânsă discutată aici, "iconul" nu beneficiază de o realitate materială concretă, ci este înțeles doar ca o construcție abstractă, caracterizată printr-o serie de proprietăți. Funcția sa este, în primul rând, instrumentală, de a descrie un anumit tip de relație, și anume relația de iconicitate. Astfel, iconul nu denumește vreă clasă de fenomene sau de obiecte cu existență concretă, așa cum se întâmplă în vorbirea obișnuită. Prin urmare, nu există vreun icon particular, perceptibil ca atare, reificat într-un fel oarecare. După cum nu există lungime sau greutate ca atare, nu există nici icon și nici iconicitate pură, ci doar anumite lucruri sau fenomene care posedă, în grade diferite această proprietate, pe lângă alte caracteristici. Reificarea ideii de icon poate părea tentantă, dar ar naște complicații și false probleme.

Iconul nu trebuie confundat cu imaginea, nu sunt echivalente. Existența a două noțiuni sinonime, intersanjabile, ar stârni confuzii. În accepția uzuală, mai largă decât aceea propusă aici, extensiunea noțiunii de "icon" include, din punct de vedere logic, o mare varietate de fenomene și lucruri, printre care și imaginile vizuale. Raportarea la ele evidențiază doar o caracteristică foarte generală: relația analogică dintre semnificativ și obiectul reprezentat. Noțiunea de "imagine" este mai bogată și, împreună cu subdiviziunile ei, pare mai adecvată să descrie semantic întregul câmp fenomenal bidimensional, la care ne referim.

Sa examinam afirmatia: "Fotografia aceasta, reprezentând un peisaj, este un icon". Daca prin "icon" înțelegem ceva care sta în locul a altceva si trimite la acest altceva doar în virtutea unui anumit fel de "asemanare", atunci fotografia este un icon, dar câstigul epistemologic obtinut astfel se dovedeste minim. Se evidentiaza doar o caracteristica foarte generala, ignorându-se alte proprietati. Spunând despre o fotografie doar ca este un icon, spunem foarte putin. Mult mai util ar fi un demers dublu, care ar presupune pe de o parte, o elaborare deductiva a "iconului", iar pe de alta parte, construirea inductiva a "imaginii". O asemenea cale inductiva a fost urmata de o serie de autori care au subliniat omniprezenta si "puterea imaginii", ca Pierre Francastel, René Huyge, Herbert Read sau Marshal McLuhan. Optiunea lor metodologica a contribuit în chip hotarâtor la configurarea problematicii si solutiilor propuse (Codoban, 1982, p. 179).

Suprapunerea între planul teoretic al discutiei, unde sunt analizate relatii si proprietati abstracte, si planul fenomenelor reale risca sa induca o dubla distorsiune. Pe de o parte, notiunii de icon i se ataseaza o problematica straina ei sau false probleme, iar pe de alta parte, complexitatea si diversitatea fenomenelor imagistice reale va fi simplificata nejustificat sau, pur si simplu ignorata. De remarcat si faptul ca procesul inductiv, care porneste de la analiza imaginilor picturale, fotografice, filmice etc., nu conduce spre notiunea abstracta de "icon", ci spre aceea de "imagine vizuala", cele doua notiuni fiind diferite prin nivelul lor de generalitate.

În continuare ne propunem sa abordam câteva din temele legate de icon, ca o pregatire, instrumentala, pentru abordarea problematicii variate a imaginii vizuale.

Comunicarea vizuala se realizeaza prin utilizarea a cel puțin doua categorii de semne, *iconice* si *plastice* (vezi Grupul m, 1992). Distinctii similare au mai fost facute între "iconic" si

“pictural”, respectiv “figurativ” și “plastic”. Termenul de “semne vizuale” desemnează, în sens strict, acele semne grafice care nu semnifică pe baza conținutului lor, ci printr-o relație conventional-arbitrară. Utilizat într-un sens general, el înglobează, alături de cele anterioare, și pe cele iconice sau plastice.

În mod empiric, nu este ușor de stabilit limita dintre semnul iconic și cel plastic. În fața unui fenomen vizual sunt posibile două atitudini, se poate spune, fie ca “acesta este albastru”, fie ca “acesta reprezintă albastru”. În primul caz, este vorba de o percepere a fenomenului plastic, iar în al doilea de sesizarea semnului iconic. Chiar dacă cele două semne pot apărea suprapuse în manifestarea lor materială, este vorba de structuri distincte în plan teoretic (*idem*, p. 119 - 120).

Deși *icon*-ul, etimologic, trimite la domeniul vizualului, aria sa de cuprindere este mult mai largă. Există și altfel de relații iconice, în afara celor ce se manifestă în imaginile vizuale bidimensionale: se poate vorbi despre iconism sonor, tactil, olfactiv sau chiar situat în lumea abstracțiilor.

Umberto Eco, în *Tratat de semiotica generală*, critică sever noțiunea de semn iconic, ajungând să afirme că este o noțiune inutilă: “categoria iconismului nu servește la nimic, confundă ideile pentru că nu definește un singur fenomen și nu definește numai fenomene semiotice. Iconismul reprezintă o colecție de fenomene puse laolaltă, dacă nu din întâmplare, oricum cu mare ușurință - așa cum, probabil, în Evul Mediu cuvântul /ciuma/ acoperea o serie de boli diferite” (Eco, 1982, p. 282). Această critică îl conduce pe U. Eco la o aserțiune și mai drastică: “Rezultă că însăși noțiunea de ‘semn’ este de ne folosire, iar criza iconismului este pur și simplu una dintre consecințele unui colaps mai radical” (*ibidem*).

Aceste concluzii severe au fost respinse explicit, cu contraargumente, sau implicit, prin chiar numărul lucrărilor

consacrate semnelor, în general si iconului, în particular, aparute ulterior *Tratatului de semiotica generala*. Dintre cei ce s-au distantat explicit de opiniile semiologului italian este si Thomas A. Sebeok. Desi apreciaza analiza iconismului întreprinsa de U. Eco, considera ca, totusi, este utila pastrarea terminologiei pusa în discutie: “<similitudinea> si restul, constituie, dupa mine, un set de termeni primari înnobilitati de traditie, a caror utilitate a fost amplu dovedita într-o gama larga de stiinte umaniste, dar a caror pertinenta la discursul semiotic devine limpede doar atunci când sunt aplicati în mod corespunzator” (Sebeok, 1985, p. 119). Drept dovada este adusa functia clarificatoare a ideii de iconism în domenii foarte variate: etnologie (Frazer a identificat doua tipuri de magie, prin imitare si prin contagiune), psihologia gestaltista a evidentiat un “factor de similitudine”, neurologistica vorbeste despre tulburari de similitudine si de contiguitate, retorica distinge si ea între figuri ale similitudinii si ale contiguitatii etc. Prezenta iconismului, programat genetic, în lumea animala arata ca el nu este legat, în mod obligatoriu, de cultura. Astfel, un exemplu de iconism nevizual îl constituie codificarea analogica prin fluctuatiile intensitatii urmelor de miros lasate de insecte: cantitatea de feromon emis depinde în mod direct de cantitatea si calitatea sursei de hrana. Un exemplu de iconism vizual, prezentat de Sebeok, se refera la o specie de afide asociate cu furnici, unde furnica “identifica copia (partea din spate a afidei) cu modelul (partea din fata a furnicii)”, “multiplele asemanari dintre model si copie sunt atât de frapante, de subtile si de eficiente, încât ele nu pot fi explicate ca o coincidenta de evolutie” (*idem*, p. 121). Se pot aduce numeroase alte exemple de mimetism vegetal sau animal. Dintre acestea sa amintim doar cameleonul, al carui nume a capatat semnificatii mai largi, vizând tipologia umana, ceea ce nu face decât sa ateste o data în plus, pe de o parte diversitatea fenomenelor iconice, iar pe de alta parte, utilitatea notiunii.

Sa urmarim câteva din argumentele lui Umberto Eco si sa încercam sa evidentiem acele aspecte unde s-ar putea formula si alte interpretari. Semiologul italian nu critica atât ideea în sine de “asemanare”, cât pe aceea de semn iconic, adica semn “analog cu”, “asemanator cu”, care ar contrazice definitia generala a semnului acceptata de el: “un semn este constituit întotdeauna din unul (sau mai multe) elemente ale unui PLAN AL EXPRESIEI, *corelate conventional* (s.m.) cu unul (sau mai multe) elemente ale unui PLAN AL CONTINUTULUI” (Eco, 1982, p. 65).

Strategia generala a argumentarii sale urmareste sa arate “ca si în cazul semnelor motivate corelatia este statornicita prin conventie. Miezul problemei este dat aici, evident, de notiunea de ‘conventie’ care nu este coextensiva celei de ‘conexiune arbitrara’, ci celei de conexiune CULTURALA” (*idem*, p. 253). În aceasta privinta se poate observa ca daca distingem între conexiuni arbitrare si cele culturale, înseamna ca acestea din urma au un anumit temei si nu ne ramâne decât sa examinam mai îndeaproape natura sa: este el exclusiv de natura culturala, adica exterior elementelor aflate în corelatie, (ceea ce înseamna, totusi, o legatura arbitrara din perspectiva corelatiei), sau își are originea, într-o anumita masura, în natura elementelor corelate ? Prin urmare, ar trebui sa se precizeze care dintre posibilitatile teoretice sunt reale si care nu. Ar fi de ales între urmatoarele variante teoretic posibile de stabilire a corelatiei:

- a) conventie arbitrara, instituita caact de vointa;
- b) conventie motivata cultural, social, psihologic etc.:
 - 1) cu temei exterior elementelor corelate;
 - 2) cu temei partial în elementele corelate;
- c) motivata prin natura elementelor corelate (“similaritatea”, iconicitatea).

O corelatie prin conventie arbitrara întâlnim în cazul celor mai multe dintre semnele de circulatie. Un alt exemplu îl constituie culorile unui cablu electric bifilar, necodificate din fabricatie. La montarea lui, culorile celor doua fire vor primi fie semnificatia de “faza” (tensiune), fie pe cea de “nul” (pamântare). Acestea sunt semne vizuale, dar nu si iconice.

Pentru corelatia bazata pe conventia motivata cultural, cu temei în exteriorul elementelor corelate, poate fi dat drept exemplu limbajul verbal. Cea mai evidenta deosebire dintre imagine si cuvânt consta în natura diferita a relatiei lor de semnificare: pe de o parte avem o legatura motivata de “analogia” dintre obiect si reprezentarea sa, iar pe de alta o legatura lipsita de motivatie. Saussure a caracterizat raportul dintre semnificantul si semnificatul semnului lingvistic drept arbitrar. Nimic din natura lucrurilor nu ne constrânge sa le desemnam cu un anumit grup de sunete sau cu un altul. Dovada cea mai elocventa o constituie existenta unui numar foarte mare de idiomuri, care utilizeaza nume diferite pentru aceleasi lucruri. E. Benveniste a analizat mai îndeaproape acest aspect, ajungând la o concluzie mai nuantata. Ceea ce este într-adevar arbitrar, spune el, este raportul semnificantului (grupul de foneme) cu entitatea non-verbala. Alaturarea unei secventa acustice si a unei imagini mentale se obtine prin învatate, prin însusirea unei conventii active la nivelul comunitatii. Rezulta ca asocierea, care precede semnificarea, nu este arbitrara în interiorul unui idiom, ci, dimpotriva, necesara, chiar daca nemotivata în planul semnului concret.

Corelatia conventionala dintre semnificant si semnificat, întemeiata partial pornind de la natura elementelor corelate, poate fi ilustrata de alegerea pe criterii psihologice a culorilor pentru semafoarele stradale. Criteriul prin care se pune în evidenta caracterul conventional absolut, arbitrar, al unei corelatii este posibilitatea de a o schimba fara dificultate.

Alegerea culorilor prin care valorile anumitor indici statistici sunt reprezentate într-un grafic nu influențează datele în sine. Ele pot fi modificate fără nici o consecință pentru semnificat, nu același lucru se întâmplă în cazul semaforului. Chiar dacă prin lege s-ar schimba semnificația culorilor, efectul lor psihologic va rămâne același și se va ajunge, astfel, la o “contradicție” între sensul legal (conventional) și cel psihologic (natural).

Un alt tip de legătură motivată parțial o întâlnim în cazul semnelor alegorice, obligate să *figureze* concret o parte a realității semnificate. Alegoria este *traducerea* concretă a unei idei dificil de sesizat sau de a o exprima în mod simplu. Ea conține întotdeauna un element concret sau exemplar al semnificatului, ceea ce o deosebește de *semnul arbitrar*, care este pur indicativ, trimitând la o realitate cel puțin potențial prezentă, dacă nu efectiv prezentă (G. Durand, 1968, p. 6).

Critica întreprinsă de U. Eco vizează unele interpretări pe care el le-a numit “naive”. Astfel, Ch. Morris a susținut că un semn este iconic în măsura în care *are aceleași proprietăți ca și denotații* sale. Eco arată că un portret, chiar dacă ar fi pictat de un hiperrealist, nu poate avea proprietățile persoanei care a servit drept model: pânza nu are textura pielii umane și nici mobilitatea individului pictat. Un argument similar aduce și N. Goodman: obiectul din fața mea este un om, o mulțime de atomi, un complex de celule, un violonist, un prieten, un natarau și multe altele; “nu pot copia toate acestea dintr-o dată; și cu cât aș reuși mai mult, cu atât mai puțin rezultatul va fi o pictură realistă” (Goodman, 1969, p. 6). René Lindekens aduce următorul argument, pentru a susține aceeași idee, a legăturii nemotivate: “Fotografia unei pisici nu *este* mai mult acest animal decât cuvântul care, în felul său propriu, îi sugerează existența fenomenală” (Lindekens, 1976, p. 93).

Cu toate acestea, se întâlnește cel puțin o situație în care putem spune că o imagine are proprietățile obiectului ei, și

anume cazul în care obiectul este tot o imagine, ceea ce crează o bresă în argumentarea bazată pe afirmarea distincției de natură dintre imagine și obiectul ei. Soluția se întrevăde pornind tot de la observație a lui U. Eco. În realitate, afirmă semiologul italian, există doar o apropiere între percepții vizuale: “unii stimuli vizuali, unele culori, relații spațiale, incidența luminii asupra materiei picturale, produc o percepție foarte ‘asemănătoare’ celei pe care am simți-o în prezența fenomenului fizic imitat, doar că stimulii sunt de natură diferită”. Prin urmare, “semnele iconice nu au ‘aceleași’ proprietăți fizice cu obiectul, dar stimulează o structură perceptivă ‘asemănătoare’ celei care ar fi stimulată de obiectul imitat” (*idem*, p. 256). Concluzia pe care o desprinde U. Eco, exprimând-o interogativ, este că doar “pe baza unei învățări anterioare, suntem gata să vedem drept rezultat perceptiv ‘asemănător’, ceea ce de fapt este un rezultat diferit” (*ibidem*).

Deși “fotografia pisicii” nu este pisica reală, ca să ne întoarcem la exemplul lui R. Lindékens, ne dăm seama, în cele mai multe cazuri fără dificultate, că este vorba de o pisică și nu de un câine, ba chiar vom putea deosebi pisica bunicii de cea a vecinilor. Nu este vorba de o identitate ontologică între cele două entități, între fotografie și animalul real, ci de o echivalare, operațiune abstractă ce porneste de la un alt fel de similaritate. Exprimând cu alte cuvinte ideea lui U. Eco, vom spune că există o echivalență între *informația vizuală* obținută prin examinarea vizuală a pisicii la un moment dat sau de-a lungul unei perioade de timp, pe de o parte și *informația vizuală* obținută prin cercetarea fotografiei, pe de altă parte. Punerea discuției în acești termeni are avantajul că permite ca două lucruri atât de diferite, precum un animal și o fotografie, să poată fi comparate. Rezultatul unei asemenea confruntări va fi acceptarea sau negarea unei *identități de referință*, situată la diferite nivele de generalitate: coincidentă în desemnarea unui același individ sau a unor clase de indivizi. Fotografia și percepția (sau

reprezentarea internă) se referă în egală măsură la un ceva exterior celor două. Acest ceva poate să fie o entitate individuală (pisica vecinilor) sau o clasă, cea a pisicii domestice (*Felis catus*), ori familia pisicilor în genere (*familia Felidelor*) s.a.m.d. Alegerea nivelului de generalitate se va face în funcție de contextul concret al unui anumit discurs.

Negarea legăturii dintre lucrul și imaginea sa, negarea similarității prin întemeierea ei pe o conexiune de natură *culturală*, se realizează doar în planul teoriei semnelor, iconice sau vizuale. În activitatea obișnuită, nimeni nu pune la îndoială “asemanarea” dintre, să zicem, radiografiile medicale sau fotografiile realizate din satelit și subiectele lor. Chiar dacă descifrarea acestor imagini presupune o serioasă inițiere, corelația existentă între semnificanță și semnificat este obiectivă, independentă într-o anumită măsură de voința noastră.

În favoarea tezei că asemanarea nu este o calitate naturală, ci se bazează pe o convenție culturală, U. Eco aduce două argumente. Primul dintre ele susține că selectarea trăsăturilor socotite caracteristice pentru o anumită figură sau obiect se face prin învățare: “criteriul de similitudine se bazează pe REGULI precise care fac ca anumite aspecte să fie pertinente, iar altele să fie irelevante” (*idem*, p. 259). “Acest tip de decizie reclamă o nouă INSTRUIRE” (*idem*, p. 258).

Al doilea argument se referă la desenele schematice, cu figuri geometrice, nu la cele de factură “iluzionistă” (în sensul lui Gombrich): în cazul acestor reprezentări grafice aparținătoare la o clasă, care nu este o proprietate spațială, devine aparținătoare la un anumit spațiu printr-o “convenție care STABILEȘTE ca anumite relații abstracte să fie EXPRIMATE prin anumite relații spațiale” și că “a numi ‘iconism’ această împletire complexă de reguli de izomorfism reprezintă o licență metaforică cam dezinvoltă” (*idem*, p. 262). Un graf arată o proporționalitate între expresie și conținut, ultimul nefiind un obiect, ci o relație logică.

“Continutul, în acest caz, este rezultatul unei conventii, așa cum este și corelația proporțională. Elementele de motivație există, dar numai pentru că au fost *conventional acceptate* mai înainte și ca atare *codificate*” (*ibidem*).

În cazul primului argument este de remarcat că atât semnele constituite printr-o legătură arbitrară între semnificant și referent/semnificat, cât și cele la care această legătură este motivată, trebuie învățate, pentru că altfel singura alternativă ar fi să le cunoaștem pe cale ereditară, adică să fie cunoștințe înnăscute. Faptul că semnele sunt învățate nu înseamnă neapărat că toate sunt instituite prin convenție. Se învață și din experiența prilejuită de explorarea lumii înconjurătoare, ceea ce nu o transformă, pe aceasta din urmă, în convenție. Fără îndoială că reprezentările și teoriile noastre au un caracter limitat, că sunt supuse revizuirii și că presupun acceptarea lor la nivelul unei comunități pentru a funcționa ca paradigma a ei. Elementul comun al teoriilor despre lume, validate social, și al convențiilor, de orice natură, îl constituie existența unui acord între membrii grupului. Dincolo de această similitudine, noțiunea de convenție implică drept trasatură definitorie instituirea unei reglementări (corespondente, în cazul nostru), care poate fi schimbată, cel puțin în principiu, prin instituirea unei alte reglementări, fără a fi limitată de natura lucrurilor. Dacă se vor găsi motive temeinice, este posibilă schimbarea semnificației culorilor de la semaforul rutier, atribuindu-se, să zicem, luminii galbene “interdicția”, celei roșii “permisivitatea”, iar celei verzi “atenționarea”. Încălcarea, în acest fel, a valorii psihologice (neconventionale, ci naturale) a culorilor, ar oferi doar argumente împotriva unei eventuale schimbări în codul rutier, fără a putea împiedica luarea unei asemenea decizii. Și în cazul când, datorită educației și mediului cultural, vom resimți drept nefirești modificările statuate, noul cod va funcționa. Simbolic și semantic el va fi coerent. Dacă, în cazul semnelor, o anumită corelație nu poate fi

înlocuita, cel puțin în principiu, cu o alta de aceeași tip, atunci ea nu este de natura conventională. Acesta este cazul multor semne iconice.

Când discutăm despre convenție trebuie să distingem, pe de o parte, între convenția explicită, obținută la un moment dat, prin acord deschis sau prin impunere, ca urmare a unui act expres de voință, și între convenția implicită, pe de alta parte, care nu are un moment de apariție bine definit și care, de multe ori, nici nu este problematizată. De asemenea, trebuie distins între convenția total nemotivată, arbitrară, în planul semnului, și aceea care se sprijină, în grade diferite, pe un temei oarecare, iconic sau neiconic. Alăturarea relației convenționale și a celei iconice, altfel, în sine, termeni aproape antinomici, este posibilă doar prin sublinierea ideii de gradualitate.

La nivelul semnului ființează cel puțin două categorii de convenții, ce nu trebuie confundate. Una dintre ele este aceea care poate să instituie o legătură între semnificant și semnificat, respectiv, obiect. Despre aceasta am discutat mai sus. Un cu totul alt tip de convenție este aceea care segmentează realitatea și constituie entitățile semnificantului și ale obiectului. Afirmatia poate părea de nesustenut dacă ne referim la lucrurile comune, banale, precum: copac, masă, casă etc. Dar sunt multe alte entități a căror instituire ca unități de expresie și unități de conținut, depinde de un anumit consens, explicit sau implicit: “<obiectele> nu există ca realitate empirică, ci doar ca stări mentale (*être de raison*): identificarea și stabilitatea lor nu sunt niciodată decât provizorii, fiind decupări operate *hic et nunc* într-o substanță inanalizabilă fără această decupare” (Grupul m, 1992, p. 130). Unele segmentări s-au produs în timp și au primit atestarea tradiției, altele mai noi pot încă părea discutabile. “Apariția” celor mai multe obiecte se înscrie, totuși, între limitele extreme date de argumentele strict motivate (naturale) și cele strict convenționale (arbitrare). Din această cauză analiza

trebuie sa fie nuantata.

Al doilea argument adus în discutie de U. Eco neaga caracterul iconic al unui graf, unde relatii logice sunt codificate în relatii de tip spatial. Negarea se bazeaza pe faptul ca relatiile logice nu “seamana” cu spatiul prin care sunt reprezentate. Aceasta obiectie implica o discutie despre faptul ca opozitia abrupta dintre datul natural si relatia conventionala poate fi atenuata prin cercetarea ideii de gradualitate a conventionalului. Dificultatea identificata porneste de la faptul ca se discuta despre semnul vizual sau despre icon, iar referirile sa fac la un gen sau altul de imagini concrete, cum ar fi, de pilda, grafurile. La fel, si discutia despre relatia conventionala sau motivata a unui icon, este o falsa problema, izvorâta din aceeasi pricina. Iconul este o notiune instrumentala si nu se poate pune problema ca semnificatul sa fie comparat vizual cu semnificatul (interpretantul) sau cu referentul. Continuarea acestei dezbaterei în plan strict abstract, cu referiri ocazionale la imagini concrete, risca sa nu ajunga prea departe. Mult mai promitatoare se arata o incursiune în lumea vizualului concret si sondarea varietatii sale tipologice.

2.3 Asemanare si reprezentare

Asemanarea a constituit, si constituie înca, unul dintre instrumentele mentale importante ale cunoasterii, indiferent ca este vorba de cunoasterea banala, situata în obisnuitul experientei cotidiene sau de cercetarea stiintifica avansata. Ea este legata semantic de numerosi termeni, la a caror intesiune contribuie, cu o pondere variabila, în fiecare caz în parte. Notiuni atât de diferite, precum: *arhetip*, *simulacru*, *copie*, *parodie*, *pastisa*, *gradualitate* si multe altele, implica sau se raporteaza la ideea de “similar”, fara de care ele nici nu ar putea fi înțelese. În acelasi timp, la rândul ei, notiunea de “asemanare”

este determinata de alte notiuni, cum ar fi, de exemplu, aceea de “comparatie”. Ambele se presupun reciproc, formând un cuplu semantic inseparabil. Se poate spune ca intensiunile lor interfereaza.

“Asemanare” este foarte apropiat semantic de “analogie”, primul termen parând sa-l includa în sfera sa pe cel de al doilea; acesta din urma se întâlnește, cu diferite acceptiuni, si la autorii clasici, mai întâi cu înțelesul de proportie matematica, apoi devine conditie de inferenta probabila si procedeau în constructia ontologica (Vladutescu, 1994, p. 84 – 86).

Thoma de Aquino (*Summa theologica, I, q. IV, cap. 3*) distinge între mai multe tipuri de asemanare: “Unele lucruri sunt numite asemanatoare dupa cum comunica în aceeasi forma conform aceleiasi motivatii si dupa acelasi mod. Si acestea nu numai ca se considera asemanatoare, ci chiar egale în privinta asemanarii. Precum doua lucruri albe sunt numite asemenea în albeata, si aceasta este o asemanare perfecta. Altele sunt numite asemenea care comunica în forma dupa aceeasi ratiune dar nu dupa acelasi mod, ci mai mult sau mai putin; precum mai putin alb se considera asemanator cu mai mult alb, dar aceasta asemanare nu este perfecta. Al treilea mod de a spune ca ceva e asemanator cu altceva, deoarece comunica în forma, dar nu conform aceleiasi ratiuni, cum se vede în actiuni echivoce. (...) Asadar, daca agentul e continut în aceeasi specie cu efectul sau, va fi o asemanare între cel ce face si cel facut, în forma, dupa aceeasi ratiune a speciei.(...) Daca exista deci vreun agent, care nu este continut într-un gen, efectul lui va fi mult mai îndepartat de asemanarea cu agentul nu va participa deci destul de mult în aceasta asemanare cu forma agentului, ci doar printr-o maniera a speciei sau genului, sau alta analogie, ca si cum existenta sa e comuna tuturor” (De Aquino, 1997, p. 86). Sintetizând, Thoma de Aquino distinge între asemanarile bazate pe o calitate

posedata identic, pe o calitate posedata în grade diferite și prin participarea la aceeași categorie, dar în planuri diferite.

În interpretarea lui Michel Foucault (1996), “asemanarea” a avut și statutul de paradigma a unei întregi perioade culturale. Până la sfârșitul secolului al XVI-lea, a jucat un rol constructiv în cunoașterea de tip occidental, guvernând, parțial, exegeza și interpretarea textelor, a simbolurilor, a lumii vizibile și invizibile, a artei reprezentării. Autorii vremii au descris mai multe forme de asemanare. Patru dintre acestea au fost considerate esențiale. *Convenientia* – “sunt <conveniente> lucrurile care, apropiindu-se unul de altul, ajung să se alature; ele își ating marginile, limitele lor se amestecă, extremitatea unui este începutul celuilalt. Prin aceasta, mișcarea se comunică, influențele, pasiunile și proprietățile de asemenea. În așa fel încât în această joncțiune de lucruri apare o asemanare. (...) vecinătatea nu este o relație exterioară între lucruri, ci semnul unei înrudiri cel puțin obscure (...) este o asemanare legată de spațiu în forma <din aproape în aproape>.” *Aemulatio* – este “un fel de convenientă, eliberată, însă, de sub legea locului și care ar funcționa, imobilă, pe dimensiunea distanței. (...) Există în emulație ceva din reflectare și din oglindă: prin intermediul ei, lucrurile dispersate în lumea largă își răspund. (...) emulația nu lasă inerte, una în fața alteia, cele două figuri reflectate pe care ea le opune. Se întâmplă ca una să fie mai slabă și să primească puternica influență a celei care se reflectă în oglindă să pasivă”. *Analogia* – un concept vechi, ce a primit o întrebuintare diferită, în ea suprapunându-se *convenientia* și *aemulatio*. “Puterea ei este imensă, pentru că similitudinile pe care le tratează nu sunt acelea, vizibile, masive, ale lucrurilor înseși; e suficient ca acestea să fie asemanările mai subtile dintre raporturi. Astfel usurată, ea poate să realizeze, pornind din același punct, un număr indefinit de înrudiri (...) vechea analogie dintre plantă și animal (vegetalul este un animal care își ține capul în jos, cu

gura - sau radacinile - înfundata în pamânt (...) Prin ea, toate figurile lumii se pot apropia. (...) Spatiul analogiilor este în fond un spatiu de iradiere. Din toate partile, omul este raportat la el; dar, invers, acelasi om transmite asemanarile pe care le primeste dinspre lume. El este marele focar al proportiilor – centrul în care raporturile își gasesc sprijinul si de unde ele sunt din nou reflectate.” *Simpatia* – “este o instanta atât de puternica si de presanta a Aceluisi încât ea nu se multumeste sa fie doar una dintre formele asemanatorului; ea are periculoasa putere de a asimila, de a face lucrurile identice unele cu altele, de a le amesteca, de a le face sa dispara în individualitatea lor – deci sa le faca straine de cea ce erau (...) De aceea simpatia e compensata de figura ei geamana, antipatia” (Foucault, 1966, pp. 58 – 65).

