

MARIA MURGU

VOCABULARUL IMAGINILOR



PRESA UNIVERSITARĂ CLUJJEANĂ

Maria Murgu

Vocabularul imaginilor

Lucrare apărută cu sprijinul financiar al:



Asociația CENTRUL DE AUTOCUNOAȘTERE SAINT OMER

și al

RomTek
ELECTRONICS

MARIA MURGU

Vocabularul imaginilor

PRESA
UNIVERSITARĂ
CLUJEANĂ

2025

Referenți științifici:

Conf. univ. dr. habil. Marius Nedelcu

Conf. univ. dr. Victor Velculescu

ISBN 978-606-37-2521-0

© 2025 Autoarea volumului. Toate drepturile rezervate. Reproducerea integrală sau parțială a textului, prin orice mijloace, fără acordul autoarei, este interzisă și se pedepsește conform legii.

Universitatea Babeș-Bolyai
Presa Universitară Clujeană

Director: Codruța Săcelean

Str. B.P. Hasdeu nr. 51

400371 Cluj-Napoca, România

Tel./fax: (+40)-264-597.401

E-mail: editura@ubbcluj.ro

<http://www.editura.ubbcluj.ro/>

<https://biblioteca.ubbcluj.ro/>

Mulțumiri

Impulsul de a scrie cartea de față a venit din interacțiunea cu studenții și nevoia unei abordări a analizei de imagine care să conecteze imaginea fotografică și cinematografică la modelele și structurile artelor frumoase. Pe măsură ce am aprofundat subiectul am realizat nevoia unui ghid în analiza imaginilor de orice tip. Cartea poate fi considerată un dicționar de buzunar ce slujește pentru însușirea vocabularui specific în operarea unor posibile postprocesări atât la nivel practic cât și teoretic cu structura și conceptele uzuale în artele plastice. Demersul acestei cărți nu are pretenția unuia exhaustiv, ci își dorește să trezească curiozitatea și să așeze informațiile într-o structură care să permită cititorului să opereze cu flexibilitate pe tărâmul imaginilor.

Experiența în lucrul cu imaginea și conceptele vizuale păreau că vor face facilă sintetizarea și organizarea informației. Pe parcurs am descoperit că selectarea informației, găsirea exemplelor potrivite și o expunere riguroasă și inteligibilă nu sunt deziderate ușor realizabile de una singură.

Pe parcursul scrierii acestei cărți am avut de multe ori nevoie de încurajare, motivație, ajutor și o privire detașată care să mă reaseze în poziția potrivită în raport cu viitorul cititor.

Mulțumesc domnului Florentin Gheorghiu și firmei RomTek care m-a încurajat prin sponsorizarea publicării acestei lucrări.

Mulțumesc domnului Vasile Moraru care m-a ghidat cu umor și caldă implicare în structurarea finală a materialului atunci când intervenise oboseala, lipsa de entuziasm și, sau un perfecționism neadecvat scopului acestui material.

Mulțumesc profesorului universitar doctor Marius Nedelcu care m-a îndrumat ajutându-mă să clarific direcția acestei cărți.

Mulțumesc colegului meu Victor Velculescu pentru susținerea oferită în a mă simți motivată în publicarea lucrării.

Mulțumesc apropiaților din familie, care au îngăduit să le lipsesc, tatălui meu Horea ca m-a ghidat, pisălogit și a suportat rebeliunea unui copil trecut mult de vârsta adolescenței.

Cuprins

Mulțumiri	5
1. Introducere	11
2. Perspective teoretice și repere privind imaginea cinematografică	13
Spațiul	14
Linia și forma	14
Tonul	17
Culoarea	18
Mișcarea	18
Ritmul	18
Muzica	19
3. Ochiul și culoarea	23
Considerații despre specificitatea biofizilogiei percepției vizuale umane	28
<i>Vederea altor specii</i>	34
Culoarea între lumină și întuneric	35
4. Modele de reprezentare a culorii	41
Sinteza aditivă a culorilor	42
Sinteza substractivă a culorilor	44

5. Cercul culorilor	47
Tonul/Luminanța.....	49
Nuanța.....	51
Saturația	52
6. Interacțiunea culorilor – contraste vizuale	53
Contrastele polare	54
Contrastul culorii în sine.....	56
Contrastul de clar-obscur	61
Contrastul cald – rece	64
Contrastul complementar	67
Contrastul de calitate.....	73
Contrastul de cantitate	77
Contrastul simultan/sucesiv	80
7. Efectele culorii, simbol și expresivitate	87
8. Compoziția	93
Compoziția închisă	95
Compoziția deschisă	96
Compoziția statică	98
Compoziția dinamică.....	101
Secțiunea de aur și principiul treimii.....	105
Structura compozițională	114
Echilibrul compozițional.....	118
Simetria.....	118
Asimetria/disimetria	118
Ritmul compozițional	119
Centrul de interes.....	120

9. Elemente de limbaj folosite în cinematografie	125
10. Perspectiva	129
Moduri de abordare a iluziei spațiale în artele vizuale bidimensionale.	133
<i>Perspectiva liniar-geometrică</i>	<i>133</i>
Moduri de a crea sugestia tridimensională prin perspectiva geometrică	134
Perspectiva atmosferică.	137
Aspecte ale perspectivei atmosferice în termenii tonalităților și cromaticii.	137
Considerații și analiză asupra modului în care perspectiva participă la expresia vizuală	140
11. Concluzii.	149
Bibliografie	153

1.

Introducere

Demersul ce urmează este atât rezultatul experienței mele de artist vizual, de practician al imaginii în domeniul cinematografic, de însoțire în autocunoaștere prin arte, cât și al activității mele pedagogice cu elevi, studenți și adulți din diverse categorii. Am jonglat cu formele și elementele de limbaj vizual în nenumărate moduri și am realizat nevoia unei sinteze, a unui dicționar prin care putem să comunicăm, să deslușim limbajul vizual atât de complex și multidimensional, să traducem din vizual atât cât putem în cuvânt și, poate, din cuvânt în vizual într-un mod care să creeze o expresie puternică.

La fel cum afirmă Bruce Block în lucrarea *Visual Story*, îndemn cititorul să își adauge și să reconfigureze conceptele expuse de mine la propria experiență, la nevoile imaginilor personale sau ale celor care i se arată.

„Amintiți-vă totuși că orice studiu la care aderăm orbește poate fi înșelător. Scopul acestei cărți nu este să dea un set rigid de definiții și reguli de manual. Dacă structura vizuală ar fi atât de previzibilă, oricine are un computer ar putea produce imagini perfecte. Structura vizuală nu este *matematică*, nu este așa de previzibilă. Din fericire, există câteva concepte, linii directoare și chiar unele reguli care te vor ajuta să răzbești printre problemele obținerii unei imagini remarcabile. Cheia se află în componentele vizuale.”¹

¹ „Remember, though, that any study, if blindly adhered to, can be misleading. It's not the purpose of this book to leave you with a set of rigid textbook definitions and laws. If visual structure were that predictable anyone with a calculator could produce perfect pictures. Visual structure isn't math – it's not that predictable. Fortunately, there are some concepts, guidelines, and even some rules that will help you wrestle with the problems of producing a great visual production. The key is in the visual components”, Bruce Block, *The Visual Story*, second edition, Elsevier, 2008, p. 4.

2.

Perspective teoretice și repere privind imaginea cinematografică

Simțul vizual la om este predominant și aduce o imensă cantitate de informație. De la cărți, reviste, muzee, până la concerte, televiziune, teatru, jocuri video și cinematograf, imaginile ne invadează viețile. Demersul acesta își propune să ajute la analiza și procesarea responsabilă (conștientă) a imaginilor. Orice imagine – fixă sau în mișcare – este o *poveste* comprimată vizual.

„Fiecare imagine este compusă dintr-o poveste, vizuală și, uneori, sonoră. Folosite împreună, aceste trei elemente comunică privitorului sensul imaginii Every picture is comprised of a story, visuals, and, sometimes, sounds. Used together, these three elements communicate the meaning of the picture to the viewer.”¹

Dacă imaginea este una publicitară, aceasta urmărește să îndemne la a cumpăra produsul, dacă este un joc video, dorește să facă jucătorul să joace, dacă este una cinematografică, își propune să emoționeze spectatorul.

După Bruce Block, filmul, și în general un produs de tip cinematografic are trei mari componente: **povestea** (scenariul), care este partea literară (narativă) a cinematografului, **imaginea**, care cuprinde toate elementele ce construiesc reprezentarea sa vizuală, **sunetul** – dialoguri, ambianțe, muzică, efecte sonore, componente dintre care ne vom ocupa în cele ce urmează de imagine.

¹ Traducere proprie „Every picture is comprised of a story, visuals, and, sometimes, sounds. Used together, these three elements communicate the meaning of the picture to the viewer”, Bruce Block, *The Visual Story*, second edition, Elsevier, 2008, p. 15.

Imaginea (vizualul) este construită pornind de la elemente concrete cum sunt: spațiul scenografic, costume, recuzită, aspectul fizic al actorilor, ecleraj, elemente vizuale adăugate în postproducție, chiar personajele fantastice, spații realizate în medii digitale sau efecte vizuale, până la dozarea cromatică implicând uneori accente menite să sublinieze anumite elemente sau să modifice percepția spectatorului, să manipuleze atenția privitorului și să producă emoția pe care creația o reflectă în spectator.

Vizualul unui film este construit din elementele fundamentale ale oricărui tip de imagine. Conform aceluiași autor, elementele de bază ale limbajului vizual sunt:

- spațiul
- linia
- forma
- tonul
- culoarea
- mișcarea
- ritmul.

Actorii, costumele, locația, decorul, recuzita constituie și sunt constituite, din punct de vedere vizual, din elementele mai sus amintite.

Spațiul

Spațiul vizual este scena elementelor vizuale și poate fi înțeles din mai multe puncte de vedere. La scenă privim în mai multe moduri și putem vedea spațiul vizual în mai multe feluri. În principiu, sunt trei tipuri de spațiu de care putem vorbi când ne raportăm la cinematografie. Primul este spațiul fizic, care există înaintea camerei, pe care îl numesc *spațiu scenografic palpabil*, fizic. Al doilea este spațiul care apare prin ecran, ca proiecție mentală în percepția spectatorului, un *spațiu fizic virtualizat*; în epoca digitală, virtualul se extinde din ce în ce mai mult, prin scenografii complexe și chiar personaje create digital. Ultimul este chiar *spațiul ecranului propriu-zis*, concret, ce are la rândul său propriile particularități: dimensiuni, poziționare într-un spațiu fizic etc.

Linia și forma

Două elemente îngemănate, pentru că niciuna fără cealaltă nu poate exista. Linia din imaginile cinematografice sau fotografice este de fapt

ceva ce există doar mental, deoarece o linie nu este altceva decât o definiție a formei în raport cu spațiul în care există. Linia din pictură sau grafică poate avea și calități specifice – poate fi groasă, subțire, vibrată, difuză, curbă etc., dar în imaginile mediate de camerele cinematografice sau fotografice ea este implicită, despărțind și definind volume și spații (muchii și margini ale obiectelor). Forma determină linia și linia determină forma, stabilind conexiuni ce descriu *spațiul* prin relația plin-gol.

Analiză de imagine (Figura 1)

Lucrările lui Maurits Cornelis Escher (1898-1972) au atras atenția prin construcția geometrică și patternurile repetitive structurate în simetrii matematice. Modelele vizuale simetrice create de Escher au corespundențe în matematică, în informatică și în curente artistice care l-au precedat sau i-au urmat (arta psihedelică, op art, math art etc.). Escher nu a urmat o educație formală în domeniul matematicii, dar a cercetat structurile matematice ca autodidact prin metode care în ziua de azi ar fi considerate cercetare artistică interdisciplinară. A fost atras de structurile geometrice ca reprezentare a infinitului. Doris Schattschneider, doctor în matematică și cercetător al operei lui Escher, se întreabă: „Cum a făcut asta?” și descoperă răspunsuri în jurnalele artistului. Din acestea aflăm că arta islamică din Alhambra, Spania, l-a impresionat și l-a impulsionat² în demersul artistic. Cercetarea și creațiile lui explorează patternuri repetitive și/sau numite mai târziu fractalice³. Escher descoperă relațiile geometrice prin teselații. Teselațiile sunt modele decorative (de obicei pentru mozaic) de forme geometrice care se potrivesc perfect împreună pe un plan, similar felului în care se potrivesc piesele de puzzle, și se pot repeta în toate direcțiile la infinit. Teselațiile pot fi compuse din una sau mai multe forme. Modelele din Alhambra sunt abstract geometrice, dar Escher a vrut să creeze modele care să reprezinte forme recognoscibile, pe care le numește motive. Artistul creează modele-motive din lemn și le folosește așezându-le în diverse poziții. Este uimitor cu câtă ingeniozitate desco-

² Doris Schattschneider, *M.C. Escher: Visions of Symmetry*, Editura Harry N. Abrams; revised edition (May 1, 2004). Autoarea spune că vizita din 1922 la Alhambra, monumentul istoric islamic din Granada, Spania, l-a inspirat pe Escher să creeze patternurile infinite.

³ Benoît Mandelbrot (20 November 1924 – 14 October 2010), matematician, recunoscut pentru că a introdus termenul *fractal* (1975) și a dezvoltat teoria autosimilarității în natură. Fractalul este o parte brută sau un fragment al unei forme care poate fi divizată în părți ce reprezintă o copie relativă a întregului. Este părintele geometriei fractalice, a dezvoltat grafica geometrică fractalică computerizată care a dus la descoperirea mulțimii lui Mandelbrot în 1980.

peră singur modul de funcționare al patternurilor geometrice repetitive. Matematica susține că modelele repetitive pot fi deplasate prin mișcare și că aceasta se numește translație. Motivele pot fi rotite sau reflectate (oglundite). Rotația presupune deplasarea în jurul fiecărui punct dintr-o figură cu un anumit număr de grade în jurul unui punct central; reflecția implică răsturnarea modelului peste o linie fixă.

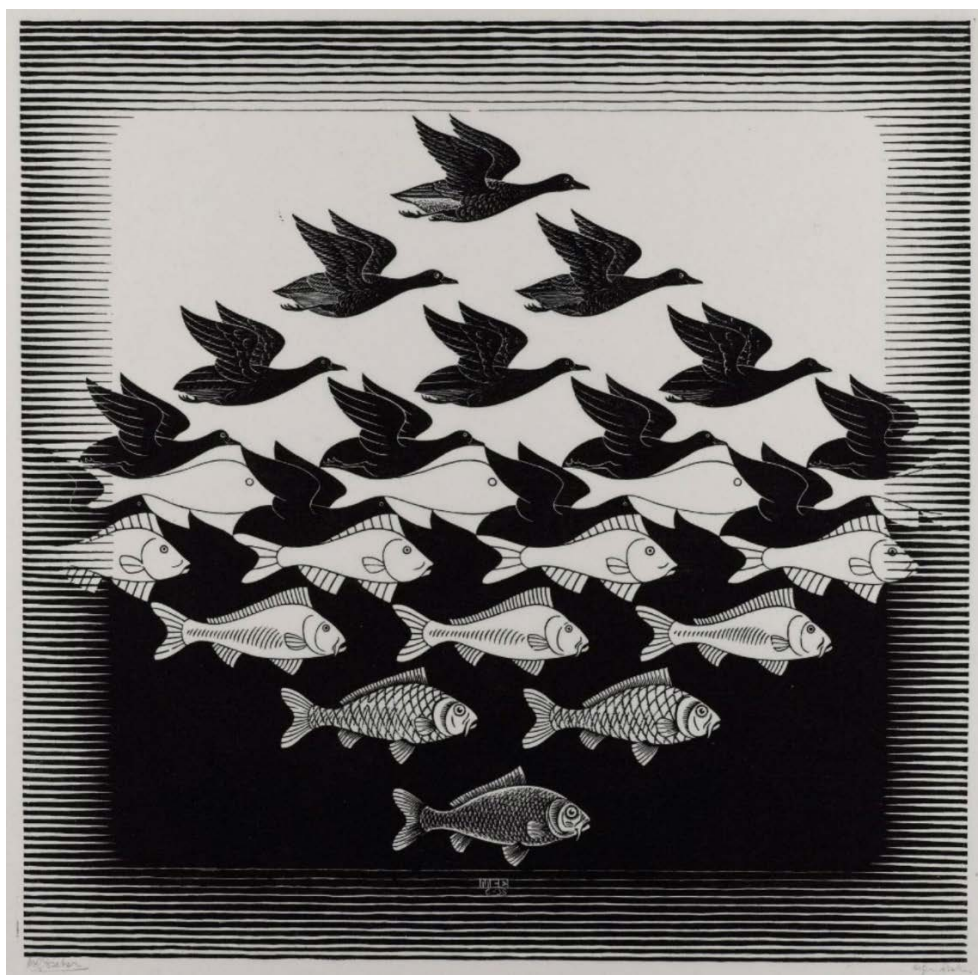


Figura 1 – M.C. Escher, *Sky and Water I*,
iunie 1938, gravură în lemn, colecția Michael S. Sachs.⁴

⁴ <https://www.mfah.org/calendar/mathematics-art-mc-escher#&gid=5d370f1db99c42d7abca1782892f66b6&pid=64714910> accesat 07.07.2024.

În 1936, Escher a făcut o a doua călătorie la Alhambra și a fotografiat color plăcile, spune Schattschneider. A creat aproximativ o duzină de teselații, care au inclus pești, păsări și fluturi. A petrecut aproximativ patru ani creând o „teorie a profanului” despre modul în care formele s-ar putea încadra într-un model de plăci care ar putea ocupa un întreg plan, explică Schattschneider. Ea a descris acest proces în cartea M.C. Escher: Viziuni ale simetriei. Regulile sunt:

- fiecare placă trebuie să fie înconjurată de copiiile sale în același mod;
- trebuie folosit un număr minim de culori;
- două plăci adiacente nu pot avea aceeași culoare;

Schattschneider explică modul în care Escher devine foarte abil în a realiza teselații. Artistul pornește de la motive proprii și folosește reguli geometrice foarte stricte pentru a obține teselațiile ce fac ca plăcile să se potrivească.

În imaginea lui Escher observăm cum artistul jonglează cu elementele de limbaj, atribuindu-le, concomitent și simultan, prin magia perceptivă pe care o pune în scenă, dublu rol – linia devine margine, muchie a plinului și în același timp a golului. Linia personalizează suprafețe plate și creează sugestii de volum. Golul se transformă în plin și plinul în gol prin linie (și sugestia formei implicite) și valoare tonală, creându-se ambiguitate perceptivă a plinului și golului. Escher, prin linii, forme și dialog întuneric-lumină, pătrunde intuitiv și transcende percepția în căutarea imaginii Infinitului, Absolutului.

Tonul

Se referă la valoarea pe scală închis-deschis – la cantitatea de lumină, la strălucire. În exercițiile-studiu de desen academic există o etapă de lucru care se numește *valorație*. În această etapă, elementele compoziției (volume, fundaluri, umbre etc.) sunt „așezate” pe scara tonală, de la închis la deschis. Se atribuie (prin observație, dacă studiul este după natură, obiecte, figură umană) fiecărui element compozițional o valoare/tonalitate proprie, raportată la celelalte elemente. Dacă tonul din sfera vizuală se referă la înălțimea pe o scală de la închis la deschis, în muzică termenul *ton* este des folosit referitor la „înălțime”. În muzică, tonurile individuale încep de la punctul cel mai de jos sau frecvența fundamentală și cresc cu fiecare semiton.

Culoarea

Este unul dintre cele mai puternice elemente vizuale. Culoarea transmite în primul rând emoție (rezonanță), concomitent aducând în discurs valențe simbolice și emoțional-culturale. Culoarea este o percepție specific umană și este direct corelată cu emoționalul prin aspectele senzoriale. Culoarele pun în act *drama* emoțiilor prin relațiile complexe dintre ele.

Mișcarea

Are mai multe aspecte în sfera vizuală. Vorbim de mișcarea *privirii* spectatorului asupra suprafeței pânzei/ecranului, iar în ceea ce privește imaginea cinematografică, există în plus mișcarea obiectelor (personajelor), a camerei (punctului de stație și optică – zoom, transfocator) și a succesiunii cadrelor. Mișcarea este un element care se întrepătrunde și intră în dialog cu ritmul, contribuind la subtilitățile narațiunii vizuale. Cinematograful vine cu posibilitatea de a contempla mișcarea „înregistrată” – o primă străpungere în contemplarea temporalității.

Ritmul

Deși de regulă suntem familiarizați cu ritmul ca element sonor, acesta este și un element vizual. Montajul cinematografic folosește elementul vizual al ritmului poate în cea mai mare măsură, dar chiar și în cazul imaginilor fixe statice putem vorbi de un *ritm al formelor* (ca *gestalt*). Ritmul vizual ia naștere din succesiunea intențională a elementelor vizuale, la fel cum cel sonor ia naștere din succesiunea sunetelor diferite care respectă o anume măsură, un anume tempo. Expresivitatea ritmului vizual, atât în ceea ce privește ritmul montajului, cât și atunci când vorbim de cel al tabloului static (al cadrului) în sine, constă în modalitatea de ordonare a elementelor/a formelor care structurează imaginea, a cadrelor și timpilor în care ele apar. Ritmul montajului în cinema este oarecum mai asemănător cu cel muzical, dată fiind componenta timp pe care o conține. Ritmul montajului este un ritm foarte complex, întrucât combină atât elemente vizuale, cât și unele care țin de timpul obiectiv (cronologic), de durată – ca element mult subiectivizabil (adică un timp mai chairotic). De cele mai multe ori, se combină în ansamblul discursului și elemente sonore care subliniază efectele vizuale, și viceversa.

Pentru artistul vizual, elementele vizuale constitutive amintite mai sus sunt actorii, personajele creației, ale dramei (acțiunii) pe care o pune în scenă. În fiecare fotogramă a creației vizuale apar personajele *dramei* vizuale, comunicând la nivel specific, nonverbal și foarte subtil, emoții și trăiri complexe. Dacă un actor comunică prin limbaj verbal, mimică, limbaj corporal, vizualul comunică prin elemente compoziționale – linii, spațiu, tonuri, nuanțe, contraste, forme, mișcare și ritm vizual.

Muzica

Poate semnaliza și comunica stări și emoții, și putem observa cum sunetul viorii o face în capodopere precum *Psycho*. Vizual, acest fapt este realizat prin folosirea unei culori, a unui ton sau a unei mișcări de cameră în scopul de a semnaliza un aspect al dramei. Uneori, și nu de puține ori, autorii modifică ceea ce este general, stereotip sau comun acceptat ca semnalizare a unui anumit aspect și creează un cod personal de folosire, un limbaj foarte bine personalizat, individualizat special pentru cadrul de referință al operei proprii în ansamblu sau în particular. Stereotipurile vizuale, inclusiv semnele și simbolurile cele mai comune, dovedesc capacitatea vizualului de a comunica, dar acestea nu funcționează în expresia artistică în care convențiile cotidiene trebuie să capete calitate de comunicare personalizată, de stil personal, de expresie. De fapt, chiar depășirea acestor stereotipuri ale limbajului vizual ajută în a comunica mai bine, mai personal cu publicul. Odată stabilită *convenția*, spectatorul o preia și o procesează la nivel inconștient. Practic, așa cum Bruce Block ne invită, putem să folosim orice element vizual în mod personal, căci artistul depășește stereotipurile prin creativitate și prin capacitatea de a crea un cod, o hartă personală, o voce proprie vizuală. Pentru o comunicare bună este nevoie de consecvență și coerență în folosirea limbajului și de capacitatea de a crea context pentru elementele vizuale.

„In fact, any color can indicate danger, safety, good, evil, honesty, corruption etc. Although stereotypes effectively prove that visual components can communicate with an audience, they're also the weakest, perhaps least creative use of the components. Visual stereotypes are often inappropriate, dated and derivative. Any visual component can be used to communicate a wide range of emotions or ideas in new and interesting ways”⁵

⁵ „De fapt, orice culoare poate indica pericolul, siguranța, binele, răul, onestitatea, corupția etc. De asemenea, stereotipurile dovedesc efectiv că elementele vizuale pot să comunice cu audiența, deși sunt cel mai slab, probabil și cel mai puțin creativ mod de a folosi elementele vizuale. Stereotipurile vizuale sunt cel mai adesea nepotrivite, demodabile și desuete. Orice element vizual poate fi folosit pentru a exprima o gamă complexă de emoții și idei în moduri noi și interesante” (t.n.), Bruce Block, *The Visual Story*, second edition, Elsevier, 2008, p. 17.

Elementele vizuale nu pot fi eliminate, fiind elemente constituente ale imaginii fotografice, picturale și implicit ale experienței cinematografice. Cromatica este singura care poate fi dată la o parte, alegând o expresie alb-negru. Alb-negru este o reprezentare tonală a culorii prin faptul că fiecărei culori, în anumite contexte de iluminare, îi revin tonuri anume⁶, date fiind climatul cultural și condiționarea cotidiană, care determină într-o măsură semnificativă procesarea senzorială.



Figura 2 – *They Shall Not Grow Old* (Credit: Warner Bros)⁷

Documentarul World War One - They Shall Not Grow Old

A adus încasări record pentru un documentar și o prezentare foarte bine primită a Fathom Events (Deadline). Au folosit 600 de ore de înregistrări audio BBC arhivate și 100 de ore de înregistrări video, care au fost apoi colorate. Documentarul revoluționar al lui Jackson despre Marele Război a fost aplaudat pe scară largă.

Hugo Rifkind a scris, în The Times: „Fără narator, doar din surse directe, dar și cu autenticitatea venită prin artificii imaginii și sunetului re-creat, a fost destul de diferit de orice altceva a existat vreodată”. Mii de

⁶ Vezi imagini document sau capodopere alb-negru transpuse color cu ajutorul programelor dedicate.

⁷ <https://www.observatorcultural.ro/articol/imagini-noi-din-trecut-reflectii-despre-colorizare/03.04.2025>

oameni s-au conectat la filmul difuzat pe iPlayer, înaintea centenarului sfârșitului Primului Război Mondial.



Figura 3 – *Pătratul negru*, Kazimir Malevici, 1915⁸

Chiar și un ecran complet negru sau alb putem spune că exprimă elemente vizuale⁹! Imaginile conțin, indiferent de subiectul înfățișat și chiar în absența totală a acestuia, componentele implicite ale limbaju-

⁸ *Pătratul negru*, Kazimir Malevici https://ro.wikipedia.org/wiki/P%C4%83trat_negru_%28pictur%C4%83%29#/media/Fi%C8%99ier:Kazimir_Malevich,_1915,_Black_Suprematic_Square,_oil_on_linen_canvas,_79.5_x_79.5_cm,_Tretyakov_Gallery,_Moscow.jpg, accesat 01.12.2024.

⁹ Vezi *Pătratul negru* al lui Kazimir Malevici.

lui vizual, așa cum muzica implică liniștea sau pauza sonoră. Pentru a concepe o imagine validă, convingătoare este nevoie să înțelegem cum și ce transmit aceste componente, voci vizuale. Definind componentele vizuale și devenind conștienți de ele, percepem structura imaginii. A alege spații, locații, a construi decoruri și costume, a alege optica, unghiurile de filmare, a decide eclerajul, poziția și mișcarea personajelor din cadru și alăturarea cadrelor, conștienți de structurile vizuale, toate acestea conduc spre o expresie convingătoare și implicit cinematografică în acord cu mesajul producției.

3.

Ochiul și culoarea

Fizica ne arată că lumea este *necolorată*. Culoarea este o *senzație* resimțită de om și alte câteva viețuitoare (poate și plante). În consecință, culoarea nu este un fenomen *obiectiv* sau o proprietate a obiectelor, a corpurilor sau suprafețelor, chiar dacă aceasta ne pare persistentă, verificabilă cumva. Profesorul Liviu Lăzărescu afirmă despre culoare în cursul său de cromatologie și în lucrarea *Culoarea în artă*¹, că „este o realitate subiectivă generată de trei factori: lumina, suprafața obiectului și ochiul.”

Culoarea ca formă de expresie artistică se adresează direct emoțiilor, care sunt, chiar neurologic vorbind, rezonanțe, pur și simplu. Înțelegerea emoțiilor ca rezonanțe este o temă bine studiată în neuropsihologia contemporană, oferind suport substanțial artiștilor, dar și terapeuților.

Lumina este elementul esențial al întregului univers al viului. Organismul uman nu poate funcționa, nu își poate regla funcțiile (mai cu seamă pe cele endocrine) în absența luminii. *Senzația de culoare* este direct dependentă de lumină.

Știința de azi consideră lumina un fascicol energetic sau o undă electromagnetică, și s-ar părea că întreg universul, cu noi cu tot, este, până la urmă, lumină în diverse stări de agregare. Dar în ultimii ani, *științele* mai mult sau mai puțin „exacte” schimbă paradigmele mai des decât se schimbă curențele în lumea artelor. Ceea ce știm – chiar de la știință – este faptul că nu putem observa lumina decât atunci când ea se lovește, fizic, de ceva în afara noastră.

Fumul, aburul, norii sunt și ele forme de materie, particule care reflectă lumina, făcând posibilă imaginea ei deasupra unor peisaje –ape și câmpii. Exceptând fenomenul acesta de reflexie și refracție în particulele atmosferice, lumina în sine nu este vizibilă. Lumina soarelui pe care o

¹ Liviu Lăzărescu, *Culoarea în artă*, Editura Polirom, Iași, 2009, p. 15.

vedem privind spre astrul solar este materie luminiscentă, particule strălucitoare, incandescente, cum de altfel sunt toate sursele luminoase.

Deși asociem percepția vizuală cu lumina, percepem totodată și întunericul – măcar ca pe un spațiu lipsit de lumină, pentru că atât noaptea, când lumina soarelui dispare, cât și ziua, prin umbre, prin spațiul gol, întunericul este prezent în domeniul percepției noastre vizuale. Se poate spune că întunericul conține lumină invizibilă, nemanifestă. Asociem, din această cauză a reflexivității noastre, lumina cu materia și întunericul cu spațiul.

Noaptea, când lumina solară dispare, materia devine invizibilă, distantă, rece, iar la răsăritul soarelui, când cerul întunecat devine albastru, materia devine vizibilă, texturată și prezentă.

„Nu putem percepe spațiul gol fără materie sau materia fără spațiu. În percepția umană, materia și spațiul sunt inseparabile. Același lucru este valabil și pentru lumină și întuneric.”²

Experiența umană este una a dualității, a polarității. Putem înțelege lumina în corelație cu întunericul și cu propria noastră experiență. Lumina și întunericul formează o pereche polară (yin și yang, cum spun orientalii).

Din punctul de vedere al fizicii contemporane, se consideră că lumina apare atunci când un electron al unui atom trece de pe un nivel superior de energie pe unul inferior. Surplusul de energie este iradiat sub forma unei unde luminoase (simplificând foarte mult, acesta este fenomenul prin care vedem stelele... strălucind).

Această explicație a originii luminii are la bază teoria cuantică a luminii elaborată de fizicianul Max Planck (1858-1947) la sfârșitul secolului al XIX-lea și dezvoltată apoi de fizicianul danez Niels Bohr (ambii, laureați ai Premiului Nobel pentru cercetări asupra atomului).

Se consideră că la baza teoriilor moderne despre culoare se află considerațiile lui Leonardo da Vinci despre culorile primare, simple. Dar pentru că – azi o afirmăm cu responsabilitatea autorității științifice – lumina e în același timp și corpuscul și undă, merită să vedem ce ne spun cele două interpretări (modelări) înainte de unificarea lor formală.

Culoarea poate fi interpretată (modelată) și reprezentată fizic de o undă luminoasă cu o anumită frecvență cuprinsă în spectrul percepției

² *Lumină, întuneric și culoare* – regie Henrik Boëtius, Marie Louise Lauridsen, Marie Louise Lefèvre, 1998, Magic Hour Films (t.n).

vizuale umane numit *domeniul vizibil al luminii*. Culorile curcubeului – în ordinea pe care o învățăm: ROGVAIV – au ca principiu de ordonare lungimea de undă și/sau frecvența. Roșu are cea mai joasă frecvență din spectrul vizibil și, respectiv, cea mai lungă lungime de undă (aproximativ 700 nm), în timp ce violetul are cea mai înaltă frecvență și, respectiv, cea mai scurtă lungime de undă. Frecvențele mai mici decât cele aparținând culorii roșu sunt reprezentate de radiațiile infraroșii, iar frecvențele mai mari decât cele ale culorii violet sunt ultravioletele – ambele, radiații ca și celelalte, având utilizări largi în zilele noastre, de la electrocasnice până la comunicații.

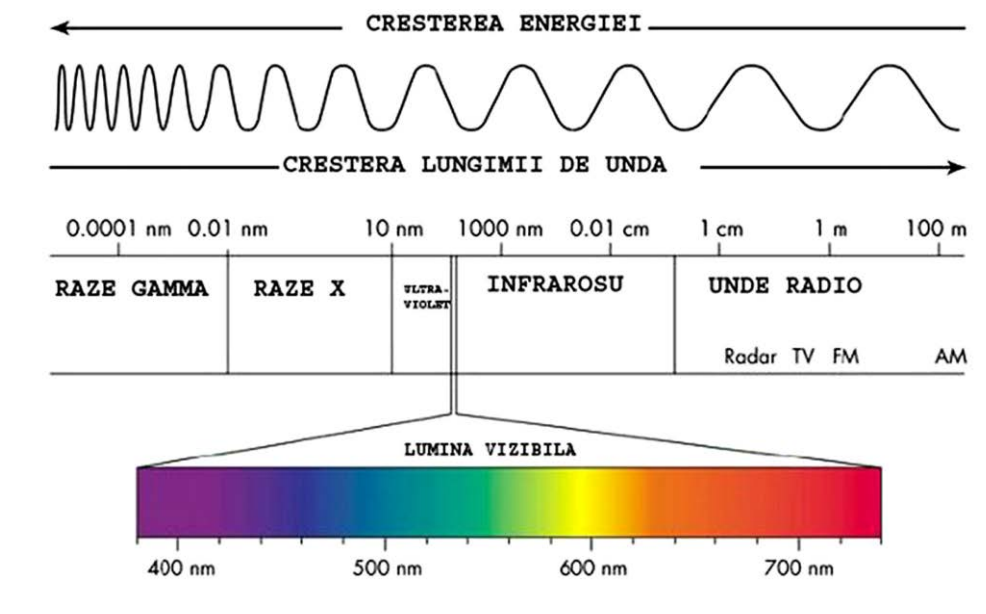


Figura 4 – Spectrul vizibil

Frecvența unei unde este dată de numărul complet de pulsuri care trec printr-un punct în fiecare secundă și se măsoară în cicli pe secundă (hertzi).

Roșu are o frecvență de cca 430 de trilioane de vibrații pe secundă. Violetul are o frecvență mult mai mare sau, altfel spus, fiecare undă violetă trece printr-un punct mai des decât fiecare undă roșie (sau altă culoare mai „joasă” ca frecvență).

Spectrul vizibil nu are limite precise între culori, astfel încât nuanțele principale se întrepătrund și formează culori intermediare (de exemplu: oranș sau violet).

Deși ochiul uman percepe doar lungimile de undă cuprinse între 700 nm și 400 nm, pelicula cinematografică sau/și senzorii digitali sunt sensibili și la lungimi de undă mai mari de 700 nm – infraroșii, precum și la lungimi de undă mai scurte de 400 nm – ultravioletele. Ambele caracteristici ale peliculei sunt folosite de industrie pentru aplicații specializate, dedicate și altor scopuri precise. De asemenea, există specificații absolute pentru păstrarea stocului de peliculă neexpusă departe de aceste lungimi de undă invizibile pentru noi, care le pot compromite.

Atunci când filtrăm anumite lungimi de undă – culori – vor rămâne vizibile doar celelalte lungimi de undă, cele nefiltrate. Acesta este principiul după care funcționează filtrele colorate folosite pentru a obține anumite efecte vizuale la filmare/fotografiere.

Lumina albă include toate lungimile de undă în proporții matematice egale: roșu, verde, albastru. Dacă acestea nu sunt egale, rezultatul este o lumină colorată. Ochiul percepe însă aceasta în mod relativ, nefiind capabil să se raporteze la valori absolute.

Teoria newtoniană consideră culoarea unui obiect (culoarea locală) ca fiind dată de lungimea de undă reflectată de suprafețele sale. Astfel, o frunză este verde deoarece conține un pigment care absoarbe lungimile de undă corespunzătoare culorilor roșu și albastru, reflectându-le cu precădere pe cele corespunzătoare verdei. Atât timp cât sursa de lumină rămâne constantă, nici culoarea reflectată nu se schimbă, dar odată cu schimbarea caracteristicilor sursei de lumină (calitatea sursei – temperatură de culoare³, intensitate, unghi etc.) se schimbă și percepția asupra culorii obiectului.

Medicina ne informează că 80-90% din percepția umană îndreptată spre exterior ne parvine prin vedere. Disproporția este foarte mare între văz și celelalte simțuri, care, ce-i drept, sunt mult mai puțin „antrenate” în simțiri contemplate distinct și rafinate cultural, ca purtătoare de simboluri și semnificații. Trebuie însă precizat faptul că văzul și auzul au generat, până acum, arte majore, spre deosebire de celelalte simțuri, mai puțin explorate de șuvoiul cultural dominant. Aceasta poate și datorită funcțiilor specific umane esențiale în prelucrarea senzațiilor vizuale și auditive exercitate în cortexul uman de *corpora quadrigemina* – prima poartă de prelucrare a vibrațiilor (a energiilor rezonante) venite din exterior. Astfel,

³ https://ro.wikipedia.org/wiki/Temperatur%C4%83_de_culoare/, accesat 04.04.2025.

filmul, o artă predominant vizuală, urmărește recrearea iluziei realității care, așa cum am spus, ne este prezentată preponderant vizual.

Corpora quadrigemina este prima poartă „audiovizuală” care comunică direct cu creierul reptilian (primar) în cazuri de pericol extrem, dar repartizează (cu latențe, desigur) informația și la celelalte două creiere, cel al emoțiilor (hipotalamusul) și neocortexul, *cloud*-ul nostru biologic, cu interpretările sale „conceptuale”, cu „valorile axiologice”, etichete ale matrixului cultural pe care „nu-l vedem”, așa cum peștii nu văd oceanul.

Deși când vorbim de culoare ne raportăm și la aparatură și metode exacte de măsurare, putem afirma că percepția culorii este în mare măsură o iluzie persistentă specific umană.

Oricine lucrează cu simțul vizual află cât e acesta de *fluid* și mai cu seamă de relativ. Dacă auzul unui muzician este ceva mai bine calibrat prin exercițiul acordajului în orchestră, văzul, cel predominant ca nivel de informație adusă, este mai puțin capabil de repere absolute chiar și în cazul profesioniștilor. Tocmai această relativitate și fluiditate îi conferă o mare putere de *hipnoză* prin însuși faptul că lucrează la nivel subliminal cu emoția și relațiile sugerate din sfera vizuală. Neurocercetătorul și psihiatrul Iain McGilchrist punctează, în cercetarea *Stăpânul și emisarul său*, tradusă la Editura Herald, că percepția este o *interpretare* care lucrează cu relații față de diverse *repere* anteexperimentate și că, fără a asuma ansamblul văzut, ne pierdem în detalii și în iluzia că acestea ar reprezenta un adevăr absolut și imobil.

„Chiar și la nivel senzorial noi nu putem experimenta ceva decât dacă apare o schimbare sau o diferență: terminațiile nervoase «se epuizează» cu ușurință și treptat ne obișnuim, de exemplu, cu un miros sau un sunet. Simțurile noastre răspund la diferențele între valori – la valori relative, și nu la cele absolute (vezi exemplu Ratliff 1965).”⁴

Ochiul uman privit ca sistem optic este construit din trei medii transparente: umoarea sticloasă, umoarea apoasă și cristalinul. Toate acestea sunt conținute în interiorul globului ocular, la marginea căruia se află sclerotica. Aceasta este o membrană opacă, exceptând o mică parte, cea din față, unde este transparentă și sferică (zonă care se numește corneea transparentă). În partea opusă corneei există o membrană cu celu-

⁴ Iain McGilchrist, *Stăpânul și emisarul său*, Editura Herald, București, ISBN 9786306550265, 2023, p. 174.

le senzoriale numită retină. Aceasta este o parte a ansamblului neuronal cerebral, și nu un terminal al său! Lumina intră prin corneea, ajungând la retină. Pe retină se formează o *image* de stimuli neuronali analogă celei reale din exterior, dar răsturnată, transmisă direct prin nervul optic întregului creier, ca impulsuri bioelectrice și chimice. Prima țintă, primul „triaj”: *corpora quadrigemina*, care face trimitere directă la fiecare dintre cele trei creiere (neocortexul, creierul limbic și cerebelul) și mai apoi la toate plexurile nervoase corporale (vortexuri, sau chakre, cum le ziceau fenomenologii Antichității tibetane).

Camera obscură este oarecum similară ochiului omenesc – are un spațiu reprezentat de o cutie paralelipipedică, interior opac (așa cum este sclerotica), negru în cazul camerei obscure, și o deschidere mică similară corneei. Pe această mică deschidere ce substituie rolul corneei a fost montată o lentilă convergentă care practic *simulează* rolul pe care îl îndeplinesc cristalinul și corneea ca ansamblu optic. Paralel cu această mică deschidere există un ecran pe care apare o imagine răsturnată, așa cum se formează pe retină în interiorul globului ocular. Astfel, camera obscură constituie un „ochi” mecanic-geometric extern, o prelungire, un simulacru al ochiului.

Considerații despre specificitatea biofiziologiei percepției vizuale umane

Mi-a părut importantă pentru aprofundarea subiectului o expunere mai detaliată a analizatorului și a percepției vizuale. La om, receptorii de lumină sunt constituiți din conuri și bastonașe⁵. Există în interiorul globului ocular uman în jur de 7 milioane de conuri și 130 de milioane de bastonașe. Conurile și bastonașele nu sunt dispuse în mod regulat pe retină. Altfel spus, ecranul nostru intern este superspecializat și realizează o interpretare/filtrare a luminii. Mai bine spus, a imaginii încă din etapa de citire. Conurile sunt dispuse cu preponderență în zona centrală a retinei, iar în ceea ce oamenii de știință numesc *pată galbenă* concentrația acestora este foarte mare, pentru că aceste celule ajută atunci când omul studiază detalii și realizează observația amănunțită a lumii înconjurătoare. Conurile asigură percepția diferențiată a ceea ce noi identificăm a fi

⁵ https://www.academia.edu/32967577/Elemente_de_biofizica_analizorului_vizual, accesat 02.12.2024.

cromatica; mai precis, acestea traduc semnalul vizual – undele electromagnetice din domeniul vizibil (lumina) – în semnal electroneuronal. Pupila umană (și a multor specii de animale, fiecare cu particularitățile proprii în ceea ce privește această structură a aparatului senzorial), care a servit drept model diafragmei aparatelor fotografice și cinematografice, are posibilitatea ca în condiții de iluminare slabă să se deschidă până la un diametru de cca 8 mm. Atunci când iluminarea crește și diametrul pupilei se îngustează, această diminuare a fluxului luminos nu doar limitează accesul undelor luminoase, ci face ca imaginea obținută pe retină să fie una clară. Razele luminoase pătrund prin centrul corneei și cristalinului, care constituie zone ale aparatului vizual semnificativ mai omogene optic. Observăm cum ochiul uman filtrează, „etalonează” imaginile ce ne parvin din mediul înconjurător. O zi cu mult soare este o zi care creează imagini cu contrast ridicat, iar una întunecoasă sau cețoasă prezintă mai multe tonuri de gri. Acest fapt e un *adevăr* pentru sistemul nostru neurosenzorial prin felul în care este constituit ca aparat de citire a stimulilor. Practic, ochiul și creierul care interpretează mediul „văzut” au un sistem de „etalonare” propriu.⁶

Jan Evangelista Purkinje (1787-1869) este cunoscut ca anatomist ce a pus bazele primei catedre de fiziologie, în 1839. Teoria culorilor goetheană abordează într-un mod filozofic percepția vizuală. Cercetările asupra fiziologiei întreprinse de Purkinje se intersectează cu preocuparea lui Goethe. Anatomistul studiază procesele entropice⁷ vizuale și modul în care imaginile se formează intraocular. Cercetătorul descoperă ceea ce Goethe intuise. Principiile descoperite de el stau la baza optometriei și retinoscopiei⁸. Efectul Purkinje sau fenomenul adaptării vederii la întuneric este descris în ambele teze ale savantului ceh. El poate fi formulat astfel: pe măsură ce intensitatea luminii scade, percepem obiectele roșii ca fiind mai puțin luminoase (luminozitatea acestora se estompează) în raport cu cele albastre sau verzi. Purkinje explică fenomenul prin existența a două tipuri de fotoreceptori responsabili de percepția vizuală. Celulele respon-

⁶ <https://neurosciencenews.com/retina-color-vision-2544/>, accesat 03.03.2025.

⁷ Imaginile entropice au o bază fizică în imaginea formată pe retină. Sunt diferite de iluziile optice, care sunt caracterizate printr-o percepție vizuală diferită de realitate. Deoarece imaginile entropice sunt cauzate de fenomene care au loc în interiorul ochilor observatorului, ele au o trăsătură comună cu iluziile optice și halucinațiile: observatorul nu poate împărtăși celorlalți o viziune directă și specifică asupra fenomenului. Imaginile entropice sunt generate de procese fiziologice sau patologice din ochi.

⁸ În 1851, de Helmholtz folosește abordarea pentru realizarea oftalmoscopului.

sabile cu percepția luminii sunt conurile și bastonașele. Schimbările de luminozitate ale obiectelor diferit colorate în funcție de intensități diferite de lumină sunt explicabile prin modul de adaptare a ochiului uman la intensitatea diferită a luminii. Capacitatea ochiului de a se adapta la intensități diferite ale luminii este direct legată de cele două tipuri de fotoreceptori. Când lumina scade, capacitatea conurilor de percepție scade, dar cea a bastonașelor crește, ceea ce contribuie la adaptarea vederii la întuneric. Conurile percep lumina diurnă, iar când scade sensibilitatea vizuală se deplasează spre lungimi de undă mai mici, la care sunt sensibile bastonașele. Fenomenul acesta face ca obiectele albastre sau verzi să aibă aparența mai luminoasă în raport cu cele roșii. Efectul Purkinje apare ca urmare a fiziologiei celor două tipuri de fotoreceptori. Diferența de sensibilitate a celulelor fotoreceptoare la lungimi de undă aparținând luminii spectrale este responsabilă pentru fenomenul Purkinje.

Tot Purkinje a mai analizat fenomenul pe care l-a numit *efectul post-imagie* sau *persistența vederii*. Fenomenul constă în faptul că urmărind obiecte care trec într-o direcție prin dreptul unui obiect staționar, după un timp, când obiectele nu se mai deplasează, obiectul staționar dă impresia că se deplasează în sens opus direcției în care se mișcau obiectele din dreptul său.

Cercetarea din domeniul fizicii cuantice relevă și subliniază faptul de care ține și afirmația mai sus prezentă, anume că mentalul construiește inclusiv prin percepție ceea ce considerăm a fi realitate. Observatorul își creează realitatea.

Richard Conn Henry, profesor de fizică și astronomie la Universitatea Johns Hopkins din Statele Unite ale Americii (Baltimore, Maryland), în lucrarea sa *The Mental Universe* reafirmă, amintindu-ne de fizicianul Sir James Hopwood Jeans⁹:

„the stream of knowledge is heading towards a non-mechanical reality; the Universe begins to look more like a great thought than like a great machine. Mind no longer appears to be an accidental in-

⁹ James Hopwood Jeans afirmă, în lucrarea *Mysterious Universe*: „The universe looks more and more like a great thought rather than a great machine.” http://www.encyclopedia.com/topic/James_Hopwood_Jeans.aspx, accesat 25.06.2016.

truder into the realm of matter... we ought rather hail it as the creator and governor of the realm of matter.¹⁰

Vertebratele superioare sunt speciile la care a apărut percepția cromatică. Există specii, cum sunt insectele, ce percep radiații ale semnalului electromagnetic care omului nu i-au fost accesibile decât odată cu apariția anumitor tehnologii. Un exemplu interesant este acela că radiațiile ultraviolete accesibile insectelor au devenit vizibile omului prin intermediul peliculei fotografice sensibile la aceste radiații. Percepția culorii în sensul pe care omul îl atribuie calității specifice legate de culoare (ton, nuanță, saturație) nu este prezentă la toate mamiferele. Ochiul uman are această abilitate de a decoda semnalul luminos în termeni cromatici datorită receptorilor constituiți de celulele în formă de con prezente în număr foarte mare în pata galbenă a retinei și faptului că fiecare dintre aceste celule este legată direct cu un neuron. Practic, putem spune ceea ce Albert Soesman afirma în termeni metaforici¹¹, și anume că ochiul este o prelungire a creierului care pur și simplu captează informația transportată de lumină. Deși concentrația maximă de conuri este de găsit în pata galbenă, le putem descoperi și din alte zone ale retinei. Densitatea acestor celule scade spre periferia remarcabilului organ reprezentat de retina umană. În zonele cele mai periferice conurile nu mai sunt prezente. Bastonașele înlocuiesc treptat aceste celule spre periferia retinei. Bastonașele nu mai sunt legate individual la un neuron, ci sunt conectate în grupuri la o celulă neuronală. Ele receptează stimulii de lumină în termeni pe care îi numim tonali pentru că descriu prezența luminii și întinericului.