La începutul veacului al XVII-lea, odata cu perioada baroca, similitudinea își pierde din prestigiu, nu mai constituie o forma privilegiata a cunoasterii, ci, mai curând, cauza esecului. Descartes evidentiaza, chiar în primele rânduri ale Regulii I, din *Reguli utile si clare*, mecanismul epistemologic prin care este posibila eroarea: “Oamenii au obiceiul ca, de fiecare data când descopera vreo asemanare între doua lucruri, sa atribuie amândurora, chiar acolo unde difera între ele, ce au descoperit a fi adevarat despre unul” (Descartes, 1964, p. 7). Pe baza confuziei dintre “asemanator” si “identice”, are loc o extindere ilegitala a cunoasterii.

Modificarile produse prin trecerea la o noua paradigma sunt rezumate astfel de Foucault: în primul rând, analiza ia locul ierarhiei analogice, ceea ce înseamna ca orice asemanare va fi supusa probei comparatiei, iar în al doilea rând, infinita similitudine a lucrurilor între ele este înlocuita cu o enumerare completa, ceea ce asigura o cunoastere a tuturor identitatilor si diferentelor. “Daca, în secolul al XVI-lea, asemanarea era raportul fundamental al fiintei cu ea însasi, plierea lumii, ea este,

în epoca clasică, forma cea mai simplă sub care apare ceea ce este de cunoscut și care este cel mai departe de cunoașterea însăși. Prin ea poate fi cunoscută reprezentarea, altfel spus comparată cu acelea care pot fi similare, analizată în elemente (în elemente care-i sunt comune cu alte reprezentări), combinată cu acelea care pot prezenta identități parțiale și distribuită în final într-un tablou ordonat. Similitudinea în filosofia clasică (adică într-o filosofie a analizei) joacă un rol simetric celui pe care îl va asigura diversitatea în gândirea critică și în filosofii judecării” (Foucault, 1996, p. 111).

La începutul anilor '90, U. Eco continua să aprecieze că, în general, “conceptul de asemanare este vag și flexibil” (Eco, 1996, p. 69), cel puțin în teritoriul semioticii.

Din perspectiva logică, asemanarea este o relație între două sau mai multe lucruri care au anumite proprietăți comune în așa fel încât, cel puțin dintr-un anumit punct de vedere, ele pot fi practic confundabile. Gh. Enescu distinge două noțiuni de asemanare. Prima se referă la obiectele care seamănă întrucât au proprietăți comune, iar a doua desemnează situația în care obiectele sunt asemănătoare în raport cu o mulțime *data* de proprietăți. Prima este o relație de preechivalență, cu proprietățile reflexivă și simetrică, iar a doua este o relație de echivalență, având pe lângă cele două proprietăți amintite și tranzitivitatea.

Cele trei relații pot fi scrise astfel:

reflexivitatea: $x \gg x$ (x se aseamăna cu x)

simetria: $x \gg y \ \% \ y \gg x$

tranzitivitatea: $(x \gg y \ \& \ y \gg z) \ \% \ x \gg z$

“Asemanării” i se opune “deosebirea”. În cazul asemanării totale avem “identitate”. “Asemanarea” admite grade de comparație și poate fi relativizată: “ x se aseamăna într-o privință cu y , dar se deosebește în alte privințe”. În realitate, cazurilor ideale indicate mai sus li se substituie noțiunile

“practic indiscernabil” (identic), respectiv: “practic fara vreo asemanare” (Enescu, 1985, p. 24).

Din perspectiva semiotica, asemanarea este situata în apropierea identitatii, iar identitatea însasi este o asemanare acceptata ca identitate, prin includerea unor indivizi într-o clasa, în virtutea unor caracteristici si prin ignorarea altora, sau prin încadrarea valorii unor parametri într-o marja de toleranta socialmente acceptata.

Desi asemanarea a fost definita prin posedarea unor calitati comune, se pot da nenumarate exemple de lucruri sau fenomene care au proprietati identice si despre care ne vine greu sa spunem ca seamana. Aici, însa, trebuie sa evidentiem o nuanțare existenta în limba româna: doua lucruri pot sa *semene*, fara ca ele sa se *asemene*. Primul termen vizeaza mai mult aspectul exterior, aparenta, iar al doilea proprietatile interne, cele determinante.

Conform *Dictionarului explicativ al limbii române*, Bucuresti, Editura Academiei RSR, 1975, se poate face urmatoarea diferentiere a câmpurilor semantice între cei doi termeni:

a semana a se asemana

a avea trasaturi, calitati, însusiri comune	DA	DA
a (se) socoti la felca altul, a (se) aseza pe acelasi plan	-	DA
a parea, a arata, a face impresia de	DA	-

În ambele cazuri, se va recunoaste ca între entitatile comparate exista o similitudine: fie superficiala, mai mult sau

mai puțin întâmplătoare, fie necesară, ce ține de natura particulară a lucrurilor în cauză, situație în care tindem să spunem că acele lucruri sunt “identice”, “de același fel”, adică sunt subsumabile aceleiași categorii. Din acest punct de vedere, termenul de “similitudine” are un avantaj, el este neutru, neavând o conotație sau alta, dar și un dezavantaj, ambiguitatea. Prin urmare, trebuie precizat de fiecare dată tipul similitudinii: de suprafață, și atunci spunem că ambele lucruri doar “semană”, sau de profunzime, când “se aseamănă” și atunci balanța înclină spre “identitate”.

Aprecierea că un lucru seamănă sau se aseamănă cu un altul depinde în mare măsură și de contextul în care se face analiza, de perspectiva adoptată și de scopul urmărit. Dacă vom compara două mere, s-ar putea să conchidem că nu se aseamănă între ele din diverse motive: pentru că aparțin unor soiuri diferite, pentru că se află în stadii diferite de creștere sau pentru că unul este un exemplar sanatos, iar celălalt nu etc. Atenția noastră a fost astfel îndreptată spre trăsăturile distinctive. Dacă aceleși mere vor fi puse alături de câteva pere sau gutui, va fi evident că merele seamănă și se aseamănă între ele într-o măsură mai mare decât cu celelalte fructe – asta din perspectiva experienței obișnuite. Dar dacă, să zicem, suntem interesați doar de fructele sanatoase, iar similitudinea căutată va viza doar această caracteristică, atunci gruparea lor nu va ține seama de identitatea conferită de specia biologică a fiecărui exemplar în parte. Acest mod de relativizare a asemanării, prin legarea ei de perspectivă, interese și așteptări, este subliniat și de Karl R. Popper (1981, p. 397): “lucrurile pot fi asemanătoare *în privința diferitelor* și ca două lucruri, care sunt asemanătoare dintr-un punct de vedere, pot să fie neasemanătoare dintr-un alt punct de vedere. În general, similaritatea, și odată cu ea repetarea, presupun adoptarea unui *punct de vedere*: unele similarități sau repetări ne vor izbi dacă suntem interesați într-o problemă, iar

altele daca suntem interesati în alta problema”.

Pentru o anumita zona a realitatii, aprecierea faptului ca doua lucruri sunt sau nu “asemanatoare” se bazeaza pe unele “criterii de pertinenta fixate de conventii culturale” (Eco, 1982, p. 258). Obisnuinta de a spune ca zaharul si zaharina sunt “asemanatoare” releva doua lucruri: a) se transfera statutul de “similar” asupra “lucrului” ca întreg, desi se are în vedere doar o singura calitate (mecanismul transferului a fost aratat de Descartes în Regula I din *Reguli utile si clare*) - analiza chimica arata ca, de fapt, cele doua substante nu au proprietati comune, zaharul fiind un dizaharid, iar zaharina un derivat al acidului o-sulfamidobezoic; b) aprecierea drept “dulce” a gustului celor doua substante depinde de cutumele civilizatiei noastre care a stabilit opozitia dintre dulce si tot ceea ce este sarat, acru sau amar, adica a creat o axa constanta de opozitii (*idem*, p. 257).

Conventiile culturale nu sunt întodeauna arbitrare, ele au un temei în cunostintele unei societati, precum si în practicile ei. Eschimosii deosebesc mai multe feluri de zapada, în timp ce alte populatii nu pot face asemenea distinctii, vazând drept “asemanator” sau “identic” ceea ce eschimosii vad ca fiind neasemanator. Acelasi lucru este valabil si pentru cei care lucreaza într-un anumit domeniu, ei își dezvoltă o capacitate discriminatorie specifica, impresionanta pentru cei din afara lui: muncitorii din industria textila sau a vopselelor pot distinge mult mai multe nuante de culori, iar cei din industria pietrelor pretioase pot identifica sute de varietati de diamante. Astfel, fereastra perceptiva prin care realitatea este observata are dimensiuni diferite de la subiect la subiect.

Ideea de asemanare se întemeiaza pe aprecierea ca exista cel puțin o însusire comuna tuturor lucrurilor comparate, însusire diferentiata gradual. Gradualitatea se obtine în trei feluri. În primul rând, prin modificarea într-o anumita masura a însusirii în cauza - astfel, gradualitatea culorii se poate manifesta în ceea

ce privește tonul, saturația sau strălucirea. În al doilea rând, gradualitatea asemănării se obține prin numărul de trăsături considerate a fi comune. Cu cât caracteristicile identice sunt mai numeroase, cu atât “asemănarea” este mai mare. Iar în al treilea rând, prin compararea organizării interne, a structurii lucrurilor examinate. Încă Descartes afirmă în Regula XIV din *Reguli utile și clare* ca: “toate raporturile care pot exista între existentele de același gen trebuie reduse la două principale, anume la ordine sau la măsură” (Descartes, 1964, p. 77).

Stabilirea gradului de asemănare se poate realiza fie strict subiectiv, fie apelând și la determinările obținute cu ajutorul unor aparate de măsură sau de investigare complexă. Instrumentele de măsură arată valoarea unui anumit parametru, respectiv gradul în care se deosebesc doi parametri de același fel. Ele nu indică însă dacă valorile respective sunt sau nu *asemănătoare*, aceasta este o decizie care se stabilește în funcție de anumite praguri fixate anterior de către experiența comunitară. Marimea variației, respectiv valoarea lor maximă, pot fi stabilite prin: a) codificare culturală (o convenție tacită, mai mult sau mai puțin motivată, întărită prin cutumă), b) prin codificare expresă, ca act de voință, sau c) prin limitările induse de conținutul unei teorii științifice, care descriu domeniul în cauză. Precizia cu care sunt definite aceste praguri este diferită, cele mai riguroase fiind cele întemeiate pe o teorie științifică. Prin urmare, stabilirea situației de asemănare între lucruri, presupune o anumită încărcătură convențională.

Peirce își întemeiază definiția iconului pe ideea de asemănare, de similitudine: *representamen*-ul (semnificantul) seamănă cu obiectul pe care îl desemnează și prin aceasta trimite la el. Soluția propusă de Peirce nu rezolvă problema definirii iconului, ci doar o amână, pentru că ideea de “asemănare” nu este clarificată suficient: “o calitate pe care el //iconul// o are ca

lucru îl face apt de a fi un reprezentamen. În consecința, orice lucru poate fi un *substitut* al oricărui lucru cu care se aseamăna (conceptul de <substitut> îl implică pe cel al unui scop și astfel al tratării autentice)” (C.P. 2.276 – Peirce, 1990, p. 286). Membrii *Grupului m* susțin că, în planul teoriei semiotice, întemeierea discuției despre iconism pe termeni intuitivi precum: “analogie” sau “asemanare”, duce, în cele din urmă, la două propoziții contradictorii la fel de neinteresante. Prima: “Orice obiect este propriul sau semn” (tocmai pentru că el are toate caracteristicile și proprietățile obiectului semnat). Iar a doua: “Orice poate fi semnul unui lucru dat” (pentru că două lucruri luate la întâmplare vor avea întotdeauna cel puțin una, dacă nu mai multe, caracteristici comune). Prima concluzie dizolvă ideea de semn, deoarece între planurile sale nu ar mai fi nici o diferență, ceea ce ar contrazice însăși definiția semnului. Iar cea de a doua duce la disoluția însăși a perspectivei semiotice, din moment ce orice poate semnifica orice (*Grupul m*, 1992, p. 127).

N. Goodman (1969) distinge în notiunea de iconicitate două categorii de relații: cele de *asemanare* și cele de *reprezentare*, criticând încercarea de a explica relația de *reprezentare* prin cea de *asemanare*. În primul rând pentru că un obiect “seamăna” în cea mai mare măsură cu el însuși, dar rareori se reprezintă pe sine. Fata de această observație, precum și fata de obiectia similară a membrilor *Grupului m*, este de făcut următoarea rezervă. Orice lucru vizual perceptibil poate să-și fie propriul sau semn deoarece el va fi întotdeauna văzut doar sub un anumit unghi, adică își va arăta doar o parte a sa. Deși este perceput doar parțial, el îl va gândi ca întreg, fiind evocate, potențial, toate cunoștințele despre acel lucru. Condiția care se impune este ca lucrul respectiv să fi fost cunoscut anterior, într-o anumită măsură, iar percepția parțială să îngăduie identificarea și, prin urmare, recunoașterea sa, adică evocarea

tuturor cunostintelor legate de acel lucru. Fiind vorba de ceva (o parte a lucrului) care sta în locul a altceva (lucrul în întregul sau), se constata ca avem de a face cu o relatie semiotica, ca la orice semn.

A doua observatie critica, facuta de N. Goodman, este ca *asemanarea*, spre deosebire de *reprezentare* este simetrica si reflexiva, astfel ca “daca o pictura îl poate reprezenta pe Ducele de Wellington, Ducele nu reprezinta pictura”. În plus, nici unul dintre lucrurile sau fiintele foarte asemanatoare, cum ar fi masinile produse pe o linie de asamblare sau doi frati gemeni, nu se reprezinta reciproc. Prin urmare, “asemanarea în orice grad nu este o conditie suficienta pentru reprezentare” (Goodman, 1969, p. 4). Aceasta tema este mai veche, ea apare si în *Summa theologiae* (I, qu. IV, cap. 3), unde Thoma de Aquino neaga existenta unei relatii simetrice nu numai în ceea ce priveste reprezentarea, ci chiar în privinta asemanarii: “Spunem deci ca portretul e asemanator omului, nu invers”. %si sprijina opinia pe un argument preluat de la Dionysios: “În cele ce apartin aceluiasi ordin se poate primi similitudine mutuala, nu însa în cauza si cauzat” (Aquino, 1997, p. 87). Interpretarea lui N. Goodman si aceea a lui Thoma de Aquino constituie elaborari teoretice diferite, dar ele se refera la acelasi fapt concret. Optiunea pentru una sau alta dintre variante ar trebui sa se întemeieze pe valoarea lor operationala, practica; pe calitatea disociierilor generate în lumea reala.

Discutând un exemplu analizat de M. Wallis, Sebeok dezvolta afirmatia ca reprezentarea este non-simetrica si ca un semn iconic își reprezinta semnificatul, dar nu si vice-versa. Daca se realizeaza o fotografie a unei reproduceri a tabloului intitulat *Gioconda*, atunci fotografia este un icon, mai exact un index iconic, al copiei, care devine denotat, dar care, la rândul sau, este un semn iconic al portertului original⁹. Dar si imaginea

pictata de Leonardo da Vinci este un semn iconic al unei femei numita Mona Lisa, care este denotatul picturii. Avem de a face cu o secvență diacronică și se poate accepta, spune Sebeok, un anumit sens, o anumită direcție, pentru ea, deși definiția inițială a lui Peirce, care vorbește doar despre calități comune, nu ar motiva o asemenea decizie.

Sebeok oferă și un exemplu în care cronologia reală a succesiunii original – copie (respectiv, denotat – semnificant), este rasturnată de o cronologie particulară a semiozei. Dacă un personaj celebru, cum ar fi Papa, este cunoscut de către subiectul uman mai întâi din fotografii, litografii, imagini de televiziune etc., în momentul în care va avea posibilitatea să-l vadă direct, în realitate, adevăratul Papa ar deveni “un semn iconic al imaginii sale de mult familiare” (Sebeok, 1985, p. 124).

În concluzie putem spune că asemanarea se bazează pe un conținut obiectiv, dar interpretarea acestuia este o funcție *consensuală*. (Preferăm acest termen celui de “convenție”, deoarece el nu are și conotația de “arbitrar”, ci doar pe aceea de “acord”, care poate fi și un “acord motivat obiectiv”). Nu este vorba de o voință colectivă absolut liberă, ci de una determinată de nivelul cunoștințelor, de cultura specifică unui loc sau unei perioade și, nu în ultimul rând, de scopul analizei.

În ceea ce privește iconul, problema asemanării se pune în două direcții: a) asemanarea semnificantului cu obiectul (referentul), și b) asemanarea semnificantului cu interpretantul (semnificatul). Pentru prima relație avem două situații aparent distincte: i) cazul unui referent real, și ii) cazul unui referent imaginar (*inorog*), abstract sau general.

Mai întâi, să vedem cum anume este posibil ca lucruri atât de diferite, precum o existență reală și una imaginată sau abstractă să fie tratate la fel, din perspectiva discuției de aici. În general, lucrurile reprezentate vizual sunt receptate ca aparținând unei anumite categorii. Când vedem imaginea unei pisici,

înțelegem în primul rând ca este vorba de clasa pisicilor, cu toate caracteristicile lor, ce pot fi enumerate. Chiar și atunci, când discursul vizual se referă la o pisica anume, cea a bunicii, să zicem, acea pisica nu este caracterizată doar de aspectele întâmplătoare și parțiale pe care a reușit imaginea fotografică să le retina, surprinzând-o la un moment dat. De pisica bunicii se leagă o serie întreagă de întâmplări și de caracteristici, care o definesc: este sau nu jucăușă, prinde sau nu soareci, a avut sau nu pui etc. Toate acestea pot fi enumerate și formează intensiunea “notiunii” (numelui propriu) “pisica X”, a cărei extensiune are un singur membru. Caracteristicile pisicii pot fi vizuale (are o anumită culoare, marime, o anumită formă etc.) sau nevizuale (este blândă, are vârsta de doi ani etc.).

Orice animal fabulos poate fi și el descris în același fel. Să luăm exemplul *Inorogului (Licornei)* și să urmărim câteva dintre caracteristicile sale vizuale, așa cum apar într-unul din cele mai vechi texte (Clébert, 1995, p. 166). În contextul acestei discuții este irelevant faptul că descrierea și semnificația Licornei s-a modificat în timp și spațiu, precum și de la un autor la altul.

Caracteristici vizuale:

1. este ca un magar sălbatic (constituie *genul proxim*, celelalte fiind *diferente specifice*);
2. corpul este în întregime alb;
3. capul are culoarea purpuri;
4. ochii au culoarea albastru închis;
5. în mijlocul frunții are un corn lung, care este: stacojiu la partea superioară, negru la mijloc și alb la baza.

Caracteristici nevizuale: animal supranatural, de bun augur, se mișcă foarte repede, este crud, dușmanul sau este elefantul, carnea sa este bună (sau nu) de mâncat etc.

Atât în cazul pisicii (reale), cât și al Inorogului (imaginar), caracteristicile lor vizuale pot fi redată în imagine. Astfel, semnificantul poate fi și el descris, prin enumerarea caracteristicilor pe care le *reprezintă* (nu a celor pe care le are efectiv, ca obiect !). Comparând cele două serii de descrieri, ale semnificantului și ale obiectului, se poate conchide dacă ele sunt identice sau asemanătoare, în raport cu criteriile consensuale, amintite mai sus și în funcție de scopul urmărit.

Aceeași argumentare se poate folosi și în ceea ce privește cea de a doua relație și anume asemanarea din interiorul iconului, aceea dintre semnificant și semnificat: “Tipul (*type*) nu are caracteristici fizice; el poate fi descris de către o serie de caracteristici conceptuale, dintre care unele pot corespunde unor caracteristici fizice ale referentului (de exemplu, în privința pisicii, forma animalului culcat, așezat sau în picioare, prezența mustații, a cozii, a ghearelor), iar altele să nu corespundă (cum ar fi mieunatul)” (Grupul m, 1992, p. 137). Compararea celor două serii de caracteristici va decide dacă o anumită noțiune corespunde sau nu unei anumite imagini, mai exact dacă noțiunea poate fi aplicată referentului prin mijlocirea imaginii. Dacă orice asemanare presupune stabilirea unui anumit punct de vedere, atunci perspectiva propusă aici este cea informațională. În felul acesta, credem că se elimină obiectivitatea ca “fiind un model abstract, semnificatul (*type*) nu are, ca atare, caracteristici fizice și nu este comensurabil cu semnificantul” (*idem*). Grupul m menține conceptul de motivație cu ajutorul a două propoziții, care trebuie să fie valabile împreună: a) în raport cu referentul semnificantul este motivat deoarece i s-au aplicat transformări care redau structura referentului, se obține o identitate parțială. Dar numai această legătură nu creează relația de semnificare. Pentru aceasta este nevoie de o nouă condiție, cu privire la axa semnificant – semnificat: în raport cu semnificatul (*type*), un semnificant poate fi numit motivat deoarece este conform

semnificatului (*type*) și acesta îl recunoaște. Motivatia nu există decât dacă cele două condiții, de transformare și de conformitate sunt respectate simultan. “Trebuie subliniat - și precizarea este capitală - că transformările trebuie să păstreze conținutul, adică să păstreze la semnificativ o structură astfel încât aceasta să rămână identificabilă ca o ipostază a semnificatului (*type*), al cărui referent este de asemenea o ipostază a sa” (*idem*, p.143).

Problema care rămâne de discutat, și o vom face în capitolul următor, este aceea a modalității de “consemnare” (figurare) a unei caracteristici sau alta în imagine.

În cazul semnelor vizuale (conventional-arbitrar) nu se pune problema asemănării; în cazul celor convenționale, parțial motivate, asemănarea va fi, ca și pentru cele iconice, o chestiune de grad.

Constatarea făcută de N. Goodman și de Grupul m, că asemănarea nu este o condiție suficientă pentru a se institui relația de reprezentare, duce la acceptarea ideii că, și în această situație, intervine un anumit tip de consensualitate ce inițiază și menține funcția semiotică.

2.4 Gradualitatea iconicității

J. Aumont vorbește despre gradualitatea analogiei; Ch. Metz consideră că termenul de “analogie” aparține semiologiei, iar cel de “iconicitate” este folosit de semioticienii americani, ambii termeni având, de fapt, același înțeles: “asemănarea perceptivă globală cu obiectul reprezentat” (Metz, 1970, p. 1). De remarcat că definiția oferită are doar o valoare intuitivă, deoarece termenul de “asemănare” trebuie definit la rândul său.

Gradualitatea iconicității este o idee ușor de înțeles, chiar intuitiv, pornind de la fapte accesibile experienței comune. Desenul unui copil pare mai îndepărtat de realitatea reprezentată

decât o pictura realista, iar aceasta lasa locul fotografiei, care nici ea nu poate reda miscarea, asa cum o face filmul. O fotografie alb-negru este mai putin "realista" decât o imagine color si exemplele ar putea continua. Nu este vorba de o gradualitate situata la nivelul notiunii de icon, ci de gradul similitudinii (asemanarii) imaginilor concrete cu referentul, pe de o parte, si, pe de alta parte, cu semnificatul.

Daca în cazul a doua obiecte având o anumita realitate fizica, imaginea si referentul ei, se accepta fara dificultate ideea unei comparatii, aceasta pare mai greu de admis pentru doua lucruri de naturi diferite, precum un obiect fizic bidimensional (imaginea) si anumite continuturi mentale (semnificatul). Exista, totusi, cel puțin doua argumente care sustin o asemenea posibilitate. În primul rând, se compara informatia existenta în imagine cu aceea resuscitata în urma evocarii semnificatului. Prin urmare, nu mai este vorba de naturi diferite, ci de naturi similare. În al doilea rând, referentul poate avea un caracter general, abstract sau imaginar (de ex., *inorog*) si ar fi greu de acceptat ca în asemenea situatii este impropriu sa vorbim despre gradul de asemanare a imaginii cu obiectul ei. Asa cum am vazut deja, o fiinta imaginara poate fi descrisa prin caracteristici reale. Imaginara este doar combinatia lor. Luate separat, fiecare dintre aceste proprietati poate fi cercetata pentru a se stabili daca si în ce masura este reprezentata sau reprodusa în imagine.

Intuitia existentei unei gradualitati a semanarii este foarte veche. Înca din antichitatea clasica s-a discutat despre capacitatea de a însela pe care o are imaginea pictata. Conform teoriei *iluzionismului*, cea mai înalta realizare a artei consta în reproducerea obiectelor în mod atât de fidel asemenea cu modelul real, încât sa creeze iluzia realitatii (Tatarkiewicz, 1981, p. 391). Mult timp, în tratatele de pictura s-a amintit cu admiratie o întâmplare povestita de Plinius, pentru a sublinia performanta obtinuta în redarea vizuala a realitatii. Legenda

spune ca pictorul Parrhasios ar fi concurat cu un alt pictor celebru Zeuxis, dorind fiecare sa-si dovedeasca maiestria, asa cum era ea inteleasa atunci, ca imitare a realitatii. "Acesta /Zeuxis/ a prezentat niste struguri pictati atât de veridic, încât pasari au venit sa-i ciuguleasca; Parrhasios a reprezentat o perdea, iar Zeuxis, plin de sine în urma sentintei pasarilor, a cerut sa fie trasa o data acea perdea ca sa fie vazut tabloul. Recunoscând greseala, el s-a recunoscut învins spunând cu modestie ca el a pacalit doar niste pasari, în timp ce Parrhasios a pacalit un artist care era chiar Zeuxis" (*Filosofia greaca*, vol. II, Partea a 2-a, p. 802).

Daca le privim ca acte de comunicare, cele doua performante nu sunt echivalente, deoarece una dintre ele s-a bazat pe o anumita asteptare din partea receptorului, iar cealalta nu: "Judecata însa la rece, isprava lui Parrhasios apare ceva mai putin stralucita. Dupa experienta de care dispunea bietul Zeuxis, probabilitatea ca vreun pictor sa faca un tablou reprezentând o perdea era fara îndoiala nula. Prin urmare doar câteva pete de lumina si umbra au fost suficiente pentru a-l face sa <vada> perdeaua la care se astepta, cu atât mai mult cu cât întreaga atentie îi era îndreptata catre faza urmatoare, contemplarea tabloului aflat sub perdea" (Gombrich, 1973, p. 247).

Unul dintre teoreticienii moderni care, printre primii, a remarcat gradualitatea a fost Ch. Morris: "Iconicitatea este o chestiune de grad", afirma el. A. Moles a alcatuit o scara de iconicitate, formata din 12 trepte.