Vederea în condiții de luminozitate redusă, cum este vederea crepusculară, este posibilă datorită celulelor care transmit împreună informație unui neuron. Date fiind structura retinei și felul în care celulele fotosensibile sunt așezate, vederea în condiții de iluminare slabă se realizează folosind periferia câmpului vizual mai degrabă decât cea din centrul acestuia.

Cu alte cuvinte, structura retinei, a ochiului în general, ne condiționează ca, datorită abilității umane de a recepta culoarea și detaliile – posi-

¹⁰ „Cunoașterea actuală se îndreaptă spre o realitate non-mecanică; Universul începe să semene din ce în ce mai mult cu un Mare Gând decât cu o mare mașinărie. Mintea nu mai pare a fi doar un intrus accidental în tărâmul materiei... mai degrabă am privi-o ca pe creatoarea și guvernatoarea planului fizic” (t.n.) Richard Conn Henry, „The Mental Universe”, Nature Publishing Group <http://henry.pha.jhu.edu/mentaluniverse.pdf>, accesat 20.06.2016.

¹¹ Creierul, în timp ce e perfect închis, caută lumina și „se arată” prin ochi. Albert Soesman, *Our Twelve Senses*, Hawthorn Press, 1999.

bilă prin activitatea conurilor în condiții diurne – o mare parte din retină să nu fie folosită în condiții de iluminare redusă sau de lumină crepusculară. În aceste condiții, percepem mai degrabă cu periferia câmpului vizual și nu cu zona care poate să ne ofere detalii și informație despre culoare. Realitatea este că nici ziua nu folosim retina la capacitate maximă, pentru că nu departe de cea mai activă zonă a acestei retine se găsește pata oarbă. Aceasta este locul prin care fibrele nervului optic străbat membranele ochiului, astfel că în această pată oarbă, așa cum chiar numele ei ne anunță, nu există celule cu rol de fotorecepție.

Omul nu realizează această „lipsă de semnal” de pe ecran datorită în mare măsură vederii binoculare, și faptului că la om observarea necesită ca ochiul să nu rămână nemișcat, ci să se plimbe pe punctele de interes ale imaginii, executând mișcări oscilatorii rapide și scurte. Imaginea care apare pe retină nu este una statică, fixă, ci una care se mișcă foarte repede, permițându-ne să observăm mai multe detalii și părți ale lumii din fața noastră. Grație structurii ochiului uman și poziționării elementelor fotoreceptoare pe retină, capacitatea de percepție este condiționată de *intenție*. Percepem mai clar ceea ce dorim să examinăm sau ceea ce ne captează atenția.

Privirea umană implică, psihoneurologic vorbind, „un decupaj” (în sens cinematografic). Această calitate este sau poate fi pentru om un avantaj, dar ar fi un dezastru dacă acest fapt s-ar petrece la anumite specii de animale. Particularitățile fotoreceptorilor umani au fost studiate prin cercetări ce includ iluminarea ochiului și urmărirea reacțiilor electrice care se produc la nivelul receptorilor. Experimentele au condus la ideea că în timpul studierii vizuale cu ochiul nemișcat a detaliilor unui obiect imobil, acest obiect poate fi observat pentru un interval foarte scurt de timp. Ochii umani oscilează permanent, chiar atunci când nu execută mișcări evidente sau foarte ample. Cercetarea aceasta a determinat oamenii de știință să considere că imaginile care apar pe retina umană nu sunt unele statice, fixe sau imobile, ci unele mișcate. Fenomenul acesta legat de percepția umană vizuală se pare că este foarte diferit de ceea ce se întâmplă la alte specii animale.

La om, o particularitate interesantă și direct legată de abilitatea noastră, ca specie, de a „viziona” și de a ne bucura de cinematograf ca atare și de cel „natural” din preajma noastră este aceea că analizatorii prezintă o însușire specială –faptul că senzația provocată de un anumit

excitant nu dispare imediat după dispariția stimulului, pentru că latența sistemului de interpretare este totuși considerabilă.

Această situație este valabilă și când vorbim despre sunet, iar acest lucru ne face să percepem integrativ muzica (ca pe o anumită ordine și o anume organizare), și nu pur și simplu vibrații separate. Interpretarea mentală – viziunea – se face într-o anumită vecinătate temporală, pe care noi o numim *aici și acum* (obiectiv, cronologic vorbind, întârziată cu câteva sute de milisecunde).

În cinematografie este evidentă folosirea acestei particularități, a fenomenului psiho optic numit *persistență retiniană*, în fapt latență a procesului de prelucrare-interpretare. Omul nu mai percepe scânteierile de lumină atunci când apar cu o frecvență mai mare de minimum 16-18 într-o secundă, astfel încât prin aparatele cinematografice, care rulează cu 24 sau 25 de fotograme pe secundă (mai nou, în digital, cu 50, 60 sau chiar mai multe), sunt percepute de om ca *imagine continuă*, pentru că la această rată de redare ochiul uman are iluzia unei mișcări fluide/firești, tocmai pentru că o „recunoaște” mental-conceptual. Pentru ca o insectă să perceapă mișcarea continuă, fotogramele ar trebui să se succedă cu cel puțin 200 de fotograme pe secundă, pentru că datorită condițiilor în care percep acestea lumea, mai exact, din zbor rapid, au nevoie de o durată diferită de procesare a datelor senzoriale și, desigur, nu beneficiază de plăcerea vizionării unui film.

Odată culeasă informația cu ajutorul receptorilor, aceasta este procesată, interpretată și *recunoscută* de creier. Creierul învață să *înțeleagă* datele primite de la receptori. Aici vedem că simțurile date omului trebuie „educate”, ca să „înțeleagă” ce percep. Unul dintre aspectele pe care cinematografia le exploatează atât în ceea ce privește realizarea scenografiei în platouri reale, cât și în construcția cadrului sau scenografiilor realizate în mediul digital, este percepția spațiului, a distanțelor, a perspectivei și a dimensiunilor relative. Simpla prezență a unui obiect pe retină sau în imagine nu ne permite să îi apreciem dimensiunile, pentru că elementele fotosensibile nu pot să dea informații despre situație. Creierul analizează senzațiile primite de la fiecare ochi și de la musculatură, mai exact de la unghiul sub care se intersectează axele optice ale acestora¹², precum și modificarea curburii cristalinului. Capacitățile de descifrare, confruntare și îmbinare a acestor date de ordin optic și motor rezidă dintr-o procesa-

¹² <http://www.selene.ro/articole/ochii-si-lumina-2>, accesat 20.06.2016.

re foarte nuanțată în structura și „experimentarea-învățarea” creierului uman, dar totodată trebuie descoperite, exersate, învățate, pentru că sunt asemenea coordonării membrelor, mersului sau vorbitului pentru om.

Vederea altor specii

Insectele văd lumea înconjurătoare ca pe un mozaic. Acest fapt este datorat fiziologiei ochilor acestora, care sunt complecși, compuși din mai mulți ochi simpli. Imaginea pe care o obține fiecare ochi simplu este una directă¹³ și formează un mozaic, dată fiind structura aparatului vizual al artropodelor, de exemplu.

Omul utilizează ochiul într-un mod mai complex. Ochiul uman este cameral, lumina pătrunde printr-o lentilă mică, iar imaginea se formează răsturnată pe ecranul reprezentat de retină. Creierul nostru este cel care face să „citim” imaginea așa cum o „citim”/interpretăm, procesând informația vizuală și pe cea primită de la alte organe senzitive. Receptorii tactili și musculari transmit informații creierului, învățându-l să descifreze datele primite chiar din copilăria timpurie, obișnuindu-l să interpreteze și să dezvolte programe de învățare și de percepție complexe, care confruntă și pun cap la cap datele senzoriale provenite din mediu prin mai multe sisteme senzoriale, precum și informații pe care el le are stocate în baza de date proprie. Tipul acesta specific de funcționare al sistemului neurologic uman este dovada semnificativă și relevantă a beneficiilor metodelor de învățare multisenzorială¹⁴.

Au existat experimente care au cercetat această capacitate a creierului uman de a organiza datele venite prin analizatorul vizual în corelație cu alte date ale percepției. S-au folosit ochelari speciali, care redau imaginea de pe retină – mai exact, o imagine inversată. După o perioadă de câteva zile de purtare continuă a acestor dispozitive optice, creierul se va readapta și va *citi* imaginea pe care o recunoaște. Toate acțiunile devin atât de firești, încât subiectul poate conduce automobilul, poate desena sau face orice lucru cu care era obișnuit înainte. Dacă ulterior subiectul experimentului își scoate ochelarii, va trebui să se readapteze situației, iar

¹³ <http://www.descopera.ro/mari-intrebari/14666951-din-ce-este-facut-ochiul>, accesat 18.06.2016.

¹⁴ O serie de metode și pedagogii alternative folosesc simțurile în sens complex și mișcarea pentru învățare. De aceea, în pedagogii precum Waldorf sau metoda Montessori, mișcarea este un element-cheie în procesul de învățare.

lumea va fi din nou răsturnată până ce creierul învață să reinterpreteze informațiile¹⁵. Procesele acestea care se petrec în astfel de experimente încă nu au putut fi studiate în totalitate¹⁶, dar sunt dovezi ale plasticității extraordinare a sistemului neurologic uman și ale felului în care acesta interpretează informația senzorială.

Culoarea între lumină și întuneric

Un fapt foarte interesant despre polaritatea lumină-întuneric este acela că ochiul, ca receptor subiectiv, nu evaluează valorile absolute, dar este foarte sensibil la diferența dintre luminanțele relative pe suprafețe alăturate. Omul recunoaște obiectele și după imagini ce reproduc diferențe de luminanță între suprafețe alăturate – acest fenomen stă la baza percepției imaginilor alb-negru ale cinematografului și televiziunii alb-negru. Practic, omul recunoaște ceea ce *știe* (conform viziunii proprii, imaginii interiorizate a lumii) atunci când privește o imagine alb-negru, dat fiind faptul că această imagine este departe de ceea ce primim în mod direct prin simțul vizual. În mod real, recunoaștem obiectele în sens larg confruntând reprezentarea internă – reprezentarea proprie – cu senzațiile primite.

Adina Nanu, cunoscut istoric și teoretician al artei, analizează modelul de percepție vizuală umană și modul în care privim în sens extins. Ea afirmă că:

„Retina poate fi folosită în două feluri: în centrul ei, pe «pata galbenă» se obține vederea clară a unui punct (ca *sharpul* fotografic), pe când pe restul retinei se imprimă toată întinderea câmpului vizual, însă sub o formă mai neclară, vagă.

(...) Retina periferică oferă o vedere simultană, asupra unor forme, dimensiuni și culori diferite, care pot fi comparate între ele. Doar văzând dintr-odată tot tabloul, putem aprecia importanța verticalei în compoziția lui.

¹⁵ „Abilitatea noastră de a căuta obiectul unic, particularul, între mai multe obiecte asemănătoare sau de a recunoaște diferențele dintre două obiecte, care, de la depărtare, par identice, dar nu sunt, depinde de o mulțime întreagă de factori, dar, în primul rând, de istoria personală a comparațiilor făcute anterior, pe care am înmagazinat-o, și de familiaritatea pe care o avem cu acele obiecte sau ființe.” <http://www.teologiepentruazi.ro/2010/10/14/psihismul-vederii/>, accesat 18.06.2016.

¹⁶ <http://www.selene.ro/articole/ochii-si-lumina-2>, accesat 20.06.2016.

(...) Dacă cineva te întreabă: Ce culoare au ochii mei ?, privirea ți se îndreaptă către un singur ochi. Dacă însă ți se cere să vezi dacă fața respectivului este rotundă, îți plasezi din reflex *sharful* (pata galbenă) pe centrul imaginii - în vârful nasului - după care o inactivezi, ca scoțând-o din priză, și încerci cu retina periferică să îi vezi deodată tot conturul feței și al capului. Această particularitate a văzului a scăpat atenției esteticienilor, istoricilor și criticilor de artă, care de obicei nu sunt artiști plastici, ci privesc analitic, pe când cei dotați, creatorii, își folosesc în mod firesc întreaga retină, convinși că și toți ceilalți oameni fac la fel (așa cum ne spune *Theory of mind*). Prin urmare, contactul nostru cu lumea din jur poate avea loc fie analitic - pe porțiuni restrânse, cu ajutorul petei galbene - fie sintetic - cu toată retina. Presupunem că cel mai vechi mod de a vedea, al oamenilor preistorici, a fost global, iar copilul își începe viața percepând probabil cu toată retina, primind o mulțime de senzații vizuale din care învață treptat să selecteze. Îmbătat de imagini, el reacționează și răspunde tot prin imagini, desenând cu o plăcere evident manifestă. Mai târziu însă, învățând să citească, școlarul se deprinde să își concentreze atenția asupra literei. (...) Astfel cunoașterea se restrânge la calea *rațională*, care înlocuiește trăirea totală artistică, iar adolescentul copleșit de clișee se dezvăță să-și mai folosească toată retina simultan, nu mai primește din jur ansambluri vizuale, ci mai mult amănunte. În același timp, capacitatea exprimării prin imagini originale, neobișnuite, scade, scăzând astfel și... *talentul la desen*. În mod curent, orice om utilizează fără să își dea seama ambele feluri de a vedea, analitic și sintetic, dar inegal, după împrejurări.

(...) Distanța dintre creatorii sau amatorii de artă și omul obișnuit poate fi redusă însă prin *educația ochiului*, de fapt prin deschiderea porților sufletului și minții către bucurii văzute, dar și nevăzute.”¹⁷

Ceea ce este de subliniat legat de activitatea creierului și simțul vizual este că această legătură e strâns legată de una dintre activitățile pe care orice copil le practică în mod spontan și aproape automat, dar care odată cu timpul este de cele mai multe ori complet ignorată și foarte rar folosită în viața adultă, devenind un fel de apanaj magic doar pentru aleșii considerați talentați... artiștii.

„A desena este un proces misterios atât de întrepătruns cu cel al percepției vizuale, încât cu greu am putea să le separăm.”¹⁸

¹⁷ Adina Nanu, *Vezi?*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2018, p. 9.

¹⁸ Betty Edwards, *Drawing with the Right Side of the Brain*, Penguin Putnam Inc., New York, 1999, p. 99.

În lucrarea sa *Drawing with the Right Side of the Brain*, Betty Edwards detaliază, pe baza experienței anilor petrecuți alături de studenții pe care îi instruia în tainele desenului, și elaborează etape pentru a putea să recuperăm această abilitate. Autoarea consideră că din cauza faptului că puțini oameni par a avea abilitatea de a vedea și desena, artiștii sunt adesea priviți ca persoane cu talente... datorite de Dumnezeu. Pentru majoritatea oamenilor, desenatul pare misterios și cumva dincolo de puterea lor de a înțelege la nivel strict rațional, detaliat, structurat.

Misterul și magia abilității de a desena par în definitiv, în mare măsură, a fi capacitatea de a face o repoziționare mentală a felului în care vedem/percepem. Atunci când percepi într-un anumit mod, experimentând „vederea artistică”, poți desena. Aceasta nu este ca și când mari artiști precum Leonardo da Vinci sau Rembrandt nu sunt uimitori doar pentru că înțelegem parțial procesul mental al creațiilor lor. În realitate, studiile științifice descoperă că marii maeștri ai desenului sunt încă și mai remarcabili pentru că par a face privitorul să vadă, să perceapă precum artistul, dar conform autoarei Betty Edwards, capacitatea de bază de a desena este accesibilă oricărui om care învață să-și repoziționeze mentalul în modul de funcționare și vedere/percepție artistică, de emisferă dreaptă. Aceasta afirmă că starea de conștiență modificată, asemănătoare transei, cea pe care majoritatea artiștilor o experimentează atunci când desenează, pictează, sculptează sau fac orice altă activitate creativă, este o stare pe care am experimentat-o cu toții. Probabil că toți am observat mici schimbări ale stării de conștiență atunci când suntem implicați chiar și în activități mai banale decât cele creative.

De exemplu, mulți oameni observă că de multe ori starea de conștiență obișnuită este schimbată în una de reverie, de transă creativă, atunci când desenează, colorează, modelează (vezi tehnicile propuse de Stephen Gilligan). Mulți spun că cititul îi transportă în afara lor. De asemenea, alte activități care modifică starea de conștiență sunt meditația, alergarea (joggingul), cusutul – lucrul de mână, scrisul, ascultatul muzicii și, desigur, desenul.

Totodată, Betty Edwards consideră condusul pe autostradă ca inducând o stare subiectivă asemănătoare celei pe care o trăim în timp ce desenăm. În cele din urmă, în ambele cazuri avem de a face cu imagini, ținând cont de faptul că experimentăm raporturi între elemente vizuale, informații spațiale ale configurației traficului. Mulți oameni descoperă că în timpul condusului au o gândire creativă mai activă, uneori uitând de

trecerea timpului (cronologic) și resimțind senzația de libertate și eliberare de anxietăți. Aceste operațiuni mentale ar putea activa aceleași părți ale creierului pe care le folosim când desenăm. Betty Edwards afirmă că toți experimentăm vederea artistică în timpul anumitor activități, printre care enumeră și condusul pe autostradă. Acesta este uimitor de apropiat nu numai de procesul de a desena, dar în mod izbitor și de vizionarea spectacolului cinematografic. Considerăm că aceste activități accesează atât prin contemplare/vizionare, cât și ca proces creativ arii neuronale similare, conducând la procese conexe.

Imaginile alb-negru, dincolo de istoria și componenta culturală a lor, ne conduc, prin însăși reprezentarea lor, către un mod de a privi *sin-tetic*, către folosirea retinei în procent mai mare și ne solicită, pornind de la percepția imaginii, în mod diferit. Spectatorul construiește parte din ce percepe cu ajutorul experienței vizuale, asignând *sens* – sprijin interpretativ – tonurilor redade în imagini în funcție de iluminarea din cadru, sugestia anumitor potențiale culori. Spectatorul percepe imaginile monocrome acromatice printr-o mișcare spontană prin care adaugă și corelează din experiența personală în mod implicit, creativ, realizând o puternică relaționare cu materialul cinematografic.

Corelăm culoarea cu prezența luminii, pentru că odată ce aceasta dispăre, dispăre și percepția noastră (preponderent emoțională) legată de culoare. Totuși, dacă întunericul (umbra) ar dispărea, culorile ar dispărea de asemenea. Acest experiment îl putem observa mai ales atunci când lucrăm cu film fotosensibil și constatăm că expunerea la o lumină de referință nedeterminată de întuneric (umbră), numită tehnic chiar valoare de referință, nu conduce la apariția unei imagini colorate (nici măcar monocrome). Imaginea este recognoscibilă (există) tocmai datorită acestei îmbinări între întuneric (umbră) și lumină.

„[...] că doar la granița dintre luminos și întunecat pot apărea culorile și că ele trebuie să aibă ca premisă lumina și întunericul.”¹⁹

În științele naturii – în fizică – culorile pot fi măsurate, dar acestea au și o valoare emoțională pe care, deși nu o putem încă măsura, o putem simți cu toții (simțim cum galbenul poartă esența luminii, așa cum o recunoaștem noi, oamenii – galben este culoarea pe care copiii o folosesc pentru soare; albastru este culoarea depărtărilor, a apei, a adâncului și este

¹⁹ Goethe, Johann Wolfgang, *Teoria Culorilor*, Editura Princeps, colecția Univers PSI, Iași, 1995, p. 12.

legată în multe privințe de întuneric, într-un sens mai larg). Pentru Goethe, faptul că toți vedem umbrele albastrei atunci când sunt înconjurate de lumina foarte caldă a unui apus dovedește că ochiul uman (psihofiziologic) formează „impresia” prin el însuși, „emite/completează” cu culoare albastră zona de umbră ca reacție la lumina galben-roșu în același fel în care își „emite/completează din interior” complementara cromatică pentru orice lumină colorată. Mai târziu, chimistul Michel-Eugène Chevreul (1786-1889) reia cercetarea lui Goethe și descrie teoria contrastului simultan.

Pentru percepția vizuală mentalizată, prelucrată psihologic, și pentru meșteșugurile imaginii fotografice, lumina și întunericul sunt polarități la fel de importante, sunt esențiale și determinante. Goethe consideră că „nu putem vorbi despre lumină fără să vorbim și despre întuneric”. Dacă privim o imagine oglindită de un mediu – oricare ar fi acesta, de la o oglindă ca atare, trecând prin luciul apei, până la imaginea fotografică și, prin extensie, imaginea din mediile procesate digital – observăm că acestea rețin, înmagazinează, memorează, se lasă impresionate, reflectă atât lumina, cât și întunericul. „Proba realității”, cum zic psihologii, e trecută.

Fenomenul umbrelor colorate (efectul Purkinje) l-a făcut pe Goethe să considere culorile ca făcând parte din vederea specific umană. Tot el spune despre simțul vizual că acesta „va face mereu eforturi pentru totalitate și unitate”. Aceste umbre nu pot fi văzute decât în contextul întregii imagini. Nu pot fi măsurate, practic sunt inexistente și, deci, iluzii optice – deși o recunoaștem consensual ca pe o percepție general umană. Suntem aici exact pe muchia sensibilă dintre vedere (obiectivă, interpretată cartezian) și viziune, tocmai atât cât să despărțim obiectul de subiect.

4.

Modele de reprezentare a culorii

Printre cele mai bine articulate cercetări asupra culorii amintesc lucrările profesorului Johannes Itten (1888-1967). Acesta a experimentat fenomenele culorii alături de studenții școlii de la Bauhaus, Weimar, și apoi de la Universitatea din Zürich. Lucrările sale pot fi considerate prima teorie unitară a culorii, deși multe dintre cercetările lui au la bază lucrări științifice, cercetări corelate cu psihologia culorii și metafizică, precum cele ale lui Leonardo da Vinci, ale lui Johann Wolfgang von Goethe sau ale altor oameni de știință.

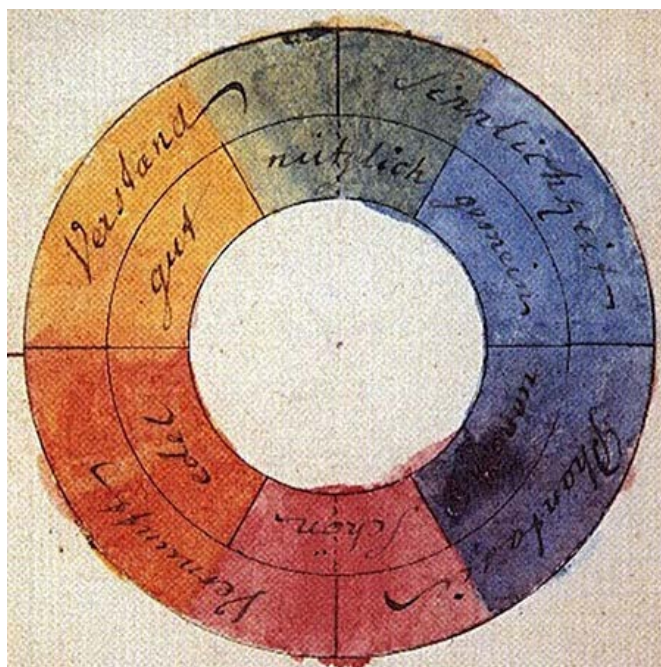


Figura 5 – Cercul culorilor¹

¹ <https://editurafrontiera.ro/cinci-lectii-despre-culoare-ii/>, accesat 08.07.2024.

Wassily Kandinsky (1866-1944), pictorul-profesor la Bauhaus, afirmă:

„În artă, teoria nu premerge niciodată creației... În acest domeniu, totul și mai ales la început este o problemă de intuiție... Chiar dacă structura generală ar putea fi obținută și pe cale pur teoretică, mai rămâne un plus care este veritabilul suflet al creației (deci până la un punct și esența ei)... afară de cazul când intuiția însuflă pe neașteptate acest plus de creație. Deoarece arta acționează asupra sentimentului, poate acționa numai cu ajutorul lui... Intuiția înăscută a artistului este tocmai talentul din Evanghelie, care nu trebuie îngropat. Artistul care nu își folosește talentul este un sclav leneș.”²

Există numeroase modele de reprezentare a culorii, dar unul dintre teoreticienii marcanți ai culorii este poetul și filozoful Johann Wolfgang Goethe. Cercul cromatic propus de el reprezintă un prim model în care putem observa relațiile dintre culori într-un mod structurat printr-o imagine relevantă. Este un reper folosit și în ziua de azi de pictori și de sistemele de calorizare digitală. Cercul goethean a fost un punct de pornire pentru numeroase cercetări asupra culorii. Munsell și Itten au reluat și dezvoltat schema de organizare a culorilor goetheană.

Sinteza aditivă a culorilor

Sinteza aditivă reprezintă modul de obținere a culorilor prin combinarea surselor luminoase colorate în primarele culorilor-lumină. Modelul aditiv este folosit de ecranele care au la bază tuburi catodice, de monitoarele de computer, monitoarele TFT și videoproiectoare. Intensitatea surselor luminoase ale fiecărei culori primare variază, și astfel se obțin diferențele cromatice.

Culorile primare aditive sunt corespondentele fotoreceptorilor din ochiul uman: roșu, verde și albastru. Culorile aditive secundare sunt magenta (purpuriu), galben și cyan (azuriu). Suma culorilor aditive în valori/puteri egale este lumina albă. În schema aditivă, complementarele cromatice sunt:

MAGENTA – VERDE
GALBEN – ALBASTRU
ROȘU – CYAN.

² Wassily Kandinsky, *Spiritualul în artă*, Editura Meridiane, București, 1994, p. 69.

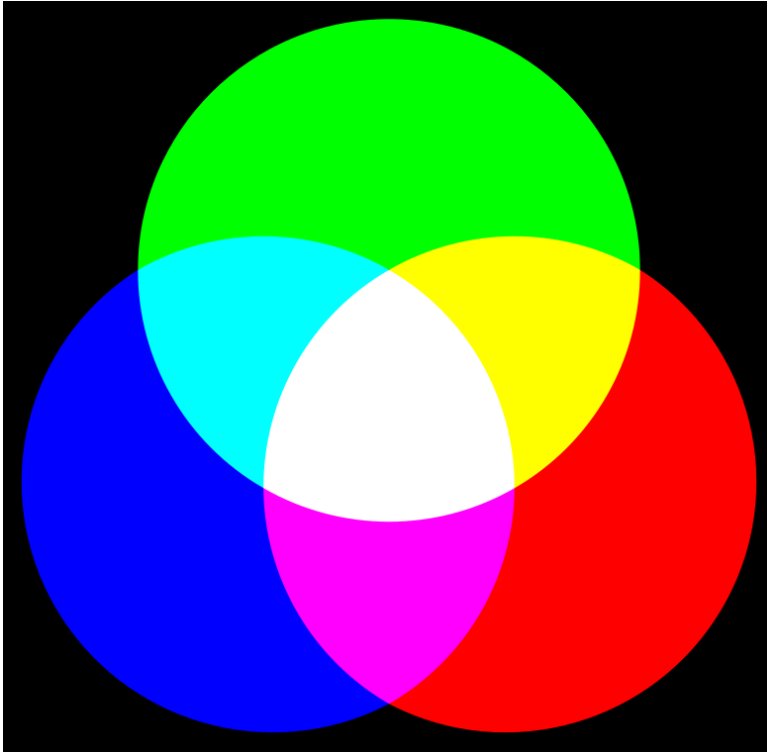


 Figura 6 – Sinteza aditivă³

Prin proiectarea împreună a luminilor de diferite culori pe un ecran, ele se amestecă și formează o nouă culoare. Modul de producere a noii culori este diferit de amestecul pigmentar. Combinarea pigmentilor produce culori noi prin faptul că fiecare pigment absoarbe și reflectă lungimi de undă diferite. Prin combinare pigmentară se ajunge spre negru. Adăugarea de lumină cu lungimi de undă diferite creează noi culori. Culorile-lumină aditive se amestecă prin însumare și se apropie de alb realizând sinteza aditivă.

³ <https://ro.wikipedia.org/wiki/Culoare#/media/Fi%C8%99ier:AdditiveColorMixing.svg/>, accesat 15.06.2024.

Sinteza substractivă a culorilor

Sinteza substractivă este folosită la scară mare în imprimare-tipar. Culoarea se obține prin filtre fizice succesive. Suma filtrelor culorilor este negru.

Culorile primare folosite pentru tipar sunt magenta (purpuriu), galben și albastru cyan (azuriu). Culorile secundare sunt roșu, indigo și verde.

În cadrul sintezei subtractive, culoarea se obține prin filtrări succesive ale unei surse albe prin filtre fizice, cerneala tipografică de diferite culori și „tării” ale filtrării.



Figura 7 – Sinteza substractivă⁴

Filtrarea se face, de obicei, prin plasarea unei cerneli pe hârtie: dacă cerneala nu este aplicată, rămâne hârtia albă, care reflectă aproape în totalitate lumina incidentă; dacă se aplică cerneală, în zona respectivă ea absoarbe selectiv anumite lungimi de undă, culoarea hârtiei fiind dată de acestea. Dacă mai multe cerneluri se aplică una peste alta, coeficientul de

⁴ <https://ro.wikipedia.org/wiki/Culoare#/media/Fi%C8%99ier:Synthese-.svg/>, accesat 15.06.2024.

transmisie pentru fiecare lungime de undă rezultă ca produs al coeficienților de absorbție ai cernelurilor individuale. Pentru a controla „tăria” aplicării fiecărei cerneli, cerneala se aplică în puncte mici, unul lângă altul, acoperind un anumit procentaj din suprafața hârtiei.

Fenomenele care determină culoarea obținută sunt puternic nelineare. Ca urmare, modelarea obținerii culorilor prin sinteză substractivă este o problemă dificilă.

În pictură vorbim de culori pigmentare care funcționează pe modelul sintezei substructive, cu diferența că pigmentii au specificul propriu. Diversitatea pigmentilor existenți la ora actuală conduce la o sinteză a spațiului pigmentar conformă cercului cromatic propus și moștenit de la Goethe, dezvoltat și rafinat de Munsell⁵ și Itten⁶.



Figura 8 – Cercul culorilor⁷

⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Albert_Henry_Munsell/, accesat 20.06.2024.

⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Johannes_Itten/, accesat 21.06.2024.

⁷ https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEhQx44mSX42qEAn1TakY5pBzGKaQt0UrhBB87qpal9J6dNmAVuHTz6oyB0KxNqkoaJvGCC1C4MCSjrh9VF9JHZX8ew4-wJUpqkxmNr7ibe_V0qKpwwBaz-7heeGsxdudfSubKZmw0D9aR/s1600/cercul+lui+Itten.jpg/, accesat 21.06.2024.

5.

Cercul culorilor

Cercul culorilor realizat de Itten este o diagramă cu valoare de ghid pentru oricine lucrează cu vizualul, pentru că prezintă succint, așa cum numai imaginea reușește, relațiile cromatice. Pe lungimea cercului se află culorile spectrului vizibil. Fiecărei culori îi corespunde opusul cromatic – complementara pe partea opusă a cercului. În centrul cercului sunt cele trei culori primare, așezate în triunghiul central. Pe laturile triunghiului central, în dreptul fiecărei perechi de culori primare este culoarea secundară care le înglobează.

Modelul lui Itten este remarcabil de util în practica artistică, pentru că reușește să sintetizeze într-o imagine o întreagă cercetare teoretică și, fiind destinat artiștilor vizuali, este ușor de înmagazinat și de accesat din memoria vizuală, mult mai antrenată de aceștia datorită practicii.

Pornind de la cercetările precedente, Albert Henry Munsell structurează, la începutul secolului XX, mai multe atribute ale culorii într-un sistem care pentru activitatea coloristului este esențial.

Deși mai existaseră încercări de a sistematiza culoarea și atributele sale într-un sistem tridimensional, Munsell reușește să îl structureze într-o manieră versatilă pe baza studierii în manieră științifică a percepției umane. Sistemul Munsell ia în considerare trei atribute ale culorii pe baza și în funcție de care este determinată. Aceste trei atribute sunt: nuanță (în engleză, *hue*), luminozitate (ton, valoare; în engleză, *value*) și saturație (în engleză, *chroma*).

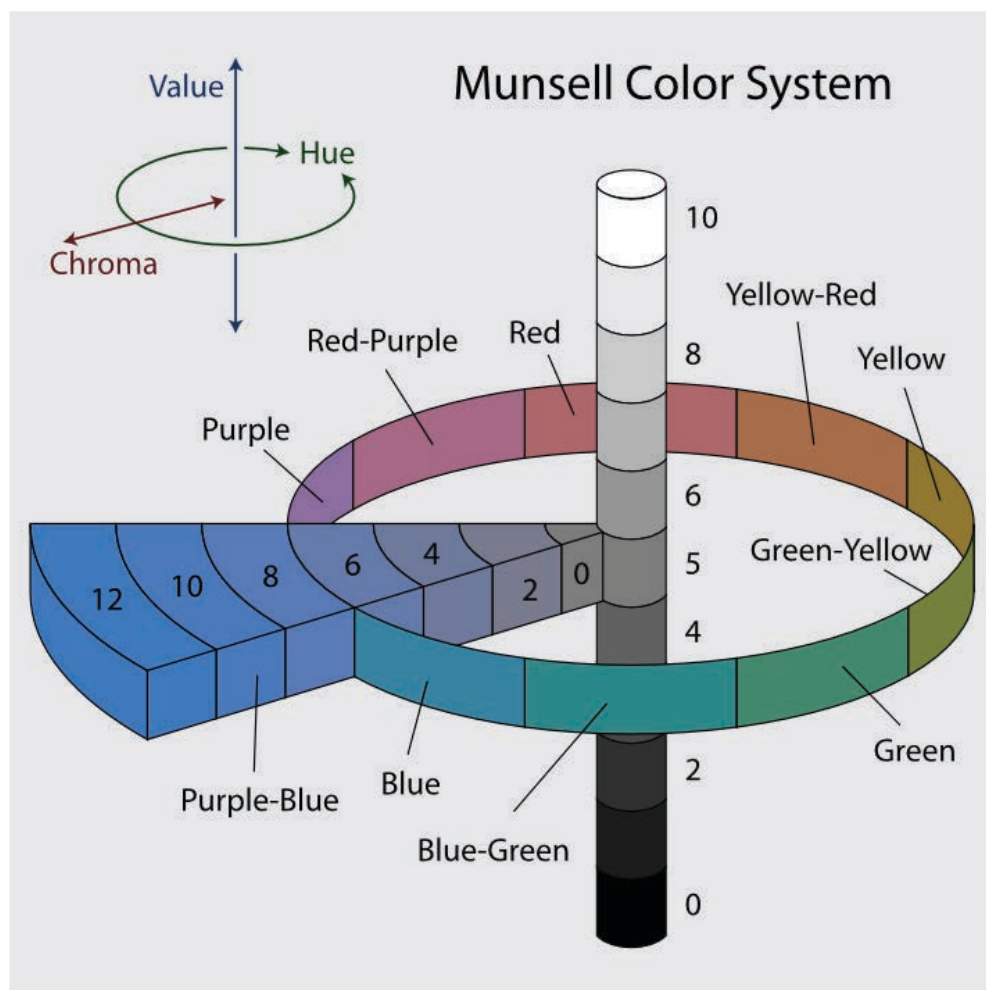


Figura 9 – Munsell color system¹

Datorită capacității sistemului Munsell de a poziționa o culoare cu precizie și acuratețe, modelul are o largă aplicabilitate în arii diverse. Regăsim folosirea lui atât în depistarea anomaliilor percepției umane (discromatopsie) prin testul Munsell-Farnsworth, cât și în modelele de măsurare a culorii utilizate în histograme, vectroscoape și alte modele de măsurare a culorii folosite în televiziune, grafică digitală, cinematografie și tipografie.

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Munsell_color_system#/media/File:Munsell-system.svg, accesat 16.08.2024.

Procesul de colorizare este foarte direct corelat cu sistemul Munsell prin modul în care majoritatea consolelor specializate folosesc controlere cu formă sferică, alături de inele pentru modificări tonale, vizând atribuțiile culorii cercului cromatic devenit sferă în maniera aceasta. Histogramele devenite parte din aplicațiile de colorizare ajută utilizatorul în a avea un reper matematic, măsurabil, dat fiind faptul că percepția umană variază semnificativ. Una dintre recomandările coloriştilor cu experiență, alături de verificarea atributelor măsurabile pe aparatura specializată, este de a face pauză, de a ieși din studioul de colorizare la interval de o oră – o oră și jumătate și a căuta lumina naturală pentru a *dezmoți percepția*.

Cercetarea percepției umane l-a determinat pe Munsell să afirme:

„Desire to fit a chosen contour, such as the pyramid, cone, cylinder or cube, coupled with a lack of proper tests, has led to many distorted statements of color relations, and it becomes evident, when physical measurement of pigment values and chromas is studied, that no regular contour will serve.”²

Tonul/Luminanța

Tonul se referă la variațiile (valorice) de luminanță. O suprafață care reflectă (aproape) în totalitate lumina primită va fi percepută ca albă. O suprafață ce absoarbe lumina va fi percepută ca neagră. La modul general, galbenul este cea mai luminoasă culoare spectrală, iar violetul, cea mai întunecată, dar cel mai bine evaluăm valoarea unei culori anume prin fotografierea alb-negru, în care, desigur, iluminarea cadrului (eclerajul) și calitatea suportului își adaugă variabilele.

O imagine în care predomină (este solist!) raportul tonal, iar cel cromatic este secundar e o imagine lucrată în *clar-obscur*.

² „Dorința de a se potrivi unui contur ales, cum ar fi piramida, conul, cilindrul sau cubul, cuplată cu lipsa unor teste adecvate, a condus la multe declarații distorsionate ale relațiilor de culoare și devine evident, atunci când se studiază măsurarea fizică a valorilor pigmentului și croma, că niciun contur obișnuit nu va servi.” Munsell, A. H. (1912). A Pigment Color System and Notation. *The American Journal of Psychology*, 23(2), 236-244. <https://doi.org/10.2307/1412843>.



Figura 10 – *David și Goliath*, Michelangelo Merisi da Caravaggio, ulei pe panou de lemn 90,5 X 116,5cm; Kunsthistorisches Museum, Viena³

Luminozitatea culorii poate fi măsurată cu un exponometru. Luminozitatea sau luminanța⁴ este rezultă din intensitatea luminii emise de sursă și intensitatea luminii reflectate de suprafața luminată (factor de luminanță)⁵. Valoarea culorii locale a catifelei negre este considerată cea mai joasă/neagră din natură – 1,2%, luminozitatea unei foi de hârtie este 60-80% (altfel că și cititul devine... obositor), iar sulfatul de bariu, denumit și *blanc fix*, are valoarea 90% și este considerat în cromatologie prototipul de alb. Fiziologii consideră albe suprafețele care reflectă radiațiile omogen la peste 60%.

³ <https://www.rador.ro/2020/07/18/portret-caravaggio-unul-dintre-fondatorii-picturii-moderne-un-personaj-cu-o-existenta-zbuciumata/>, accesat 20.08.2024.

⁴ Liviu Lăzărescu, *Culoarea în artă*, Polirom, Iași, 2009, p. 39.

⁵ Luminanța se măsoară în lumeni per m² per S-rad.

Ochiul uman distinge în general 200 de trepte tonale între alb și negru (R. Arnheim), dar există oameni experimentați care discern mai multe.

Culorile cu aceeași valoare se numesc *izofane* sau *isofote*. Folosirea policromă a culorilor izofane este adeseori întâlnită în stilul decorativ și în decorații arhitecturale, căci nu rivalizează cu volumetria arhitectonică.

Culorile izofane sunt fascinante și adesea folosite în arta decorativă și arhitecturală pentru a crea efecte vizuale armonioase.

Nuanța

Nuanța, tenta, sau *hue*, mai des folositul termen în mediile influențate de cultura anglo-saxonă, se referă la lungimea de undă a unei culori. Nuanța este *identitatea* cromatică a unei culori. Nuanțele sunt rezultatul diferitelor lungimi de unde luminoase. Cromatica este legată indisolubil de nuanțe ca lungimi de undă ale spectrului electromagnetic. Radiațiile electromagnetice cuprinse între 380 nm și 780 nm sunt percepute de ochiul uman ca luminoase și se numesc radiații vizibile sau luminoase. Diferite lungimi de undă ale radiațiilor vizibile sunt percepute și procesate de analizatorul uman și denumite în categorii distincte. Astfel că numai roșu atât radiația de 780 nm, cât și radiația de 680 nm, chiar dacă senzația e diferită și produce un roșu diferit (inclusiv de la persoană la persoană). Lungimile de undă specifice unei culori se intersectează cu lungimile de undă ale unei culori vecine din spectru și rezultă deseori o a treia nuanță. O corespondență pentru fiecare lungime de undă și un nume de culoare/nuanță sunt imposibil de realizat, prin chiar subiectivismul percepției. Astfel, considerăm și numim:

- între 780 nm și 650 nm – roșu
- între 650 nm și 590 nm – portocaliu
- între 590 nm și 550 nm – galben
- între 550 nm și 490 nm – verde
- între 490 nm și 430 nm – albastru
- între 430 nm și 380 nm – violet.

Culoarea este rezultatul interacțiunii radiației luminoase cu ochiul uman (receptorul nostru specializat) și modul în care informația senzorială este neuroprocesată la nivel subiectiv.

Omul conștientizează, la modul general, între 160-200 de variații cromatice⁶. Desigur, persoanele care își antrenează conștientizarea percepției cromatice pot distinge/discerne mult mai multe variații: peste 200 de nuanțe. Numărul denumirilor uzuale ale nuanțelor în limbajul curent este însă neașteptat de sărac și deseori asociat cu repere din anturaj, ca exemple indicative.

Saturația

Saturația sau *puritatea* unei culori se referă la gradul ei de intensitate cromatică. Culoarea pură, saturată maxim, apare prin reflexia acelei culori de către o suprafață și absorbția celorlalte lungimi de undă ale spectrului vizibil.

La nivelul culorii locale, al pigmentilor fizici, prin adăugarea de pigment alb unui pigment pur colorant diminuăm saturația și creștem luminozitatea, dar o și răcim. Pigmenții de negru și/sau gri (amestec de alb și negru) introduși într-o culoare modifică saturația și valoarea sa, dar nu o răcesc.

Toate epocile și artele vizuale lucrează cu această caracteristică a culorii. Absența culorilor saturate (sau a culorii în general!) este o *declarație stilistică* și activează alte regiuni ale creierului uman. Felul în care sunt dozate saturațiile culorilor și raportul dintre ele sunt aspecte extrem de subtile, pe care artiștii le folosesc de cele mai multe ori intuitiv și expresiv.

⁶ Liviu Lăzărescu, *op. cit.*, p. 38.

6.

Interacțiunea culorilor – contraste vizuale

Percepția vizuală este subiectivă și condiționată de numeroase variabile. Una din variabilele/condiționările studiate în cercetarea culorii ține de interacțiunea culorilor. Ochiul percepe culoarea în mod *relativ*, în primul rând din cauza condiționărilor culturale, psihologice și la nivelul percepției propriu-zise – în funcție de ansamblu, de părți și de relațiile dintre acestea, și *succesiv* (succesiunea stimulilor și ansamblelor de stimuli pe coordonata temporală). Relațiile vizuale pot fi:

- relații de contrast (de diferențiere);
- relații de asimilare (de apropiere sau nivelare cromatică).

Relațiile de contrast sunt relațiile care influențează semnificativ atât percepția, cât și expresivitatea imaginilor artistice vizuale. Contrastele sunt, după unii cercetători ai imaginii, chiar fundamentul armoniei cromatice.

Contrastele sunt rezultatul acțiunii stimulilor luminoși succesivi și/sau simultani. În cinematografie, relațiile cromatice sunt prezente multi-dimensional (temporal și spațial), dinamica/relațiile dintr-un cadru relaționând cu cele din cadrul precedent și din cel care îl urmează, dar și la nivel de părți ale cadrului și la nivel de ansamblu al său.

Contrastul este implicit prezent în orice imagine.

Contrastele sunt relații ce privesc tonul, nuanța și saturația.

Orice pată (de culoare în termeni cromatici sau tonali) pe o suprafață determină un tip de relaționare cu suprafața și condiționează receptarea. Contrastul dintre pată și suprafață este implicit percepției. Din acest motiv, ecranul sălii de cinema și relația cu sala sunt standardizate-calibrate. Din perspectiva descrisă, spațiile muzeale și expoziționale au sau

ar trebui să aibă parte de o atenție specifică. În cercetările lui Josef Albers putem să descoperim cât de influențată este percepția de relațiile care apar la nivel vizual între culori și tonalități. Dacă există suprafețe cu cromatică și/sau tonuri diferite, există deja contraste. Dacă diferența dintre cromatică și/sau tonul uneia și ale celeilalte este mare, impactul asupra percepției și impresiei spectatorului este mai puternic. Relațiile de polaritate au un specific interesant. La nivel cromatic, polaritățile se atrag, se cheamă una pe alta prin natura atenției și percepției umane, mai mult sau mai puțin educate.

Contrastele polare

- contrastul complementarelor;
- contrastul valoric (numit închis-deschis sau de *clar-obscur*);
- contrastul termic (numit de obicei de *cald-rece*);
- contrastul cantitativ.

Denumirile de mai sus subliniază natura *relațională* a contrastelor. Contrastul este o relație dintre minimum două culori și privește modul în care prin relație se validează diferențele specifice dintre culori. Contrastele se referă la toate caracteristicile culorii: ton, nuanță, saturație.

Liviu Lăzărescu, spune că „observarea relației dintre culori este o preocupare culturală veche, iar începând cu Renașterea europeană sunt păstrate observații ale marilor artiști cercetători privind contrastele. Leonardo da Vinci notează în tratatul său că orice culoare se vede mai bine prin culoarea potrivnică ei și că albul mărginit de o culoare închisă face contururile să pară și mai negre, iar albul și mai alb”¹.

Eric Protter în *Pictori despre pictură*² spune că Giorgio Vasari scrie: „O culoare mai deschisă o face să pară mai vie pe cea de lângă ea, iar culorile mohorâte și palide le fac să pară mai vesele pe cele de alături, dându-le parcă o înflăcărată frumusețe.”

Tintoretto spune că negrul și albul sunt cele mai frumoase culori, deoarece una conferă forță personajelor adâncindu-le umbrele, iar cealaltă le scoate în relief³.

¹ Liviu Lăzărescu, *Culoarea în artă*, Polirom, Iași, 2009, p. 104.

² Eric Protter, *Pictori despre pictură*, Meridiane, București, 1972, p. 55.

³ Ibidem, p. 104.

În secolul XX, Matisse spune că nu pictează lucrurile așa cum sunt, ci diferențele dintre ele, iar Georges Braque afirmă: „Eu nu pictez lucruri, ci raporturile lor”⁴.

Contrastele de culoare au constituit obiectul de studiu al mai multor oameni de cultură din ultimele secole: Goethe (*Teoria culorii*, 1807), Schopenhauer (*Văzul și culorile*, 1816), Michel-Eugène Chevreul (care a scris, în anul 1829, prima carte despre contrastul simultan și a făcut o cercetare remarcabilă pentru epoca sa). Adolf Hölzel a formulat pentru prima dată cele șapte tipuri de contrast.

Școala de la Bauhaus poate fi considerată primul institut modern de cercetare a culorii și percepției în sfera artelor. Sub umbrela acestei școli au activat personalități care au reușit să conjuge abilitățile artistice, cercetarea și teoria într-un mod care este și în momentul actual citat și semnificativ pentru cultura vizuală.

Lucrările teoretice și artistice ale lui Kandinsky, Klee, Josef Albers, Itten sunt exemple remarcabile pentru ceea ce a însemnat fenomenul Bauhaus.

Johannes Itten, în *Arta culorii*, scrie că „ne lipsește o introducere clară și fundamentală în practica și exercițiile necesare explicării efectelor particulare ale contrastelor de culoare. Studiul pe care l-a făcut asupra contrastelor de culoare este un element important al teoriei culorilor”⁵.

Itten preia studiile lui Hölzel și definește contrastele așa cum le cunoaștem azi:

1. contrastul culorii în sine;
2. contrastul de clar-obscur;
3. contrastul de cald-rece;
4. contrastul complementarelor;
5. contrastul de calitate;
6. contrastul de cantitate.
7. contrastul simultan succesiv

Fiecare contrast are un caracter și un efect expresiv/emoțional diferit. Itten recomandă studierea fiecăruia dintre contraste separat, căci au moduri de formare, acțiune optică și expresivă specifice.

Contrastele constituie baza creației artistice vizuale. Practic, acestea creează *drama* vizuală. Sunt omniprezente și determină orice dinamică vizuală, de la bizonii din Altamira până la experiențele de realitate virtuală.

⁴ Ibidem, p. 104.

⁵ Liviu Lăzărescu, op. cit., p. 105.