Scara de iconicitate descrescândă
(sau de abstractie crescândă)
raportata la obiecte

DEFINITIE

CRITERIU

DIFERITE EXEMPLE

0	Obiectul însuși		Un obiect de vânzare în vitrina unui magazin
1	Model tridimensional la scară	Culori și materiale arbitrare	Un model redus, reducția unei sticle
2	Schema tridimensională reducută sau mărită _ Reprezentare anamorfozată	Culori sau materiale alese după criterii logice	Harta cu trei dimensiuni: globul pământesc
3	Fotografie sau proiecția realistă pe un plan	Culori reale	Anunțul în culori, afișul, filmul în culori al unei acțiuni

4	Fotografiacu conturul bine delimitat (operatie vizuala a univer- sului aristotelician)	Criteriu de continuitate a conturului si de închidere	O fotografie izolata pe fond negru sau gri
5	Schema anatomica sau a învelisului – Respectarea topografiei cu explozie – Plan de cablaj al unui aparat de radio – Harta geografica	Deschiderea carterului sau a învelisului –	Sectiune anatomica - sectiunea unui motor
6	Schema “descompusa” de învecinare topologica	Dispozitie, perspectiva a pieselor conform relatiilor film pentru înva-	Imagini comerciale sau publicitare. Desene tehnice pe tamânt audio-vizual
7	Schema “de principiu”, electricitate si electronica topologie – Geometrizare radar	Înlocuirea elementelor prin simboluri normate – Topografie la trecerea de la topografie la unei parti dintr-un	Planschematizat al metroului din Londra – Plan de cablare al unui receptor TV sau a
8	Organigrama sau schema Block prin conexiuni logice: analiza functiilor logice program pe calcula tor – Serie de operatii chimice.	Elementele sunt cutii negre functionale, legate prin conexiuni logice: chart	Organigrama unei întreprinderi – <i>Flow</i> alunui
9	Schema de formulare	Relatie logica si topologica între un spatiu non geometric între elementele abstracte –	Formule chimice desfasurate

	legaturile sunt simbolice, toate elementele sunt vizibile	
10 Schema în spații abstracte reprezentare a elementelor sche- matice (sageata,	Combinatie în acelasi spatiu de structura metalica: schema pe statica grafica, poligonul lui Cremona dreapta, plan, obiect) aparținând unor sisteme diferite	Forta si pozitia geometrica pe care o
11 Schema în spațiu pur abstract si schema vectoriala marimi vectoriale Maxwell, sonore, triunghiul vocalelor	Reprezentare grafica într-un spatiu metric abstract a relatiilor între asincron – Diagrama lui	Grafic vectorial în electro- tehnica - Triunghiul lui Kapp – Poligonul lui Blondel pentru un motor
12 Descriere cu cuvinte normate sau puse în formule algebrice		Ecuatii si formule – Text

(A.Molles, 1974, pp. 256 – 258)

Iconicitatea totala va fi materializata de obiectul însusi, în timp ce cuvântul se situeaza la nivelul zero al iconicitatii. Dar aceasta scara nu este o scara a iconicitatii propriu-zise, ci a imaginilor la care se aplica. Cu alte cuvinte, ea masoara gradul în care proprietatile unei clase de lucruri sunt redate (figurate, consemnate) într-un anumit tip de imagine.

Plecând de la clasificarea lui A. Moles, Daniela Roventa-Frumusani (1995, p. 42-43), pastrând criteriul discriminator iconicitate/vs/abstractizare, diferentiaza pe acesta

baza semnele iconice bidimensionale caracteristice discursului stiintific.

Grad	Clasa	Tip	Definitie (exemple)
10	(în termeni de iconicitate peircieni)	subcategorizare	analogon bazat pe o reprezentare
		fotografie	
		reprezentare	
		proiectiva care pastreaza corespundentele de perspectiva	IMAGINE
9	(quali-semn iconic) perspectiva singura imagine spatiala proiectata în axonometrica	desen tehnic în dimensiunilor obiectului	reprezentare a elementelor si printr-o metoda obtinuta prin perspectiva sau pe planul de proiectie
8	IMAGINE (quali-semn iconic) ortogonala	desen tehnic în proiectie multe proiectii	reprezentare a obiectului prin una sau mai multe (vedere/vs/sectiune)
7	rala obiect (schema anatomica, motor)	schema structu- a elemnetelor ce compun un	reprezentare topologica (+static) schema unui
6	schema functionala	compun un sistem (schema electrica, tehnologica)	reprezentarea topologica (+ dinamic) a elmentelor ce compun un sistem (schema electrica, tehnologica)
5	DIAGRAMA	hartă	hartă geologica, cartodiagrama
4	(sin-semn iconic) variatiei unei marimi	histograma	reprezentare geometrica (prin dreptunghiuri proportionale) a
3	instalatii, întreprinderi etc.	organigrama	reprezentare a conexiunilor logice între subsistemele unei
		grafic	reprezentarea lineara a variatiei temporale a unei marimi

(graficul temperaturii,		productivitatii etc.)
	tablou	ansamblu de valori numerice,
	termeni sau simboluri dispuse	
într-o anumita ordine în		vederea unei
clasificari		
2	reprezentare	reprezentare a relatiilor
	arborescenta	ierarhice în cadrul unei
	taxinomii (arbore genealogic,	
arborele structurii frazei)		
1	METAFORA grafica; lingvistica	intra si extra-referentiala

Distanța stabilită între semnificanțul și referențialul semnului iconic poate fi descrisă, conform Grupului m, printr-o serie de transformări geometrice, analitice, optice și cinetice, care au fost prezentate de autori precum Ugo Volli și René Thom. Aceste transformări pot fi *omogene* sau *eterogene* în funcție de faptul că ele afectează sau nu în totalitate câmpul imaginii. Cele mai frecvent întâlnite sunt transformările *eterogene*. Fiecare dintre aceste modificări lasă să persiste un invariant, care constituie “suportul fizic al iconismului: cu alte cuvinte <ceea ce rămâne în copie din original>”. Schimbându-se și conservându-se în același timp, transformările trebuie să mențină nemodificată o anumită parte care să depășească un prag minim, variabil de la caz la caz, pentru a se asigura posibilitatea recunoașterii (Grupul m, 1992, p. 179).

Acceptarea intuitivă a ideii de scară a iconicității (a asemanării, a analogiei), sprijinită și de argumente de factură pragmatică, nu anulează câteva dificultăți teoretice legate de acest tip de gradualitate. Pare de la sine înțeles că ea este măsurabilă. Dar cum? Una dintre soluții ar consta în stabilirea numărului caracteristicilor pastrate în urma unei transformări. Acceptarea acestei variante cantitative nu oferă un răspuns convingător pentru o serie de cazuri. Astfel, despre două transformări din categoria celor geometrice, care păstrează

acelasi numar de caracteristici, vom spune cu temei intuitiv ca este “mai iconica” aceea care își conserva unghiurile, în comparatie cu aceea care își mentine lungimile. Dece o mica schimbare de unghi produce efecte mai puternice pe scara asemanarii decât o modificare ampla a dimensiunilor? Lucrurile se vor complica în mod corespunzator daca se iau în considerare si ceilalti parametri. O solutie mai buna decât masurarea strict cantitativa a gradului de asemanare ar trebui sa ia în considerare si aspectele calitative ale transformarilor, la care sa se adauge natura însasi a caracteristicilor care sunt modificate. Astfel, contururile unei figuri sunt mai importante decât suprafetele delimitate de ea. O modificare data va influenta cu atât mai mult statutul unui lucru, cu cât trasaturile asupra carora actioneaza au un rol mai determinant.

Se poate vorbi de un factor explicativ legat de scara iconicitatii: *dimensiunea pragmatica* a transformarilor. Semne considerate, din punct de vedere strict formal, de un iconism ridicat, nu sunt satisfacatoare din perspectiva utilizarii lor, în timp ce variante de un iconism mai scazut se dovedesc, în unele cazuri, mai utile (*idem*, p. 181). Excesul de informatie vizuala se transforma în zgomot pentru procesul comunicarii.

Christian Metz nuanteaza distinctia dintre o gradualitate cantitativa si una calitativa a iconicitatii, legând-o pe cea din urma de determinarile culturale specifice unei zone sau comunitati, de ceea ce s-ar putea numi consensualitatea specifica unei culturi: “Analogia vizuala - si de data aceasta în acceptia curenta admite variatii pe care le-am putea numi *cantitative*. Aceasta este, de exemplu, notiunea de diferite <grade de iconicitate> la un autor precum A. A. Moles; este problema unei mai mari sau mai mici schematizari, a <stilizarii> diverselor sale niveluri. Analogia vizuala admite /si/ variatii *calitative*. <Asemanarea> este apreciata diferit în functie de cultura. În aceeasi cultura, exista mai multe *axe* de asemanare: întotdeauna

sub un anumit raport doua obiecte vor semana. Astfel, similaritatea (la *ressemblance*) este ea însasi un sistem, mai exact, un ansamblu de sisteme” (Metz, 1970, p. 8).

O interesanta trecere de la cantitativ la calitativ realizeaza J. Aumont, prin distinctia dintre *realism* si *analogie*, bazata pe notiunea de informatie. Imaginea realista nu este neaparat aceea care produce iluzia de realitate si nici cea mai analogica, ci aceea care ofera, asupra realitatii, maximum de informatie. Prin urmare, *analogia* vizeaza aparenta, realitatea vizibila, iar *realismul* cantitatea si calitatea informatiei transmise de si prin imagine. Definitiei anterioare i se adauga urmatoarea precizare: “imaginea realista este aceea care da maximum de informatie *pertinenta*, adica o informatie usor accesibila” (Aumont, 1990, p. 160-161). În prima parte a acestei mentiuni se indica modul prin care se face trecerea de la cantitativ spre calitativ. Ea presupune existenta unor criterii pentru stabilirea a ceea ce este *pertinent* în raport cu subiectul si selectarea, pornind de aici, a informatiei adecvate. A doua parte a afirmatiei citate mai sus nu vizeaza lucrul reprezentat, ci procesul receptarii. Decuparea realitatii fiind conditionata, în parte, de o serie de factori culturali, *consensuali* si *conventionali*, realismul imaginii va trebui sa se conformeze acestei reprezentari conditionate spatial si temporal.

Un alt factor care intervine în gradualitatea iconicitatii, dupa opinia lui U. Volli, este cel al probabilitatii, determinat statistic. Practic, recunoasterea se exprima mai degraba ca o probabilitate (o linie are *aproape* aceeasi lungime cu teremenul de comparatie, o suprafata are *aproape* aceeasi culoare etc.), decât sub forma unei decizii clare de “da” sau “nu”. Grupul m respinge analiza facuta de U. Volli, apreciind ca ea ar admite existenta unui prototip ideal al fiecarui lucru si acest prototip ar reprezenta “adevarul”. Consideram ca nu este vorba de un prototip ideal, ci de un “set” de criterii acceptate social, ca fiind

structura definitorie a unui anumit lucru. Aceasta interpretare ar permite pastrarea factorului probabilistic, care poate sa exprime momentul real de incertitudine din procesul de recunoastere.

Al treilea factor îl constituie gradul de socializare, de cunoastere în comunitate, a caracteristicilor categoriei cu care ar trebui sa semene semnificantul. Asta explica de ce referentii unor semnificanti putini iconici pot fi recunoscuti cu usurinta (Grupul m, 1992, p. 182). Este tot o perspectiva pragmatica, pentru ca tine seama de ceea ce stiu concret membrii unei anumite comunitati.

Chiar daca teoria transformarilor nu este suficienta pentru a explica în întregime fenomenul iconicitatii, ea permite, cel puțin, descrierea mai exacta a unora din parametrii sai.

Un alt factor ce influenteaza asemanarea a fost discutat de E. Verón, referindu-se la performantele perceptiv individuale: "Criteriul de similaritate este de fapt un criteriu perceptual sau <fenomenologic>. Evaluarea similaritatii variaza odata cu schimbarile care intervin la nivelul perceptiv si putem presupune ca ele se modifica în functie de persoana. (...) Cred ca trecerea de la similaritate la non-similaritate este progresiva, cantitativa si dependenta de procesul perceptiei" (Verón, 1970, p. 57-58). Acest demers accentueaza latura individuala si subiectiva a receptarii, neglijând consensualitatea comunitara, precum si existenta unui fond real, obiectiv, al relatiei iconice.

Un mod partial diferit de a înțelege analogia este propus de Pierre Francastel si de Jacques Aumont. Cu aceste opinii de îndepartam de ideea abstracta a semnelui iconic si ne îndreptam spre formele concrete ale comunicarii vizuale. Cei doi autori nu discuta despre notiunea de analogie în sine, ci despre analogia unei anumite lucrari. În acest caz, gradul de analogie este dat de raportul variabil dintre elementele caracterizate prin "asemanare naturala" si cele considerate a fi "semne comunicabile social". Cu cât proportia celor dintâi este mai mare comparativ cu cele

din urma, cu atât analogia imaginii în cauza cu subiectul ei va fi mai mare. Fara a se referi doar la domeniul artei, dar având în vedere, probabil, doar imaginile realizate manual, P. Francastel observa: “Orice opera figurativa asociaza semne dintre care unele sunt transpozitia cvasirealista a unei perceptii actuale, iar altele sunt semne schematizate deja elaborate. Exista toate gradele de realitate fotografica si de abstractiune, mergând de la crochiul de informatie la semnul arbitrar si *ele se amesteca în aceeasi lucrare* (s.m.). În toate cazurile, opera juxtapune elemente elaborate în mod inegal” (Francastel, 1972, p. 173).

Gradatia analogiei poate fi usor pusa în evidenta prin compararea unor imagini diferite, dar cu un referent identic, care au fost produse în circumstante socio-istorice diferite. J. Aumont da drept exemplu tablourile cu o aceeași tema biblica, continând scene conventionale, tratate în stiluri diferite. În decursul timpului ele ce au crescut în iconicitate: în secolul al XV-lea au devenit mai naturaliste, iar în secolul al XVII-lea au câstigat în dramatism si efecte de lumina (Aumont, 1990, p. 156).

2. 5 Clasificarea semnelor

E. Verón (1970) propune o clasificare generala a semnelor, deci si a celor vizuale, prin raportare la patru axe de opozitii binare, dupa cum urmeaza: substituie/contiguitate, continuitate/discontinuitate, arbitrar/ nonarbitrar, similar/ nonsimilar (vezi *tabelul I*). Prima dintre acestea este considerata ca având un rol major în comunicarea umana, constituind mecanismul semiotic care sustine natura semnificanta a mesajelor. Axa substituie/contiguitate defineste granita dintre semnele ce urmeaza principii de codificare diferita; pe de o parte sunt semnele aparute printr-o regula de substituie a denotatului cu semnificantul, iar pe de alta semnele a caror relatie dintre

semnificant si denotat se bazeaza pe o contiguitate empirica, de tip metonimic, precum: parte/întreg, continut/continuator, înainte/dupa, exterior/interior, sus/jos etc.

Tabelul I

Semnul (+) reprezinta primul membru al opozitiei, iar semnul (-) pe cel de al doilea. Au fost consemnate doar câteva din combinatiile logic posibile.

	I	II	III	IV	V
substituire/contiguitate	+	+	-	+	+
continuitate/discontinuitate	-	+	+	-	+
arbitrar/nearbitrar	+	-	-	-	-
similar/nesimilar	-	+	-	+	-

Semnele aparținând primului tip din tabel pot fi numite, cu un termen generic, *digitale*, cum ar fi: luminile semaforului, drapelele nationale, notarea muzicala.

Semnele din al doilea tip, ar putea fi numite *analogice* si cuprind, de exemplu: fotografia, desenul, pictura figurativa, gesturile imitative, pantomima etc.

A treia grupa de semne, este numita de E. Verón semne *metonimice*. Între aceasta categorie si *indicii* lui Peirce exista o apropiere: în ambele semnificantul se afla într-o legatura existentiala cu denotatul. Dar nu se poate vorbi de identitate deoarece, în clasificarea lui E. Verón actioneaza si alte criterii, ceea ce restrânge aria extensiunii sale. Astfel, dintre exemplele oferite de Peirce, cel al fotografiei si al ceasului, nu pot fi

considerate drept metonimice. Fotografia este analogica si apartine categoriei a doua, în timp ce despre ceas putem spune ca este caracterizat prin substitutie, continuitate (limbile sale avanseaza continuu), nearbitrar si nesimilar, ceea ce îl face sa se încadreze în categoria a patra a clasificarii.

A cincea categorie este exemplificata de emblemele unor firme si organizatii.

Clasificarea lui E. Varón are meritul de a tine seama de mai multi factori, respectiv de cele patru axe care descriu trasaturile definitorii ale semnelor, ceea ce ofera posibilitatea unor analize nuanțate. Pretul platit pentru acest avantaj se traduce printr-o anumita greutate în utilizarea taxonomiei propriu-zise. În plus, autorul nu spune nimic despre variantele logic posibile care nu apar în tabel.

Clasificarea semnelor, propusa de Peirce, în *iconi*, *indici* si *simboluri* a avut succes prin faptul ca ordona, destul de clar si simplu, multitudinea imaginilor. Desi ea se întemeiază pe trei tipuri diferite de relatii posibile între semnificant si obiect sau interpretant, în fapt se poate constata ca exista semnificanti care s-au constituit prin actiunea concomitenta, indistincta, greu de separat, a relatiei de tip iconic si a aceleia de tip indicial. Acesta este cazul imaginilor produse cu ajutorul unor dispozitive de tipul aparatului de fotografiat, a ecografului sau a altora asemenea. El sunt în acelasi timp si iconice, si indiciale. Pentru a surprinde natura proprie a imaginilor vizuale, se pot examina si alte criterii de ordonare, pastrând ca finalitate, printre altele, si valoarea instrumentala a clasificarii astfel obtinute.

În varianta prezentata mai jos, se are în vedere *notiunea* de semn, iar nu semnele concrete, particulare, asa cum se întâlnesc în cadrul “textelor” vizuale (cu alte cuvinte, a imaginilor), cu alte cuvinte sub forma unei multimi structurate de semne, reunite sub un înțeles comun.

Semnificantul vizual este o configuratie grafica, ce

permite o multitudine infinita de alcatuiri distincte, fiecare dintre acestea fiind identificabila si recognoscibila ca atare, pe baza raportului *tip – ocurenta (replica) – moment al ocurentei*.

Pornind de la *semnificantul vizual* si de la relatiile sale cu referentul sau semnificatul, semnele vizuale se pot clasifica astfel:

a) *semne iconice* – acestea împartindu-se în doua categorii:

1. *semne iconice figurative* (iconi “naturali”): la primul nivel de semnificare, ele reprezinta spatial proprietati spatiale; trimit la referentul sau semnificatul lor printr-o relatie directa, cu temei obiectiv, de tip indexial sau prin imitarea, cu diferite grade de acuratete, a acestui tip de relatie; “citirea” lor se învata din experienta empirica banala sau printr-o initiere ce merge pâna la studiul unor discipline stiintifice;

N.B. Asemanatoare cu semnele iconice figurative, si din aceasta cauza usor de confundat, sunt acei semnificanti iconici figurativi, carora li s-au atasat, mai mult sau mai putin arbitrar, un semnificat – aceste unitati semnificative nu sunt semne, ci *simboluri*, în acceptiunea pe care o da P. Ricoeur termenului: exista o “regiune a limbajului care se anunta ca loc al semnificatiilor complexe în care un *alt* sens se ofera si se ascunde concomitent, într-un sens imediat; sa numim simbol aceasta regiune a dublului sens” (Ricoeur, 1998, p. 15). Vom nota aceasta acceptiune cu marca “ds”, de la “dublu sens”, adica: simbol(ds), deosebind-o de celelalte doua, amintite anterior.

2. *semne iconice nefigurative* (iconi “logici”): la primul nivel de semnificare, ele reprezinta spatial si proprietati nespatale; trimit la

referentul sau semnificatul lor printr-o relatie cu temei obiectiv; “citirea” lor presupune o initiere ce merge pînă la studiul unor discipline științifice;

b) *semne neiconice* – avînd următoarele categorii:

1. *semne plastice*: în planul semnificantului, unitatile simple nu sunt niciodată izolate. Calități precum “claritatea”, “rugozitatea” sau “deschiderea” nu apar astfel decât în funcție de opozițiile paradigmatică și sintagmatică la care iau parte. Valorile acestor semne nu sunt definite în prealabil. Astfel, o suprafață “rosie” poate intra ca element într-o opoziție de genul “culoare vie”/”culoare sumbră”, sau într-o altă opoziție, cum ar fi “culoare pură”/”culoare compusă”. În funcție de elementul cu care se corelează, un același element poate ocupa, succesiv, ambele poziții din cuplu (Grupul m, 1992, p. 191). Semnele plastice, în general, nu au individualitate și ele nu pot fi identificate ca atare; ele sunt recunoscute doar ca gen. Excepție fac situațiile când, de exemplu, criminalistii caută urme de culoare ale unei mașini implicate într-un accident. Dar chiar și atunci ei caută “obiectul” vopsea de o anumită culoare și mai puțin culoarea propriu-zisă.
3. *semne vizuale arbitrare*: ele semnifică pe baza unei convenții, semnificantul este o simplă configurație, care nu seamănă și nu trimite la nimic prin sine, ci doar prin regula

instituita și acceptată social; totuși, semnificanțul trebuie să aibă o structură individualizabilă, care să-i confere identitate, respectiv să permită apariția unei relații de genul *tip – ocurență - momentul ocurenței*; descifrarea unui asemenea semn este condiționată de cunoașterea regulii. Acestea sunt simbolurile (c), care au un alt statut față de simbolurile (ds).

Sub aspectul *producerii* lor, semnele se grupează astfel:

- a) conventional arbitrar,
- b) conventional motivate,
- c) legate indexial

Să aplicăm distincțiile de mai sus unui semn vizual, analizat de R. Barthes în “Mythologies”, pornind de la iconografia abatelui Pierre: “Tunsoarea, de pildă, pe jumătate rasă, fără linie și mai ales fără formă, pretinde cu siguranță că realizează o pieptănătură pe de-a-ntregul abstractă din artă și chiar din tehnică, un fel de stare zero a tunsoării; trebuie desigur să ne tundem părul, dar măcar această operație necesară să nu implice vreun mod special de existență: să fie, dar să nu fie totuși ceva. Tunsoarea abatelui Pierre, concepută în mod vizibil ca să atingă un echilibru neutru între părul scurt (convenție indispensabilă pentru a trece neobservat) și părul neglijat (stare capabilă să manifeste nesocotirea celorlalte convenții), ajunge la arhetipul capilar al sfinteniei: sfântul este în primul rând o ființă fără context formal”, dar “neutralitatea funcționează în cele din urmă ca *semn* al neutralității și, dacă vrem într-adevăr să trecem nebagăți în seamă, totul trebuie luat de la capăt” (Barthes, 1997, p. 68). Prin repetiție, orice lucru neutru la început, adică fără o semnificație specială, devine semnificant, iar în cazul tunsoării abatelui Pierre, un semnificant al propriei sale intenții.

Reiterarea este ceea ce declanșează procesul mental al asocierii dintre un lucru (tunsoarea) și un semnificat (calugar franciscan, franciscanism etc.). Dar ce este tunsoarea abatelui Pierre, din perspectiva semioticii vizuale? Avem două situații, perceperea directă a unei tunsoari reale, pe de o parte și perceperea ei indirectă, prin intermediul unei imagini. În primul caz avem de-a face cu o sinecdoca vizuală, fiind vorba despre un element ce aparține calugarilor franciscani. Interpretarea și recunoașterea sa cu acest înțeles depinde de context, pentru că și alte categorii de oameni poartă parul tuns scurt, cum ar fi, de exemplu, militarii. Este posibil ca persoanele cu spirit de observație să distingă între o tunsoare scurtă de tip franciscan și una de tip militar, dar pentru majoritatea oamenilor contextul va avea un rol mai important, în funcție de el se va decide alegerea unei anumite interpretări. A doua situație, cea a imaginii bidimensionale, prezintă o structură complexă. Semioza are mai multe etape și poate parcurge trasee diferite, așa cum se arată în schema de mai jos: i) o anumită formă, culoare și textură, plus contextul imaginii ne fac să recunoaștem ceea ce numim “par tuns scurt”; ii) contextul general al ne face să deducem sau să recunoaștem “tunsoare franciscană”; iii) transformându-se din semnificat în semnificant, “tunsoarea franciscană” poate fi interpretată, în funcție de context, la diferite nivele de generalitate: un anumit calugar franciscan, clasa calugarilor franciscani sau ca trimitând la ideea de franciscanism; iv) “calugarul franciscan”, la rândul său, se poate transforma din semnificat în semnificant și trimite, pe o cale puțin mai lungă, la ideea generală de “franciscanism”.

forma culoare context
textura

par tuns scurt

tunsoare franciscana

calugar franciscan franciscanism

franciscanism

Statutul semiotic al fiecarui nivel ar fi urmatorul: i) recunoastere iconica, operatie ce poate fi spijinita de informatia furnizata de context, pentru a elimina eventuale ambiguitati; ii) recunostere iconica, din partea persoanelor cu spirit de observatie, sau deductie contextuala, în cazul privitorilor obisnuiti; pentru primii configuratia vizuala este un “icon”, deoarece “seamana” cu realitatea, pentru ceilalti este o combinatie între un “index” (informatia furnizata de semnificant – configuratia grafica “par tuns scurt” se regaseste în informatia ce caracterizeaza “tunsoarea franciscana”) si un “simbol (c)” (pentru ca unui icon “par tuns scurt” i se ataseaza semnificatia “tunsoare franciscana”, cu o motivatie în context, nu în semnificant – prin urmare, statutul de icon, index, simbol (c) ori (ds), depinde de informatia pe care o poseda receptorul); iii) situatia “a” este un indice, iar situatia “b” un simbol (ds), pentru ca distanta semantica dintre cele doua entitati este mult prea mare pentru a fi un index; iv) aici este un simbol (ds), cu aceeasi motivatie ca la “iii. a”.

* * *

Grupul m (1992, pp. 47 – 48) distinge doua modalitati de analiza ale planului expresiei: o abordare numita macro-semiotica si una microsemiotica. Macrosemiotica examineaza imagini concrete, considerându-le drept enunturi particulare, *token-uri*. Ea lucreaza pe zone cu dimensiuni mai mari si pe structuri interne cu un anumit grad de complexitate. Demersul ei ramâne unul empiric, elaborându-si concepte *ad-hoc*.

Microsemiotica porneste de acele elemente ale imaginii care au valoare atomara si propune o perspectiva accentuat teoretica: “Conceptele elaborate pentru analiza fenomenului nu mai sunt aici *ad hoc* ci *a priori*. Aceste elemente sunt entitati teoretice – *constructe* – mai degraba decât obiectele perceptiei sau *percepte*. Demersul este teoretic, pentru ca se vizeaza faptele generale ale codului, *type-urile* (...) care se constituie în sistem relational. Cercetarea poate - desi nu acesta este obiectivul sau prioritar – sa arate ca unitatile au posibilitatea sa se organizeze în mesaje, prin asamblare si combinari”.

Analiza microsemiotica se pierde în complexitatea relatiilor dintre elementele primare, fara a reusi sa redea complexitatea imaginii reale, fiind adesea condamnata “sa ramâna la nivelul marilor generalitati epistemologice”. Cu toate acestea, Grupul m prefera acest gen de analiza pentru ca doar ea ar reusi sa transfere statutul sau stiintific semiologiei vizuale.

Diferentele amintite sunt reale, dar acest fapt nu duce la aparitia unei opozitii între cele doua categorii de demersuri. Mai degraba ele ar putea fi privite ca având un statut complementar. Microsemiotica, discutând despre “semn”, “semnificat”, “semnificant”, “referent” etc., construieste în mod deductiv instrumente teoretice, adica modele caracterizate printr-o înalta abstractizare, ce nu pot fi regasite ca atare în teritoriul divers al semiozei reale. Distinctia dintre cele doua tipuri de demersuri nu trebuie considerata ca o particularizare a raportului *teoretic* –

practic, deoarece macrosemiotica studiază tocmai fenomenele și procesele concrete ale comunicării, construind inductiv și deductiv propria sa teorie. Aceasta din urmă folosește instrumentele create de microsemiotica, dar nu se limitează la ele, ci le depășește, încercând să modeleze complexitatea fenomenelor reale. Cu alte cuvinte, în accepția noastră, microsemiotica este o construcție teoretică, fără un teritoriu fenomenologic propriu, pe care să-l explice și să-l modeleze direct. Ea se regăsește în toate ipostazele semiotice sub forma reperelor generale. Notiunea de icon nu epuizează și nu da seama de toate caracteristicile unei imagini vizuale. Și celelalte concepte utilizate în câmpul microsemioticii au un mai degrabă rol instrumental, decât unul argumentativ, ontologic. Exemplele concrete la care se face trimitere nu sunt dovezi, ci ilustrări având scopul de a explicita un anumit aspect sau altul. Prin urmare, cele două categorii, de fapt, nivele de analiză ar trebui să-și păstreze specificitatea. O asemenea relație nu este singulară. Câteva științe prezintă o structură asemănătoare: există o sociologie generală, o psihologie generală, care nu înlocuiesc și nici nu sunt înlocuite de disciplinele de ramură - sociologia urbană, rurală, a familiei, a religiei etc., ori psihologia copilului, artei, muncii etc., fiecare dintre acestea din urmă având un teritoriu propriu de investigație.

Pentru o distincție de aceeași factură optează metodologic și Ch. Metz (1971, p. 54) atunci când, analizând relația dintre film și codurile cinematografice, afirmă următoarele: "Ceea ce se numește studiul filmelor, și care se opune studiului limbajului cinematografic, este un alt lucru: este vorba de analizele în care filmul nu mai este considerat doar ca un exemplu sau esanțion a unui anumit cod cinematografic general sau particular (...), ci ca o totalitate singulară examinată ca atare".

Capitolul 3

IMAGINE, COMUNICARE, CUNOASTERE

3.1 Problema tipologiei imaginilor vizuale

Ne vom referi în continuare la totalitatea imaginilor vizuale bidimensionale, obiectivate într-un fel oarecare pe un suport fizic, chiar dacă existența lor are o durată foarte scurtă. Vor fi discutate atât imaginile ce aparțin artei, cât și cele de factură tehnic-utilitară. Singura condiție este să se încadreze în limitele ferestrei perceptive. Preferăm formularea, poate mai greoaie, dar mai exactă, de “imagine bidimensională” în locul variantei “imagine plană”, deoarece o imagine poate exista și pe o suprafață curbă sau denivelată, nu doar pe una plană. Acest enunț delimitează o anumită zonă din realitate, o anumită serie de obiecte și fenomene care vor fi supuse analizei tipologice.

Deoarece clasificările se efectuează întotdeauna asupra unei multimi de date, reale, posibile sau imaginare, se pune întrebarea cum s-a constituit mulțimea respectivă, cum s-au grupat elementele ei componente și dacă nu cumva există riscul ca rezultatul unei clasificări să fie predeterminat de modul în care a fost stabilită mulțimea asupra căreia se aplică, de criteriile explicite sau implicite ce au acționat la formarea ei. Ce justifică din punct de vedere ontologic o mulțime? Este posibil ca ea să apară în chip aleator, datorită unei împrejurări ce acționează arbitrar în raport cu obiectele considerate, datorită unei cauze fără nici o legătură cu acestea, sau selecția să se întemeieze pe cunoașterea, chiar și parțială, a acelor obiecte. Avem de-a face fie cu o mulțime întâmplătoare, fie cu una întemeiată, mai mult sau mai puțin, pe însușiri ale elementelor componente. Am putea vorbi de *grupare* și de *selecție*, ca două operații plasate la nivele diferite ale realului.

Sa ne întoarcem la problema posibilei predeterminari si sa urmarim în ce masura exista pericolul de a cadea într-un cerc vicios, de a gasi la capatul analizei o clasificare ce a fost “indusa” de la bun început tocmai prin modul în care au fost alese elementele multimii ? Sa prezentam argumentele ce sustin un raspuns negativ. În primul rând, operatia de alaturare a unor elemente nu se afla pe acelasi nivel logic cu operatia de clasificare din interiorul multimii respective. În acest sens, exista predeterminare, dar nu si cerc vicios.

În al doilea rând, predeterminarea nu este absoluta ci relativa. Imposibilitatea realizarii unei clasificari corecte (cum ar fi, de exemplu, nerespectarea principiului de completitudine) sau obtinerea de rezultate corecte dar nesemnificative, vor pune în discutie rationalitatea constituirii acelei multimi, adica a existentei unui temei în natura elementelor considerate, fie relevanta sa în raport cu o anumita tema. Ceea ce va impune o posibila reconfigurare a ei. Atât multimea, cât si clasificarea se pot ajusta reciproc, în functie de rezultate, feed-back-ul obtinut, generând un proces în mai multi timpi.

În al treilea rând, nu ne aflam în fata unei variante absolute de *petitio principii* deoarece clasificarea, în sine, nu este demonstratie ci revelare. Ea dezvaluie o structura ascunsa, împreuna cu articularile sale, ce pot fi verificate în privinta consistentei si semnificatiei lor. Ramâne, astfel, posibilitatea de a accepta sau de a respinge acele rezultate. Pe de alta parte, nu trebuie sa ne îngrijoreze modul de stabilire a unei multimi, chiar daca ea nu este conforma cu natura obiectelor, daca aceasta grupare se dovedeste utila. Conditia este sa nu confundam perspectiva pragmatica, cu cea epistemologica.

Praxisul comunitar a impus de multe ori “clasificari” imprecise, determinând cristalizarea în constiinta comuna a unor entitati care, desi nu pot fi clasificate, ci doar enumerate si descise, sunt utilizate cu mult succes. Chiar daca este greu de

gasit criteriul sau criteriile logice pe baza carora au rezultat, de exemplu, clasele: “film”, “fotografie”, “pictura”, “desen”, “diagrama” etc. în multimea imaginilor, semnificatia lor este limpede si bine consolidata. Utilizate în vorbirea obisnuita nu dau nastere nici unei dificultati de înțelegere. Probleme ar apare doar într-un context ce ar pretinde o rigoare sporita.

Obiectele si fenomenele aduse în discutie la începutul acestui capitol se regasesc la intersectia a trei multimi: multimea imaginilor, multimea obiectelor si fenomenelor vizuale, precum si multimea lucrurilor bidimensionale. Deoarece în raport cu un univers definite putem gasi un numar oricât de mare de sisteme de clase, se impune sa alegem *criteriile* taxonomice în functie de un scop anumit. Înainte de a proceda la o clasificare a obiectelor trebuie sa dispunem de o ordonare a criteriilor. Dar, cum criteriile sunt entitati superioare obiectelor carora li se vor aplica, este necesar sa fi existat o examinare anterioara a acestor obiecte, o cunoastere cel puțin aproximativa a lor: “Considerând ca avem diferite <straturi de informatie>, vom (...) spune ca mai întâi se procedeaza spontan la improvizarea unei ordini în straturile inferioare dupa care reflectând asupra acestei <experiente> punem ordine (rationala) în straturile superioare si revenim pe aceasta baza la straturile inferioare” (Enescu, 1980, p. 129).

Nu exista doar o singura clasificare a imaginilor vizuale bidimensionale, ci mai multe. Aceste variate taxonomii nu se diferentiaza prin valoarea lor în sine, ci prin corelatiile posibile si prin perspectiva care o dezvaluie fiecare în parte, într-un anumit context pragmatic. Criteriile de clasificare utilizate se grupeaza în câteva categorii, pornind de la componentele triunghiului lui Peirce: imaginea ca semn vehicul (în sensul lui Ch. Morris), imaginea ca semnificatie, denotatul imaginii, precum si relatiile de semnificare, respectiv, de denotare.

În functie de scopul concret al unui anumit demers

teoretic, se vor alege acele criterii care se vor dovedi cele mai pertinente. Se evita astfel o reificare ce ar bloca alte demersuri ordonatoare. O posibila clasificare poate fi utila într-un domeniu si irelevantă în altul. Criteriul unei clasificari “este <unghiul de vedere> sau <punctul de vedere> sau <latura> sub care facem clasificarea” (*idem*, p. 126). O asemenea corelare între scopul cercetării si criteriul de segmentare si ordonare a realității (ce altceva este o clasificare, decât o segmentare si o ordonare ?), nu înseamna a plăti tribut subiectivismului sau voluntarismului, atât timp cât optiunea este bine întemeiata.

Desi, din perspectiva logica, criteriul clasificării nu poate fi identificat cu *proprietatea*, fiind o categorie logic superioara ei (*ibidem*), o anumita proprietate concreta poate juca rolul de criteriu.

3. 2 Imaginea ca semn vehicul

3.2.1 O distinctie preliminara

Imaginea vizuala bidimensionala are o arhitectura interna, ce trece adesea neobservata, fiind structurata pe doua sau trei nivele suprapuse. Putem vorbi chiar de entitati distincte, aflate în corelatie ontica, dar cu functii si caracteristici distincte. Sunt doua sau trei imagini ce coexista, iar perceperea si analiza lor separata presupune adoptarea unei perspective adecvate pentru fiecare dintre ele. Iata cele trei entitati vizuale:

- *Imaginea ca obiect fizic* desemneaza materia din care este alcatuita imaginea si, atunci când este cazul, suportul ei, în calitatea lor de lucru, asemeni altor lucruri. Daca, aflat în fata unui tablou valoros, ghidul muzeului povesteste cine au fost proprietarii lucrării si în ce împrejurari a trecut de la unul la altul, atunci cu siguranta ca el vorbeste despre *obiectul* tablou si nu despre opera de arta.

Distinctia dintre imaginea ca obiect si imaginea în sine

este justificata, printre altele, si de existenta cópiilor. Imaginile cu un singur suport initial, cum ar fi: un desen, o fotografie realizata cu un aparat Polaroid¹¹ etc., pot fi multiplicata printr-unul din numeroasele procedee tehnice disponibile, dobândind o existenta multipla, pe mai multe suporturi de aceeași natura sau de naturi diferite (hârtie, plastic, metal etc.).

Exista si o alta situatie, mai interesanta, care consta în relatia dintre imaginea proiectata pe un ecran si sursa proiectiei (diapozitiv, film, video sau imagine pe suport electronic, preluata din calculator). Aici avem doua genuri de suport, pelicula pastreaza imaginea, de obicei, în forma vizual iconica, iar celelalte doar într-o varianta electronica. Pentru acestea din urma, problema definirii *originalului* dobândește aspecte inedite, în acord cu proprietatile noului mediu:

a) “materia” imaginii este inaccesibila vizual în mod direct; ea exista sub forma unui fisier cu informatii sau ca înregistrare analogica a unor semnale electronice;

b) prin copiere imaginile analogice își pierd destul de mult din calitatea tehnica, ceea ce le face sa aiba un statut inferior în raport cu elementul prim, de la care au pornit; în schimb, înregistrările digitale pot fi multiplicata fara distorsiuni, între fisierul initial si duplicatul sau neexistând deosebiri, practic ele sunt identice; acest fapt schimba fundamental datele problemei - “originalul” își pierde unicitatea.

c) nici calitatea si aspectul vizualizarii unei înregistrari electronice nu mai sunt unice, ele se modifica în functie de performantele echipamentului respectiv, precum si în functie de reglajele efectuate; ceea ce înseamna ca nu mai este posibil sa existe, în aceste conditii, o imagine cu statut de original, ci doar un fisier considerat “prim” sau initial.

Notiunea de *original* evolueaza, adaptându-se noilor media. Se pastreaza drept caracteristica ideea de prima constituire, pe un anumit suport, cu o anumita tehnologie. Se

produce, astfel, o schimbare de accent, originalul nu mai este o anumită imagine, ci o corelație între o anumită informație și tehnologie, ambele reprezentând premisele imaginii vizuale propriu-zise.

Ecranul de cinema sau monitorul calculatorului constituie exemple de suporturi aflate într-o relație efemeră cu imaginea, pe care nu o păstrează, ci servesc doar la vizualizarea ei.

Deși noțiunea de semn vizual/iconic nu ia în considerare chestiunea suportului, fapt firesc deoarece sunt noțiuni instrumentale, atunci când se discută despre imagine, această problemă nu trebuie ocolită.

- *Imaginea obiectului (imaginea denotatului sau obiectul ca imagine vizuala ori)*, datorită reprezentării sale analogice, este considerat o reprezentare mai mult sau mai puțin reușită a ceva, indiferent dacă acel ceva se află situat în lumea vizibilului sau dincolo de limitele ei. Această imagine are un autor, explicit sau implicit, dar el nu îndeplinește rolul de *creator*, ci pe acela, mai modest, dar nu lipsit de importanță, de “cauzator”, adică de a asigura toate condițiile necesare ca o imagine să poată “reproduce” cât mai bine un anumit subiect. Din acest punct de vedere, putem spune că există următoarele categorii de imagini: i) care au drept autor un *creator* de picturi, desene, gravuri, fotografii etc., caracterizate prin existența unei intenționalități, cel mai adesea, evidente, și a unor norme de reprezentare, chiar dacă, uneori, numai pentru a fi încălcate; ii) care nu au un *creator*, cum ar fi radiografiile, imaginile radar sau ale camerelor video de supraveghere etc.; acestea nu sunt *create*, ci doar *provocate* pentru a consemna o stare de fapt, în limitele permise de procedeul tehnic adoptat – ceea ce nu înseamnă că nu a existat o intenție și nu s-a urmărit un anumit scop foarte clar de către autorii lor (creatorii sunt autori, dar nu orice autor este și creator); iii) imagini formate întâmplător, situație destul de rară și neobișnuită din punct de vedere practic, dar nu cu totul

imposibila - prin urmare, logic acceptabila. Primele doua categorii se suprapun partial peste distinctia propusa de Martine Joly dintre imaginile fabricate si cele înregistrate. Primele se straduiesc sa imite cât mai bine un model, spre a da iluzia realitatii. Celelalte reusesc sa semene cu obiectul lor în virtutea faptului ca sunt rezultatul consemnarii urmelor acestuia. Prin urmare, importanta lor vine de la faptul ca mai întâi sunt *indici* înainte de a fi *iconi* (1998, p.26).

Caracteristica primordiala a acestei imagini este valoarea ei referentiala. Este o reprezentare a unei realitati concrete, ce a existat la un moment dat sau într-un interval oarecare de timp, sau a unui fenomen general. Acest gen de imagine contine informatii despre obiectul ei real si are un statut de asertiune implicita.

- *Imaginea ca obiect ideal* se constituie într-o realitate autonoma, chiar daca ea contine reprezentari ale unor lucruri sau situatii reale. Ea spune mai mult decât arata. Este folosita în arta, jurnalism, publicitate etc., pentru forta ei sugestiva, dar nu si în tehnica sau stiinta, unde o astfel de valoare nu intereseaza. Indiferent de "gen" - pictura, fotografie, film etc. -, se caracterizeaza prin existenta unui sens general al fiecarei imagini si prin utilizarea limbajului vizual. Cadrul, compozitia plastica, dispunerea liniilor si punctelor de forta etc., influenteaza însasi perceperea realitatii re-rezentate. Suprafata în care se manifesta imaginea nu este nici uniforma si nici neutra. În ea exista valori structurale independente de continutul concret al imaginii. Pictorii Renasterii au fost constienti de acest lucru, l-au studiat si teoretizat. Metafizica numarului de aur este un exemplu. Ca obiect ideal, imaginea are un înteles al ei, independent de cel al realitatii reprezentate, este întelesul creat de autor. Aceasta imagine nu este un duplicat, o copie a "ceva" aflat în afara ei, ci un text vizual cu propriile sale tensiuni si exigente. Are propriile sale legitati pe care "subiectul" exterior trebuie sa le urmeze.

Prin codurile asimilate, imaginea se încarcă cu o serie de semnificații și sensuri ce o fac să-și piardă caracterul natural, acel iconism de bază, care îngăduie recunoașterea rapidă, a lucrurilor familiare. Ea este un fapt de cultură ce presupune un creator și o finalitate ideatică sau expresivă.

Imaginea ca obiect ideal presupune o conștiință a ficțiunii și a plasticității, în timp ce *imaginea obiectului* cere o abordare realistă, non-ficțională. Distincția dintre cele două imagini, suprapuse ontologic, ține de cultură și exercitiul privitorului, de abilitatea lui de a recurge la o un tip de lectură specifică, adecvat fiecărui caz în parte. Ea este mai lesne de sesizat în cazul artelor plastice și mai dificil în cazul imaginilor foto și film. Celor două categorii de imagini, ca obiect ideal și referențială, le corespunde două moduri diferite de lectură.

Imaginea ca obiect ideal nu aparține doar artei. Limbajul vizual este prezent și în domenii ce nu își propun să fie artă și nu aspiră nici la statutul mai modest de artă utilitară. Jurnalismul sau publicitatea au finalități practice evidente, ce la fac să nu rezoneze cu gratuitatea declarată a artei. Ceea ce nu înseamnă că maiestria în construcția imaginilor nu ar fi apreciată. Granitele absolute, trasate rigid nu-și au locul în comunicarea vizuală, indiferent de scopul ei principal. O imagine aparținând indiscutabil artei poate conține informații de natură documentară utilizabile ca atare de către, să zicem, istorici, arhitecți sau medici. și situația opusă este posibilă atunci când, imagini realizate cu o destinație strict științifică sau tehnică pot încânta privirea prin armonia cromatică sau compozițională, ori prin semnificația neașteptată pe care privitorul o găsește în ele. Dintre foarte numeroasele exemple existente să ne oprim la fotografia unui fetus, realizată în 1965, de Lemnart Nilsson, la Stockholm. Pe un fundal ce aminteste de cerul unei nopți înstelate, se vede o formă ovală, transparentă, strălucitoare, în centrul careia a prins să se contureze o formă umană. Învaluit de

membrana placentei, fetusul pare a se afla într-o nava cosmică, plutind spre necunoscut. Valoarea simbolică este evidentă, iar calitatea strict plastică a lucrării este indiscutabilă. La vremea respectivă a fost publicată în reviste ilustrate de mare tiraj, făcând senzație nu doar prin tabuul încălcat. Scopul inițial fusese strict științific, dar rezultatul, printr-o mare șansă, a depășit stricta consemnare documentară a unei anumite realități.

Fotografiile de factură jurnalistice sunt în primul rând documente, rostul lor este să arate când și unde s-a petrecut un lucru important. Dincolo de această obligație, cele mai reușite dintre imaginile de presă oferă și o viziune asupra lumii, exprimate prin simboluri care, în câteva cazuri, au marcat o generație. Forța lor vine, probabil, din caracterul autentic, neregizat, nepremeditat. Există o sinceritate a faptelor și situațiilor, care permite unei ideii să-și găsească astfel calea spre a ieși la lumină. Aceste imagini devin simboluri și în sensul pe care îl dădea Jung acestui cuvânt, drept cea mai deplină formulare a unui gând în acord cu sensibilitatea momentului. La 21 octombrie 1967, în cursul marșii demonstrației de la Washington împotriva războiului din Vietnam, Marc Riboud, de la Agenția Magnum, realizează o asemenea fotografie. O tânără cu o floare în mână se îndreaptă spre un sir de soldați, care au armele îndreptate spre ea. Forței brute i se opune o nonviolenta candidă. Privită acum, când legătura cu realitatea istorică a momentului s-a mai estompat, imaginea pare ușor dulceagă, extrasă parca dintr-un film hollywoodian de duzină. Și chiar dacă astăzi asemenea scene nu ne mai impresionează, ea a avut în atunci un puternic ecou pentru că exprima atmosfera unei epoci și filosofia generației "Flower Power". Peste mai bine de 30 de ani, în 4 iunie 1989, Stuart Franklin, de la Magnum, realizează o fotografie în care reapare aceeași idee, dar într-un alt context. La Beijing au loc proteste studentești. O coloană de tancuri, venită să asigure ordinea, este oprită pe un bulevard

imens și pustiu, de către un tânăr cu niște plase în mână, ce s-a pus în fața lor. Nu face nici un gest, pur și simplu stă la câțiva metri în fața primului tanc. Imaginea pare ireală, contrazicând tot ceea ce credem că știm, și suntem aproape gata să spunem că nu este adevărată, dacă veridicitatea tuturor detaliilor nu ne-ar convinge de contrariul.

Forța faptului real schimbă semnificația chiar și în cazul unei imagini aparent obișnuite, ce nu are în sine premisele unor elemente simbolice, ca în exemplele anterioare. Fotografia tip a unui detinut, cu numărul de identificare agățat cu un ac de siguranță de vestonul militar. Fața și profilul. Este un bărbat tânăr. Pare un om inteligent. Expresia lui este alba, pe chipul său nu se poate citi nimic, nici teama, nici revolta, nici oboseala... Atât. Această imagine nu spune nimic mai mult până aflăm că este vorba de Vann Nath, care a fost fotografiat asemeni celorlalți 14.000 de cambodgieni aduși între anii 1975 – 1978 la închisoarea din orașul Tuol Sleng. Dintre aceștia au scăpat doar șapte, toți ceilalți au fost uciși de khmerii roșii. Fotografiiile erau trimise lui Pol Pot ca o dovadă că ordinele lui sunt îndeplinite. Dintr-o dată această imagine capătă o adâncime pe care nu o bănuiai cu doar câteva clipe mai înainte.

3.2.2 Gradualitatea proprietăților

Când criteriul ales pentru clasificarea imaginilor este o proprietate cu o prezentă graduală într-o multitudine de date, și aceasta este situația celor mai multe caracteristici ale imaginii vizuale, pot să apară dificultăți la definirea claselor. Cum să se delimiteze anumite zone atât timp cât trecerea, în fapt, se face continuu, fără salturi? O primă soluție ar fi de natură digitală, prin inducerea unei anumite discontinuități în lumea reală, pe baza unor criterii acceptate în plan social, stabilindu-se totodată și gradul de precizie al limitelor propuse.

Când o asemenea variantă nu este posibilă, rămâne alternativa de tip analogic, continuitatea din planul real este reprezentată asemanător, ceea ce creează o informație greu traductibilă sau chiar intraductibilă în alt limbaj.

În raport cu nevoile obișnuite de comunicare, limbajul verbal, fiind prin natura sa un mediu discontinuu, a adoptat prima soluție. Semantica structurală a evidențiat câmpuri lexicale antonimice, cu sugerarea gradualității, care “traduc” continuum-ul planului real (Coseriu, 1981, p. 47 – 52). Sunt folosite trei cai: a) individualizarea de zone pe baza unei teorii sau prin preluarea unei tradiții și atribuirea a câte unui nume (“secunda”, “minut”, “ora”, “zi”, “saptămâna” etc.); b) instituirea unei serii de termeni corespunzând unei anumite proprietăți, serie ce desemnează mai degrabă relația dintre stări, decât stări bine definite (“rece”, “caldut”, “cald”, “fierbinte”); c) gradele de comparație (“înalt”, “mai înalt”, “cel mai înalt”) pot fi utilizate în descrierea oricărei variabile.

Cunoașterea științifică a recurs la tehnicile de măsurare, bazate pe teorii care realizează în plan abstract un model riguros al continuum-ului fizic.

În domeniul vizualului organizarea senzațiilor este influențată de structurile perceptivă și de cadrele conceptuale izvorâte din experiența anterioară. Psihologia gestaltistă a identificat o serie de legi ale percepției: legea tendinței către simplitate, legea proximității, a similarității, a bune continuări, a închiderii și a soartei comune.

Receptarea unui continuum vizual se realizează prin segmentarea sa subiectivă, cel mai adesea în trei “nuclee”, cele două extreme și porțiunea mediană, considerată adesea drept “normală”. Fiecare dintre aceste trei zone câștigă o relativă individualitate și stabilitate, devenind un fel de “invarianti vizuali”. “Nucleele” atrag vecinătățile, le “concentrează”, astfel ca trecerea de la unul la altul se face prin salt. Devierile până la

o anumita valoare de la culoarea obisnuita a obiectelor cunoscute nu sunt sesizate, tentele cromatice fiind “corectate” în mod automat si aduse la “firesc”. În plan cultural, multe asemenea variabile au valori stabilite conventional. Precizia determinarii unui anumit punct nu este si nici nu poate fi foarte exacta. Desi zona de trecere dintre “zâmbet” si “zâmbet abia schitat” sau dintre “râs” si “hohot de râs” este greu de precizat, în situatiile reale de putine ori avem dificultati în a descifra comportamentul celuilalt.

3.2.3 Forma si figura

Conform Grupului m, limita este o aparenta cu aspect liniar, ce divizeaza un câmp în doua zone, fara o valorizare apriori a lor. Aceste zone se pot transforma una în *figura* si cealalta în *fond*, ceea ce face ca limita sa se devina un *contur*. Va fi *figura* acea zona pe care suntem tentati sa o privim cu o atentie sporita, cealalta va alcatui *fondul*.

Distinctia dintre *figura* si *forma* presupune un grad mai înalt de elaborare. Forma înseamna a compara diversele ocurente ale unei figuri. Nu exista forma decât atunci când o figura este considerata asemanatoare cu alte figuri percepute (Grupul m, 1992, p. 68). Surprinzator, aceasta elaborare contemporana a unui concept semiotic de *forma* se apropie de *ideea* platonica.

Vorbim despre *forma* vizuala atunci când un grup de elemente, puncte sau altceva, sunt percepute global si simultan, parând sa fie guvernate de o lege, iar nu produsul unei asamblari întâmplatoare (Moles, 1974, p. 27). Termenul de “forma” desemneaza “configuratia exterioara a unui obiect ori ansamblul calitatilor unei fiinte concrete sau ale unei fiinte abstracte, se poate spune ca ea e aceea care, pentru noi, asigura în primul rând *structura lumii* în care traim” (Berger, 1975, vol. I, p. 68).

Prin urmare, *forma* are o dubla dimensiune, una ce tine de suprafata, de aparenta, fapt pentru care o discutam în

paragraful consacrat imaginii ca semn vehicul, si o dimensiune cu valoare semantica, *figura*.

Arnheim da o încarcatura psihologica acestor doi termeni; figura perceptuala apare prin interactiunea dintre un obiect fizic si conditiile existente în sistemul nervos al privitorului, dar ea nu depinde totusi numai de proiectia sa pe retina, ci este “determinata de totalitatea experientelor vizuale pe care le-am avut cu obiectul respectiv, sau cu acel tip de obiecte, în timpul vietii noastre”. (Arnheim, 1979, p. 60). Dar rolul figurii nu se reduce doar la momentul perceptiv, ci se manifesta si în procesul de abstractizare prin dubla sa valenta: “o figura nu este niciodata perceputa ca fiind a unui obiect individual, ci întotdeauna ca a unui fel de obiecte. Figura este un concept cu doua moduri diferite: întâi, deoarece vedem fiecare figura ca un *fel* de figura (...); în al doilea rând, deoarece fiecare fel de figura este vazut ca fiind forma unor întregi feluri de obiecte” (*idem*, p. 106). Existenta a doua nivele de generalitate: obiect – serie de obiecte de acelasi fel, similara distinctiei tip – ocurenta, a pus problema modului în care sunt ele percepute. S-a crezut ca sesizarea figurii se face printr-un proces inductiv: mai întâi este cercetat fiecare obiect în parte si abia apoi se retin caracteristicile comune seriei de lucruri. Experientele realizate cu copii si animale au aratat ca în realitate acest proces inductiv nu se produce, ci are loc o percepere directa a trasaturilor structurale generale: “triunghiularitatea nu este un produs târziu al abstractizarii intelectuale, ci o experienta directa si mai elementara decât înregistrarea detaliului individual” (*idem*, p. 58). Vedem mai întâi “câinele”, abia apoi îl indentificam si îl deosebim de alti câini, ceea ce din punct de vedere practic s-ar dovedi a fi mai sigur si mai eficient. În acest fel s-ar obtine mai repede reactia adecvata unei anumite împrejurari. Cu toate acestea, sa amintim ca un copil învata foarte repede sa-si recunoasca parintii si sa-i deosebeasca de alte persoane mature. În acest caz, particularul

prevaleaza asupra generalului.

O distinctie similara propune si P. Francastel, discutând despre statutul operelor de arta plastica: “forme – o serie de obiecte oarecare, de monumente sau de tablouri, care constituie stilurile - si Forma - principiul de organizare, modelul, nu concret, ci inventat si organizat pe planul imaginarului, cel care va constitui tipuri pe care le reproduc lucrarile de serie” (Francastel, 1972, p. 113). Formele apar prin repatarea trasaturilor caracteristice, determinante, ale unei figuri originare, ce este luata drept model: “Forma nu este suma detaliilor integrate în ansamblul care constituie opera, ea nu apartine nivelului elementelor si continuturilor, ci nivelului principiilor, adica al structurilor. Ea se identifica cu Schema de organizare care sugereaza asamblarea elementelor, alese ca semnificative datorita nu conformitatii lor cu unele modele eteroclitice, luate din lumea exterioara, ci în functie de legatura lor cu legile proprii ale Schemei organizatoare. Forma este, deci, legata nu de impulsurile venite din lumea exterioara - de domeniul perceptiei – ci de principiile de coeziune ale sistemului – de o problematica a imaginarului” (*idem*, p. 152).

Figura poate constitui ea singura o imagine sau poate fi o parte a acesteia, împreuna cu alte figuri. “Semnul semnifica în timp ce forma *se* semnifica”, trimitând doar la sine. “Forma are un sens care tine însa în întregime de ea, o valoare personala si particulara care nu trebuie confundata cu attributele ce i se impun” (Focillon, 1977, p. 25 – 26).

În ciuda diversitatii formelor, Fernande Saint-Martin (1988) propune un repertoriu, si totodata o clasificare a lor, pornind de la un numar limitat de tipuri elementare, considerate cele mai simple cu putinta si din combinatia carora s-ar putea genera orice alta forma. Dihotomia fundamentala de la care porneste este aceea dintre formele închise si cele deschise, apoi sunt luate în considerare o serie de proprietati generale: directia

liniilor, forma unghiulara sau curba, continuitatea sau discontinuitatea liniei, regularitatea sau neregularitatea, simetria sau asimetria etc. Descrieri similare au fost utilizate si la realizarea programelor grafice pentru calculator.