Contrastul culorii în sine

Contrastul culorii în sine este contrastul dintre minimum trei dintre culorile saturate. Este contrastul dintre suprafețe intens colorate, cu poziții distincte și distanțate în spectrul cromatic. Deși poate fi considerat unul dintre cele mai simple contraste, are un impact puternic asupra privitorului. Pe acest contrast sunt construite atât opere de artă, cât și semne și simboluri, cum sunt multe dintre steagurile unor state, steme, logouri sau altele, care pot fi recunoscute și memorate ușor. Cel mai puternic contrast de culoare este cel dintre culorile primare: roșu, galben și albastru, la saturație maximă. Cu cât saturația scade sau în relația de contrast intră și culori secundare sau terțiare, cu atât contrastul își pierde din forță, dar poate câștiga în subtilitate.

Dacă între culorile saturate se intercalează negru și/sau alb, forța fiecărei culori crește. Negru exaltă luminozitatea culorilor saturate – vezi vitraliile, unde această caracteristică este dublată de iluminare. Albul amplifică saturația culorilor din proximitate. Prin intercalarea de alb și negru, percepția nu mai este influențată de alăturările dintre culori. Privitorul poate percepe caracterul fiecărei culori, așa cum liniștea ajută să percepem sunetele distinct.

Contrastul culorii în sine poate aduce o expresie puternică, pentru că operează cu esențe pure sau aproape pure. Este foarte folosit în realizarea emblemelor, în arta miniaturii, în arte decorative, în design industrial, artă populară, primitivă, religioasă, dată fiind expresia puternică și vibrantă specifică. Trimiterile sunt, până la urmă, la arhetip, la esențe, la simbol, la puritate și la repere absolute.

Itten afirmă: „Culorile pure primare și secundare exprimă întotdeauna o iradiere cosmică primitivă și în același timp o realitate solemnă și materială. (...) Contrastul culorilor în sine poate să exprime la fel de bine o bucurie debordantă, ca și o tristețe profundă, viața primitivă, ca și universalitatea cosmică.”⁶

⁶ Liviu Lăzărescu, *Culoarea în artă*, Polirom, Iași, 2009, p. 108.

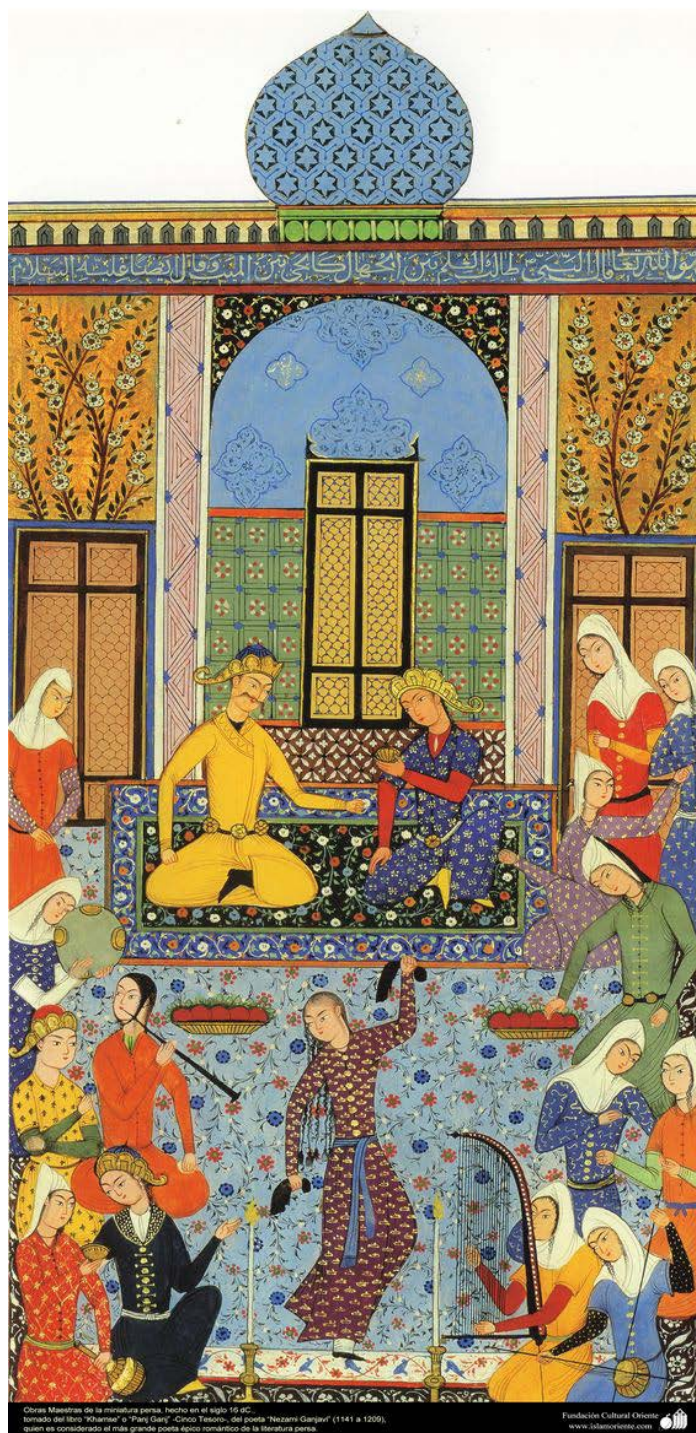


Figura 11 – Miniatură islamică

Analiză de imagine (Figurile 11, 12)

Islamul este o tradiție aniconică, astfel încât imaginile nu sunt destinate ritualurilor religioase. Rolul acestora era de a ilustra și decora manuscrise care descriu scene istorice sau religioase. Reprezentarea este specific orientală prin maniera sa decorativă, prin lipsa preocupării pentru tridimensional și perspectivă, care este însă înlocuită de detalii decorative impresionante. Culoarele saturate și folosirea unor pigmenți puri cu strălucire prețioasă creează impresia unui timp și spațiu ideale, a unui Paradis în care privitorul se poate pierde în infinitele detalii migălos așternute de maeștrii miniaturii.



Figura 12 – Miniatură islamică⁷

⁷ Miniatură islamică, <https://ro.pinterest.com/pin/722827808958842268/>, accesat 25.08.2024.



Figura 13 – André Derain, *Big Ben*⁸

Analiză de imagine (Figura 13)

André Derain este unul dintre promotorii fauvismului. Imaginea *Big Ben*-ului londonez pictată în manieră fauvistă surprinde privitorul prin tratarea unei imagini emblematice într-o manieră surprinzătoare raportat atât la subiect, cât și la atmosfera cromatică cunoscută. Artistul preia experiența pointilistă și o acordează pe propria sa sensibilitate. Pensulația este ritmată de cromatica vibrantă. Tonalitățile sunt traduse în cromatic și observăm cum zonele închise devin albastru saturat, cele în tonuri medii devin verzi, iar luminile par calde. Derain stabilește o convenție în mod intuitiv, plasând spectatorul în fața unui univers emoțional vibrant.

⁸ André Derain, *Big Ben*, <https://ro.pinterest.com/pin/569142471673993494/>, 25.08.2024.



Figura 14 – Maurice de Vlaminck, *Autoportret*⁹

Analiză de imagine (Figura 14)

Autoportretul lui Maurice de Vlaminck este pictat în culori saturate specifice curentului fauvist. Expresia contrastului este percutantă. Descrierea volumelor aproape dispare, creând senzația unei fărâmițări

⁹ Maurice de Vlaminck, *Autoportret*, <https://ro.pinterest.com/pin/3025924729437421/25.08.2024>.

a chipului. Fundalul este pictat într-o singură culoare, fără nicio trimitere la tridimensional, și este în contrast cu expresivitatea gestuală a tratării chipului, ce conduce la o percepție acută a disoluției formei. Chipul, ca reprezentare a sinelui artistului, este așezat într-un spațiu în care adâncimea dispăre. Perspectiva este anulată atât prin tratarea formei, cât și prin specificul contrastului culorii în sine, în care toate culorile sunt oarecum în același plan (dacă nu există o convenție inteligibilă legată de volum, iluminare versus culoare). În imagine nu descoperim o direcție de lumină, întregul chip este peticit cu tușe brute, violente, de culori puternic saturate. La nivel emoțional, autoportretul transmite angoasă acută prin lipsa perspectivei, prin imaginea chipului scindat, aproape scrijelit pe pânză în culori puternice care agresează percepția privitorului, martor al introspecției dureroase a artistului.

Contrastul de clar-obscur

Contrastul *clar-obscur* mai este numit tonal, valoric, închis-deschis. Este contrastul care se referă la relația lumină-întuneric, așa cum chiar denumirea o arată (*clair* = lumină, *obscur* = întunecat). Contrastul tonal este prezent în orice imagine, dar cel mai evident îl observăm în imaginile alb-negru datorită faptului că albul și negru sunt polare, reprezintă valori absolute pe scara tonală/valorică iar între ele există tot spectrul cromatic, cu valorile specifice fiecărei culori.

Contrastul tonal este implicit și fundamental în imaginile de orice fel și este prezent permanent de-a lungul istoriei imaginilor. Este *structura care descrie*, care desenează.

Există două aspecte ale acestui contrast: cel legat de monocromie și cel legat de tonul fiecărei culori spectrale și/sau în relație cu lumina – eclerajul.

Itten ne arată că saturația maximă a culorilor este diferită în funcție de gradul de luminozitate. El notează

Galben = 4, Oranj = 6, Roșu = 8, Verde = 8, Albastru = 9, Violet = 10.

Cu două sute de ani înainte, Goethe se uita la același subiect și, deși așezase invers scala valorilor de măsurare, concluziile sunt similare: galbenul este cea mai luminoasă culoare și violetul, cea mai închisă.

La Goethe,

Galben = 9, Oranj = 8, Roșu = 6, Verde = 6, Albastru = 4, Violet = 3.

O culoare nu poate fi *luminată* cu alb sau *întunecată* cu negru decât până la o limită care face imposibilă recunoașterea caracterului/identității culorii specifice. Fiecare culoare are limitele sale în a se manifesta specific.

În imaginile în care contrastul clar-obscur este *solistul* și structura/relația vizuală este ordonatoare a imaginii se face trimitere la valori absolute – lumină și întuneric. Imaginile cu contrast clar-obscur puternic sunt imagini cu caracter dinamic, în care misterul este parte din modul expresiv dominant. Datorită felului în care descrie formele și volumele, clar-obscurul contribuie la sugestia de profunzime a spațiului, chiar în context de redare bidimensională.



Figura 15 – Michelangelo Merisi da Caravaggio, *Judit decapitând pe Holofern*, Galleria Nazionali di Arte Antica, Rome, 1598, ulei pe pânză¹⁰

¹⁰ Michelangelo Merisi da Caravaggio, *Judit decapitând pe Holofern*, Galleria Nazionali di Arte Antica, Rome, 1598, ulei pe pânză, <https://ro.pinterest.com/pin/19844054598161899/>, accesat 25.08.2024.



Figura 16 – Artemisia Gentileschi, *Magdalena penitentă* (1621-1622),
ulei pe pânză, 136.5 x 100 cm, Soumaya Museum, Mexico City¹¹

¹¹ Artemisia Gentileschi, *Magdalena penitentă* (1621-2), ulei pe pânză, 136.5x100 cm, Soumaya Museum, Mexico City.

Istoric vorbind, curente și epocile care au mizat pe expresia contrastului clar-obscur au produs imagini convingătoare, puternice și dramatice. Barocul este unul dintre curente în care clar-obscurul s-a manifestat la un nivel care în ziua de azi ar fi considerat iconic. Expresia barocă, precum și folosirea clar-obscurului trebuie înțelese și în contextul istoric și personal al fiecărui artist. Modul de reprezentare clar-obscur este prezent în opere aparținând nu doar picturii, ci și fotografiei sau cinematografului de azi, care nu doar citează imagini și ecleraje, ci lucrează cu o întreagă moștenire culturală multidimensională a imaginii și expresiei. Spiritul barocului poate fi observat și în imagini ale artei moderne. Expresionismul și neoexpresionismul sunt moduri de abordare a reprezentării în care experiența barocului poate fi observată la nivel de reprezentare și expresie.

Contrastul cald – rece

Contrastul cald – rece este contrastul dintre culorile calde și culorile reci, fie că sunt sau nu complementare. Acest contrast creează senzații opuse/polare pornind de la nivel fiziologic: cald – rece și mergând spre analogii complexe perceptiv, psihologice și culturale: însorit – umbros, aproape – departe, terestru – aerian, greu – ușor, uscat – umed, mic – mare.

Ceea ce se pune în evidență prin acest contrast sunt spațiul, volumele, dimensiunile.

Culorile calde și saturate creează senzația de apropiere, volume mai mari. Culorile reci par mai depărtate. Această relație cald – rece, prin sugestia aproape – departe, contribuie la crearea sugestiei spațiale. Culorile calde vin spre noi, iar cele reci se îndepărtează. Culorile calde sunt asociate cu partea însorită a unui obiect sau spațiu (chiar dacă nu e așa în multe imagini și eclerajul expresiv uneori ține să contrazică clișeele și obișnuințele), iar partea umbră este asociată cu tente mai reci. Un obiect colorat în culori calde pare mai mare decât același obiect colorat în culori reci.

Cézanne a explorat acest contrast când a realizat ceea ce numim modulație, adică redarea spațiului și volumelor prin culoare (cald – rece și saturat – desaturat, cu distanțe valorice mici).

Contrastul cald – rece este unul ce exaltă senzațiile și poate fi considerat cel mai *muzical* contrast, prin aspectele vibrante la nivel perceptiv. Este intens folosit în publicitate, dat fiind caracterul său puternic și senzual. Datorită modului în care potențează senzațiile, el creează o atmosferă plină de vitalitate și este prezent în spații în care această notă este dorită.



Figura 17 – Vincent van Gogh, *Terasa cafelei noaptea*, 1888, ulei pe pânză, 80,7 cm×65,3 cm, Muzeul Kröller-Müller, Otterlo, Țările de Jos¹²

Analiză de imagine (Figura 17)

Terasa cafelei noaptea prezintă două tipuri de lumină. Cea provenită de la becurile cu incandescență ale cafelei are culoarea galben-auriu strălucitoare în contrast cu culorile nopții, reci și închise. Contrastul este atât unul vizual cu trimitere termică (cald-rece), cât și unul care ex-

¹² www.artchive.com/artwork/cafe-terrace-on-the-place-du-forum-vincent-van-gogh-1888/27.08.2024.

primă o trăire – spațiul cafenelei ca spațiu de întâlnire interumană versus singurătatea nopții. Întreaga imagine are ca solist acest contrast cald-rece, care structurează perspectiva inclusiv prin trimiteri ritmice reprezentate de strălucirile și reflexele pe care le regăsim în pavaj, geamurile luminate cald care se micșorează la distanță, creând senzația de adâncime. Pensulația artistului pare că dansează pe întreaga suprafață, modulând contrastul cald-rece, care devine pe alocuri complementar oranj-albstru, creând o vibranță specifică stilului lui Van Gogh.



Figura 18 – Claude Monet, *Apus pe Sena la Lavacourt*, 1880, ulei pe pânză, 100X150cm, Petit Palais, Paris, Franța¹³

Analiză de imagine (Figura 18)

Curentul impresionist este fără îndoială curentul artistic cu cea mai puternică aplecare către surprinderea luminii și mai ales a impresiilor create de lumină în natură. Artiștii impresioniști sunt atrași de răsărit, apus, reflexii ale luminii în apă sau în spații unde lumina descrie fenomene-

¹³ Claude Monet, *Apus de soare pe Sena la Lavacourt*, 1880, ulei pe pânză, 100X150cm, Petit Palais, Paris, Franța, <https://www.wikiart.org/en/claude-monet/sunset-on-the-seine-at-lavacourt-winter-effect/>, accesat 26.08.2024.

ne emoționante și interesante vizual. Claude Monet este un maestru al surprinderii luminii. Apus pe Sena la Lavacourt descrie un moment care în cinematografie poartă numele de regim. Lumina de regim este lumina de apus sau de răsărit când fiecare minut schimbă uneori dramatic caracterul imaginii, în special pe axa cald-rece. Acest fapt este apreciat de artiștii imaginii tocmai prin modul în care relaționăm emoțional cu acest mod dinamic de iluminare vs timp, care ne provoacă să apreciem fiecare moment în unicitatea sa. Monet alege o zi rece și cețoasă de iarnă cu difuzie puternică. Cromatic, soliștii sunt rozul și albastrul grizat. Ambele nuanțe sunt desaturate, căci scena este una a subtilităților, a sugestiilor și impresiilor delicate. O imagine care ne îndeamnă la meditație. Lumina roz-auriu palid se reflectă în apă, iar umbrele siluetate ale copacilor și ale unei tufe de stuf devin albastru-închis, creând contrast și diferențiind planurile atât cromatic, cât și prin sugestia detaliilor prin contrast tonal (albastru grizat-închis vs roz pastelat). Planul îndepărtat este rece, desaturat și pierdut în difuzia care marchează întreaga atmosferă. Monet redă lumina în nuanțe calde, desaturate, tonurile medii sunt și ele desaturate datorită difuziei și glisează între modulații de violet, roz sau albastru. Tonalitățile închise sunt reci și ceva mai contrastante tonal. Perspectiva atmosferică este cea care ne descrie spațiu cel mai puternic, căci difuzia o face pregnantă. Lipsa elementelor geometrice, cu excepția soarelui care ne atrage din fundal, face ca imaginea să vorbească prin cromatică suavă determinată de un contrast cald-rece delicat. Tratarea tonală a elementelor naturale este corelată celei cromatice printr-o abordare a detaliilor și formelor în maniera unei sugestii mai degrabă decât în una a descrierii formei.

Contrastul complementar

Contrastul complementar este fundamental și prezent în orice imagine datorită construcției anatomofiziologice a ochiului uman.

Leonardo da Vinci a semnalat contrastul complementarelor cu 500 de ani în urmă, dar cel care demonstrează acest contrast este Charles Bourgeois în 1813. Acesta propune demonstrația prin două experimente empirice:

1. plasarea unui disc roșu pe o suprafață albă (acromată) și observarea apariției aureolării discului roșu în nuanțe verzui;

2. orientarea contemplării vizuale asupra unui disc roșu și imediat după aceasta, asupra unei suprafețe albe (acromate) pe care se observă apariția „fantomei” discului colorată în verzui.

Prin înlocuirea culorii discului cu celelalte culori primare, acestea vor cere complementarele asociate (galben-violet, albastru-orange) și opuse pe cercul culorilor ca poziționare. Se consideră, deși este o teorie în perpetuă cercetare, că celulele responsabile cu percepția unei culori sunt suprastimulate și reacționează echilibrând prin a elibera culoarea complementară la nivel de *iluzie* fiziologică. Complementaritatea nu poate fi cercetată în valori absolute deoarece componenta fiziopsihologică are o pondere mare în felul în care subiecții reacționează. Ceea ce este evident a fost observat chiar de Goethe – anume, că *fiecare culoare își cheamă complementara*. În pictură, prin amestecul pigmentilor colorați complementar se obțin așa-numitele griuri colorate, care sunt considerate muzicale prin componenta armonică a expresiei.

Fiecare pereche de complementare are un caracter unic. Perechea galben-violet este perechea cu cel mai puternic contrast clar-obscur/tonal, perechea albastru-orange are cel mai puternic contrast cald-rece, iar în perechea roșu-verde sunt luminozități egale.

În toate perechile de complementare există o culoare caldă și una rece, care prin alăturare se exaltă, iar prin amestec fizic al pigmentilor se anihilează ca saturație, determinând griuri neutre prin amestec în părți egale și griuri colorate atunci când sunt amestecate în părți inegale. Alăturarea complementarelor creează imagini vibrante, căci relația este una în care fiecare culoare cere și exaltă complementara sa. Atunci când sunt prezente în proporții similare, expresia este una de stabilitate și forță, iar când raportul dintre culorile complementare este inegal, se creează o dinamică puternică.



Figura 19 – *Amélie*, 2001, Franța, regie Jean-Pierre Jeunet¹⁴

¹⁴ <https://www.wearemoviegeeks.com/2013/04/top-ten-tuesday-the-best-of-the-french/amelie-amelie-30759198-1920-812/>, accesat 26.08.2024.

Analiză de imagine (Figura 19)

Filmul este o comedie cu influențe new wave, freecinema și dogma prin faptul că spectatorul primește informații de la narator (a cărei voce se aude în off), precum și datorită stilului neconvențional în care este filmat. Bruno de Bonne a fost director de imagine.

Au fost utilizate numeroase filtre, creându-se o cromatică specială. Producția folosește mișcări de aparat și încadrături specifice cinematografiei postmoderniste, precum și efecte speciale (privirea de rămas-bun a peștelui și topirea lui Amélie), deși nu este un film S.F. sau basm.

Dacă privim stop-cadrul extras din filmul Amélie, observăm că se încadrează în cromatică generală a producției. Imaginea este una care trimite privitorul direct într-un spațiu în care convențiile cromatice cotidiene se anulează și determină un nou mod de funcționare, cel al unei lumi ludice, aparte - o poveste, un univers foarte personal, care filtrează cotidianul și îl transformă în poveste. Cromatică este echivalentul unui „a fost odață” subtil și multidimensional. Totul pare privit printr-un geam auriu care saturează, catifelează și însuflețește modul de a spune povestea. Cromatică se acordează elementelor de decor și muzicii nostalgice semnate de Yann Tiersen, construind narațiunea cinematografică într-o notă foarte bine determinată. Contrastul roșu-verde are specificul că cele două culori au aceeași valoare tonală pe cercul cromatic. În imagine, ambele culori sunt rupte, păstrând totuși saturația la nivel vibrant, dar fără ardoarea care ar putea să agreseze spectatorul, creând un tip de muzicalitate catifelată în care complementarele însoțesc centrul de interes al imaginii - chipul personajului principal, ce devine prin contrast tonal centrul de interes al imaginii. Datorită cromaticii, tonurilor și contrastelor blânde, povestea e nostalgică, dar nu poate fi exact poziționată istoric. Acțiunea se desfășoară într-un timp suspendat în trecutul emoțional și emoționant, căci culoarea e cea care joacă mai puternic decât tonalul ce o acompaniază discret.



Figura 20 – Henri Rousseau le Douanier, *Sleeping gypsy*, 1897, ulei pe pânză, 129.5 cm × 200.7 cm, Museum of Modern Art, New York City¹⁵

Analiză de imagine (Figura 20)

În pictura *Sleeping gypsy*, Rousseau înfățișează o scenă încărcată magic, o frântură din imaginal, desprinsă dintr-un vis cu valențe arhetipale. Femeia adormită, alăturarea leului, culoarea pielii ce indică apartenența etnică, cobza și cerul cu lună plină ne transportă într-o dimensiune diferită de cotidian, de mundan. Artistul tratează suprafețele într-o manieră prin care le percepem catifelate și netede. Pensulația și tușele nu sunt vizibile, astfel încât avem senzația că volumele sunt plăcute la atingere și ne putem scufunda în noaptea liniștită din imagine. Linia orizontului unduiește și rimează cu liniile costumului oriental și ale părului femeii adormite. Artistul reduce gama cromatică, alegând ca temă cromatică contrastul albastru-oranj. Perechea albastru-oranj este cea cu cel mai puternic contrast rece-cald și creează vibranță senzorială puternică. În contrapunct cu suprafața dominantă și netedă a albastrului cerului nopții regăsim hainele în dungi colorate cu oranj. Peisajul pustiu se acordează în nuanțe de griuri colorate și tonuri intermediare ce descriu spațiul. Centrul de interes coin-

¹⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sleeping_Gypsy/, accesat 22.08.2024.

cide cu femeia adormită și leul. Liniile compoziționale ne duc atenția spre centrul compozițional. Putem observa aproape un fel de nod atent descris al acestora. Contrastul tonal este crescut prin iluminarea hainei și a cobzei în contrast cu tonalitatea chipului și a umbrei.