Termenii de *forma* si *figura* primesc la diferiti autori grade variate de generalitate, pornind de la existenta concreta, perceptibila ca atare, pâna la cea abstracta, cu rol de principiu ordonator. Din perspectiva procesului cognitiv vizual, ele asigura atât posibilitatea individualizarii lucrurilor, cât si a includerii lor în categorii mai generale. *Forma* si *figura* au o valoare semantica, ele contin si transmit informatii noi sau doar le evoca pe cele stiute deja.

3.2.4 Elemente ale limbajului vizual

Elaborarea *imaginii ca obiect ideal* si a sensurilor ei presupune o îndepartare de simpla înregistrare mecanica a unor aspecte exterioare ale obiectelor. Daca acest fapt este de la sine înteles în cazul artelor plastice, se pune întrebarea cum pot sa faca acelasi lucru autorii de imagini instrumentale. Care sunt mijloacele pe care le au la îndemâna pentru a prezenta felul lor propriu de a întelege un anumit eveniment, cum pot sa comunice vizual propria lor interpretare a lucrurilor? Sa amintim câteva dintre aceste modalitati, numite adesea doar *expresive* - poate dintr-un automatism -, desi ele pot atinge lumea abstractiilor si a ideilor: cadrul, compozitia imaginii, culoarea, contrastul, definitia, granulatia, textura, profunzimea de câmp, miscarea subiectului sau a imaginii; la acestea se adauga montajul cinematografic, diferitele forme de colaj sau unele procedee speciale de prelucrare a imaginii, precum solarizarea, separarea de tonuri, grafizarea s.a.

Ne vom opri doar la unele dintre ele, cu titlu ilustrativ, pentru a arata în ce masura este valabila afirmatia ca imaginile foto, cinematografice si de televiziune, sau altele asemenea, s-au

transformat în limbaje cu statut propriu.

Cadrul

Cuvântul vine de la latinescul *quadratum* și desemnează limita care separă câmpul imaginii de restul lumii. Ea poate fi un obiect fizic, precum rama tabloului, sau doar o linie ideală ce întrerupe continuumul unei suprafețe.

Cadrul impune o selecție, doar anumite lucruri vor fi arătate, în timp ce altele vor fi ascunse, fără ca privitorii să-și poată da seama de asta. Dacă ceea ce se lasă deoparte este esențial pentru înțelegerea corectă a unei situații, avem de-a face cu o minciună prin omisiune. De aici, responsabilitatea celui care decide ce va fi cuprins și ce nu în imagine.

Forma cadrului, raportul dintre laturi în cazul patrulaterelor, determină apariția unui anumit spațiu cu proprietăți compoziționale specifice, cu valențe estetice sensibil diferite.

În prelungirea acțiunii sale de separare a imaginii, cadrul acționează ca un semnal, “spunând” privitorului că trebuie să apeleze la anumite convenții de “lectură”.

Compoziția imaginii

Această sintagma desemnează organizarea, cu o finalitate expresivă și semantică, a elementelor din cadru și reprezintă una dintre cele mai importante modalități plastice. Funcția ei semnificativă apare doar în planul *imaginii ca obiect ideal*, dar, cum aceasta se suprapune peste *imaginea obiectului*, peste imaginea documentară, structura compozițională va influența în mare măsură perceperea și înțelegerea obiectului real. Acest joc al ambiguității, ce permite transferul ilegitim de sens dintr-un plan în altul, nu este ușor de observat, mai ales când este realizat cu subtilitate.

Compoziția este unul dintre mijloacele cele mai puternice de construire a sensului imaginii atât în artă, cât și în

comunicarea de tip jurnalistic.

Definitia imaginii

Aceasta caracteristica se refera la cantitatea de informatie vizuala existenta pe unitatea de suprafata. Desi ea nu are sens si nu poate fi înțeleasa decât prin raportare la semnificatia imaginii, nu este totusi o proprietate a semanticii vizuale.

Notiunea de *definitie a imaginii* nu trebuie confundata cu alte doua notiuni destul de apropiate, si anume cu *puterea de separatie*, care desemneaza “facultatea ochiului de a distinge cele mai mici detalii ale obiectelor si se exprima prin marimea inversa celui mai mic unghi sub care doua puncte sau doua linii sunt percepute distinct” (Radulet, 1977, p. 9) sau cu *puterea de rezolutie*, care se refera la capacitatea unui obiectiv foto-cinematografic de a reda în imagine cele mai mici detalii ale subiectului (*idem*, p. 101). O caracteristica similara se întâlnește si la aparatele electronice care opereaza cu imagini: televizoare, monitoare de calculator, scannere etc., a caror *rezolutie* se exprima prin numarul de linii pe ecran sau prin numarul de pixeli.

Problema *definitiei imaginii* a aparut de-abia dupa inventarea cliseului fotografic negativ, când s-a constatat ca într-o imagine pot exista informatii (detalii) ce nu sunt accesibile ochiului uman decât datorita unui artificiu tehnic, marirea imaginii fotografice prin proiectie. Noutatea nu a constatat în faptul ca se reusea sa se introduca informatii inaccesibile într-o imagine, ci în caracterul inaccesibilitatii. Pâna atunci se realizase acest lucru recurgându-se la coduri si simboluri ezoterice, acum aparuse posibilitatea de a face efectiv invizibile detalii altfel accesibile oricui. O bariera intelectuala a fost schimbata cu una pur fizica.

Trebuie precizat ca *definitia imaginii* vizuale nu se confunda cu complexitatea acelei imagini, ele reprezinta

caracteristici diferite. Este posibil ca o imagine, desi poseda o *definitie* mai mare decât a altei imagini, sa fie totusi mai putin complexa. Complexitatea nu depinde de numarul elementelor existente, ci de numarul trasaturilor structurale. “Daca marim de la 10 la 20 numarul de raze egal spatiate dintr-un cerc, numarul elementelor a sporit, dar numarul trasaturilor structurale este acelasi, caci indiferent de numarul razelor, o singura distanta si un singur unghi sunt suficiente pentru a descrie structura întregului” (Arnheim, 1979, p. 69).

Textura

Termenul vine de la cuvântul latin, cu o grafie aproape identica, *textura*, ce însemna “tesatura”, “împletitura”. Prin *textura* se înțelege aspectul suprafetei unui obiect sau material, corelat cu o senzatie tactila specifica. Din punct de vedere vizual, *textura* este data de modul cum se comporta lumina atunci când întâlnește o anumita suprafata. *Textura* unei imagini este alcatuita din microtopografia sa, rezultata prin repetarea unor elemente foarte mici. Chiar si în absenta altor componente plastici ai imaginii, *textura* poate determina aparitia unei linii de separare între doua suprafete cu *texturi* diferite, permitând aparitia conturilor si, în consecinta, a figurilor. Distingerea între diferitele *texturi* se face în functie de felul microelementelor sale si de legea ce guverneaza repetitia lor. Elementul *textural* se caracterizeaza printr-o dimensiune foarte mica si din aceasta cauza perceptia individuala este înlocuita cu o percepere si o înțelegere globala, datorita unui proces mental integrator (Grupul m, 1992, p. 198). *Textura* ofera sugestii tactile, dar si indicatii privind alte proprietati ale materialelor sau obiectelor, cum ar fi “flexibilitate”, “vâscozitate” etc. Pictura iluzionista si-a facut un titlu de glorie din a încerca sa redea cât mai “exact” senzatiile tactile: “Prin secolul al XVI-lea, pictorii europeni, îndeosebi cei din Nord, dezvoltasera într-un grad

extraordinar abilitatile si tehnicile reprezentationale. Pentru ei nu era greu de simulat nici o suprafata tactila. Exista o calitate magica în iluzile pictate de matasuri stralucitoare, sticla transparenta si reflectanta, de metal lustruit si modele complicate tesute pe carpete orientale ce pot fi gasite în picturile unor artisti ca Hans Holbein” (Knobler, 1983, p. 100).

Când discutam despre textura, trebuie sa distingem între trei categorii diferite, ce se suprapun perceptiv, în aceeași imagine:

- a) *textura subiectului real*, pusa în evidenta de prezenta sau absentia reflexelor; intensitatea, pozitia si conturul efectelor de lumina ne dau indicii despre textura unui anumit obiect;
- b) *textura suportului imaginii*, fie ca este vorba de pânza unui tablou sau de suprafata diferit alcatuita a hârtiei fotografice s.a.m.d., structura acestora va fi vizibila, într-o anumita masura, în imagine, modificând-o; performanta tehnica de înregistrare a unui anumit standard video se încadreaza tot la aceasta categorie;
- c) *textura imaginii propriu-zise*, se refera la structurarea materiei fizice din care este ea alcatuita, cum ar fi caracterul pensulatiei, rețeau de crapaturi din stratul de vopsea al unor tablouri ori granulatia din interiorul emulsiei fotografice s.a.m.d. Este vorba de imaginea ca obiect ideal, nu de cea a subiectului, conform clasificarii anterioare.

Contrastul

Printre proprietatile cu variatie continua ale imaginii vizuale se situeaza *contrastul*. Starile sale limita constau, pe de o parte, din prezenta în imagine doar a doua zone, una de alb pur si alta de negru pur (ceea ce înseamna contrast maxim), iar pe de

alta parte, de o suprafata fara nici o diferentiere, complet uniforma pe întreaga întindere (adica un nivel zero al contrastului). Între aceste doua margini sunt posibile o infinitate de trepte intermediare. Modul în care contrastul real al subiectului este transpus în reprezentarea vizuala poate fi controlat într-o masura diferita, în functie de echipamentele utilizate, pentru a obtine un anumit efect sau a sublinia o anumita idee.

3.3 Imaginea vizuala minima

În pofida îndoielilor exprimate de unii teoreticieni asupra posibilitatilor de articulare ale imaginilor, faptul ca ele pot fi segmentate si analizate în unitati cu o anumita identitate, a fost observat înca din Renastere. Diversitatea formelor pe care le poate lua un lucru este reductibila la câteva variante tip. Iata cum clasifica Leonardo da Vinci formele posibile ale nasului, realizând un repertoriu complet pornind de la combinarea a doua caracteristici, cu diferite lor variante: *curbura* (concava, convexa, dreapta) si *locul curburii* (sus, jos – eliminând cea de a treia posibilitate: pozitia mediana). “Partile ce alcatuiesc profilul nasului sunt de opt feluri: 1. fie ca ele sunt deopotriva drepte, deopotriva concave sau deopotriva convexe; 2. sau sunt neegal drepte, de concave sau de convexe; 3. sau sunt drepte în partea de sus si concave în partea de jos; 4. sau sunt drepte în partea de sus si convexe în cea de jos; 5. în partea de sus sunt concave, iar jos drepte; 6. sau în sus sunt concave si jos convexe; 7. sau în sus sunt convexe, iar jos drepte; 8. sau, în sfârșit, când sunt sus convexe si jos concave” (da Vinci, 1971, p. 98). De remarcat dificultatea consemnarii verbale a unor posibilitati altfel usor de reprezentat grafic.

Tehnicile de investigare criminalistica au pornit de la o

idee asemanatoare si au pus la punct un procedeu pentru identificarea persoanelor cautate. Pe baza descrierilor furnizate de martori se construiesc un *portret robot* prin selectarea câte unei variante din “repertoriul” elementelor constitutive ale fizionomiei. Descrierea verbala a fizionomiei este înlocuita cu o “descriere” vizuala, iar pentru a usura sarcina martorului si, totodata, pentru a da un mai mare grad de obiectivitate, sunt definite elementele componente, iar nu configuratia lor, aceasta aparând ca o consecinta a celor dintâi.

O atitudine pragmatica similara îi caracterizeaza astazi si pe autorii de programe pentru calculator. Fara sa se lase influentati de discutiile teoretice, oarecum sterile din punctul lor de vedere, asupra caracterului discret sau nediscret al imaginii, ei au de rezolvat o problema concreta: analiza si sinteza imaginilor.

Pentru a distinge *în mod automat* datele importante de cele neimportante, pentru a reusi recunoasterea formelor si stabilirea relatiilor dintre ele, se recurge la trei mari strategii, caracterizate prin tipul de date pe care le prelucreaza: algoritmi de nivel scazut trateaza imaginea ca o colectie de puncte independente, plecând de la caracteristicile fiecaruia (intensitate, culoare, vector de miscare etc.), algoritmi de nivel mediu unesc punctele ce poseda caracteristici similare într-o suprafata mai mare si calculeaza câteva informatii geometrice simple despre aceste regiuni (arie, perimetru, topologie), iar algoritmi de nivel înalt folosesc informatii geometrice pentru a grupa segmentele de imagine astfel obtinute într-un obiect primitiv (Blanford, 1988).

Aceste exemple arata, dincolo de orice îndoiala, ca segmentarea imaginii nu numai ca este posibila, ci se si utilizeaza în mod curent. Ramâne doar de explicat cum se obtine acest lucru. Divizarea imaginii se poate realiza în doua directii, indicate de opozitia *digital vs analogic*. Prima varianta

transforma câmpul imaginii în puncte sau câmpuri geometrice de marime egala, ale caror caracteristici (culoare, stralucire etc.) sunt codificate numeric, rezultând o mare cantitate de informatie ce nu prezinta interes pentru semiolog. Este o informatie obtinuta oarecum “mecanic”, ea nu tine seama de ce anume este reprezentat vizual. Prin digitizare întreaga suprafata a imaginii este tratata uniform, ca un obiect, nu ca un mesaj. Reprezinta o abordare cantitativa, nu calitativa. O directie importanta a cercetarilor actuale se plaseaza la un alt nivel, fiind îndreptata spre recunoasterea formelor, adica a unor elemente variabile între anumite limite, dar cu proprietati specifice, cu alte cuvinte având o identitate.

Segmentarea conform criteriului analogic (sau iconic) decupeaza câmpul imaginii în parti cu sens, a caror suprafete cuprind elemente recognoscibile. Evident ca aceasta forma de segmentare seamana destul de putin cu aceea din planul limbajului verbal. Dar asta nu justifica nicidecum absolutizarea deosebirii dintre ele, si concluzia ca imaginea este un mediu continuu, nesegmentabil, nedecompozabil. Daca discutia se opreste aici, constatarea facuta nu depaseste nivelul simplei observatii. Diferenta nu este atât de radicala, pe cât pare la prima vedere, din cel puțin doua motive. În primul rând, pentru ca nu exista nici un temei ca segmentarea din planul limbajului verbal sa fie luata drept model si norma. O asemena optiune nu constituie decât un reflex al centrismului exercitat de lingvistica. În al doilea rând, si la nivelul propozitiei sau al frazei exista o anumita continuitate, fara de care nici nu ar aparea întelesul acestora - mai exact, o dubla continuitate. Pe de o parte, continuitatea creata prin participarea la un sens comun, iar pe de alta, cum arata E. Verón: “pare imposibil sa se stabileasca o relatie stricta între modelul fonologic binar construit în termeni de trasaturi distincte si fenomenele acustice analizate din punctul de vedere al proprietatilor lor acustice. Se pare ca foneticienii nu

au gasit criteriul operational pentru a diviza fluxul acustic în unitati discrete care ar putea sa corespunda unitatilor abstracte numite <foneme>. La nivelul structurii sale fizice, limbajul apare ca un fenomen continuu” (Verón, 1970, p. 58).

Sa revenim acum la problema imaginii minime. Vom constata ca avem de a face cu trei situatii distincte. Pentru semnul vizual conventional, problema minimului aproape ca nu are sens de vreme ce forma sa a fost stabilita chiar prin actul conventiei: minimul se identifica cu semnul însusi. Am spus “aproape” având în vedere acele situatii când conventia constiuie nu un semn, ci un supra-semn (o combinatie de semne necodificate explicit), un *text* ce lasa deschisa posibilitatea unei segmentari interne, fara pierderea sensului. Si în cazul *relatiei indiciale* minimul se confunda cu semnificantul: un fenomen fizico-chimic având propria sa identitate ontologica. Dar si aici apare exceptia indicelui mai mult sau mai putin analizabil.

Situatia cea mai interesanta este oferita de *relatia iconica*. Segmentarea sau articularea sa analogica se poate face în trei sensuri distincte: a) identificarea unor “sub-semnificanti” cu valoare autonoma; b) identificarea unor trasaturi distincte, si c) identificarea structurii caracteristice.

Pentru primul caz, sa luam, ca exemplu, o imagine cu doua subiecte: un om stând în fata unei case. Examinând cele doua subiecte pe fiecare în parte, ele vor ramâne tot imagini. Sa mergem mai departe: atât “omul”, cât si “casa” sunt compuse dintr-o serie de elemente: “cap”, “brate”, “trunchi” etc., respectiv “acoperis”. “pereti”, “usa” etc. Dar si aceste elemente sunt înca imagini, iar subiectele lor pot fi recunoscute ca atare. Operatia de identificare (de recunoastere) este mai simpla atunci când “omul” sau “casa” sunt privite în întregul lor si ceva mai dificila când vor fi cercetate doar fragmente ale acestor întreguri. Dar si aceste fragmente sunt compuse din imaginile unor “sub-fragmente” (imaginea acoperisului se compune din

imaginile tiglelor). O asemenea analiza poate avea mai multe trepte, în funcție de subiect. Sub-semnificanții constituie unitățile nivelului $n - 1$. Dacă fiecare sub-semnificant se poate segmenta, vor rezulta unități de nivel $n - 2$, după cum unitățile prime se pot asocia, rezultând supra-unități de nivel $n + 1$, și așa mai departe (Grupul m, 1992, p. 149). Se observă că nivelul unităților este constituit aleator în raport cu subiectul în cauză, el depinzând de nivelul în care se plasează mesajul.

Înțelegerea imaginii la un prim nivel, adică recunoașterea a ceea ce ea reprezintă, devine din ce în ce mai dificilă pe măsură ce detalierea avansează. Se va ajunge, la un moment dat, la situația în care imaginea nu va mai spune nimic, subiectul ei ne mai fiind recunoscut; este momentul în care câmpul imaginii se transformă într-o suprafață pe care se disting zone cu tonalități diferite, o configurație grafică neutră, lipsită de semnificație. Rezultă că *imaginea minimă* este acea imagine care, printr-o detaliere (segmentare) suplimentară și-ar pierde înțelesul, transformându-se într-o configurație neutră sau ambiguă. Pe măsură ce detaliem imaginea, înțelegerea (recunoașterea) detaliului depinde tot mai mult de ansamblul în care este integrat, sporind astfel rolul relației contextuale în semnificare. Astfel, conturul unei frunze va fi identificat relativ ușor dacă este privit în ansamblul ei. În schimb, dacă se separă un fragment din această imagine, el va fi recunoscut cu atât mai greu, cu cât mărimea fragmentului va fi mai mică. Condiționarii prin care identificarea detaliului depinde de întreg, îi corespunde o condiționare inversă, ce presupune dependența recunoașterii unui întreg de identificarea detaliilor. Este o condiționare reciprocă, ce acționează concomitent, nu succesiv. Acțiunea acestei relații depinde de cantitatea de informație oferită vizual. Imaginea unui om, de exemplu, nu este semnul iconic al acelui om sau al omului în general, decât în cazul unei imagini foarte schematice, de genul celei pe care o desenează copiii, unde un

cerc reprezinta capul, iar niste linii bratele, trunchiul si picioarele. Daca o asemenea imagine este segmentata, chiar si numai în doua parti, nu se va mai recunoaste ce anume reprezinta. În schimb, chiar daca se segmenteaza în bucati destul de mici imaginea fotografica a unui om, se va recunoaste ce reprezinta fiecare dintre fragmente: un brat, un deget etc.. Desigur ca exista o limita, dincolo de care identificarea nu mai este posibila. Aceasta limita depinde de câtiva factori, precum marimea negativului, distanta de fotografiere, calitatea obiectivului etc., care, toate împreuna, conditioneaza cantitatea de informatie existenta pe unitatea de suprafata a imaginii: cu cât vor fi mai multe detalii (deci, mai multa informatie), cu atât dimensiunile fragmentelor la care mai este posibila identificarea vor fi mai mici. Pe lângă cantitatea de informatie, conteaza si calitatea ei, adica prezenta într-un fragment sau altul a unor trasaturi definitorii.

A doua modalitate de segmentare a imaginii, dupa aceea prin sub-semnificanti, discutata mai sus, propune unitati ce nu corespund nici unei categorii, ci doar se lasa descrise ca simple caracteristici formale ce permit recunoasterea unei anumite categorii (de exemplu, un “cap” va fi descris ca o structura de linii curbe si drepte, organizata într-un anumit fel). Daca în cazul anterior se poate vorbi de o descompunere în sub-entitati, în cel de fata întâlnim o segmentare în “marci” (Grupul m, 1992, p. 149).

Problema *imaginii minime* apare nu numai în legatura cu analiza prin detalieri, ci si în legatura cu cea de a treia formula de analiza, care vizeaza structura. Imaginea initiala nu este descompusa în unitati discrete, ci i se “filtreaza” detaliile, suprimându-se anumite trasaturi. Aceasta operatiune faciliteaza recunoasterea referentului¹², atunci când sunt eliminate amanuntele nesemnificative si o va îngreuna, daca dispar elemente definitorii, structurale. *Imaginea minima* va fi, si în

acest caz, acea imagine situata la limita pierderii "lizibilitatii". În ambele situatii, minimul imaginii depinde de existenta unui minim de sens.

Imaginea este si ramâne un *text* chiar si în cazul *imaginilor minime*, deoarece au un "interior", ceea ce presupune o anumita structura si organizare. Elementele astfel relateate sunt delimitabile doar în plan mental, nu si în planul real al imaginii, pentru ca orice actiune de segmentare reala ar duce la disparitia imaginii propriu-zise. Cuvântul este decompozabil în litere, care au o existenta si o semnificatie proprie codificata. În schimb, *imaginea minima* se compune din elemente ce au semnificatie proprie, dar nu si o existenta independenta. În planul mesajului vizual, acestea depind de un ansamblu integrator, cu toate ca în planul referintei au propriul lor denotat.

Într-o imagine vedem o "casa" pentru ca vedem o "fereastră", un "acoperis", "ziduri", o "usa" etc. Iar "fereastră", "usa" etc. vedem, în primul rând, pentru ca exista anumite configuratii grafice, iar în al doilea rând, pentru ca vedem "casa". Afirmatie surprinzatoare ce duce cu gândul la o întemeiere în cerc. Dar de fapt, este vorba de o întemeiere reciproca, nu succesiva, ci simultana. Descifram întregul pentru ca descifram partile sale componente, iar partile componente pentru ca sesizam întregul, totul bazat pe diferentierile grafice (culoare, textura, linii etc.).

Pâna aici, discutia s-a referit doar la imaginile statice. Dar care este unitatea minima temporala, pentru imaginile în miscare ? Planul cinematografic, adica înregistrarea continua din momentul pornirii aparatului de filmat pâna în momentul opririi lui, constituie un interval prea mare, nerelevant pentru discutia de fata. Ch. Metz (1971) propune *fotograma*¹³ drept cel mai mic segment cinematografic pe axa sucesiunilor. Criticilor care afirma ca o astfel de segmentare nu poate conduce cu adevarat la analiza mesajului filmic, el le raspune ca nu limbajele au unitati

minimale, ci codurile. Prin urmare, *fotograma* nu este un instrument pentru analiza întregului mesaj filmic, ci doar pentru înțelegerea unuia dintre multele coduri ale filmului, “cel care organizează logica spatio-temporală cea mai uzuală în interiorul unei secvențe” (*idem*, 143). Fără îndoială că “fotograma” este un instrument sărac și insuficient de fin pentru a analiza diversitatea imaginilor în mișcare. Abordarea ar fi globală și nespecifică.

3.4 Codurile vizuale și articularea lor

În “*Sémiologie des messages visuels*”, U. Eco (1970) constată existența a două poziții opuse, ce pornesc de la faptul evident, de necontestat, că sistemele semiotice mai slabe decât limba naturală reușesc să comunice: una dintre aceste poziții neagă natura semiotică a comunicării nonverbale, spunând că ar fi vorba de o comunicare fără cod, iar cealaltă caută cu orice preț să demonstreze că aceste sisteme de comunicare au totuși o dublă articulare, în conformitate cu modelul oferit de limba naturală.

Pentru prima poziție, paradigmatică este argumentarea făcută de R. Barthes (1964). El porneste de la întrebarea, pe care o consideră ca fiind cea mai importantă pentru semiologia imaginilor, dacă reprezentarea analogică este alcătuită dintr-un sistem de semne sau din simple aglutinări de simboluri? R. Barthes alege pentru analiză o imagine publicitară aparținând firmei *Panzani*: “pachete de paste făinoase, un saculeț, roșii, cepe, ardei, o ciuperca, toate ieșind dintr-o plasă întredeschisă, în tente de galben și verde pe fond roșu”. Opțiunea pentru o imagine de acest tip este motivată prin faptul că “în publicitate semnificația imaginii este hotărât intențională” și “dacă imaginea conține semne, atunci putem fi siguri că în publicitate aceste semne sunt bogate și formate în scopul unei /cât/ mai

lesnicioase citiri”. Lasând deoparte componenta verbala, alcatuita din legenda însotitoare si cuvintele de pe etichetele reprezentate, ramâne imaginea propriu-zisa, ce urmeaza a fi analizata. Ea cuprinde câteva semne discontinue, de natura iconica: “ideea ca în scena reprezentata este vorba de o întoarcere de la piata” si careia i se asociaza doua valori, “aceea a prospetirii culinare si aceea a pregatirii culinare”, ultima, ca opusa ideii de produs conservat. Semnificantul vizual al acestor semnificati este o “plasa întredeschisa care lasa sa se împrastie pe masa cumparaturile, ca la <despachetare>”. Un al doilea semnificat este Italia, respectiv “italienitatea”, sugerate de cele trei culori galben, verde si rosu, existente în imagine. Un alt tip de semn, de natura plastica, îl constituie compozitia imaginii, care evoca tablourile cu “naturi moarte”. Pentru înțelegerea acestei categorii de semnificanti iconici este nevoie de anumite cunostinte culturale, de exemplu, sa cunosti culorile natioanle ale Italiei. Daca aceste semne ar fi eliminate din imagine, ea tot ar mai pastra “un anumit material informational”. R. Barthes considera ca, si aici este nucleul argumentatiei sale, ”lipsit de orice alte cunostinte, eu continuu sa <citesc> imaginea, sa <înțeleg> ca ea întruneste în acelasi spatiu nu numai forme si culori, ci si un anumit numar de obiecte identificabile (ce pot fi numite). Semnificatii acestui cel de al treilea mesaj, sunt formati din obiectele reale ale scenei, iar semnificantii – din aceleasi obiecte fotografiate, deoarece e evident ca în reprezentarea analogica raportul dintre lucrul semnificat si imaginea semnificanta nemaifiind <arbitrar> (asa cum se întâmpla în limbaj), nu mai e nevoie sa pregatesti releul unui al treilea termen, în speta imaginea psihica a obiectului. (...) Altfel spus, semnul acestui mesaj nu mai este extras dintr-o rezerva institutionala, el nu este codificat, si avem de-a face cu paradoxul (...) unui *mesaj fara cod*”.

Afirmatia lui R. Barthes, ca “lipsit de orice alte

cunostinte, eu continuu sa <citesc> imaginea”, are o anumita ambiguitate. Luata în sens propriu, strict, ea este de nesustinut. Poate mai apropae de adevar ar fi fost sa se spuna ca nu exista un cod explicit, conventional. Chiar autorul, câteva rânduri mai departe, tine sa-si atenuze pozitia spunând ca: “pentru a citi acest ultim (sau prim) nivel al imaginii nu avem nevoie de alte cunostinte decât acelea care sunt atasate de perceptia noastra: ele nu sunt nule, caci trebuie sa stim ce anume este o imagine (...) si ce e o rosie, o plasa, un pachet de paste fainoase”. Numai ca aceste cunostinte nu se deosebesc de cele anterioare: tine de cultura unei anumite civilizatii de a stii ce este (si cum arata) o cutie de paste fainoase sau o plasa pentru cumparaturi, nu de natura umana asa cum pare sa sugereze R. Barthes, atunci când le caracterizeaza drept “cunostinte aproape antropologice”. Ceea ce nu înseamna sa renuntam la o idee prezenta, destul de discret, care schiteaza existenta unui nivel fundamental, pe baza caruia ar fi posibile celelalte nivele semiotice ale imaginii. În ce consta el, vom vedea mai încolo.