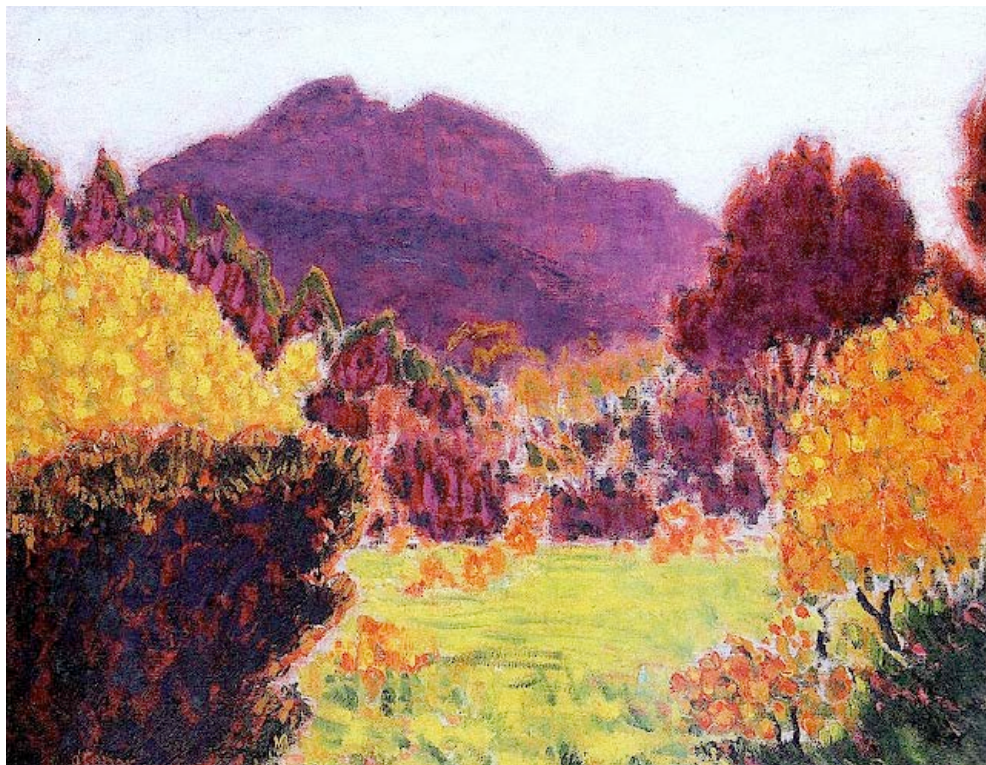


Figura 21 – Roderic O'Connor, *Le Cap Canaille Cassis*, ulei pe pânză, 73 x 92cm, colecție privată¹⁶

Analiză de imagine (Figura 21)

Pictura artistului irlandez Roderic O'Connor surprinde un peisaj cu vegetație aproape luxuriantă. Contrastul pe care se sprijină imaginea creată de artist este cel galben-violet. Artistul modulează nuanțele de violet și de galben până la limitele în care violetul migrează spre roșu, iar galbenul, spre verde și oranj. Calitatea contrastului de a cuprinde intrinsec și componenta tonală face ca descrierea perspectivei, precum și a zonelor

¹⁶ <https://massimogienda.blogspot.com/2013/02/roderic-oconnor-black-hill.html/>, accesat 26.08.2024.

luminate sau întunecate să devină parte din tema cromatică. Observăm cum în prim-plan există un contrast tonal puternic, iar în fundal, tonalitatea muntelui violet mai deschisă în raport cu violetul din prim-plan. În acest mod, se creează senzația unei zone umbrite sau împădurite mai îndepărtate. Totodată, pensulația din fundal este mai puțin pregnantă în raport cu tușele ce descriu planurile mai apropiate.



Figura 22 – Roderic O'Connor, *Houses by a River*,
ulei pe pânză, 32.4 x 40.2 cm¹⁷

Analiză de imagine (Figura 22)

În peisajul *Houses by a River* regăsim preocuparea pentru expresia cromatică a luminii. Ceea ce este interesant în cromatica aleasă de artist e modul în care folosește contrastul violet-galben prin raport cromatic

¹⁷ <https://massimogienda.blogspot.com/2013/02/roderic-oconnor-black-hill.html/>, accesat 26.08.2024.

cald-rece, deși caracteristica acestui contrast este cea tonală. O'Connor propune galbenul pentru planul apropiat, vibrându-l cu un ton închis de verde în zona care devine inclusiv prin impastare centru de interes. Ne surprinde transformând violetul în contrapunct cromatic și răcindu-l cu alb, creând sugestia spațială atmosferică. Prin folosirea acordurilor și a contrapunctului cromatic, creează atmosfera pe care o recunoaștem a fi de primăvară.

Contrastul de calitate

Contrastul de calitate ar putea fi numit și *contrast de saturație*, pentru că este contrastul care se referă la relația dintre saturația culorilor. El vizează o gamă largă de relații între culori saturate, pure, și culori rupte prin grizare (amestec/interferență a complementarelor sau interferență cald-rece), iluminare și/sau umbrire. Există o mare diversitate de forme ale contrastului de calitate, dat fiind modul în care saturația culorilor scade. Uneori pot apărea și diferențe tonale între termenii-culori din cadrul contrastului, având în vedere faptul că luminanța tenetelor afectează saturația. Este un contrast rafinat și foarte apreciat în clasicism, în cinematografie și publicitate.

Analiză de imagine (Figura 23)

În tabloul Napoleon Bonaparte traversând Alpii, Louis David realizează un portret ecvestru menit să celebreze pe Napoleon și victoriile sale. Artistul construiește o imagine în care dorește să exprime dinamica glorioasă a conducătorului. Poziția cu mâna ridicată arătând înainte, dinamica accentuată a calului, mișcarea mantiei și mai ales culoarea roșie aleasă pentru aceasta în contrast cu griurile întregului ansamblu vin să punteze caracterul puternic al liderului și să glorifice victoriile acestuia. Faptul că mantia are o nuanță vibrantă, a cărei saturație este puternică în raport cu restul elementelor din imagine, subliniază mesajul central al imaginii: importanța misiunii lui Napoleon. Contrastul calitativ susține și subliniază vizual elemente ce devin actorii principali ai imaginii.



Figura 23 – Jacques-Louis David, *Napoleon Bonaparte traversând Alpii*, 260X 226 cm, ulei pe pânză, Castelul Charlottenburg, Berlin¹⁸

¹⁸ *Napoleon traversând Alpii* - Louis David, <https://respiro.ro/books/blog/neoclasicismul-arta-ratiune-si-frumos-natural>, accesat 11.03.2024.



Figura 24 – Alice în Țara minunilor, regie Tim Burton, 2010, Walt Disney Pictures, Roth Films, Zanuck Company, Team Todd¹⁹

Analiză de imagine (Figura 24)

Alice în țara minunilor este o metaforă-ritual a trecerii din copilărie în adolescență. Alice este zguduită de schimbările prin care trece, care o fac să fie când mică și când mare. Liniaritatea mundană este înlocuită de o lume magică, în care legile cotidianului nu mai sunt valabile. Filmul construiește un spațiu magic, în care culoarea joacă roluri importante, punctând elemente în manieră multidimensională. Culoarea este senzație, emoție și simbol în această paradigmă artistică. Imaginea aleasă o prezintă pe Alice la o scară diferită de cea mundană în raport cu florile, ciupercile și restul elementelor din cadru. Alice aici este mică și poate copleșită. Este într-un moment de trecere, marcat de poarta din imagine. Florile pot fi o metaforă a înfloririi feminine și au nu numai o dimensiune uriașă în raport cu personajul, chipuri sugerate, dar și saturație cromatică mult mai mare decât restul elementelor din cadru. Prin contrastul calitativ dintre culoarea saturată a florilor și restul elementelor din imagine atenția este atrasă, prin intermediul vizualului, către ceea ce este semnificativ, copleșitor și puternic în scenă.

¹⁹ Alice în Țara minunilor, regie Tim Burton, <https://modaaocubo.blogspot.com/2010/04/alice-in-wonderland.html>, accesat 11.03.2024.



Figura 25 – *Big Lebowski*, regie Ethan Coen, Joel Coen, 1998, Working Title Films²⁰

Analiză de imagine (Figura 25)

Fotograma din filmul *Big Lebowski* se sprijină pe contrastul calitativ. Întreaga secvență surprinde discuții și flecăreală în sala de bowling. Ambianța cromatică este caldă, cuprinzând culorile decorului în nuanțe rupte de roșu cărămiziu, rozuri și ocră grizată. Vestimentația celorlalte personaje este reprezentată de griuri neutre și reci. Nu apar culori pure, ci nuanțe mai degradă rupte, până la violetul costumului din imagine, ce face ca personajul să capete importanță și la nivel vizual, dincolo de corelațiile culturale ale culorii alese pentru costum.

²⁰ *Big Lebowski*, regie Cohen Brothers, <https://www.themarysue.com/john-turturro-big-lebowski-the-jesus-rolls/ontrastul>, accesat 11.03.2024.

Contrastul de cantitate

Contrastul de cantitate este contrastul care vizează suprafețe și proporțiile dintre acestea. Se referă la relația mic-mare, mult-puțin. Profesorul Liviu Lăzărescu ne amintește de afirmația lui Paul Gauguin devenită notorie atunci când vorbim de acest contrast: „*Un kilogram de verde este mai verde decât zece grame din aceeași culoare.*”²¹

În afirmația maestrului picturii se ascunde un fapt perceptiv interesant, și anume modul în care distribuția pe suprafețe mari ne afectează senzațiile legate de culoare, dar și *atenția*. O culoare care ocupă o suprafață mare ne inundă simțurile și este percepută ca fiind mai pregnantă la nivel de saturație în raport cu aceeași culoare distribuită pe suprafețe mai mici. Acest fapt are implicații cu atât mai mari pentru *mediile imersive* și în sălile de difuzare cinematografică. Un film conceput pentru difuzare pe marele ecran al unei săli de cinema este altfel gândit decât un film distribuit pe monitoare mai mici. Un alt aspect interesant al modului în care percepem este relația suprafețelor mari cu cele mici și faptul că cele din urmă ne atrag atenția tocmai prin suprafața proporțional mai mică pe care o ocupă. Contrastul cantitativ este unul inherent și fundamental imaginii. Termenii contrastului pot stabili relații cu expresie dinamică sau statică în funcție de proporțiile în care se arată.

²¹ Liviu Lăzărescu, *op cit.*, p. 156.



Figura 26 – Paul Gauguin, *Vahine no te vi*, 1892, ulei pe pânză, 193X103 cm, Baltimore Museum of Art, Baltimore, Maryland, United States of America²²

Analiză de imagine (Figura 26)

În imaginea următoare a lui Gauguin, proporțiile par a crea o relație statică prin faptul că au distribuție echilibrată. Ochiul decupează figura umană prin contrastele complexe folosite. Există o liniște și o așezare pe care le regăsim în imagine corelate cu subiectul ales și atmosfera generală exprimată de artist.

²² https://en.wikipedia.org/wiki/Vahine_no_te_vi/, accesat 12.01.2025.

Contrastul cantitativ poate stabili expresii dinamice și poate atrage atenția privitorului asupra termenului cu suprafață redusă ca și când l-ar pune solist pe o scenă (cu acompaniamentul restului ansamblului).



Figura 27 – Piet Mondrian, *Norul roșu*²³

Analiză de imagine (Figura 27)

Efectul dinamic este subliniat, în imaginea creată de Piet Mondrian, prin faptul că elementul roșu-oranj este redus cantitativ în raport cu suprafața albastrului. Prin această diferență de raport cantitativ, atenția noastră este condusă către termenul mai mic cantitativ, ce ne atrage prin contrapunct față de marea de albastru în care pare scufundat. Diferența cromatică potențează contrapunctul cantitativ, creând dinamică și atmosferă. Pare că artistul arată spre un moment unic, precis și emoționant prin raporturile pe care le redă pe pânză. Pe scena redată este solist norul roșu, acompaniat de o orchestră mare ce interpretează albastrurile spațiului în care performează norul roșu-oranj.

²³ Piet Mondrian, *Norul roșu* <https://fineartamerica.com/featured/the-red-cloud-1907-piet-mondrian.html/>, accesat 05.08.2024.

Contrastul cantitativ este amplu folosit alături de celelalte contraste pentru a puncta atmosfera și a sublinia elemente, a crea centre de interes și dinamica dorită în compoziția vizuală.

Contrastul simultan/sucesiv

Simultan

Generic, este contrastul dintre două culori alăturate în care fiecare își pretinde și produce la nivel subiectiv-fiziologic polara proprie.

Sucesiv

Contrastul succesiv, așa cum chiar denumirea o reclamă, cuprinde elementul timp cronologic, specific imaginii cinematografice.

Observație privind imaginea cinematografică:

Aceasta implică la nivel perceptiv adaptarea/obișnuirea cu un stimul. Ordinea în care apar stimulii este, desigur, un factor important dat fiind faptul că fenomenul apare după receptarea primului stimul. Contrastul succesiv este un fenomen corelat cu persistența retiniană. Putem considera contrastul succesiv un contrast simultan care acționează succesiv – în timp. Are loc, ca și cel simultan, la nivelul retinei și nu poate fi măsurat sau înregistrat *per se*. Dinamizează și coordonata cromatică, și pe cea tonală prin imaginea polară (negativă) postprodusă pe retină.

Iain McGilchrist afirmă despre muzică, și extindem observația neurologică și pentru cinematograf, că „o gamă de contururi melodice trebuie să fie păstrate simultan în conștiință, necesitând capacitatea sporită a emisferei drepte de a păstra experiența în memoria de operare.”²⁴

Muzica și cinematograful evoluează în timp prin modele ale memoriei²⁵. Timpul este *contextul* pentru muzică și cinematografie. Cinematografia, pe de altă parte, este strâns legată de vizual.

Experiment

Contrastul succesiv:

1. Dacă privim o suprafață/ecran roșu sau oranj câteva minute și apoi mutăm privirea asupra unor obiecte oarecare, acestea vor părea verzui, respectiv albăstrui. În același fel, un cadru roșu va determina ca un următor cadru alb-negru să pară verzui. Similar cu oricare complementară cromatică.

²⁴ Iain McGilchrist, *Stăpânul și emisarul său*, Editura Herald, București, 2023, p. 144.

²⁵ Cinematograful este posibil datorită fenomenului de remanență retiniană studiat de Joseph Plateau: https://ro.wikipedia.org/wiki/Joseph_Plateau/, accesat 20.03.2017.

Contrastul simultan:

2. Dacă fixăm o formă geometrică colorată în roșu (roșu este o lungime de undă foarte excitantă vizual) pe o suprafață/ecran neutru și ulterior îndepărtăm forma roșie, în locul său va apărea iluzia cu aceeași formă colorată în verzui.

3. Dacă privim o formă colorată în roșu pe fundal negru și mutăm sau adăugăm un cadru cu aceeași formă colorată în alb, aceasta va apărea colorată în verzui.

4. O formă închisă pe un fond deschis va crea, când închidem ochii, o imagine negativă negru pe alb.

Explicația ar fi aceea că celulele vizuale sunt stimulate până la punctul în care obosesc, și astfel, simultan și/sau succesiv, celulele care receptează stimulii polari compensează.

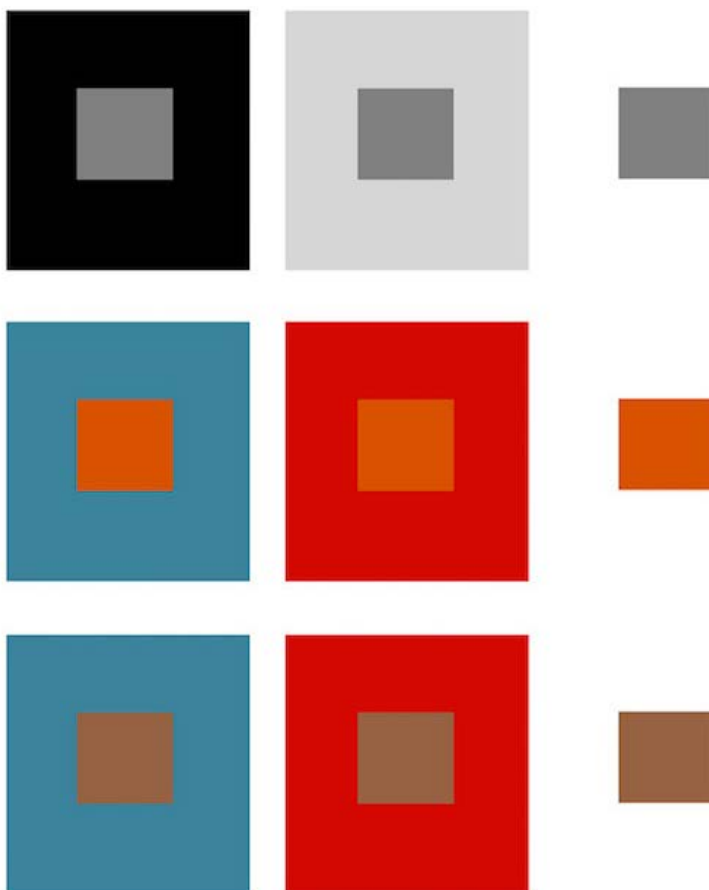


Figura 28 – Josef Albers, *Interaction of Color*²⁶

²⁶ <https://www.publicbooks.org/josef-albers-in-the-ipad-era/>, accesat 10.12.2024.

Analiză de imagine (Figura 28)

În imaginea anterioară, pătratul din centru al fiecărui rând are aceeași cromatică și același ton. Putem observa că, în funcție de culoarea pătratului în care este înscris, percepția legată de cromatică și ton este diferită. Percepția este influențată de culorile alăturate și putem observa asta și în imaginea de mai jos, unde percepția griului din centrul fiecărui pătrat este modificată de pătratul în care apare.

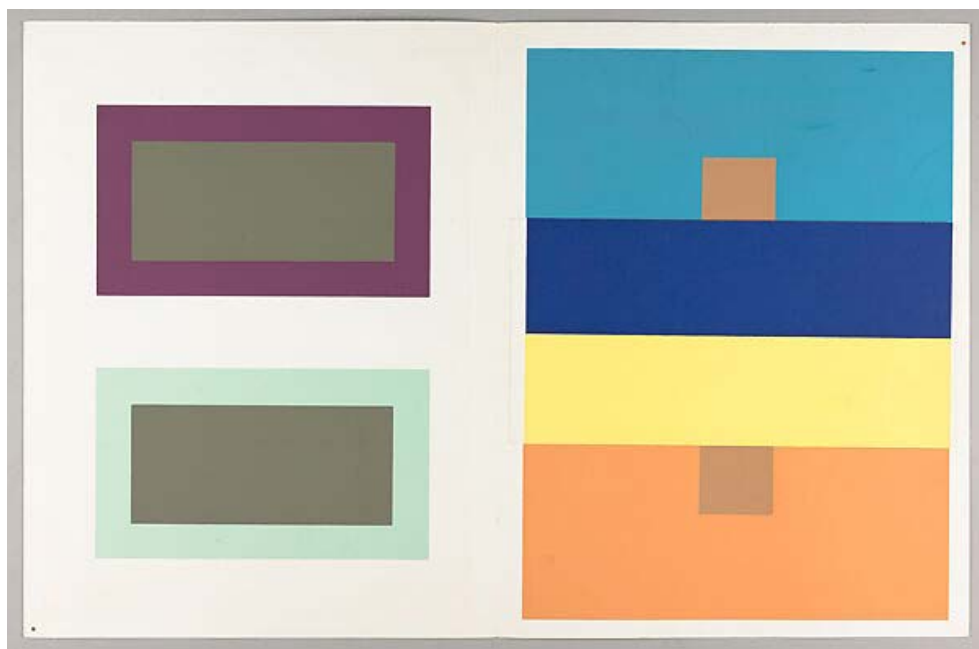


Figura 29 – Josef Albers, *Interaction of Color*²⁷

Contrastul simultan/sucesiv este unul dintre contrastele fundamentale și poate cel mai subtil, căci lucrează cu percepția subiectivă umană. Este un fenomen care atestă faptul că ochiul uman nu operează în valori absolute, ci relative *per se*. Contrastul simultan/sucesiv este legat de polarități, cu diferența că unul dintre termenii relației este absent în plan fizic, și este de natură psihofiziologică prin faptul că o culoare își pretinde și produce simultan polaritatea la nivel perceptiv.

²⁷ <https://www.wired.com/2013/08/josef-albers-classic-interaction-of-color-gets-a-21st-century-upgrade/>, accesat 10.12.2024.

Contrastul simultan/sucesiv ne pune în fața caracterului dinamic și instabil al percepției vizuale umane. Culoarea este receptată în raport cu vecinătățile sale și, implicit, cu ansamblul din care face parte. Josef Albers²⁸ dezvoltă în opera sa experimente complexe care arată cum se întâmplă aceste fenomene și ce efecte pot crea. O aceeași culoare, în funcție de alăturări (în succesiune) diferite, este percepută cu tonalități și/sau nuanțe diferite. Dinamica instabilă dată de contrastul simultan/sucesiv ține de percepție și nu este un fapt măsurabil, ci unul pur și simplu subiectiv. Contrastul simultan/sucesiv nu poate fi fotografiat, dat fiind faptul că el are loc în cortexul vizual printr-un proces subiectiv, ale cărui premise nu pot fi găsite în imediatul static și nu pot fi evaluate propriu-zis, *obiectiv*, cum deseori zicem despre situații/contexte verificabile. Este parte din experiența noastră cotidiană, iar conștientizarea inter condiționalității cromatice și tonale poate fi utilizată în practica artistică din multe domenii (de la arhitectură, imagine fixă, până la cinematografie, unde se operează cu imagini succesive).

Contrastul simultan/sucesiv poate fi împărțit la rândul său (teoretizând, desigur, în exces) în patru direcții:

- de complementaritate;
- termic;
- de luminozitate;
- de saturație.

Contrastul simultan/sucesiv de complementaritate

Chimistul francez Michel Eugène Chevreul²⁹, în *Legea contrastelor simultane*³⁰ din 1839, spune că „a pune culoare pe o pânză nu înseamnă numai a colora în respectiva culoare partea de pânză pe care se aplică pensula, ci și a colora în complementara ei spațiul înconjurător”.³¹

Cel mai puternic contrast simultan/sucesiv se petrece prin alăturarea complementarelor cromatice, prin faptul că cele două culori se exaltă reciproc.

²⁸ Joseph Albers, *Interaction of Color*, Yale University Press, 2013.

²⁹ Chimist francez (1786-1889). În 1839, își publică cercetarea cu titlul *De la loi du contraste simultané des couleurs*. Este tradusă în engleză și publicată în 1854 cu titlul *The Principles of Harmony and Contrast of Colors*.

³⁰ *On the Law of Simultaneous Contrast of Colors*, cu completări, capitole suplimentare și grafică color semnată de Dan Margulis, apare în 2020.

³¹ Liviu Lăzărescu, *Culoarea în artă*, Polirom, Iași, 2009, p. 139.

Alăturarea/sucesiunea roșu-galben va crea senzația că roșu se deplasează spre violet și galbenul spre verde. Alăturarea/sucesiunea verde-violet va mișca la nivel subiectiv verdele spre galben și violetul spre roșu. Galbenul și verdele se vor deplasa spre roșu, respectiv violet. Galbenul și albastrul se vor prezenta conform aceluiași principiu: galbenul va arăta mai aproape de oranj și albastrul de violet. Când vorbim despre succesiune avem în vedere și *ordinea* apariției (specifică imaginii cinematografice), care presupune la nivel perceptiv inclusiv adaptarea la un stimul, mediatorul, prin care ordinea se face semnificativă.

Exemplu:

O imagine cu componentă roșie (sau altă culoare, alt ton sau nivel de saturație) vizionată pe o perioadă lungă de timp va face observatorul să se obișnuiască cu stimulul și să nu îl mai recepteze similar cu același cadru difuzat pe o durată mai scurtă³². Dacă ulterior cadrului roșiat (sau cu altă componentă cromatică, tonală sau de calitate/saturație) urmează unul cu dominantă galbenă (complementară, polară sau diferență de saturație), acesta va părea virat în verde (polara sa). Toate aceste relații succesive (lucru valabil inclusiv la nivel sonor) și modularea lor emoțional-subiectivă creează expresivitate vizuală (sau sonoră).

Unul dintre marii cercetători ai culorii, Goethe, observă fenomenul umbrelor colorate și ajunge să considere culorile ca făcând parte din *vederea* specific umană. Tot acesta spune despre simțul vizual că va face mereu eforturi pentru totalitate și unitate. Aceste umbre nu pot fi văzute decât în contextul întregii imagini. Fenomenul scapă înțelegerii gândirii științifice – care, conform teoriei newtoniene, considera aceste umbre ca fiind nonspectrale, practic inexistente și deci iluzii optice –, deși îl recunoaștem, cultural-consensual, ca fiind o percepție general umană. Suntem aici exact pe muchia sensibilă dintre vedere (obiectivă, interpretată cartezian) și viziune, felul uman de a vedea.

Rezultatul aprofundatei cercetări goetheene este Cercul Culorilor, care sintetizează legile pe care le-a descoperit: legile complementarelor, perechilor armonice și tipul de relație între culori. Iată cum s-a constituit construirea acestuia în ansamblul mai larg al gândirii goetheene:

³² Acesta este motivul pentru care e bine ca cei care lucrează cu dozarea cromatică, fie că este vorba de imagine fixă sau în mișcare, să ia pauze de la lucru, pe cât posibil în natură sau într-un spațiu calm colorat.

„[...] pentru producerea culorii se cer lumină și întuneric, luminozitate și obscuritate sau - dacă dorim să folosim o formulă mai generală - lumină și nelumină. Mai întâi, în preajma luminii, ne apare o culoare pe care o numim galben, iar lângă întuneric o alta, căreia îi dăm numele de albastru. Dacă le amestecăm pe acestea, în starea lor cea mai pură, așa încât să-și păstreze pe deplin echilibrul, dăm naștere unei a treia, căreia îi spunem verde. Primele două culori pot conduce însă, fiecare pentru sine, la un nou aspect, îngroșându-se sau întunecându-se. Ele capătă un aspect roșiatic, care se poate intensifica atât de mult, încât abia se mai pot recunoaște albastrul și galbenul original. Se poate obține totuși un roșu foarte intens și pur, mai ales în situații fizice, prin asocierea celor două capete ale roșului-gălbui și roșului-albăstrui. Aceasta este concepția vie despre apariția și producerea culorilor. Se poate presupune însă că alături de albastru și galben, existente în mod specific, avem și un roșu gata format și, ca atare, putem produce și în sens invers, prin amestec, ceea ce am provocat, în sens direct, prin intensificare. Teoria elementară a culorilor are de a face numai cu aceste trei sau șase culori, care pot fi incluse convenabil într-un cerc.”³³

Contrastul simultan/sucesiv complementar îl conține și pe cel termic, care este o variațiune relativă a acestuia.

Contrastul simultan/sucesiv de luminozitate

La nivel tonal, alăturările prezintă același fenomen de distanțare polară la nivel subiectiv, prin însăși natura percepției umane. Similar faptului că prin alăturare culorile își reclamă complementara și caracterul *termic* diferit prin creșterea senzației diferențiate în mod simultan, dar și succesiv, tonurile închise cresc senzația că cele alăturate (prin juxtapunere sau pe axa temporală) sunt mai deschise și viceversa.

Contrastul simultan/sucesiv de saturație

Alăturarea unei culori saturate uneia cu saturația mai mică exaltă subiectiv saturația celei mai saturate concomitent cu senzația de scădere a saturației pentru cea deja mai desaturată. Cea saturată devine *solista* relației. Fiecare dintre ele își reclamă complementara sa, dar cea saturată, fiind mai proeminentă ca stimul excitant vizual, se impune în relație.

Contrastul simultan/sucesiv este contrastul în care două culori alăturate sau succesive se modifică reciproc la nivel de receptare prin în-

³³ Goethe, *op. cit.*, pp. 26-27.

depărtare polară (complementar, termic, tonal și calitativ/saturație). Caracterele cromatice și tonale se exaltă sau/și se domină.

Conștientizarea contrastului simultan/succesiv este foarte utilă dat fiind caracterul său de *vector* în receptarea relațiilor vizuale, prin interacțiune cu percepția vizuală umană. Așa stând lucrurile, artistul are un instrument prin care dozarea unui termen afectează dinamica percepției în termeni mai largi și multidimensionali.

7.

Efectele culorii, simbol și expresivitate

Efectele culorii trebuie privite mai degrabă ca procese dinamice în care ființa umană este implicată multidimensional. Putem lua în considerare două aspecte în analiza percepției cromatice, aspecte care desigur se întrepătrund datorită neurologiei umane specifice: unul este cel fiziologic/senzorial și altul cuprinde aspecte psihologice profund legate de experiența culturală umană (personală sau cultural comunitară). Unul dintre domeniile pentru care sunt relevante în mod imediat este designul spațiilor cu destinații specifice. Putem observa felul în care culorile predominante în interioare ne afectează starea de spirit pornind chiar de la nivel fiziologic, dat fiind faptul că suntem imersați în spațiul respectiv. Observăm similitudinea cu spațiile de cult, sălile de cinema sau de teatru, în care spectatorul este imersat la nivel vizual (dar și sonor). Sala de cinema sau de teatru este în general un spațiu întunecat, în care privirea este direcționată spre spectacol/ecran. Întunericul din jurul scenei sau al ecranului și lipsa altor stimuli focalizează atenția spre acțiunea/*drama* prezentată, potențând stimulii vizuali și auditivi ce susțin povestea adusă spectatorului, care este imersat și hipnotizabil de aceasta. Dacă privim vitraliile, mozaicurile sau frescele celebre, observăm modalități de a impresiona vizitatorul prin *imersie* într-un univers vizual (și sonor, căci chiar și fără ritual în desfășurare, sunetul este alterat în multe dintre spațiile de cult) care îl extrage din modul cotidian de funcționare prin manipularea percepției.

Percepția luminii și percepția cromatică nu au repere *absolute* (cum pot fi cele muzicale pentru muzicieni, care și aceștia, în majoritate, au și repere relative), ceea ce face să aibă un caracter fluid atât la nivelul percepției imaginii fixe, cât și, cu atât mai mult, în percepția imaginii în

mișcare, cum este cea cinematografică (vezi fenomenul umbrelor colorate, pentru contrastul simultan și succesiv). Ochiul uman nu e capabil să evalueze valori absolute nici când este bine antrenat, astfel că există interacțiuni ale culorilor asemănătoare cu ale actorilor și la nivel subconștient care, foarte subtil, influențează de fapt major percepția spectacolului. Josef Albers, în *Interaction of Color*, spune și demonstrează:

„Color has many faces, and one color can be made to appear as a different color.”¹

Simbolul este un semn care înlocuiește un conținut multidimensional pornind de la aspecte personale, incluzând conținuturi culturale, emoționale, psihologice și conceptuale. În creațiile artistice, modul de operare al simbolului poate căpăta și corela în mod specific și unic elemente diverse. Artistul recontextualizează elemente culturale la nivel personal, creând simboluri care funcționează în propriul sistem și în relație cu privitorul/ascultătorul. Etimologia cuvântului „simbol” pornește de la povestea plecării la război a unui tânăr, a cărui iubită împarte în două o monedă de argilă (*ort*), ca semn al legăturii lor. În limba greacă, aceste părți se numesc *symbolon*. Cele două jumătăți au particularități unice prin modul de rupere irepetabil. Simbolul corelează domenii și paradigme din spații diferite prin însuși *ritualul* desemnării legăturii dintre ele. Putem afirma că orice gest artistic este ritualic și simbolic în contextul culturii în care apare. El conține valori personale care includ experiențe, percepții, valori și conținut personal și corelat culturii din care provine. Culoarea poate deveni simbol în multe domenii. Simbolul în artă trebuie interpretat flexibil, în context personal și cultural. Interpretările fixe transformă simbolul în semn (de exemplu, semnele de circulație).

Roșu este culoarea care excită sistemul simpatic cel mai puternic, producând creșterea tensiunii arteriale, tahicardie, respirație accelerată, micșorarea pupilei ca în fața unei lumini puternice. Roșul din semnele de circulație indică o interdicție, un semnal de alarmă, o atenționare. În artele aparținând spațiului european poate simboliza pasiune, senzualitate, erotism, regalitate, putere, dinamism, dramatism, suferință etc., în func-

¹ „Culoarea are multe fațete și o culoare poate fi făcută să pară o culoare diferită.” (t.n.). Josef Albers, *Interaction of Color*, Yale University Press, New Haven and London, 50th Anniversary Edition, 2013, p. 76.

ție de context și epocă. În culturile orientale aceeași culoare simbolizează noroc, fericire și vitalitate.

Faber Birren și-a câștigat renumele prescriind culori. A prescris culori în medii și contexte diverse – de la proiecte guvernamentale, la educație, armată, arhitectură, industrie și comerț. În *Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of Influence of Color on Human Life*², el face o analiză a culorii și a felului în care a fost folosită în domenii, culturi și epoci diferite. Aflăm că pentru preoții Pawnee roșu este culoarea vieții, iar în Egiptul antic riturile și ceremoniile, incantațiile și formulele magice erau scrise cu cerneală roșie, de asemenea, amuletele erau de culoare roșie. Faber Birren spune că:

„Roșu este cea mai interesantă culoare în vindecarea magică.”³

„Roșu este probabil cea mai dominantă și dinamică dintre culori. Energia sa are o puternică influență asupra creșterii plantelor. S-a constatat că accelerează dezvoltarea viețuitoarelor mici, producția hormonilor, activitatea sexuală și vindecarea rănilor.”⁴

Albastru este perceput în general ca un antagonic al roșului, chiar dacă cercul cromatic ne indică altceva. Albastru, mai ales cel închis, are efect de calmare pentru sistemul parasimpatic. El scade tensiunea, rărește bătăile inimii și ritmul respirației, iar pupila se dilată ca atunci când intrăm într-o zonă umbrită.

Faber Birren spune că albastru este un presupus catalizator al reacțiilor de oxidare în țesuturi, încetinește activitatea hormonală, având și un ușor efect antiseptic. Richard Ellinger, în lucrarea *Color Structure and Design*⁵, scrie că albastru are efecte interesante asupra enzimelor respiratorii. Otto Warburg⁶ afirmă că lumina influențează creșterea (prin oxidare) a suspensiei de drojdii într-o manieră în care lumina albastră este de trei ori mai eficientă în comparație cu cea verde sau galbenă. Lumina roșie este inefficientă pentru creșterea drojdiilor (dar foarte potrivită ca lumină a laboratoarelor fotografice pe film fotosensibil). Efectul biologic al celorlalte culori pare a fi semnificativ neutru în raport cu albastru

² Faber Birren, *Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of Influence of Color on Human Life*, Pickle Partners Publishing, 2016.

³ *Ibidem*, p. 56.

⁴ *Ibidem*, p. 280.

⁵ Richard Ellinger, *Color, Structure and Design*, John Wiley&Sons, 1963.

⁶ <https://www.nobelprize.org/prizes/medicine/1931/warburg/biographical/>, accesat 10.01.2025.

și roșu. Este evidentă influența luminii și a culorilor asupra sistemului endocrin.

Lumina colorată influențează puternic percepția. Ne amintim de vitralii, de luminile din teatru, de cluburi și știm că emoțional suntem afectați de lumină. Când se folosește lumină verde sau albastră, efectul asupra percepției celuiilalt, mai exact în privința culorii pielii și buzelor, poate fi ciudat, căci subliminal asociem carnația cu starea vitală umană. Faber Birren spune că a fost folosită în interogatoriile criminalilor pentru a facilita recunoașterea faptelor prin inducerea unei stări emoționale vizavi de percepția carnației în lumină albastră.

În principiu, culorile pot fi grupate în două mari categorii: active și expansive, precum roșu, oranj, galben, și pasive, calme, cum sunt albastru, verde și violet. Totuși, observăm cum atât roșul, cât și albastrul sau verdele, pornind de la experiența cotidiană, pot să fie asociate cu un spectru larg de emoții, simboluri și conținut – de la calm, relaxant, liniștit, meditativ, introvertit până la rece, înspăimântător, întunecat, ciudat, groaznic, tenebros.

Studiile lui Karwoski și Odbert spun că muzica lentă este în general asociată cu albastru, iar muzica cu tempo mai activ, cu roșu, notele înalte se asociază culorilor luminoase, notele joase, culorilor închise. Compozitorul Alexander Scriabin⁷ este considerat adesea cel mai important compozitor rus simbolist. Lev Tolstoi spune că muzica lui este o expresie a geniului. Scriabin propune ca audiția lucrării sale *Prometheus* să aibă loc în întuneric, în timp ce pe un ecran sunt proiectate lumini colorate. El este puternic atras de concepte ca sinestezia și asociază culori variațiilor armonice tonale ale gamelor sale. Inspirat de curentul teozofic, creează asocieri între structurile muzicale și culori. Liszt se spune că dădea indicații precum: „Mai mult roz!”, „Este prea negru”, „Aș vrea totul albastru”. Beethoven numește gama Si minor „gama neagră”. Schubert corelează Mi minor „cu o fecioară înveșmântată în alb cu fundă trandafirie pe piept”⁸. Pentru Rimsky-Korsakov razele soarelui sunt Do major și Fa diez este roșu căpșune⁹.

După impulsul lui Kandinsky cu lucrarea *Spiritualul în artă*, Theodore F. Karwoski și Henry S. Odbert investighează relația sunet-culoare¹⁰

⁷ Alexander Scriabin (25 December 1871 – 27 April 1915).

⁸ *Ibidem*, p. 184.

⁹ *Ibidem*, p. 184.

¹⁰ <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00221309.1942.10545166>, accesat 25.09.2024.

din punct de vedere psihologic: „Pare sigur să afirmăm că o bună majoritate a populației, într-un fel sau altul, corelează culorile cu muzica.”

Într-un studiu pe 148 de studenți, cel puțin 60% au experimentat asocieri de culoare când au auzit muzică, 39% au reușit să „vadă” o culoare sau mai multe, 53% au putut „asocia” o culoare, iar 31% au „simțit” o culoare ca răspuns. Rezultă că sinestezia este un fenomen psihologic experimentat de multe persoane. Fenomenul constă în asocierea spontană și automată a culorilor cu sunete. El poate presupune și asocieri între celelalte simțuri – gust, miros, senzații tactile etc. Faber Birren spune că sinestezia, sau mai exact corelația sunet-culoare este des întâlnită printre copii și probabil a fost larg răspândită la omul primitiv. Este prezentă și la persoane cu tulburări psihotice, în special de tip schizofrenic, și poate fi indusă de anumite substanțe, cum ar fi mescalina.

Cele două sfere perceptive – cea vizuală și cea sonoră – au dezvoltat artele vizuale și muzica. Ambele arte lucrează cu termeni și structuri similare. La studioul de colorizare din postproducție sau la studioul de mixaj de sunet folosim termeni comuni atunci când rafinăm sunetul sau imaginea. Termeni precum: *gamă*, *armonie*, *acord*, *ton*, *contrast*, *înălțime*, *intensitate*, *volum*, *culoare*, *cromatică*, *compoziție* fac toate parte din nomenclatura ambelor arte.

Artistul operează în sfera calităților multidimensionale ale culorii. Pornind de la experiența percepției, de la un acord de culoare sau sunet cu rezonanță personală, recontextualizează într-o experiență ce se comunică artistic și în care privitorul se regăsește.

8.

Compoziția

Formele și obiectele care servesc scopuri și nevoi narative diverse, de la cele practice, dramaturgice, până la cele estetice, sunt supuse unui proces de organizare pe baza unor criterii care conduc spre o expresie specifică. Valorificăm permanent elementele de care dispunem prin organizare și relaționare într-un mod în care obținem un construct coerent, care ne servește scopurile.

Compoziția, în general vorbind, reprezintă ordonarea și organizarea elementelor într-un ansamblu unitar-expresiv. În toate domeniile artistice (literatură, cinematografie, arte plastice, muzică, teatru, coregrafie, arhitectură), organizarea, structurarea compozițională are la bază elemente și mijloace de limbaj specifice.

Iain McGilchrist, psihiatru și neurocercetător, afirmă despre compoziția muzicală:

„Muzica este în totalitate construită din relații, din ceea ce se creează și se găsește «între». Notele muzicale separate nu înseamnă nimic ca atare: tensiunea dintre note și liniște, cu care trăiesc într-o îndatorire reciprocă, înseamnă totul. Melodia, armonia, ritmul, fiecare dintre ele există de fapt grație pauzelor și totuși ceea ce există între note este ceea ce este doar datorită notelor ca atare. De fapt, muzica nu este doar pauzele dintre note, așa cum nu se găsește nici doar în notele însele, ci în întregul format din notele ca atare și tăcerea dintre ele. (...) Ceea ce numim noi muzică nu este o aglomerare de note, ci o punere laolaltă în care întregul format este suficient de puternic încât să facă fiecare notă să existe într-un mod nou, într-un fel în care nu a mai existat niciodată înainte.”¹

¹ Iain McGilchrist, *Stăpânul și emisarul său*, Editura Herald, București, 2023, p. 140.

Muzica, la fel ca și cinematograful, se dezvoltă, se exprimă prin/în timp accesând modelele specifice ale memoriei umane², mai mult sau mai puțin exersate și cultivate/antrenate. Timpul este *contextul* – pânza pictorului – pentru muzică și cinematografie. Dar aceasta din urmă lucrează și cu vizualul concomitent.

„În sfera vizuală, echivalentul timpului ar fi adâncimea spațială: într-adevăr, odată cu Einstein, am ajuns să înțelegem că timpul și spațiul sunt aspecte ale aceleiași entități. Din moment ce emisfera dreaptă este cea care oferă adâncime noțiunii noastre de timp, la nivelul sferei vizuale aceeași emisferă dreaptă este cea care ne oferă mijloacele de a aprecia adâncimea în spațiu (...).”³

În sfera artelor vizuale, creația implică organizarea/regia formelor și a relației dintre ele în cadrul vizual.

Compoziția din pictură fixează principalele reguli și/sau repere ale ecranului, indiferent dacă vorbim de cel cinematografic sau de interfețe media de orice fel⁴. Pornind de la *secțiunea de aur* și până la inovațiile artei moderne și postmoderne, care se regăsesc în procedeele cinematografice ale plan-detaliului și gros-planului, compoziția din artele plastice este nu doar un punct de reper teoretic și cultural, ci chiar o parte din dinamica percepției vizuale umane.

Compoziția vizuală presupune organizarea pe axe verticale, orizontale sau pe diagonală – așezarea simetrică ori asimetrică în raport cu axele. Există infinite posibilități de ordonare a raporturilor dintre plin și gol, dintre echilibru și tensiuni, dintre contraste și armonie a formelor și culorilor.

Clasificările pot să privească modurile de organizare din perspective diverse, dar pentru a simplifica e nevoie să sintetizăm. Compoziția poate fi: închisă sau deschisă, concomitent cu a fi: statică sau dinamică.

² Cinematograful este posibil datorită fenomenului de remanență retiniană studiat de Joseph Plateau: https://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Plateau /, accesat 04.04.2025.

³ Iain McGilchrist, *Stăpânul și emisarul său*, Editura Herald, București, 2023, p 147.

⁴ M. Zen and J. Vanderdonck, „Towards an evaluation of graphical user interfaces aesthetics based on metrics”, IEEE Eighth International Conference on Research Challenges in Information Science (RCIS), Marrakech, Morocco, 2014, pp. 1-12, doi: 10.1109/RCIS.2014.6861050. (keywords: measurement; visualization; graphical user interfaces; usability; color; layout; computational modeling; user interface aesthetics; metrics-based evaluation).

Compoziția închisă

Este organizată astfel încât toate elementele tabloului (persoane, linii, accente, mișcări) se orientează spre interiorul cadrului acestuia. Acțiunile, elementele de limbaj și mijloacele de expresie se desfășoară înspre interiorul imaginii, se îndreaptă spre un centru de interes cuprins în imagine ca spre un scop comun. Simetria poate sublinia caracterul închis compozițional, dar, desigur, vorbim de o simetrie flexibilă. În general, compoziția închisă face ca toate elementele compoziționale să convergă spre un centru, care poate sau nu să fie în centrul imaginii.



Figura 30 – Sandro Botticelli, *Nașterea Venerei*⁵

Analiză de imagine (Figura 30)

În compoziția artistului renescentist Sandro Botticelli observăm cum liniile compoziționale converg cu grație spre personajul așezat aproximativ în centru. Caracterul închis al compoziției este subliniat și de modul vignietat în care artistul a realizat dozarea tonală a imaginii prin faptul că elementele din marginile cadrului sunt mai închise tonal în

⁵ <https://dinviata.ro/botticelli-ceva-vechi-ceva-nou/> accesat 12.08.2024

raport cu centrul, care înfățișează personajul, deschis la culoare, ca o perlă care pare că strălucește prin contrast cu restul compoziției. Scoica din care iese prezintă și ea linii care converg spre personaj pentru a-l prezenta privitorului. Mișcarea liniilor compoziționale este fluidă și grațioasă – părul Venerei, poziția corpurilor personajelor, florile care plutesc, drapajele veșmintelor și sugestia de mișcare a personajelor rimează între ele, creând o senzație aproape muzicală, ce este acompaniată de cromatica în acorduri de la un albastru suav spre brunuri și ocruuri calde și pastelate. Există un dialog între aceste ritmuri cu dinamică diafană. Verticala personajului central și orizontala remarcabilă a liniei orizontului creează senzația de spațialitate mai degrabă în termenii perspectivei atmosferice decât ai celei geometrice. Spațiul este descris cu reținerea potrivită unei scene mitologice în care timpul nu este unul mundan, ci are ca referință timpul mitologic, ce conține trimiteri la un reper absolut și etern. Putem merge mai departe, să observăm cum albul pielii Venerei are o rezonanță în veșmântul personajului feminin din dreapta sa. Personaj care ne duce cu gândul la imaginea Persefonei, a nimfelor sau zeitelor vegetației prin prezența elementelor vegetale, dar și prin drapajul care are cea mai caldă cromatică din întreaga compoziție și care pare că ne conduce și mai bine privirea spre Venera din centru prin contrastul cu albastrul mării.

Compoziția deschisă

Prezintă mai multe centre de interes și/sau organizare a elementelor compoziționale care tind să trimită spre exteriorul cadrului, continuând înspre acesta prin direcțiile sugerate de elementele constitutive, cerând celui ce privește să intuiască ceva ce e în afara cadrului descris în imagine și creând senzația că ceea ce vedem este doar o parte a unui ansamblu mai mare și mai complex. Elementele, personajele pot intra și ieși din cadru. În astfel de compoziții pot exista mai multe centre de interes, dar este totodată posibil ca centrul de interes la nivel narativ să fie în afara imaginii, autorul stimulând imaginația privitorului în acest sens prin mister și participare intuitivă. Compoziția deschisă are de multe ori aspectul unui detaliu, al unui plan strâns sau plan-detaliu.



Figura 31 – Edgar Degas (1834-1917), *Patru balerine*, ulei pe pânză, 1899, 151,1X180, 2, Chester Dale Collection⁶

Analiză de imagine (Figura 31)

Compoziția *Patru Balerine* a lui Edgar Degas așează cele patru balerine într-un spațiu al cărui întreg îl reconstruim cu ajutorul imaginației și intuiției noastre, căci pare că artistul a surprins un moment ce se aseamănă unui instantaneu, fapt care contribuie la punctarea momentului istoric în care acesta evoluează, sincronizându-l cu dezvoltarea fotografiei. Știm că arta este parte indisolubilă a culturii și are caracter holistic și sincron cu fluxul cultural mai amplu din care face parte. Întreaga compoziție pare a continua în afara ramei tabloului, iar acest fragment propus privitorului pare un colaj dintr-un unghi misterios. În dreapta se află perspectiva unui peisaj, deși nu putem fi siguri dacă este un trompe-l'œil integrant unui decor sau un peisaj autentic, căci compoziția

⁶ <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.46597.html>/accesat 10.09.2024

prezintă oarecare ambiguitate prin faptul că liniile mari compoziționale conduc în afara ei. Unul dintre brațele balerinelor, vizibil conturat de contrastul tonal cu fundalul mai închis, aproape indică pe diagonală spre perspectiva peisajului. Fragmentul descriind vegetația are aspectul unei cortine, deși într-o oarecare măsură relaționează cu tratarea expresivă a tuturor balerinelor. Grupul balerinelor se detașează de fundal prin contrastul tonal și culoarea brun-roșcată a corsetelor, cu saturația cea mai ridicată din tablou. Pe diagonală regăsim brunurile redată într-o manieră în care percepem o descriere mai sumară a detaliilor, a contrastului și o reducere a saturației similară lecției renascentiste a perspectivei atmosferice. Contrastul cromatic complementar verde-roșu, al cărui specific este acela că cele două culori au aceeași tonalitate, face ca brațele, corpurile și tutuurile dansatoarelor să se detașeze tonal de fundal și să creeze un întreg vizual în care brațele devin un element ritmic pe fundalul mai închis. Cele patru balerine nu sunt cuprinse în cadru integral sau conform bine-cunoscutele încadraturi, ci doar fragmentar. Contrastul tonal imprimă senzația că grupul balerinelor primește mai multă lumină decât restul ansamblului. Perspectiva misterioasă pe care o deschide peisajul contribuie și la caracterul compozițional deschis. Diagonala amplă a imaginii intră în dialog cu elementele ritmice ale brațelor deschise pe fundal închis.

Compoziția statică

Este structurată pe axe orizontale și verticale. Chiar dacă vorbim despre tușe de culoare, forme sau linii, ceea ce ordonează imaginea sunt *raporturile* dintre orizontal și vertical. Compozițiile statice pot fi deschise sau închise, pot avea unul sau mai multe centre de interes. Caracterul static nu este dat de lipsa mișcării formelor sau a personajelor, ci de felul în care sunt dispuse liniile mari compoziționale pe orizontală și verticală. Elementele se subordonează unor suprafețe stabile și pasive din punct de vedere dinamic, expresivitatea ritmului are o cadență monotonă, fixă, iar contrastele cromatice au de cele multe ori un caracter mai degrabă rafinat, catifelat decât vibrant și puternic. De multe ori, simetria joacă un rol major în ordonarea compozițională. Geometria cu pregnanța cea mai puternică descrie unghiuri drepte în relație cu laturile cadrului și susține prin aceasta elementele în echilibru static. Compoziția statică exprimă o pauză, o meditație, o autorefecție, o stare de odihnă, de observație, o concentrare, uneori chiar o angoasă sau o captivitate.