O alta observatie, se refera la opinia lui R. Barthes ca nu mai este nevoie de un al treilea element, cu rol de releu, de imaginea psihica a obiectului, pentru a înțelege imaginea aceluia obiect. Pentru a putea respinge partial aceasta afirmatie, trebuie sa facem mai întâi o distinctie, ce prea ades ignorata: cele mai multe imagini sunt, de fapt, combinatii de imagini. Simplificând puțin lucrurile vom spune ca exista “imagini minime” si combinatii de “imagini minime”. La primul nivel este posibila doar *recunoasterea* obiectului a carui imagine este examinata, de abia la al doilea nivel apare posibilitatea *înțelegerii* imaginii, adica *înțelegerea* unei combinatii necunoscute, pe care cel ce priveste imaginea nu a mai întâlnit-o, sau *recunoasterea* unei combinatii deja cunoscute. Prin urmare, exista doua procese distincte, ce se întrepatrund în citirea unei imagini. *Recunoasterea* nu se poate realiza fara contributia celui de al

treilea element (vezi modelul global al decodajului vizual, propus de Grupul m, 1992, pp. 90 – 93). Recunoasterea celor mai banale lucruri din jurul nostru presupune o comparare a percepției dintr-un moment dat cu un repertoriu de modele, imagini interioare mai mult sau mai puțin abstractizate sau seturi de caracteristici ce descriu câmpuri semantice atasate câte unei notiuni, ceea ce ar corespunde, în primul caz, unor modele analogice, respectiv, discrete, în al doilea. Se parcurg etapele discutate anterior: *moment al ocurenței – ocurența - tip*. Numirea obiectelor, invocată de R. Barthes, fiind rezultatul unui proces de recunoaștere, implica, deci, utilizarea unui al treilea termen.

Dacă ne întoarcem la afirmația de la care am pornit, și anume că imaginea poate fi citită chiar și în lipsa unor cunoștințe culturale, întemeiate conventional, credem că doar o parte din ea ar putea fi acceptată - aceea care este redată prin următoarea formulare: spre deosebire de cuvânt, în imagine (în codurile iconice) sunt consemnate informații despre denotat, pe când în cazul celorlalte coduri, aceste informații sunt atasate, aflându-se în afara semnificativului.

Răspunsul la întrebarea dacă este posibil un *mesaj fără cod* nu poate fi dat decât prin luarea în considerare a modelului urmat în producerea lor (vezi subcapitolul 3.5). Astfel, într-o fotografie, la nivelul imaginii minime, va funcționa o comunicare fără cod explicit, sau, dacă vreți, cu un cod ce ar putea fi numit “natural”, bazat pe cunoștințele noastre empirice cotidiene; tot așa precum atunci când recunoaștem lucrurile din jurul nostru nu este vorba de un cod propriu-zis, ci de, cel mult, limite și marje de eroare acceptate consensual. La nivelul meta-imaginei, adică al combinațiilor de imagini minime, vor apărea codificări culturale, unele dintre ele propriu-zis conventionale. În schimb, într-un desen ce aparține repertoriului unui cod explicit, cum ar fi cel al indicatoarelor din locurile

publice, aeroporturi, gari etc., chiar si în recunoasterea si înțelegerea imaginilor minime intervine conventia.

U. Eco (1970) ia o distanta critica atât fata de solutia comunicarii fara cod, cât si fata de aceea a gasirii cu orice pret, în cazul imaginilor, a unei duble articulari de tip verbal. El porneste de la ideea ca ar fi o greseala sa privim orice act de comunicare doar prin prisma exigentelor manifestate de modelul limbii naturale. Tezei ca nu exista limbaj fara dubla articulare, U. Eco îi raspunde propunând pastrarea numelui de "limba" exclusiv pentru limbajul natural, urmând ca toate celelalte sisteme de comunicare sa fie considerate drept sisteme de coduri. În argumentarea pozitiei sale se sprijina pe contributiile lui Luis Prieto. Acesta numeste *figuri* unitatile celui de al doilea nivel de articulare, corespunzatoare *fonemelor*, iar pe cele ale primei articulari *semne*. Unitatea care corespunde unui enunt al limbii, este numita *sem*. Astfel, lumina aprinsa a semaforului nu corespunde unui cuvânt, ci unei propozitii care verbalizeaza indicatia transmisa de culoarea respectiva. La fel, spune U. Eco, siluetei desenate a unui cal nu îi corespunde doar cuvântului "cal", ci o serie de enunturi care descriu acel cal. Prieto arata ca este posibil sa gasesti *seme* decompozabile în *figuri*, dar nu si în *semne*, adica decompozabile în elemente cu valori de diferentiere, fara ca ele însele sa aiba semnificati.

Fiecare dintre articulari, spune Prieto, fiind independenta una de alta, rezulta ca toate combinatiile dintre absenta si prezenta lor sunt posibile. Prin urmare, se poate vorbi de urmatoarele clase de coduri:

I. Coduri care nu prezinta nici o articulare, *semele* fiind nedecompozabile.

Exemple: a) coduri cu *sema* unica - bastonul nevazatorului semnifica "sunt nevazator", dar absenta lui nu are o semnificatie contrara; b) luminile semaforului nu sunt decompozabile si nici

articulabile în structuri mai mari; c) linii de autobuz denumite cu o singura cifra sau litera.

II. Coduri care nu au decât a doua articulare: *semele* nu sunt decompozabile în semne, ci în figuri care nu reprezintă fragmente ale semnificatului.

Exemple: a) numărul din două cifre ce denumește o linie de autobuz indicând un anumit traseu, sema este decompozabilă în cifre, dar ele nu au nici o semnificație în interiorul codului respectiv; b) semnele navale realizate cu ambele brațe, gestul fiecărui braț, luat separat nu înseamnă nimic; luate împreună pot semnifica o cifra sau o literă care, la rândul ei, să primească o anumită valoare de enunț printr-o convenție.

III. Coduri care nu au decât prima articulație: *semele* sunt analizabile în semne, dar, după aceea, nu și în figuri.

Exemple: a) numerotarea camerelor de hotel cu două cifre, prima arată etajul, cealaltă numărul camerei; dacă la un etaj ar fi mai mult de nouă camere, atunci cifra care le-ar indica pe acestea din urmă, ar putea să fie descompusă în două figuri fără semnificație; b) semne rutiere cu *seme* decompozabile în semne comune cu alte indicații rutiere.

IV. Coduri cu dubla articulație: *seme* analizabile în semne și figuri.

V. Coduri cu articulație mobilă - în această categorie U. Eco a reunit celelalte combinații prezentate de L. Prieto în volumul *Messages et signaux* (1966), pornind de la o caracteristică importantă a lor: se pot găsi *seme* și *figuri*, dar nu întotdeauna de același tip; *semele* pot deveni *figuri* și invers, *figurile* pot deveni *seme*, alte fenomene pot lua

valoare de *figuri* etc.

În privința codurilor iconice, U. Eco afirma, în “*Sémiologie des messages visuels*”, ca “asa zisele semne iconice sunt seme, unitati complexe de semnificati, adesea analizabili ulterior în semne precise, dar dificil de facut în privința figurilor”. În fața profilului unui cal, al cărui contur este o linie continua, se pot recunoaște semnele care denotă “cap”, “coada” sau “ochi”, dar este mult mai dificil de precizat care sunt elementele ce alcatuiesc cea de a doua articulare.

Cercetarea experimentală care ar încerca să urmărească schimbarea semnificației semnului, de exemplu “cap”, prin modificarea succesivă a diferitelor părți componente ale desenului, ar fi anevoioasă. Din această cauză U. Eco consideră că este suficient dacă spunem că un cod iconic alege drept trasaturi pertinente, la nivelul *figurilor*, entități aparținând unui cod mai analitic, și anume, codul perceptiv. Iar aceste semne nu denotă decât pentru că sunt inserate în contextul unei seme. Se pot recunoaște semnele “cap” sau “ochi” din silueta calului numai pentru că fac parte din desen, aceleași configurații grafice, în alt context, vor avea un alt înțeles sau nu vor avea nici unul. Este ceea ce se întâmplă atunci când decupăm o imagine, partea extrasă, dacă este suficient de mică, nu va mai fi înțeleasă. Piese de *puzzle* nu conțin decât linii și pete de culoare, dar asamblate oferă o imagine. Prin urmare, semele iconice constituie prin ele însele un cod ce conferă înțeles (semnificații) elementelor sale analitice. U. Eco formulează două concluzii: în primul rând, catalogarea acestor *figuri* este sarcina unei psihologii a actului percepției ca act de comunicare; iar în al doilea rând, deoarece recunoașterea semnelor iconice apare la nivelul sema-context-cod, catalogarea imaginilor figurative, în măsura în care sunt codificate, trebuie să se producă la nivelul unităților reprezentate de *seme*, ceea ce este suficient pentru o

semiologie a comunicării vizuale.

U. Eco descrie zece categorii de coduri care acționează separat sau simultan în comunicare:

1. *Coduri perceptive*: studiate de psihologia percepției. Ele stabilesc condițiile unei percepții suficiente.
2. *Coduri de recunoaștere*: ele structurează blocurile condițiilor percepției în *seme* – care sunt blocuri de semnificați, în funcție de care recunoaștem obiectele percepute sau ne amintim de obiectele pe care le-am perceput (de exemplu, dungi negre pe un fond alb, în cazul unui animal de o anumită formă, identifica zebra). Adesea, plecând de la aceste semne se clasează obiectele.
3. *Coduri de transmisie*: structurează condițiile //fizice// care permit senzația utilă unei percepții determinate a imaginilor, cum ar fi granulația unei fotografii sau numărul liniilor ce formează imaginea într-un anumit standard de televiziune.
4. *Coduri tonale*: sunt numite astfel sisteme de variante deja conventionalizate, precum conotațiile legate de “forta”, “tensiune”, “gratios” etc. Elementele iconice sunt însoțite ca un mesaj adăugat, complementar.
5. *Coduri iconice* cele mai multe dintre ele se bazează pe elemente perceptibile, realizate pornind de la codurile de transmisie. Ele se articulează în *figuri*, *semne* și *seme*.
 - a) *Figuri*: condițiile de percepție (de exemplu, raportul figura-fond sau contrastele de lumină) transcrise în semne grafice în conformitate cu un cod. Codul nu este încă recunoscutibil, dar asta nu înseamnă că el nu există, pentru că dacă se alterează dincolo de o anumită limită raportul dintre figuri, condițiile de percepție nu mai sunt

denotate. Figurile au un număr infinit¹⁴ și nu sunt întotdeauna discrete.

- b) *Semne*: denotează prin artificii grafice convenționale *seme* de recunoaștere (nas, ochi, zapada) sau cu ajutorul unor “modele abstracte”, simboluri, diagrame conceptuale (precum cercul cu raze ce desemnează soarele). Adesea sunt greu de analizat în cadrul unui *sem*, deoarece apar într-un continuum grafic. Nu sunt recunoscutibile decât integrate în *sema*.
 - c) *Seme*: reprezintă ceea ce se numește de obicei ”*image*” sau, mai puțin precis, “*semn iconic*” (un om, un cal etc.) și constituie, în fapt, un enunț complex. Ele alcătuiesc circumstanța comunicării și totodată sistemul care permite existența opozițiilor semnificative.
6. *Coduri iconografice* aleg ca semnificant semnificații ai unor coduri iconice pentru a conota *seme* culturale, mai complexe (nu doar “om” sau “cal”, ci “*pegas*” sau “*bucefal*”). Ele pot fi recunoscute în pofida variațiilor iconografice datorită faptului că au în componența lor *seme* de recunoaștere foarte vizibile.
 7. *Codurile de gust și sensibilitate*: stabilesc conotațiile *semelor* din codul precedent, astfel un templu grec poate să conoteze “*frumusețe armonioasă*”. Aceste conotații depind de contextul din momentul apariției, dar și din acela al receptării.
 8. *Codurile retorice*: apar prin conventionalizarea și asimilarea socială a unor soluții iconice inedite, care devin astfel modele sau norme de comunicare.
 9. *Coduri stilistice*: soluții originale determinate sau codificate de stilistică vizând obținerea unei marci

personale.

10. *Codurile inconstientului*: sunt capabile sa obtina anumite identificari sau proiectii, de a stimula anumite reactii sau de a exprima situatii psihologice.

La finalul acestei tipologii, U. Eco nuanteaza înțelegerea notiunii de “cod”, în multe cazuri fiind vorba doar de *lexicuri conotative* sau de simple *repertorii*, care nu se structureaza în sisteme de opozitii, ci stabilesc doar o lista de semne ce se articuleaza dupa un cod subiacent.

Ch. Metz (1969) porneste de la ideea ca, în general, un “limbaj” vizual nu este omogen, adica el nu este alcatuit dintr-un singur cod, ci din mai multe, ce apar în acelasi timp, întretesute. Astfel, filmul nu constituie un cod unitar, aparținând unui sistem omogen si care ar putea sa poarte un singur nume: “cod cinematografic”, ci se întâlnesc coduri diverse - perceptiv, lingvistice, plastice, culturale, coduri ale montajului etc. – care alcatuiesc un singur mesaj. Garroni face distinctia între limbaje compozite, care se manifesta în “materii” senzoriale diferite, si limbaje eterogene, unde mai multe coduri diferite actioneaza în acelasi “material”.

Spre deosebire de Garroni, care considera ca specificul unui limbaj este dat doar de o anumita combinatie particulara a diferitelor coduri, Ch. Metz apreciaza ca pe lângă aceasta “formula” proprie de combinare, exista si coduri specifice, aparținând unui anumit limbaj sau grup de limbaje, fiind atasat unei caracteristici comune: “Fie un sistem semnificativ al clar-obscurului, specific atât picturii, cât si fotografiei în culori; în actul consumarii culturale, acest sistem va fi resimțit ca specific în ambele cazuri”.

Sa analizam “contrastul” si valoarea sa de cod: atât în cazul perceptiei directe a subiectului, cât si în cazul imaginii subiectului, prin contrast se înțelege raportul dintre zona cea mai întunecata si cea mai luminoasa. Prin urmare contrastul este un

raport între cantitati de lumina provocat de suprafata diferit reflectanta a obiectelor (caraterizata printr-o marime numita *albedo*), în lumea reala, iar în privinta imaginii, de suprafete diferit colorate/înnegrite sau de portiuni cu densitati diferite, în cazul imaginilor privite prin transparenta (negative foto sau diapozitive). Raporturile (contrastele) reale sunt reprezentate, nu redade întocmai, în imagine prin *alte* raporturi (nici macar în fotografie nu se *redau* raporturile din realitate !). Suporturile acestor raporturi (contrast) nu pot fi numite, sub influenta semiotica, semnificanti pentru ca ei nu semnifica, ci doar ocazioneaza aparitia unui fenomen receptat ca atare de analizatorii vizuali. *Semnificant* este raportul dintre intensitati (contrastul) din imagine, care are drept *semnificat* raportul dintre intensitati (contrastul) din realitate sau o anumita semnificatie, în cazul în care o anumita abatere de la redarea “corecta” a contrastului devine procedeu stilistic. Am preferat sa vorbesc despre o relatie si sa pun “contrastul” în paranteza pentru a evita pericolul unei reificari involuntare a fenomenului discutat.

De remarcat ca elementele (suprafetele) grafice care ocazioneaza “contrastul” nu pot fi numite semnificanti ai acestui fenomen si pentru faptul ca ele participa la constituirea altor “figuri”, caracterizate printr-un *iconism topologic*, figurativ, în timp ce redarea contrastului reprezinta un *iconism vizual netopologic*. Prin urmare, consideram ca existenta în imagine a factorului contrast nu se datoreaza unei operatii de codificare, el este prezent ca o caracteristica intrinseca imaginii, fiind perceput ca atare. Doar abaterea de la “normalitate” poate primi o functie stilistica.

Contrastul actioneaza la mai multe nivele ale imaginii, exista un contrast al obiectelor din imagine, un contrast al scenei, dar si un contrast al fotografiei ca atare, rezultat din însumarea diferitelor variabile ale lantului tehnologic (tipul obiectivului foto, al materialelor fotosensibile, precum si al

revelatoarelor utilizate). Fara îndoiala ca asemenea disocieri reprezinta subtilitati care nu sunt observate de privitorul obisnuit, decât daca se abat destul de mult de la nivelele considerate normale. În cel mai bun caz se va remarca faptul ca o imagine sau alta este “spalacita” sau ca nu este “clara”, termeni prin care se încearca traducerea cu ajutorul vocabularului comun fapte vizuale al caror înteles scapa.

Exista doua acceptii ale notiunii de cod, una *tare*, ce implica existenta unui act de vointa colectiva prin care se instituie un anumit sistem de semnificare, si alta *moale*, ce desemneaza corespondentele aparute prin forta legilor naturii, corespondente pe care omul le-a constatat si le foloseste. Actul de vointa reducându-se, în acest ultim caz la consensul folosirii lor, nu si la instituirea lor. Exista o mare diferenta între cele doua genuri de corespondente, primele fiinteaza doar pe baza conventiei, pe când celelalte sunt independente de ea. Nedistingerea între aceste sensuri poate duce la o interpretare conventionalista a codurilor existente în imaginile de tip instrumental, asa cum se va vedea în subcapitolul urmator. Deoarece nu întotdeauna se deduce din context care este sensul utilizat, poate ca ar fi mai bine daca ar exista doua cuvinte diferite, s-ar evita astfel confuziile si transferul ilegitim de sens.

3.5 Moduri de producere a imaginilor vizuale

Cercetarea imaginilor vizuale a avut ca obiect de studiu privilegiat artele plastice. Numeroase alte categorii de imagini, îndeosebi cele aparute foarte recent în stiinta si tehnica, nu s-au bucurat de acelasi tratament favorabil. A continua aceasta discriminare prezinta riscul de a lasa deoparte un domeniu larg, cu multe directii si extrem de dinamic, aflat în plina expansiune. Numeroasele noutati aparute în imagistica stiintifica si tehnica

au impus, credem, o schimbare de accent. Perspectivii tradiționale, oferite de istoria și critica de artă, i s-au adăugat în ultimii treizeci de ani studiile realizate de pe pozițiile teoriilor semiotice și ale comunicării. Analiza epistemologică ar putea să constituie, probabil, viitorul pas. Câteva lucrări interesante au și apărut deja. Posibilitățile extraordinare oferite de calculatoarele electronice, posibilități considerate până nu demult, doar simple utopii, constituie astăzi o adevărată provocare intelectuală nu doar prin performanțele în sine, ci și prin largă lor răspândire. Aceste schimbări, nu cred să exagerăm dacă le numim fundamentale, ar presupune și noi modalități de abordare a imaginii. Probabil că ar trebui pornit de la reconsiderarea statutului ei. Imaginea vizuală nu mai este doar un obiect de artă, mai mult sau mai puțin inspirat, sau un prilej de ieftină încântare, ci a devenit un instrument redutabil de cercetare științifică, cu aplicabilitate în numeroase domenii. Formele prin care contribuie la procesul cognitiv s-au diversificat. Ea participă atât în fazele inițiale de colectarea a informației, cât și în fazele ulterioare, de generalizare teoretică, de testare și de comunicare.

Pentru a înțelege mai bine natura imaginilor vizuale, îndeosebi a celor ce nu aparțin artei, le vom analiza din perspectiva modului în care sunt produse. Se pot distinge trei mari categorii:

- 1) *imagini artizanale* – unde sunt cuprinse toate reprezentările artelor plastice (picturi, gravuri, desene, mozaicuri, fresce etc.), precum și cele folosite în alte domenii, dar care au fost executate manual;
- 2) *imagini instrumentale* – realizate cu ajutorul aparatelor, fără intervenția directă a omului;
- 3) *imagini naturale* – cum ar fi, umbra, urmele animalelor, amprenta întipărită în piatră a frunzelor sau a altor vietăți fosilizate etc.

Multitudinea de exemple aparținând celei de a doua categorii poate fi structurată pornind de la relația de tip *indicial* existentă între realitate și “consemnarea” ei vizuală. Imaginile din această categorie sunt *urme* ale unui fapt concret, fără se reduce în chip necesar doar la atât. Există următoarele situații:

2.1 *imagini tip “camera obscura”* – se referă la fotografie, film și televiziune; avem în vedere doar ceea ce s-ar putea numi imagini “normale”, așa cum rezultă dintr-o prelucrare obișnuită, care oferă cel mai mare grad de “realism”. Lașam deoparte, pentru moment, toate acele posibilități prin care rezultatul se îndepartează de redarea “iluzionistă” a subiectelor.

2.2 *imagini obținute prin proiectie* – radiografiile;

2.3 *imagini obținute prin reflexia unor unde* – realizate cu ajutorul unor aparate precum radarul, ecograful sau sonarul, ce folosesc același principiu general, dar care sunt utilizate cu finalități și în medii diferite;

2.4 *imagini obținute prin emisie* – cu ajutorul unor tehnici speciale, cum ar fi scintigrafia, RMN-ul (la acestea s-ar mai putea adăuga fotografierea în infraroșu, care, de fapt, reprezintă o combinație între două tipuri de producere a imaginii); mai pot fi incluse aici și imaginile *pseudo-emisie*, realizate prin alăturarea unor determinări punctuale, în vederea obținerii unei imagini de ansamblu (de exemplu, termografia – stabilind temperatura mai multor puncte de pe suprafața corpului, se poate construi o hartă a variațiilor de temperatură);

2.5 *imagini obținute cu ajutorul calculatorului* – această categorie nu este unitară, dimpotrivă prezintă o foarte mare varietate de tehnici și modalități de construire a imaginilor, cum ar fi tomografia computerizată, realitatea virtuală, modelarea prin reprezentare vizuală a unor fenomene și procese complexe etc. Problema care se pune este aceea de a observa diferențele de natură dintre diferitele procedee. Imaginile ce aparțin categoriilor numerotate de la 2.1 la 2.4 au drept element comun câte un

principiu de generare – camera obscura, proiectia, reflexia sau emisia -, prin care fenomenele sau starile din realitate sunt transformate într-un document vizual. Calculatorul, prin programele pe care le ruleaza, este eclectic. Sub ce aspect s-ar putea compara, în chip semnificativ, o tomografie cu reproducerea, pe calculator, a unui accident de circulatie ? El poate îngloba si imita orice fel de principiu de generare, ca apoi sa construiasca reprezentari vizuale în conformitate cu acesta. PC-ul își poate asuma si rolul de instrument (complex) în mâna unui artist, iar imaginile realizate astfel vor fi considerate, în contextul discutiei de fata, drept artizanale.

O alta deosebire majora fata de celelalte echipamentele rezida în faptul ca un calculator, oricât de performant ar fi, nu obtine, prin el însusi, informatii primare. Rolul sau începe dupa aceea si implica doua aspecte:

a) asista aparate cu functie de senzor (chiar daca acele echipamente nici nu ar putea functiona fara actualele performante ale calculatorului, acesta doar primeste informatiile primare);

b) stocheaza si proceseaza datele primare, care adesea nu sunt de natura perceptibila, aducându-le la o forma vizual-inteligibila, în conformitate cu un anumit cod; în urma acestor operatii, a caror varietate si complexitate este aproape nelimitata, se obtin noi informatii.

Exista o serie de imagini situate la jumatatea drumului dintre procesul artizanal si cel instrumental: ele sunt executate manual, dar trebuie sa urmareasca un principiu de corespondenta foarte riguros. La determinarea valorilor primare ale unui parametru sunt folosite aparate de masura: barometrul pentru stabilirea hartilor barice sau termometrul pentru determinarea unei termografii. Fara îndoiala ca asemenea reprezentari pot fi executate mult mai repede si mai precis de catre un calculator, comparativ cu varianta lor artizanală, dar între cele doua

modalitati nu exista, de fapt, nici o deosebire de principiu.

Camera obscura este un fenomen cunoscut încă din antichitate: dacă se practica un orificiu mic în peretele unei incinte întunecate, pe peretele opus va apărea proiectată o imagine rasturnată a ceea ce se afla în exterior, în fața orificiului. Caracteristica principală a acestei imagini este că ea apare “automat”, fără intervenția directă a omului. Acest fenomen produce imaginea în aparatele de fotografiat, de filmat și în camerele video. Diferența dintre ele constă doar în modul în care se înregistrează această imagine și cum este ea apoi redată. Descoperirea de către pictori a perspectivei centrale, la începutul *Quattrocento*-ului, le-a permis să automatizeze anumite procese grafice ale reprezentării spațiale tridimensionale și să obțină imagini ce tind să se apropie de cele obținute cu ajutorul *camerei obscure* (Couchot, 1987, p. 86). Până în prezent aceasta este modalitatea cea mai “realistă” de redare a aparențelor, a exteriorului lucrurilor. Excepție fac doar imaginile stereoscopice, care folosesc un indice suplimentar pentru a sugera cea de a treia dimensiune¹⁵.

W. C. Röntgen a descoperit radiatiile penetrante în 1895 (în același an în care, semnificativă coincidență, frații Lumière și-au brevetat invenția lor, iar apoi au realizat prima proiectie publică a unor filme). *Razele X* străbat corpul uman și sunt absorbite diferit de țesuturi, direct proporțional cu densitatea și grosimea acestora, iar la “iesire” sunt înregistrate pe o placă fotografică (sau creează o imagine efemeră pe un ecran luminescent). Cu cât intensitatea razelor este mai mare într-o anumită porțiune, cu atât “înnegrirea” produsă prin disocierea cristalelor de halogenură de argint din emulsia fotografică va fi mai puternică. Astfel, porțiunile cu grăsimi sau cu aer vor reține foarte puține raze, în timp ce oasele le vor absorbi aproape în întregime. În primul caz se va obține o zonă de griuri dense, iar în al doilea, o zonă de griuri transparente. Prin urmare, se

realizeaza o corelare, consemnata grafic, între doua caracteristici ale tesuturilor corpului uman: densitate si grosime, pe de o parte, si un proces fotochimic, care produce un efect vizual numit “înnegrire”.

Deoarece sursa de radiatie este, teoretic, punctiforma, prin proiectie conica se obtine reprezentarea conturilor si a structurii interne a diferitelor organe. “Semnificantii” pe care îi cerceteaza medicul radiolog sunt: forma, marimea relativa si structura interna a unui organ (de fapt, a configuratiei grafice care reprezinta un organ), pozitia acestuia în raport cu celelalte organe si densitatea caracteristica fiecaruit tip de tesut. Pentru a interpreta o anumita radiografie, medicul va compara datele furnizate de aceasta cu un repertoriu memorat, în care sunt prezente modificarile caracteristice determinate de diferite boli, de vârsta, sex sau alti factori. “Cunoasterea aspectului normal al plamânului, al abdomenului, al piciorului sau a oricarei parti examinate este necesara pentru a putea sa se recunoasca si sa se diagnosticheze anormalitatea. Familiarizarea cu anatomia normala permite radiologului sa detecteze abaterea de la normal” (Sider, 1986, p. 6). Performanta unui medic se manifesta pe doua planuri, pe de o parte, sesizarea vreunei eventuale abateri de la ceea ce ar fi “normal”, iar pe de alta parte, interpretarea ei. Ceea ce doctorul stie reprezinta o serie de *type*, pe care trebuie sa le identifice într-o serie de *token*. Cunoasterea se realizeaza mai întâi prin identificare, prin *recunoastere*, adica prin transfer de informatie (si chiar de cunoastere) din repertoriul standardizat, iar apoi prin cunoasterea si întelegerea situatiei concrete, particulare, adica a ceea ce este ireductibil la un repertoriu standardizat. Concret, procesul cuprinde urmatoorii pasi: a) reperarea unei configuratii grafice si identificarea ei ca fiind reprezentarea unui anumit organ; b) detectarea unei “anomalii”, adica a unei abateri de la “aspectul” grafic normal al acelu organ; c) identificarea “anomaliei” grafice cu o anumita

modificare anatomica sau fiziologica; d) stabilirea caracterului acestei modificari anatomice sau fiziologice, adica interpretarea sa ca fiind manifestarea unei anumite boli (având în vedere ca aceleasi simptome pot fi produse de boli diferite).

Un neajuns al procedurii de investigatie cu raze X consta în faptul ca unele organe si tesuturi distincte nu se pot diferentia grafic, în radiografie, deoarece au densitati foarte apropiate. Aceasta problema a primit o rezolvare partiala prin utilizarea unor substante de contrast, cum ar fi bariul pentru stomac sau colon.

Un alt neajuns consta în faptul ca organele ce se afla dispuse în adâncime își vor avea imaginile suprapuse. Ceea ce în realitate este situat în planuri diferite, în imagine vor aparea în acelasi plan. Doar cunoasterea structurii anatomice reale va îngadui o lectura adecvata a corelatiilor grafice din imagine. Uneori, aceasta cunoastere anterioara poate sa induca o interpretare gresita a imaginii. Astfel, în cazul extrem de rar, al unei persoane a carei inima se afla în partea dreapta, medicul va cauta explicatiile cu gradul cel mai mare de probabilitate pentru a înțelege ce se întâmpla: va presupune ca pacientul nu a fost asezat în pozitia corecta sau ca nu priveste corect radiografia. Mesajul ambiguu al imaginii va putea fi clarificat doar prin corelarea informatiilor sale cu informatii obtinute prin alte metode.

Imaginile prin reflexie se obtin trimitând un fascicol de unde electromagnetice sau de ultrasunete catre subiectul cercetat, de la care se întorc având o intensitate ce variaza în functie de o serie caracteristici ale subiectului: densitate, capacitate de absorbtie, relieful suprafetei, departare etc.. Prin reflectare, undele se modifica, iar apoi sunt receptionate si transformate în semnal electronic. Cu ajutorul calculatorului electronic, variatile de intensitate ale semnalului se transforma în fascicule luminoase sau într-o alta manifestare grafica a caror

densitate se modifica analogic. Totodata, se respecta în planul imaginii structura topologica din realitate a punctelor (a zonelor) de unde se reflecta semnalul.

Si aici apare o problema similara cu aceea semnalata la radiografie, fenomene sau realitati diferite pot fi vizualizate asemanator, ceea ce este explicabil daca tinem seama de numarul mare al factorilor care influenteaza un numar restrâns de parametri ai undelor reflectate. Cu alte cuvinte, putem spune ca exista o discriminare standardizata la nivelul *semnificatiilor* si se cauta modalitatea de a realiza o discriminare adecvata la nivelul *semnificantilor*. De exemplu, în cazul corpului uman, o mare diferenta de densitate dintre tesuturi suprapuse va reflecta puternic semnalul ecografic, ceea ce va genera un efect vizual identic cu absorbtia totala a undelor datorata grasimii sau oaselor (Sider, 1986, p. 13).

Posibilitatea de a identifica structurile solide ale organismului uman se bazeaza pe forma si localizarea caracteristica, precum si pe baza relatiilor reciproce dintre elementele componente. Astfel, în unele boli, pancreasul va aparea mai putin vizibil ecografic decât ficatul (*idem*, p. 17).

Imaginea prin emisie se obtine, în medicina umana, fie administrând un produs farmaceutic slab radioactiv, care, injectat în arterele pacientilor, este transportat de sânge spre organele examinate, unde se depoziteaza pentru o perioada. Înregistrându-se emisia de raze gama se poate obtine o forma ce corespunde unui anumit organ. Orice modificare în omogenitatea imaginii rezultate, printr-o concentrare prea mare sau prea mica a radiatiei, semnifica existenta unui proces patologic.

Pe lângă aceste informatii de natura vizuala, procedeul scintigrafic permite obtinerea unor informatii cantitative, determinabile direct ca marimi, cu ar fi cantitatea de sânge care ajunge la un organ sau la o anumita parte a unui organ. Aceste

date cantitative pot fi apoi prezentate într-o forma vizuala, ca un grafic al evolutiei în timp a unui anumit parametru, cum ar fi, de exemplu, asimetria functionala a rinichilor.

Investigatia nucleara medicala este foarte sensibila si poate semnaliza o stare patologica înaintea oricarei alte metode. “Inconvenientul ei major este lipsa de specificitate, deoarece multe situatii patologice nu au forma individualizata si sunt prezentate doar ca simple zone cu o activitate mai mare sau mai mica decât în mod normal”, ceea ce presupune corelarea acestor date cu altele obtinute prin alte metode, în vedere stabilirii unui diagnostic precis (*idem*, p. 35).

Imaginea bazata pe rezonanta magnetica nucleara (RMN) este generata de radiatia emisa de protoni sub influenta unui câmp magnetic foarte puternic. Imaginile RMN au o mare rezolutie si, spre deosebire de tomografia computerizata, este posibila formarea unor imagini corespunzatoare oricarui plan prin pacient. Daca, în cazul tomografiei computerizate, se doreste o imagine sagitala, ea trebuie reconstruita de calculator, ceea ce duce la scaderea calitatii rezolutiei. Imaginile RMN ofera o vizualizare excelenta a sistemului vascular, precum si informatii privind procesele metabolice; ele pot arata direct, nu prin reconstructie, o tumoare spinala sau dilatarea canalului central în hidromelie (*idem*, p. 37).

Reluând distinctia dintre “concepere” si “executie”, se observa ca imaginile artizanale pot fi *concepute* de om, cazul banal, de la sine înteles, sau de catre un aparat. În anumite situatii, omul poate prelua doar partea de executie, asa cum se întâmpla în presa de pâna la inventarea procedeului de tiparire a fotografiilor: acestea erau copiate prin desenare, urmarindu-se respectarea cât mai exacta a originalului. Sa amintim si de utilizarea *camerei obscure*, ca instrument auxiliar, la realizarea peisajelor.

Imaginile instrumentale, exceptie facând unele dintre cele

realizate pe calculator, sunt si “concepute” si realizate de un aparat. Aceasta afirmatie transanta cere o nuanțare: nu ignoram deloc rolul creator al fotografului sau al operatorului de film, fara de care nici nu s-ar putea vorbi de compozitie, cadraj etc., sau rolul reglajelor pur tehnice, care asigura obtinerea imaginilor în parametrii necesari.

Calculatorul electronic poate “concepe” singur o imagine, pornind de la datele pe care le primeste, ori poate fi utilizat ca un simplu instrument. Distinctia aceasta admite si o situatie intermediara, evidentiata prin comparatia dintre tehnica RMN, care, utilizând calculatorul, realizeaza direct imagini ale unor planuri care strabat corpul unui pacient, în timp ce, prin tomografia computerizata, planurile sagitale trebuiesc reconstruite pe baza unor informatii anterioare.

Datorita tehnicilor care le genereaza, imaginile instrumentale au câteva functii de natura epistemologica. Una dintre ele consta în participarea la obtinerea unor informatii, care, altfel, ar ramâne inaccesibile sau ar presupune un mare efort daca s-ar recurge la o alta metoda, nevizuala. Imaginea sectiunii unui organism viu, desi contine informatii adevarate, are un statut ideal – pur si simplu nu exista ca atare. Se vizualizeaza o constructie *abstrasa* din realitate.

Chestiunea cea mai sensibila este legata de modul în care se realizeaza corelatia dintre elementele concrete ale subiectului si configuratia grafica. Dincolo de variatiile datorate solutiilor tehnice particulare, exista un principiu ordonator, care asigura legitimitatea si, în cele din urma, adevarul informatiilor consemnate vizual/analogic¹⁶. Astfel este si cazul imaginilor artizanale care urmaza un principiu obiectiv, ce reproduce principiul de reprezentare al unui aparat. Daca un desenator ar putea concepe imagini foarte asemanatoare fotografiei (sa zicem în maniera hiperrealistilor), nu doar în forma, ci si în continut, imaginea sa ar avea tot atât adevar ca si imaginea fotografica.

Daca acest exemplu este ipotetic, exista altele reale, cum ar fi releveele sau hartile, unde principiul de reprezentare depaseste caracterul subiectiv (aparent) al executiei, prin impunerea unui mod obiectiv de a *concepe* imaginea. Prin urmare, analiza gradului de subiectivitate nu trebuie facuta pe baza modului de executie, ci plecând de la principiul care guverneaza conceperea imaginii.

3.6 Reprezentarea prin imagine

În mod obisnuit, imaginea vizuala este considerata ca fiind opusa, prin chiar natura sa, cuvântului si limbajului verbal în general. N. Goodman (1969 si 1981) propune, în locul acestei relatii binare, una triadica, alcatuita din *limbajul verbal*, *imagine* si *notare*, fiecare dintre ele operând cu un alt tip de referinta. În acceptia lui N. Goodman, referinta este un termen foarte general, mai mult orientativ, ce desemneaza orice varianta de *a sta în locul lui*. “Denotatie” înseamna aplicarea unui cuvânt, imaginii sau a oricarei alte etichete, la unul sau mai multe lucruri. Denotatia, ea însasi o specie a referintei, alcatuind miezul acesteia, are un numar de subspecii, cum ar fi reprezentarea si expresia (sentimentelor). Celor trei modalitati referentiale de baza li se mai adauga doua, “citarea” si “exemplificarea”, ultima fiind o reprezentare nondenotationala.

Diferenta dintre limbajul verbal si notarea simbolica sta nu atât în cele câteva trasaturi caracteristice, cât în modul special de functionare: simbolurile sistemului verbal pot fi ambigue. Adica, desi ele sunt sintactic distincte, nu apar astfel si în plan semantic: ceea ce un semnificant (N. Goodman spune “inscriptie”) denotaza poate include ceea ce si alti semnificanti denotaza.

Simbolurile din *sistemul de notatie* nu sunt ambigue, atât

semnatic, cât si sintactic ele apar distincte. În mod obisnuit notatiei îi lipseste forta de asertiune, ea pare a fi denotarea unor performante. Totusi, pot fi interpretate fie ca propozitii care anunta ca, de exemplu, anumite note muzicale sunt relateate într-un anumit mod, fie ca un ordin de a cânta acele note muzicale.

Denotarea prin imagine (adica, reprezentarea), nu se deosebeste de celelalte doua sisteme, asa cum se crede de obicei, prin natura suportului sau sau prin asemanarea imaginii cu ceea ce ea denota. Pozitia lui N. Goodman este aceea de a respinge "asemanarea" drept temei al relationarii din cel putin trei motive: a) asemanarea depinde în mare masura de traditii si cultura, b) asemanarea este nerelevanta pentru ca orice seamana cu orice, c) lucrurile asemanatoare nu se reprezinta unele pe altele (rudele între ele, produsele realizate în serie etc.). Elementul diferentiator este gasit în faptul ca semnificantiile (ocurente simbulurilor, în terminologia lui N. Goodman) nu sunt discriminabile, ci au o natura continua, ce le face sa se suprapuna partial, atât în plan sintactic, cât si semantic.

Putem sintetiza cele de mai sus prin urmatorul tabel, unde caracterul discret (ne ambiguu) va fi notat cu (+), iar cel analogic (ambiguu) cu (-):

	sintactic	semantic
sistemul verbal	+	-
sistemul notational	+	+
sistemul imaginilor	-	-
?	-	+

Analiza propusa de N. Goodman are o coerența seducatoare. Cu toate acestea se pot face câteva observatii. Evident ca imaginile nu sunt discrete *în același fel* ca si limbajul sau ca sistemul notational, dar asta nu înseamna ca el nu poate fi

discret în alt mod. Exemplele oferite anterior, unul preluat din scrierile lui Leonardo da Vinci, iar celalalt din activitatea curentă a criminalistilor, cred că au oferit argumente suficiente în acest sens.

La urmă trebuie remarcat că structura prezentată de N. Goodman nu este completă, a patra posibilitate logică de combinare a celor două caracteristici nu este discutată.

Revenim acum asupra problemei asemanării, dar de data asta nu mai discutăm noțiunea în sine, ci un raport real, ce ține de experiența empirică. Nu mai vorbim despre icon, ci despre discursul vizual bidimensional. Afirmatia că o imagine “seamantă” cu obiectul pe care îl reprezintă nu poate fi nici acceptată, dar nici respinsă în totalitate.

Evident că o imagine, ca obiect, nu are cum să seamene cu obiectul ei, cu un peisaj, cu o casă, cu un om etc. (Excepție face situația, cu totul particulară, când o imagine reprezintă o altă imagine.) Că lucrurile sunt diferite, dar nici intuiția comună nu vrea să spună că ele ar fi identice sub acest aspect. Este o altfel de identitate, asupra căreia vorbirea obișnuită nu insistă. Pornind de la explicația oferită de U. Eco, cea a structurilor perceptiv similare, propunem o perspectivă ce face apel la teoria informației: cele două percepții (dacă avem sub ochi și imaginea și obiectul reprezentat) sau percepția și reprezentarea mentală, atunci când obiectul nu este prezent, conțin, fiecare în parte, o anumită cantitate de informații. Unele vor fi considerate esențiale, definitorii, iar altele ne semnificative și accidentale. Prin compararea acestor două “baze” de date se va decide, în conformitate cu structurile culturale, cu tradițiile, cu performanțele perceptiv individuale, cu scopul cercetării etc., dacă denotatul imaginii și un anumit obiect real perceput seamantă sau nu, iar dacă da, în ce măsură.

În procesul cognitiv real se întâlnesc două situații: cu

denotat ipotetic sau cu *denotat confirmat*. Atâta timp cât nu stim cu certitudine ce anume apare în imagine, denotatul ei este *ipotetic*. Presupunem ca este vorba despre un lucru sau altul și căutăm detalii care să ne confirme în mod indubitabil ipoteza avansată. În acest caz, strategia cognitivă urmata va încerca mai întâi să stabilească ce informații sigure oferă imaginea în discuție, iar apoi, pe baza acestora, să se realizeze inferențele necesare pentru a identifica referenții. Aceasta este situația tipică a fotografiilor aeriene de spionaj, unde diferitele detalii trebuie interpretate pentru a ști ce reprezintă: depozite, rachete sau gropi comune? Informațiile vizuale vor fi coroborate cu date din alte surse pentru a avea mai multă siguranță. O asemenea verificare suplimentară este un procedeu firesc, ce nu ține doar de apanajul serviciilor speciale.

În a doua situație, când stim ce anume a fost fotografiat, imaginea are un *denotat confirmat*. De data asta, prin compararea imaginii lucrului cu lucrul însuși, nu se pune problema “asemanării”, decât în sens metaforic, ci se caută răspunsuri la întrebări de genul: conține imaginea informații care sunt în concordanță cu denotatul confirmat? În ce măsură informațiile din imagine, privind denotatul confirmat, sunt relevante pentru acesta? S.a.m.d. Credem că în acest fel se evită problema “asemanării” dintre un obiect numit, de exemplu, fotografie și subiectul din realitate care este reprezentat în imaginea fotografică.

3.7 Lectura imaginii de tip *camera obscura*

Care este procesul prin care înțelegem fotografiile și filmele? Dar ce înseamnă a înțelege o fotografie sau un film? Cum receptăm informația transmisă prin intermediul imaginilor de tip *camera obscura*? Este un proces spontan, de vreo capacitate

naturala, înnascuta sau de una dobândita cultural?

Câteva marturii referitoare la reprezentantii unor colectivitati umane, aflate în afara civilizatiei de tip occidental, arata ca acestia nu stiu sa urmareasca un film. Ei seizeaza detalii ne semnificative, dar nu în teleg sensul sau general. Explicatia, dupa McLuhan, ar sta în faptul ca “multe conventii ale scrierii sunt incluse pâna si în formele de expresie neverbale, ca cinematograful” (1975, p. 74). Bela Balasz relateaza doua întâmplari din care se desprinde o concluzie asemanatoare: omul nu poate în telege un film, fara a avea o anumita initiere. Este ceea ce sustine, de altfel, si Jean Mitry: “Or, la fel precum este nevoie sa învatom a citi, trebuie sa învatom a vedea, cu alte cuvinte a sesiza relatiile, sugestiile care sunt dincolo de imagini, asa cum în literatura, ele sunt dincolo de cuvinte” (1963, p. 5).

Exista, totusi, anumite elemente care par sa contrazica într-un anumit fel si într-o anumita masura ideea de mai sus. Experientele comparative efectuate la începutul anilor '50 de A. Obrendane (*apud* Morin, 1982, pp. 115 si 181) în Congo si Belgia, pun în evidenta faptul ca spectatorii aflatii la prima vizionare a unui film nu au dificultati în a în telege imaginile în miscare. Mai degraba este vorba de o receptare în registre diferite, determinata de experienta anterioara diferita a spectatorilor europeni, pe de o parte si africani, pe de alta parte.

Cum am putea explica succesul extraordinar si raspândirea fulgeratoare a cinematografului în toate colturile lumii, daca nu am admite ca spectatorii reuseau sa în telega filmele de la prima proiectie, fara nici o pregatire anterioara? S-ar putea obiecta ca primele filme, cele ale fratilor Lumière, nu erau filme propriu-zise, ci doar “fotografii cinematice”, dupa cum le denumeste B. Balasz, si ca noul limbaj specific nu era înca aparut. Distinctia este reala, dar nu face decât sa mute cu un pas întrebarea: învatom sau nu sa în telegem o imagine fotografica?

Sa ne aducem aminte si de un alt fapt, copiii, înca de mici, urmaresc si par a înțelege filmele adresate lor. Putem vorbi oare de învățare? Toy Paul Madsen considera ca da: "Filmul este un limbaj pe care l-am învățat de la o societate îmbibata cu mass-media, dar l-am învățat la o vârstă atât de fragedă încât a fost însusit la fel precum am învățat sa vorbim, fara constientizarea efortului sau a procesului de învățare. Bebelusii ingereaza programele de televiziune odata cu laptele spt de la mama" (Madsen, 1973, p. 3).

Parintii vorbesc, numesc obiectele, dialogheaza cu copilul. Actiunile lor fizice sunt, de cele mai multe ori însoțite si de o actiune în plan verbal. La rândul sau, copilul vorbeste, iar parintii au posibilitatea sa-i corecteze greselile.

Nimic din toate acestea în cazul imaginilor dinamice, a filmelor sau a televiziunii. Nici parintii, nici copii nu "emit" imagini¹⁷. Ei sunt doar receptori, ceea ce reprezinta un statut foarte diferite în comparatie cu statutul de vorbitor al unei limbi naturale. Este adevarat ca pot sa deseneze diverse subiecte, dar aceasta se întâmpla la o vârstă când copilul a dovedit deja ca recunoaste ceea ce se reprezinta în vizual. La fel de adevarat este ca parintii arata copiilor albume cu animale, însoțite de explicatii de genul "acesta este un leu" sau un cal, sau un urs etc. Prin acesata, se obtine doar o legare a unui nume de o imagine, nu si abilitatea de identifica figura propriu-zisa, adica de a sesiza elementele sale componente si structura sa definitorie. Copilul va deosebi imaginea unui cal de cea a unui leu, nu pentru ca a aflat cum se numesc respectivele animale, ci pentru ca imaginile lor sunt, în sine, diferite. Iar el poate sesiza acest lucru.

Sa recapitulam, am ajuns sa punem în balanta opinii si argumente care sustin doua afirmatii ce se exclud reciproc: pe de o parte, ca pentru a înțelege un film sau o fotografie este necesara o prealabila initerie, iar pe de alta, ca filmul si fotografia sunt accesibile oricui. Aceasta opozitie are, totusi, un caracter

relativ, iata ce ne propunem sa aratam în continuare.

Alaturi de cuplul antinomic “figurativ/nonfigurativ” se poate propune un altul, complementar, care asociaza pe o axa notiunile: “imagine de tip specular”, ce tinde spre calitatea imaginilor obtinute prin reflexia în oglinzile plane, în ce priveste precizia redarii detaliilor, a intervalului de straluciri etc. Proprietatea lor cea mai frapanta consta în a provoca privitorului ceea ce s-a numit “impresia de realitate”, de a fi sau de a fi fost acolo, cu alte cuvinte, a senzatiei ca în fata ochilor s-ar afla chiar subiectul fotografiat, filmat sau transmis în direct la televiziune. În cealalta directie se afla “imaginile de tip non-specular”, ce tind sa se departeze de modelul reflexiei în oglinzii plane, ramânând, totusi, figurative. Desi între cele doua categorii de imagini nu se poate trasa o granita foarte exacta, deosebirea este reala.

Descifrarea unei imagini figurative se realizeaza pe mai multe paliere, în mai multe etape, chiar daca, în mod curent nu suntem constienti de acest proces. Erwin Panofsky (1980) distinge trei nivele:

1. *Tematica primara sau naturala* consta în identificarea formelor elementare, în recunoasterea obiectelor familiare. Pe baza acesteia se descifreaza sensul faptelor, numit “expresional” si care “este surprins nu prin simpla identificare, ci prin <empatie>”.

2. *Tematica secundara sau conventionala* descifreaza semnificatiile simbolice atasate unor lucruri, gesturi sau actiuni, astfel gestul ridicarii palariei va fi interpretat drept un salut - semnificatie conventionala atasata prin conventie.

3. *Întelesul sau continutul intrinsec* “este sesizat stabilind acele principii fundamentale care releva atitudinea definitorie a unei natiuni, perioade, clase, convingeri religioase sau filosofice – interpretate de catre o personalitate si condensate într-o opera” (*idem*, p. 62). Chiar daca Panofsky atribuie acest al

treilea nivel exclusiv artei, presupunând existența unui spirit care să surprindă acele caracteristici generale și fundamentale care marchează o epocă, se constată, totuși, că acest spirit al momentului este sesizabil și în imaginile fotografice sau filmele ce aparțin unei perioade mai vechi, de care ne-am îndepărtat și nu-i mai aparținem, astfel încât o putem privi detașat, din exterior.

Pentru a înțelege mai bine modul de lectură a unei imagini să examinăm mai întâi cum este perceput un obiect oarecare, să zicem, o piatră întâlnită pe un drum. Mai întâi se distinge o *forma* pe un fundal, în interiorul acelei forme se observă o serie de detalii, care relevă textura aceluia corp. Toate acestea descriu corpul întâlnit și permit identificarea lui cu o piatră de un anumit fel. Apoi, se pot observa și eventuale situații întâmplătoare, dacă piatra este, să zicem, udă sau nu, dacă este acoperită de praf sau nu, dispunerea eventualelor umbre etc. Dar identificarea este un proces al cărui rezultat are grade diferite de precizie. Aici se poate aminti distincția dintre «vad» și «vad ca» făcută de Bas van Fraassen : « Să presupunem că unuia dintre oamenii care trăiesc ca în epoca de piatră și care au fost recent descoperiți în Filipine i se arată o minge de tenis (...) Din comportamentul lui vedem că a luat cunoștința de aceasta ; de exemplu, el ridică mingea și o aruncă. Dar el nu a văzut **că** aceea e o minge de tenis (...) El nu poate obține acea informație din percepție : ar trebui mai întâi să învețe o multime de lucruri » (*apud* Miroiu, 1993, p. 44). Recunoașterea *mingii de tenis* se bazează pe câteva caracteristici a căror combinație joacă rolul de marcă individualizantă. Corespondența dintre acea combinație particulară de aspecte vizuale și *mingea de tenis* se realizează printr-un act cognitiv anterior.

Un al doilea nivel al cunoașterii, după identificare, îl reprezintă, în exemplul nostru cu piatra, aflarea eventualei sale semnificații, dacă a fost pusă acolo cu intenția de a semnala

ceva, sau este un indiciu al unei alte situatii, sa zicem neglijenta celor care întretin respectivul drum.

În vederea descifrării unei imagini de tip *camera obscura* sunt necesare o mai multe “corectii” : de dimensiune (obiectele sunt, de obicei, mai mari decât imaginea lor), de câmp (lucrurile nu exista într-un cadru), corectia de profunzime (lucrurile au trei dimensiuni, nu doua), o corectie cromatica, atât în cazul imaginilor alb/negru, cât si al celor color etc.

Aprecierea sensurilor simbolice pe care le pot avea lucrurile din imagine depinde de cunoasterea anterioara a acestora, sau presupune deducerea lor din “textul” imaginii, în situatia când autorul le-a investit *ad-hoc* cu un asemenea sens suplimentar. Evident ca o astfel de lectura nu se realizeaza spontan, ci este o lectura de tip cultural, ce trebuie învatata în altfel decât învatam sa cunoastem lumea fizica din furul nostru.

Imaginea obiectului presupune *recunoasterea* obiectului si a situatiei particulare în care acesta este prezentat, în timp ce *imaginea ca obiect ideal* solicita *înțelegerea* intentiilor autorului, descifrarea mesajului continut si transmis de imagine. Un eventual esec la primul nivel va fi constientizat imediatde cel în cauza, el va avea clar sentimentul ca nu înțelege, ca nu recunoaste lucrul reprezentat. Acest feed-back se produce numai în situatia când persoana în cauza se asteapta “sa vada ceva”, nu si în cazul când nu realizeaza ca se afla în fata unei imagini. În schimb, *imaginea ce obiect ideal* nu trimite un asemenea feed-back. Daca lucrul reprezentat a fost recunoscut, se creeaza impresia, falsa desigur în multe cazuri, ca imaginea a fost înțeleasa în totalitate si ca nu mai este nimic de aflat. Esecul în surprinderea sensului nu provoaca frustrari.

Descifrarea la primul nivel a imaginilor speculative, nu este specifica doar oamenilor. Si unele maimute sunt capabile de o asemenea performanta. Un argument în acest sens este oferit de o experinta desfasurata la *Language Reserch Center*, Atlanta,

SUA. Aici, doua maimute au facut dovada ca pot opera cu imagini de tip specular, imagini video transmise printr-o instalatie de televiziune cu circuit închis: “De asemenea, /cimpanzeii/ Sherman si Austin au lucrat cu un ecran video care le-a permis sa vada obiectele plasate în ala încapere. Pentru a obtine aceste obiecte ei trebuiau sa utilizeze simbolurile claviaturii pentru ca experimentatorul sa le satisfaca dorinta” (Vloeberg, 1984, p. 1014). Faptul ca asemena dovezi de înțelegere a imaginilor de catre animale nu se întâlnesc mai frecvent, chiar în viata cotidiana, credem ca s-ar putea explica prin absentia unei reale motivatii, adica nu este creata o situatie de comunicare. Acest fapt ar putea explica si esecurile petrecute cu populatiile arhaice. Problema nu era atât sa *vada* imaginea, cât sa înțeleaga ca *trebuie sa vada* imaginea, ca trebuie sa înțeleaga ceva. În societatea de tip occidental, copiii mai întâi învata sa se uite la filme, la fotografii, desene etc. si abia apoi învata sa le descifreze.

În concluzie, putem spune ca decodificarea naturala a imaginilor de tip specular este posibila datorita reproducerii, între anumite limite ce impun “corectii”, a conditiilor perceperii directe. La acest prim nivel, subiectul va fi *recunoscut*. În schimb, prin decodificare culturala, simbolica, imaginea este *înțeleasa*, deoarece ea, ca obiect ideal, “spune” mai mult decât arata.

3. 8 Imagine si cunoastere

Daca discutam relatia dintre vizual si verbal, din perspectiva comunicarii, vom constata existenta a trei zone: a) enunturi verbale, imposibil sau foarte greu de transpus în imagine, b) enunturi si informatii ce pot fi comunicate usor atât verbal, cât si vizual – “traducerea” lor reciproca neridicând probleme, c) informatii si idei de factura vizuala, foarte greu sau

chiar imposibil de tradus în cuvinte. Existența acestei din urma categorii a fost pusă la îndoială, mai ales în privința valorii sale cognitive. Ea a fost acceptată, însă, mai ușor în domeniul esteticului și al exprimării simbolice.

Se pot aduce o serie de exemple care dovedesc ireductibilitatea unor informații vizuale la limbajul verbal și în afara artei, și anume în domeniile științei și tehnicii. P. Francastel, în *Realitatea figurativă*, povesteste în ce a constatat dificultatea restauratorilor de la Palatul Versailles, atunci când au dorit să redea forma inițială a curții de onoare a regelui Ludovic-Filip: “Știam că era din marmură roșie, albă și neagră și nu cu un cadrilaj roșu și alb; știam că avea un încadrământ și o bordură; știam că era presărată cu flori de crin. Puteam deci să o descriem, dar chiar dacă aveam în mod teoretic toate elementele, sâtem absolut incapabili să o vedem și să o reconstruim, pentru că ne lipsește un desen care să ne arate cum erau dispuse motivele a căror existență o cunoaștem. Iată un exemplu frapant al caracterului original al formei plastice; ea ne da elemente susceptibile de a fi comunicate prin alte mijloace de expresie decât formele, dar ne transmite și unele elemente care nu sunt experimentabile decât în mod plastic – fiind clar că nu reușește să înregistreze alte valori a căror transpunere este rezervată altor sisteme încheiate de semne” (1972, p. 100). Asemenea exemple se găsesc destule. Ele sunt cu atât mai convingătoare cu cât aparțin zonei concrete, practice, iar nu teoriei unde unor argumente li se pot opune alte argumente sau demonstrații.

Este greu de crezut că produse atât de complexe precum un automobil sau un avion, ar putea fi realizate fără ajutorul a numeroase planuri. Este imposibil să te orientezi într-un mare oraș necunoscut fără să recurgi la o hartă. Chiar și pentru a executa la strung o piesă simplă este nevoie de un desen tehnic. Nimeni nu se gândește serios că asemenea reprezentări grafice ar putea fi înlocuite de descrieri verbale.

P. Francastel mai lega imaginea doar de arta - ceea ce, poate, este explicabil daca ne gândim ca studiul din care am citat a fost scris în anul 1948, când nici macar televiziunea nu-si luase înca avântul. Oricum, el era convins de rolul semnificativ avut de imaginea vizuala în cultura si civilizatia Europei: "Cine ar putea sa nege ca nu prin cuvânt, ci prin imagine s-a exprimat, raspândit si conservat în Evul Mediu o parte din fondul esential al gândirii oamenilor" (*idem*, p. 101). Relatia dintre cuvânt si vizual nu trebuie pusa în termeni concurentiali, ci în termenii complementaritatii. Nu este posibila o existenta separata a lor.

Nu vom reusi cu ajutorul vorbelor, decât aproximativ si metaforic, sa descriem fizionomia unei persoane pentru a exprima starea de spirit ei momentana. Dar pictorii vor stii sa reproduca expresie sau alta într-un portret.

Sa luam un alt exemplu, arborele genealogic: el poate fi *descriis* cu usurinta, pas cu pas. Informatia pe care o contine nu este dificila, dimpotriva. Ceea ce, însa, ridica dificultati în a înțelege, nu mai sunt, ca în exemplele anterioare, entitati greu definibile, pentru care nici nu avem cuvinte adecvate, ci complexitatea foarte mare, data de relatiile de rudenie ce se pot stabili între diferitii membri ai unui arbore genealogic. Fara îndoiala ca exista oameni capabili de performante deosebite, precum jucatorii de sah orb, dar marea majoritate a oamenilor nu ar reusi sa-si reprezinte doar mental un arbore cu mai mult de trei sau patru generatii. Pentru a-l cunoaste cu adevarat este necesara o transpunere a sa grafica. În felul acesta, atentia privitorului poate merge în orice directie si poate stabili orice corelatie doreste. Prin natura sa, arborele genealogic este vizual, nu verbal. El poate fi comunicat verbal tot asa precum undele electromagnetice ne "comunica" la radio o melodie. Cântecele este codificat la surss si decodificat la receptor. La fel, si limba poate codifica, în vederea trasmiterii, o informatie vizuala.

Unele rationamente pot fi mai usor urmarite daca sunt

transpuse într-o formă care, chiar dacă nu este în totalitate vizuală, se desfășoară spațial. Să luăm drept exemplu un fragment din *Sofistul*. Iată sinteza demonstrației făcută de Strain în fața lui Theaitetos: “Cel care ar spune că sofistul adevărat este <de acest neam și sânge>, anume că manifestă mimetism în arta de-a crea contradicții a părții amăgitoare din imitația pe baza de opinie, o imitație ce ține de genul producerii de plasmuri, și izvorește din arta umană iar nu divină a creării de imagini, aducătoare de tot felul de minutății în domeniul de creație rezervat argumentarilor, acela va vorbi, pare-se cât se poate de adevărat” (*Sofistul*, 268 d). Pasajul este greu de înțeles pentru cine nu a urmărit expunerea lui detaliată, dar chiar și acea expunere câștigă în claritate dacă este însoțită de o formă grafică (vezi Anexa).

Cunoaștem din experiența directă trama stazilor din cartierul sau orașul în care locuim, felul în care ele se combină. Pentru aceasta nu este nevoie să desenăm o hartă și să obiectivăm cunoașterea noastră. Dacă o desenăm o facem doar pentru a explica altcuiva cum să ajungă într-un anumit loc, sau pentru a demonstra cuiva că, de exemplu, o anumită schimbare a circulației ar îmbunătăți traficul. Deci, pentru a ne face mai ușor înțelesi. Etalam pentru alții o cunoaștere deja existentă. În cazul realizării unor hărți a structurii geologice dintr-o anumită regiune, procesul elaborării hărții se suprapune procesului cunoașterii, face parte din el, constituind partea sa finală. De fapt, este doar o etapă, deoarece harta va constitui obiect de studiu, ceea ce înseamnă, începutul unui alt proces cognitiv.

Putem conchide că “intraductibilitatea” unor informații vizuale în limbaj verbal are două cauze. Una dintre ele constă în faptul că putem decela în realitate entități sau stări graduale a acestor entități pentru care fie că nu avem cuvinte, fie că exprimarea ar fi imprecisă, recurgându-se la “parafrazări” și metafore, ceea ce ar duce la o comunicare lentă, adică, pentru a

folosi un termen din informatica, nu s-ar desfasura în timp real. A doua cauza consta în complexitatea potentiala a imaginii, a conexiunilor si corelarilor multiple realizabile în interiorul ei, complexitate ce nu va fi redată integral prin intermediul limbajului verbal, decât într-un interval foarte lung.

Funcțiile cognitive ale imaginii bidimensionale pot fi rezumate astfel: a) o funcție ostensiva, de indicare a unui anumit referent individual sau clasa acestuia; b) o funcție de investigare a realității situate în afara ferestrei perceptive, o mare parte din realizările tehnologice ale ultimilor ani se situează în această direcție; c) o funcție de modelare a realității, atât a aceleia abstracte, ideale sau imaginare, cât și a aceleia concrete (Aceasta înseamnă, mai întâi, “consemnarea” unor informații vizuale, adică integrarea lor într-o formă obiectivată, accesibilă, ceea ce îngăduie comunicarea și arhivarea lor, iar modelul poate fi studiat interactiv, ca oricare alt lucru.); d) prin formă sa intuitivă, imaginea poate să faciliteze înțelegerea relațiilor și fenomenelor complexe, ea a avut și are un important rol didactic. Usurinta de a înțelege imaginea se referă doar la acele imagini figurative pentru care este necesară doar experiența obișnuită. Ea se referă doar la *imaginea obiectului*, nu și la *imaginea ca obiect ideal*, care presupune o altfel de inițiere și exercițiu.

Adevărul, în cazul reprezentărilor vizuale, ar putea fi descris ca o corespondență între informațiile despre referent conținute de imaginea sa și informațiile care descriu în fapt referentul. Această accepțiune implică ideea gradualității adevărului, care are două aspecte. Prima se referă la ce proporție din informația disponibilă despre obiect se regăsește în imagine, iar a doua, cât din informația prezentă în imagine este adevărata.

În privința imaginilor artizanale, adevărul se întemeiază fie pe principiul folosit la generarea reprezentării vizuale (de exemplu, un anumit tip de proiecție pentru realizarea hartilor), fie pe marturia autorului (ca în cazul schitelor executate pentru

presa în tribunalele americane, în timpul proceselor), cu toate inconvenientele care decurg de aici. Aceste observatii sunt valabile si la folosirea calculatorului în varianta artizanala.

Si în cazul imaginilor instrumentale intervine marturia celui care le-a “ocazionat”, mai ales în privinta variantelor nefigurative. “Transferul de realitate de la obiect asupra reproducerii lui”, despre care vorbeste André Bazin (1968), este însoțit si de un alt transfer, fie de subiectivitate, fie, doar, de “dezordine”, alcătuita din elemente aleatoare, fara un tel precis, produse de factorul uman.

Când discutam problema adevarului si falsului în legatura cu imaginea bidimensionala, distinctia facuta anterior între *imaginea obiectului* si *imaginea ca obiect ideal* își dovedeste utilitatea.

Nu vorbim despre “adevarul unei imagini”, pentru ca aceasta formulare ar trimite, mai degraba, la chestiunea “falsului” în arta, ci despre adevarul existent *în* imagine. În *imaginea obiectului*, produsa instrumental, problema adevarul se pune datorita faptului ca apare o asertiune implicita de existenta. Se atesta existenta unui referent, cu anumite proprietati. Lucrul acesta este cel mai usor de sesizat în imaginile de tip camera obscura, care lasa o puternica impresie de a “fi acolo” sau de “a fi fost acolo”.

Pe lângă adevarul referential, exista si un adevar al coerentei interne, pe temeiuri logice, juridice, morale etc. sau în conformitate cu legile naturale, carora li se adauga principii si reguli diverse aparținând unei societati si culturi date. Prin raportare la unele dintre aceste legi, se pot repera *artefactele*, efecte vizuale false, provocate de aparatul care produce imaginea, fara vreun corespondent în realitatea exterioara.

Falsificarea adevarului din imagine se poate produce la mai multe nivele si în mai multe feluri:

- A) interventia directa asupra imaginii finite (retusuri pe o fotografie);
- B) interventia în procesul producerii imaginii, prin alterarea reglajelor, în cazul imaginilor instrumentale;
- c) interventie mediata de elementele plastice (compozitie, cadraj), ca efect al suprapunerii dintre *imaginea obiectului* si *imaginea ca obiect ideal*;
- d) interventia la nivelul referentului: 1) modificarea între anumite limite a referentului “original” (machiajul); 2) reconstructia unui referent asemanator celui real (machete, decoruri); 3) construirea doar în planul imaginii a unui referent inexistent în realitate, uzând de posibilitatile oferite de montajul cinematografic.

În planul *imaginii ca obiect ideal* apare adevarul de sens, legat de ceea ce vrea sa comunice autorul imaginii, prin discursul sau vizual, dincolo de faptul ca se refera la un lucru sau altul. Deoarece o imagine poate “spune” mai mult decât arata, acel ceva în plus, poate fi adevarat sau fals.

BIBLIOGRAFIE

Ailincăi, Cornel (1982), *Introducere în gramatica limbajului vizual*, Cluj-Napoca, Editura Dacia

Aquino, Thoma de (1997), *Summa theologiae*, București, Editura Stiintifica

Aristotel (1998), *Poetica*, București, Editura Iri

Arnheim, Rudolf (1979), *Arta și percepția vizuală*, București, Editura Meridiane

Arnheim, Rudolf (1995), *Forma centrului vizual*, București, Editura Meridiane

Aumont, Jacques (1990), *L'Image*, Paris, Nathan

Balasz, Béla (1957), *Arta filmului*, ESPLA

Baltrusaitis, Jurgis (1975), *Anamorfoze*, București, Editura Meridiane

Barthes, Roland (1964), "Rhétorique de l'image", în *Communications*, 4, Traducerea în lb. română în revista *Arta*, 7/1975

Barthes, Roland (1982), *Image, Music, Text*, Londra, Fontana Paperbacks

Barthes, Roland (1997), *Mitologii*, Iasi, Editura Institutul

European

Bazin, André (1968), *Ce este cinematograful ?*, Bucuresti, Editura Meridiane

Berger, René (1975), *Descoperirea picturii*, Bucuresti, Editura Meridiane

Berger, René (1976), *Arta si comunicare*, Bucuresti, Editura Meridiane

Besanson, Alain (1996), *Imaginea interzisa*, Bucuresti, Editura Humanitas

Bialostocki, Jan (1977), *O istorie a teoriilor despre arta*, Bucuresti, Editura Meridiane

Blanford, Ronald P. (1988), *Assesment and focus: an approach to parallel computer vizion*, Seattle, University of Washington

Boboc, Alexandru (1975), "Analiza logica a limbajului stiintei în tratatul logico-filozofica al lui Ludwig Wittgenstein", în *Epistemologia si analiza logica a limbajului stiintei*, Coordonator Mircea Flonta, Bucuresti, Editura Politica

Bogen, James (1972), *Wittgestein's Philosophy of Language*, Londra, Routledge & Kegan Paul

Bouleau, Charles (1979), *Geometria secreta a pictorilor*, Bucuresti, Editura Meridiane

Bourdieu, Pierre si Boltanski, L., Castel, R., Chamboredon,

J.-C. (1965), *Un art moyen, essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Les Editions de Minuit

Braun, Lucien (1998), “Historiographie et iconographie philosophiques”, în *Revue D’Histoire et de Philosophie Religieuses*, Tome 78, nr. 1, Strasbourg

Bruce, Vicki (1988), *Recognising faces*, Hove, East Sussex, Lawrence Erlbaum Associates Ltd.

Carroll, Noël (1995), “Towards an Ontology of the Moving Image”, în *Philosophy and Film*, (ed. C. A. Freeland și Th. E. Wartenberg) New York & Londra, Routledge

Ceapraz, Ion (1987), *Empiric și teoretic în cunoașterea științifică*, Craiova, Scrisul Românesc

Chevalier, Jean și Gheerbrant, Alain (1994), *Dictionar de simboluri*, București, Editura Artemis

Clébert, Jean-Paul (1995), *Bestiarul fabulos – dictionar de simboluri animaliere*, București, Editurile Artemis și Cavallioti

Coseriu, Eugenio (1981), “Catre o tipologie a câmpurilor lexicale”, în *Lingvistica moderna în texte*, Universitatea din București

Codoban, Aurel (1982), *Repere și prefigurari*, Cluj-Napoca, Editura Dacia

Codoban, Aurel (1984), *Structura semiologică a structuralismului*, Cluj-Napoca, Editura Dacia

Coltescu, Viorel (1996), *Filosofia si istoria ei*, Timisoara, Editura de Vest

Couchot, Edmond (1987), "Sujet, objet, image", în *Cahiers internationaux de Sociologie*, vol. LXXXII, Paris, P.U.F.

Dagognet, François (1986), *Philosophie de l'image*, Paris, Librairie Philosophique J. Vrin

Damaschin, Sf. Ioan (1937), *Cultul sfintelor icoane*, Bucuresti, f.e.

Dautun, Jean-Pierre (1995), *10 moèles d'analyse d'image*, Allier, Marabout

Debray, Régis (1992), *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard

Dember, William N. (1969), *The Psychology of perception*, Londra, Holt, Rinehart & Winston

Demetrescu, Camilian (1966), *Culoarea, suflet si retina*, Bucuresti, Editura Meridiane

Descartes (1964), *Reguli utile si clare pentru îndrumarea mintii în cercetarea adevarului*, Bucuresti, Editura stiintifica

Dicu, Alexandru (1960), *Manualul fotografului amator*, Bucuresti, Editura Stiintifica

Ducrot, Oswald si Schaeffer, Jean-Marie (1996), *Noul dictionar enciclopedic al stiintelor limbajului*, Bucuresti, Editura Babel

Durand, Gilbert (1968), *L'Imagination symbolique*, Paris, Presses Universitaires de France

Dyserink, Hugo (1986), "*Imagologia comparata*", în Alexandru Dutu (ed.), *Dimensiunea umana a istoriei*, Bucuresti, Editura Meridiane

Eco, Umberto (1970), "Sémiologie des messages visuels", în *Communication*, 15

Eco, Umberto (1982), *Tratat de semiotica generala*, Bucuresti, Editura stiintifica si enciclopedica

Eco, Umberto (1996), *Limitele interpretarii*, Constanta, Editura Pontica

Eliade, Mircea (1992), *Tratat de istorie a religiilor*, Bucuresti, Editura Humanitas

Eliade, Mircea (1994), *Imagini si simboluri*, Bucuresti, Editura Humanitas

Enescu, Gheorghe (1980), *Fundamentele logice ale gândirii*, Bucuresti, Editura Stiintifica si Enciclopedica

Enescu, Gheorghe (1985), *Dictionar de logica*, Bucuresti, Editura Stiintifica si Enciclopedica

Evdochimov, Paul (1993), *Arta icoanei - o teologie a frumusetii*, Bucuresti, Editura Meridiane

Ferry, Luc (1997), *Homo aestheticus*, Bucuresti, Editura

Meridiane

Flonta, Mircea (1975a), “Propozitiile de observatie si problema fundamentului stiintei”, în *Epistemologia si analiza logica a limbajului stiintei*, Coordonator Mircea Flonta, Bucuresti, Editura Politica

Flonta, Mircea (1975b), *Adevaruri necesare ?*, Editura Stiintifica si Enciclopedica

Flonta, Mircea (1994), *Cognitio*, Bucuresti, Editura All

Florea, Anca (1997), *Muzica si imagine*, Bucuresti, Editura Fundatiei Culturale Române

Focillon, Henri (1977), *Viata formelor*, Bucuresti, Editura Meridiane

Foucault, Michel (1996), *Cuvintele si lucrurile*, Bucuresti, Editura Univers

Francastel, Pierre (1970), *Pictura si societate*, Bucuresti, Editura Meridiane

Francastel, Pierre (1972), *Realitatea figurativa*, Bucuresti, Meridiane

Frateanu, Vasile (1987), *Constiinta si luciditate*, Cluj – Napoca, Editura Dacia

Frege, Gottlob (1966), “Sens si semnificatie”, în *Logica si filosofie*, Bucuresti, Editura Politica

Fulchignoni, Enrico (1969), *La Civilisation de l’image*,

Paris, Payot

Georgescu, Stefan, Flonta, Mircea si Pârveu, Ilie (coordonatori) (1982), *Teoria cunoasterii stiintifice*, Bucuresti, Editura Academiei RSR

Gombrich, E. H. (1972), *Symbolic Images*, Londra, Phaidon

Gombrich, E. H. (1973), *Arta si iluzie*, Bucuresti, Editura Meridiane

Gombrich, E. H. (1981 a), *Mostenirea lui Apelles*, Bucuresti, Editura Meridiane

Gombrich, E. H. (1981 b), *Norma si forma*, Bucuresti, Editura Meridiane

Goodman, Nelson (1969), *Languages of Art*, London, Oxford University Press

Goodman, Nelson (1981), "Routes of Reference", în *Critical Inquiry*, vol.8, nr. 1/1981, Chicago

Gramatopol, Mihai (1991), *Artele miniaturale în antichitate*, Bucuresti, Editura Meridiane

Grayling, A. C. (1996), *Wittgenstein*, Bucuresti, Editura Humanitas

Grecu, Constantin (1975), "Informatie si putere explicativa", în *Epistemologia si analiza logica a limbajului stiintei*, coordonator Mircea Flonta, Bucuresti, Editura Politica

Greco, Constantin (1981), "Teoriile analitice contemporane ale științei", în *Momente ale genezei și evoluției filosofiei științei*, Coordonatori Cornel Damian și Ilie Pârvu, București, Editura Academiei RSR

Greco, Constantin (1993), "Rationalizarea logică a timpului", în *Identitate, contradicție, temporalitate – Probleme de logică* vol. X, (coord.) Crizantema Joja și Calin Candidescu, București, Editura Academiei Române

Grupul m (Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg, Philippe Minguet) (1992), *Traité du signe visuel*, Paris, Edition du Seuil

Harangus, Cornel (1980), *Intuitie și cunoaștere*, Timisoara, Editura Facla

Harangus, Cornel (1995), *Discursul ontologic în filosofie*, Timisoara, Editura Hestia

Hagen, Margaret A. (ed. by) (1980), *The Perception of pictures*, New York și Londra, Academic Press Inc.

Hebert, Louis (1998), "Référence du référent", în *Semiotica*, nr. 120 –1/2, p. 99

Hegel, G. W. F. (1996), *Prelegeri de estetică*, vol. I, II, București, Editura Academiei RSR

Huyge, Ren³/₄ (1981), *Dialog cu vizibilul*, București, Editura Meridiane

Iliescu, Adrian-Paul (1989), *Filosofia limbajului și limbajul filosofiei*, București, Editura Științifică și Enciclopedică

Janik, Allan și Toulmin, Stephen (1998), *Viena lui Wittgenstein*, București, Editura Humanitas

Jarvie, Ian (1995), *Philosophy of the film*, New York și Londra, Routledge & Kegan Paul

Joly, Martine (1998) *Introducere în analiza imaginii*, București, Editura All

Jung, C.G. (1997), *Tipuri psihologice*, București, Editura Humanitas

Knobler, Nathan (1983), *Dialogul vizual*, București, Editura Meridiane

Lewis, P. B. (1976), "Wittgenstein on seeing and interpreting", în *Impresions of empiricism*, (Ed. by) Godfrey Vesey, Londra, Macmillan Press

Lindekens, René (1976), *Essai de sémiotique visuelle*, Paris, Editions Klincksieck

Lotman, Iuri (1977), *Sémiotique et esthétique du cinéma*, Paris, Editions sociales

Masek, Victor Ernest (antologie de) (1972), *Estetica, informatică, programare*, București, Editura Științifică

Madsen, Roy Paul (1973), *The Impact of Film*, New York, Mac Millan Publishing

Maltese, Corrado (1976), *Mesaj și obiect artistic*,

Bucuresti, Editura Meridiane

Marga, Andrei (1984), *Cunoastere si sens*, Bucuresti, Editura Politica

Marino, Adrian (1980), *Hermeneutica lui Mircea Eliade*, Cluj-Napoca, Editura Dacia

Martin, Marcel (1981), *Limbajul cinematografic*, Bucuresti, Editura Meridiane

McLuhan, Marshall (1975), *Galaxia Gutemberg*, Bucuresti, Editura Politica

Metz, Christian (1969), "Spécificité des codes et spécificité des langages", în *Semiotica*, nr. 4/1969

Metz, Christian (1970), "Au-delà de l'analogie, l'image", în *Communication*, nr. 15, Paris, Editura Seuil

Metz, Christian (1971), *Language et cinéma*, Paris, Librairie Larousse

Mihailescu, Dan (1980), *Limbajul culorilor si al formelor*, Bucuresti, Editura Stiintifica si Enciclopedica

Miroiu, Adrian (1993), *Metafizica lumilor posibile si existenta lui Dumnezeu*, Bucuresti, Editura All

Miroiu, Adrian (1998), *Filosofie fara haine de gala*, Bucuresti, Editura All Educational

Mitchell, W. J. T. (1986), *Iconology - Image, Text*,

Ideology, Chicago si Londra, The University of Chicago Press

Mitry, Jean (1963) *Dictionnaire du cinéma*, Paris, Librairie Larousse

Mitry, Jean (1963), *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Editions universitaires

Moles, Abraham A. (1974), *Arta si ordinator*, Bucuresti, Editura Meridiane

Moles, Abraham A. (1987), “La visualisation thématique du monde, triomphe du structuralisme appliqué”, în *Cahiers internationaux de Sociologie*, vol. LXXXII, Paris, P.U.F.

Morin, Edgar (1982), *Le cinéma ou l’homme imaginaire*, Paris, Minuit

Muresan, Valentin (ed.) (1998), *Între Wittgenstein si Heidegger*, Bucuresti, Editura Alternative

Murray, Michael D. si Ferri, Anthony J. (ed.) (1992), *Teaching Mass Communication*, New York, Praeger

Octavian, Tudor (1988), *Veermer si criticii sai*, Bucuresti, Editura Meridiane

Oehler, Klaus (1985), “Compendiu al semioticii lui Peirce”, în *Semnificatie si comunicare în lumea contemporana*, Bucuresti, Editura Politica

Pârvu, Ilie (1984), *Introducere în epistemologie*, Bucuresti, Editura Stiintifica si Enciclopedica

Panofsky, Erwin (1980), *Arta si semnificatie*, Bucuresti, Editura Meridiane

Peirce, Charles S. (1990), *Semnificatie si actiune*, Bucuresti, Editura Humanitas

Peters, Francis E. (1997), *Termenii filosofiei grecesti*, Editia a II-a revazuta, Bucuresti, Editura Humanitas

Pope-Hennessy, John (1976), *Portretul în Renastere*, Bucuresti, Editura Meridiane

Popescu-Neveanu, Paul (1978), *Dictionar de psihologie*, Bucuresti, Ed. Albatros

Popper, Karl R. (1981), *Logica cercetarii*, Bucuresti, Editura Stiintifica si Enciclopedica

Popper, Karl R. (1992), "Despre sursele cunoasterii si ale ignorantei", în *Filosoful – Rege ?*, Bucuresti, Editura Humanitas

Quéau, Philippe (1987), "Du langage à l'image", în *Cahiers internationaux de Sociologie*, vol. LXXXII, Paris, P.U.F.

Ramachandran, V. S. (1990), "Visual Perception in People and Machine", în *AI and the Eye*, (Ed. by) Andrew Blake si Tom Troscianko, Chuster, John Wiley & Sons

Read, Herbert (1969), *Semnificatia artei*, Bucuresti, Editura Meridiane

Renaud, Alain (1987), "Nouvelles images, nouvelles

culture: vers un <imaginaire numérique>”, în *Cahiers internationaux de Sociologie*, vol. LXXXII, Paris, P.U.F.

Renov, Michael (Ed by) (1993), *Theorizing documentary*, New York, Londra, Routledge

Ricoeur, Paul (1998), *Despre interpretare*, Bucuresti, Editura Trei

Rio, Michel (1978), “Signe et figure”, în *Communications*, 29

Roskill, Mark (1977), “On the Recognition and Identifacation of Objects in Paintings”, în *Critical Inquiry*, vol. 3, nr. 4

Roventa-Frumusani, Daniela (1995), *Semiotica discursului stiintific*, Bucuresti, Editura Stiintifica

Russell, Bertrand (1995), *Problemele filosofiei*, Bucuresti, Editura All

Saint-Martin, Fernande (1988), *Sémiologie du langage visuel*, Sillary, Presses de l’Université du Québec

Sauvageot, Anne (1987), “Mèmoire et anticipation d’un imaginaire numérique”, în *Cahiers internationaux de Sociologie*, vol. LXXXII, Paris, P.U.F.

Sebeok, Thomas A. (1985), “Iconicitate”, în *Semnificatie si comunicare în lumea contemporana*, Bucuresti, Editura Politica

Sider, Lee (ed.) (1986), *Introduction to diagnostic imaging*, New York, Churchill Livingstone

Sontag, Susan (1979), *La photographie*, Paris, Seuil

Stern, David G. (1995), *Wittgenstein on mind and language*, New York, Oxford University Press

Stoichita, Victor Ieronim (1995), *Efectul Don Quijote*, Bucuresti, Editura Humanitas

Tatarkiewicz, Wladyslaw (1981), *Istoria celor sase notiuni*, Bucuresti, Editura Meridiane

Thibault-Laulan, Anne-Marie (1971), *Le Langage de l'image*, Paris, Editions Universitaires

Todorov, Tzvetan (1983), *Teorii ale simbolului*, Bucuresti, Editura Univers

Uspensky, Leonid (1994), *Teologia icoanei în biserică ortodoxă*, Bucuresti, Editura Anastasia

Valcan, Ciprian (1998), *Recherches autour d'une philosophie de l'image*, Timisoara, Editura Augusta

Venturi, Lionello (1978), *Cum sa înțelege pictura*, Bucuresti, Editura Meridiane

Verón, Eliseo (1970), "L'analogique et le contigu", în *Communication*, nr. 15, Paris, Editura Seuil

Vinci, Leonardo da (1971), *Tratat de pictura*, Bucuresti, Editura Meridiane

Vladutescu, Gheorghe (1994), *O enciclopedie a filosofiei grecesti*, Bucuresti, Editura Paideia

Vloeberg, Assomption (1984), “Le langages des chimpanzes: la controvers rebondit”, în *La Recherche*, nr. 157

Vovelle, Michel (1989), *Histoire figurales*, Paris, Editions Usher

Wittgenstein, Ludwig (1991), *Tractatus Logico-Philosophicus*, Bucuresti, Editura Humanitas

Wittgenstein, Ludwig (1993), *Caietul albastru*, Bucuresti, Editura Humanitas

* * * *Dictionar de fizica*, Bucuresti, Editura Enciclopedica Româna, 1972

* * * *Dictionar de matematici generale*, Bucuresti, Editura Enciclopedica Româna, 1974

* * * *Dictionar de termeni literari*, Bucuresti, Editura Academiei RSR, 1972

* * * *Filosofia greaca pâna la Platon*, vol. I (1979), vol. II (1984), Bucuresti, Editura Stiintifica si Enciclopedica

Visual Image
- theoretical aspects -

Abstract

For many years fine arts have been the favourite study object for several researchers. Unfortunately, numerous other categories of pictures, especially those in science and technique, have not been given the attention they deserve. This discrimination should not continue as there is the risk of not paying enough attention to such a vast and extremely dynamic domain. During the last thirty years the semiotic and communication theories have offered new perspectives beside the traditional ones offered by the history of art and art critique. The epistemological approach might be a further step in this research.

Nowadays computers offer extraordinary possibilities that not long ago were considered mere fantasies. They are a genuine intellectual change. Such important, fundamental changes require new approaches in the visual domain. The state of the visual image should be reconsidered as it is no longer just an object of art but has already become an important instrument in scientific research. It also has a wide range of applicability, from medicine to outer space research and has an important contribution to the process of knowledge. Its contribution is important in the early stages of collecting information as well as in the advanced ones (theoretical generalization, testing or communication).