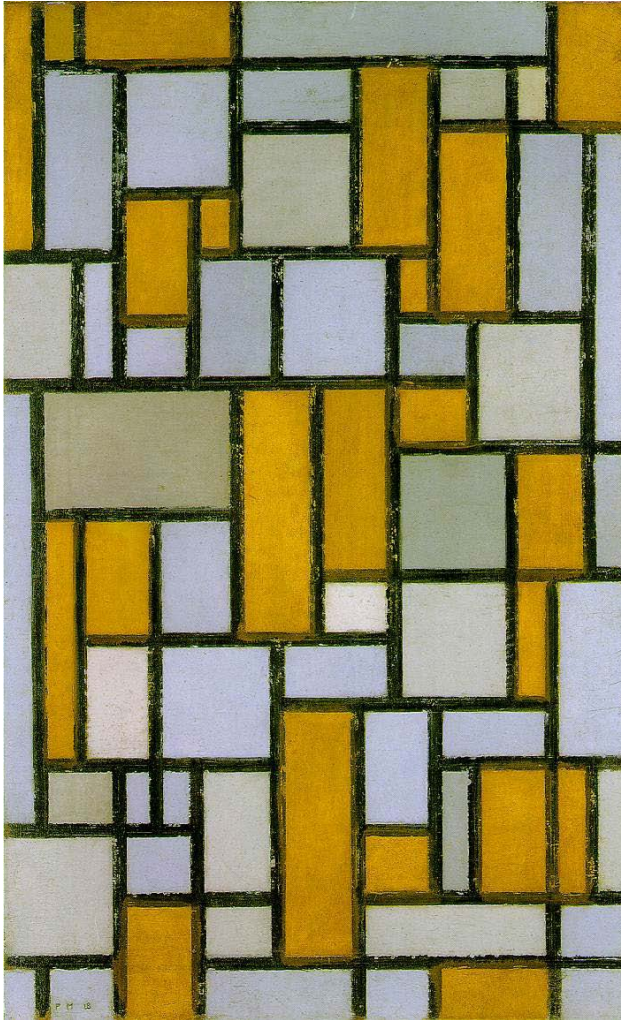


Figura 32 – Piet Mondrian, *Compoziție cu gri și galben*, 1918, ulei pe pânză, 80,2X49,9cm, Muzeul de Artă Hudson, Texas⁷

Analiză de imagine (Figura 32)

Compoziția cu gri și galben a artistului Piet Mondrian face parte dintr-un demers mai larg și complex de contemplare a structurilor vizuale, care poate fi privit și prin prisma preocupărilor artistului pentru spiritualitate. Piet Mondrian este atras de mișcarea teozofică. Știm că aceasta a adus în atenția culturii europene budismul și hinduismul. Lucrările sale sunt o meditație vizuală în care regăsim contemplarea absolutului, a forme-

⁷ <https://www.artchive.com/artwork/composition-with-gray-and-light-brown-piet-mondrian-1918/> accesat 10.09.2024

lor și structurilor vizuale care au caracter arhetipal. În Compoziția cu gri și galben observăm ordonarea pe verticale și orizontale și ritmurile create de acestea. Relația vertical-orizantal capătă în context un caracter mai complex. Liniile negre ce despart suprafețele colorate în culori cu saturație și luminanță armonică⁸ punctează structura statică și creează un ritm compozițional ordonat și armonic. Repetarea formei și cromaticii în mai multe variațiuni amintește de structurile muzicii și se poate corela cu muzica cu structuri repetitive⁹ care îndeamnă la meditație și la repetarea mantrelor. Nonfigurativul la care ajunge artistul este o sinteză care vizează relația cu Absolutul, cu spiritualul. Lipsa tridimensionalității este similară spațiului indivizibil al artei hieratice ca un spațiu din afara Timpului cronologic, ca o Eternitate, ca un permanent aici/acum, ca în timpul kairotic din corpurile atice, unde timpul este abolit.

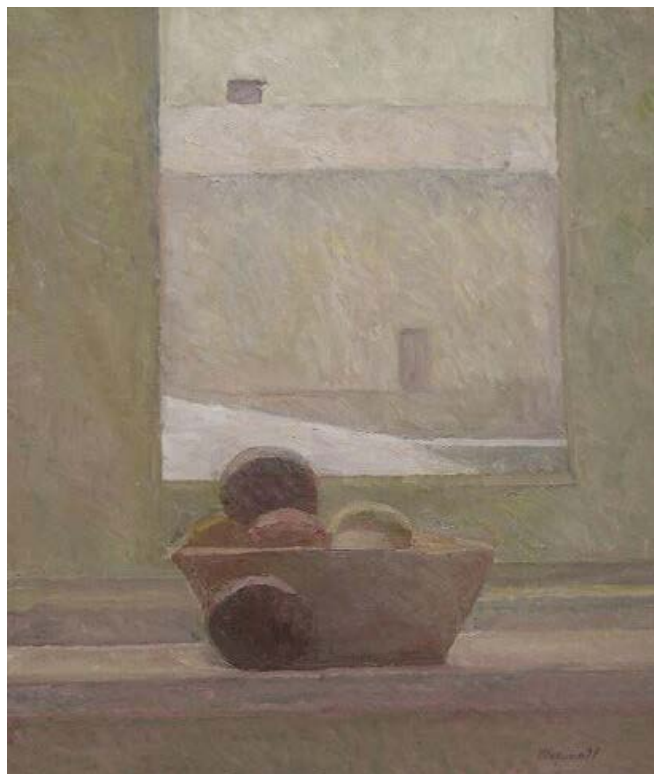


Figura 33 – Horea Paștina, *Mere în fereastră*, ulei pe pânză, 63X52cm, 1997¹⁰

⁸ Lucrările lui Piet Mondrian sunt cunoscute pentru culorile primare cu saturație puternică. În general, artistul vizează contrastul culorii în sine și folosește culori pure. Această lucrare tratează raporturi armonice foarte subtile.

⁹ <https://www.eno.org/discover-opera/the-beginners-guide-to-philip-glass/> accesat 15.09.2024

¹⁰ <https://www.fightingforart.ro/arta/pastina/pastina/pictura1.htm> /16.09.2024

„I construct lines and color combinations on a flat surface, in order to express general beauty with the utmost awareness. Nature (or, that which I see) inspires me, puts me, as with any painter, in an emotional state so that an urge comes about to make something, but I want to come as close as possible to the truth and abstract everything from that, until I reach the foundation (still just an external foundation!) of things... I believe it is possible that, through horizontal and vertical lines constructed with awareness, but not with calculation, led by high intuition, and brought to harmony and rhythm, these basic forms of beauty, supplemented if necessary by other direct lines or curves, can become a work of art, as strong as it is true.”¹¹

Compoziția dinamică

Compoziția dinamică folosește structuri care potențează *mișcarea* prin expresia lor. Liniile oblice și curbele sunt expresii ale mișcării prin faptul că descriu direcții/tensiuni dinamice, fiind opuse celor care exprimă așezarea în echilibru static, pe orizontale și/sau verticale. Dinamismul compozițional este exprimat nu doar la nivelul structurii direcțiilor, ci și prin contraste cu expresie dramatică, relații între elemente și ritmica dintre tonalități, cromatică și de plin-gol. Ochiul privitorului este invitat să descopere scena compozițională prin mișcarea elementelor vizuale. Compoziția dinamică poate avea unul sau mai multe centre de interes care interacționează la nivel vizual între ele.

¹¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Piet_Mondrian / accesat 17.09.2024: „Eu construiesc linii și combinații de culori pe suprafețe plate, ca să exprim frumusețea generală cu o conștientă maximă. Natura (sau ceea ce văd) mă inspiră și mă pune, ca pe orice alt pictor, într-o stare emoțională, determinând o dorință puternică ce mă îndeamnă să fac ceva, dar vreau să ajung cât de aproape e posibil de adevăr și să abstractizez pornind de la acel punct, până când ajung la structură (încă tot o fundație externă!) a lucrurilor. Eu cred că este posibil ca, prin liniile orizontale și verticale construite cu conștientă, dar fără a calcula, condus de intuiție superioară și îndrumat cu armonie și ritm, aceste forme esențiale ale frumuseții, la care adaug dacă este necesar alte linii sau curbe directe, ele să devină o lucrare de artă, pe cât de puternică, pe atât de adevărată” (t.n.)

Analiză de imagine (Figura 34)

Imaginea artistului futurist Boccioni ne invită la contemplarea unui spațiu aglomerat în care ochiul descoperă relații vizuale stratificate și similare celor auditive – zarvele urbane în care un claxon, o frântură de dialog, un zgomot de motor pot face parte dintr-o dramă sau din mai multe odată. Simțim, prin sugestia elementelor vizuale, gălăgia urbană în care putem identifica sunete diverse, fragmente ce se pot ordona în mai multe moduri și care, privite per ansamblu, creează senzația de mișcare, surprinsă și reordonată de artist într-un mod ce reflectă senzația subiectivă în relație cu tema și subiectul dramei surprinse. Fiecare element participă la mai multe povești concomitent, putând fi asociat mai multor elemente recognoscibile de memoria privitorului ca parte a unui întreg în care ele pot avea aspecte multiple și simultane. De aici și titlul – Viziune simultană. Cromatic, compoziția aduce complementara oranj-albastru, care construiește relația celor două figuri umane așezate pe diagonală, acompaniată de galbenul-deschis ce construiește, în relație cu albastru și oranjul saturat al personajelor, perspectivă prin senzația de plin-gol creată de calitatea tonală și cromatică a suprafețelor. Formele din prim-plan au detalii mai multe (zărim inclusiv un imprimeu vestimentar), cu volume mai mari lucrate în contraste puternice în raport cu descrierea străzii galben-deschis, în care de-abia zărim siluete schițate cu dimensiuni reduse față de figurile mari care vin în prim-plan. Se creează sugestie spațială în raport cu descrierea elementelor de pe diagonala galben-deschis în care avem detalii schițate sumar, trimiteri evidente la un plan mai îndepărtat de privitor atât prin desen (forme, proporții), cât și prin cromatică. Geometria clădirilor este prezentată într-o perspectivă geometrică echivocă și subiectivă. Liniile curbe descriu detaliile unui posibil balcon în care există elemente vegetale. Întreg ansamblul are ca structură relația dintre diagonale frânte și linii care se curbează, susținând senzația de mișcare și creându-i posibilitatea perceperii mai multor jocuri/viziuni posibile celui care privește imaginea.

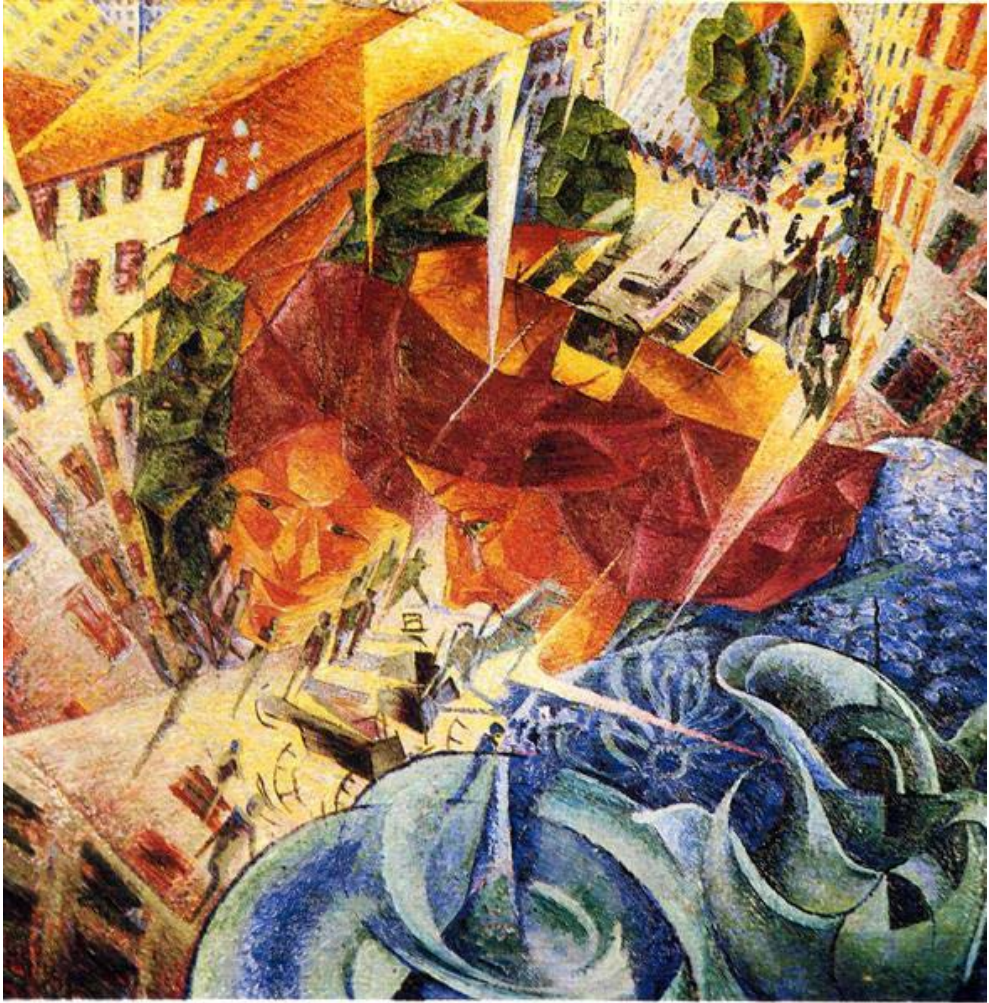


Figura 34 – Umberto Boccioni, *Viziune simultană*, cca 1912,
Muzeul Von der Heydt, Wuppertal, Germany, 60.5 x 60.5 cm, ulei pe pânză¹²

¹² <https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/simultaneous-visions-1912/> accesat 16.09.2024



Figura 35 – Peter Paul Rubens (1577-1640), *Urcarea pe Cruce*, ulei pe panou de lemn, cca 1610, 460X339 cm, Catedrala din Antwerp, Belgia¹³

¹³ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elevation_of_the_Cross_%28Rubens%29_July_2015-1a.jpg /accesat 15.09.2024

Analiză de imagine (Figura 35)

Compoziția *Urcarea pe cruce* aparține barocului. Barocul este un curent artistic în care prezența mișcării în forma sa iconică marchează dramatismul specific epocii și este strâns legată de dinamica politico-culturală pricinuită de reforma și contrareforma din sânul catolicismului. Peter Paul Rubens¹⁴ este unul dintre cei mai prolifici artiști ai perioadei și pune în scenă întregul arsenal dramatic al barocului. Compoziția abordează contrastul clar-obscur într-o manieră ce susține dinamismul compozițional. Întregul ansamblu este luminat de parcă un proiector puternic ar direcționa lumina pe personajul central reprezentat de Hristos, care de bună seamă este și principalul centru de interes compozițional. Se creează o puternică diagonală ce împarte imaginea și stabilește ritmul dramatic și dinamica accentuată ale scenei. Secundar raportului lumină-întuneric observăm complementarele în culori saturate punctând complementarele roșu (veșmântul unuia dintre personaje) – verde (vegetația) și albastru (veșmântul și cerul) – brun (culoarea folosită pentru redarea carnației personajelor secundare). Spațiul tridimensional este perceput în primul rând prin felul în care personajele se suprapun în partea inferioară a compoziției și prin prezența planului din dreapta al peisajului. Spectatorul dramei este însă mai puțin martorul contextului spațial, cât mai ales puternic impresionat de racursul puternic ascendent al compoziției. Ansamblul este ordonat în forma unui triunghi ascendent. Personajele sunt surprinse în ipostaze dinamice, acompaniind mișcarea diagonalei principale prin liniile frânte ale corpurilor în mișcare. Întregul compozițional transmite monumentalitate și dramatism cu accente patetice. Compoziția are dimensiuni mari și este amplasată în Catedrala din Antwerp, reprezentând, în fapt, toate elementele tipice picturii baroce.

Secțiunea de aur și principiul treimii

„Vei cunoaște, atât cât este cu putință pentru un muritor, că Natura este în totul asemănătoare sieși.”¹⁵

„Proporția Divină sau Secțiunea de Aur, a cărei alcătuire pare să fi fost secretul matematic păstrat cu cea mai mare strășnicie de către Confreria pitagoreică și care guvernează nu numai cea mai mare parte a planurilor arhitecturii grecești, apoi gotice, ci și morfologia biologică, se poate stabili plecând de la logica pură, cel puțin de la

¹⁴ https://ro.wikipedia.org/wiki/Peter_Paul_Rubens / accesat 15.09.2024

¹⁵ Matila C. Ghysa, *Filosofia și mistica numărului*, Editura Univers Enciclopedic, București, ISBN 97-9243-35-5, 1998, p. 47.

«principiul economiei conceptelor» al lui William Ockham (...). Secțiunea de Aur este într-adevăr modul cel mai logic de a împărți asimetric (adică altfel decât prin împărțirea în două părți egale) o mărime măsurabilă, de exemplu un segment de dreaptă AC, în două mărimi inegale, astfel încât raportul dintre cea mare și cea mică să fie egal cu raportul dintre suma celor două (întregul) și cea mare.”¹⁶

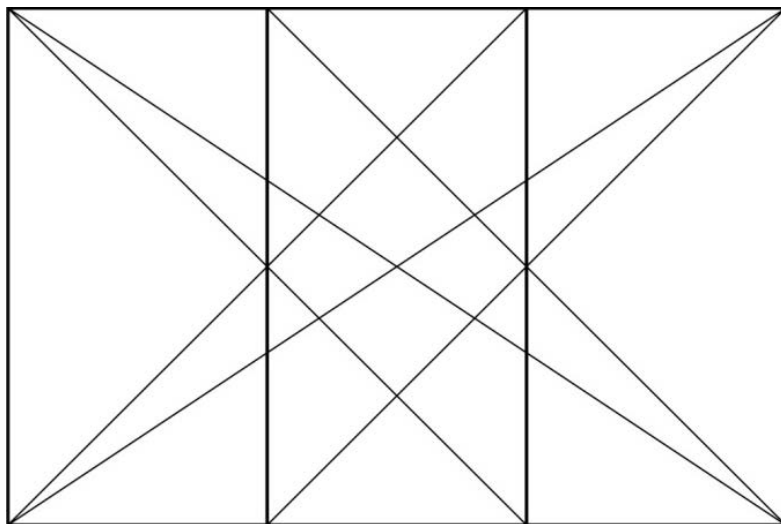


Figura 36 – Poarta Armoniei

În interiorul cadrului pot fi luate în considerare anumite rețele de linii utile în construcția unor structuri compoziționale. „Poarta armoniei” derivată din secțiunea de aur este una dintre acestea. Plecând de la raportul simetric față de centru în compunerea structurii imaginii se pot regăsi diverse dispuneri incluzând forme geometrice care imprimă caractere statice, dinamice, radiante ș.a.

„(...) ne dăm seama că proporția armonică este o combinație a celor două; ea apare în muzică (în studiul intervalelor diatonice și armonice), în timp ce proporția geometrică, analogia lui Vitruviu, mama similitudinilor geometrice, domină artele vizuale, în mod deosebit arhitectura.”¹⁷

Această imagine care reprezintă *Poarta Armoniei* ne amintește de *Omul Vitruvian* al lui Leonardo da Vinci. *Omul Vitruvian* a fost realizat

¹⁶ *Ibidem*, p. 56.

¹⁷ *Ibidem*, p. 50.

în jurul anului 1490. Desenul este însoțit de adnotări care au ca punct de pornire lucrările arhitectului roman Vitruviu și se găsește la *Gabinetto dei disegni e stampe* din cadrul muzeului Gallerie dell'Accademia din Veneția. Vitruviu a descris corpul uman ca fiind sursa principală de proporții din cadrul ordinelor clasice ale arhitecturii.

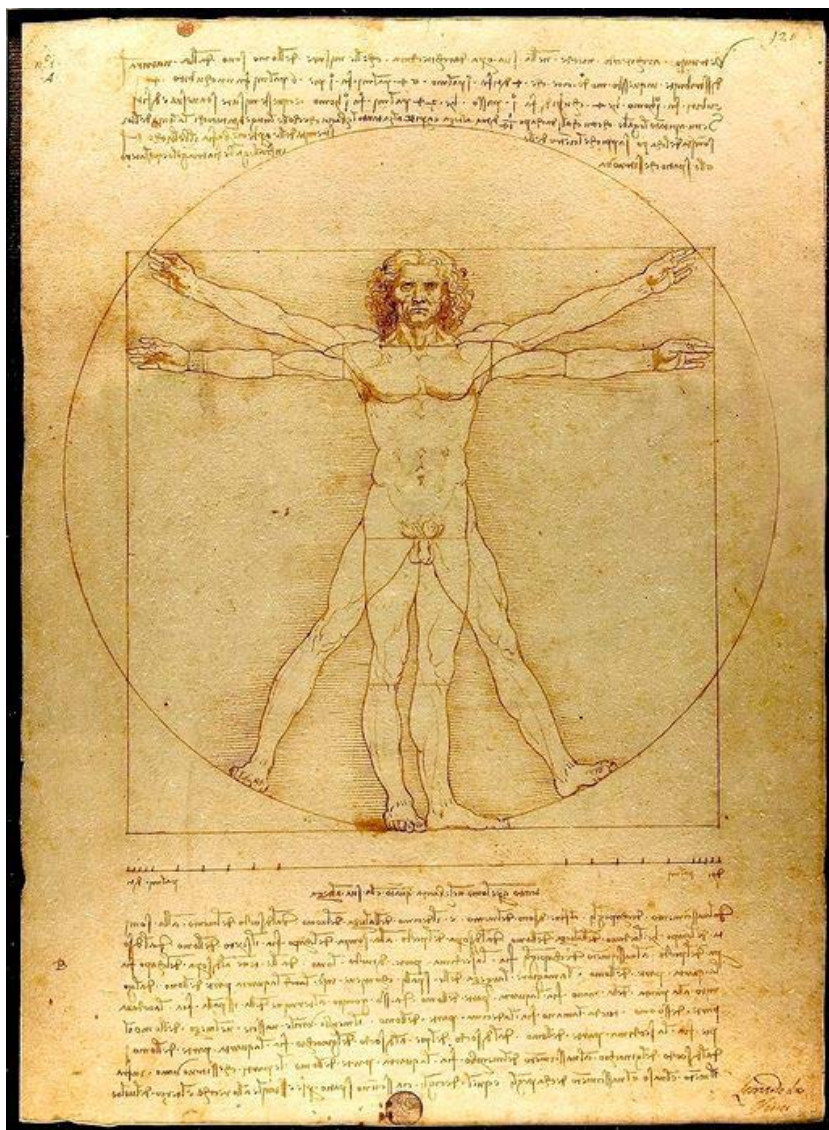


Figura 37 – Leonardo da Vinci, *Omul vitruvian*, 1490, desen în cerneală și creion, Gabinetto dei disegni e stampe, Gallerie dell'Accademia, Veneția¹⁸

¹⁸ <https://www.descopera.ro/galerii/12116253-descoperire-surprinzatoare-despre-omul-vitruvian-al-lui-da-vinci-considerat-un-etalon-al-perfectiunii-umane/> accesat 20.09.2024

Matila Ghyka afirmă că:

„Poate cea mai importantă dintre formulele scurte și secrete pe care le amintește Platon în *Scrisoarea a VII-a*, formule publicate la câteva secole după moartea lui Pythagoras, este, după «Totul este rânduit după Număr», Principiul analogiei.”¹⁹

Dintotdeauna a fost căutată o dimensiune ideală a cadrului și a proporțiilor. Raportul de aur a fost căutat chiar înainte de Renaștere. Secțiunea de aur are aplicații atât în construcția cadrului, cât și în diviziunile lui interioare. Cu ajutorul ei se pot identifica locuri „ideal plastice” în interiorul cadrului.

Raportul de aur este reprezentabil matematic prin numărul irațional 1,618033..., putând fi definit în diferite moduri, cel mai important concept matematic asociat cu regula de aur fiind șirul lui Fibonacci, un șir de numere în care fiecare se obține din suma celor două dinaintea sa: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55 etc. Împărțind orice număr la predecesorul său, se obține aproximativ numărul de aur. Aceste valori au mai puțină importanță practică, pentru că nimeni nu stă să măsoare exact atunci când creează o operă de artă, dar arată că există o legătură strânsă între matematică și artă.

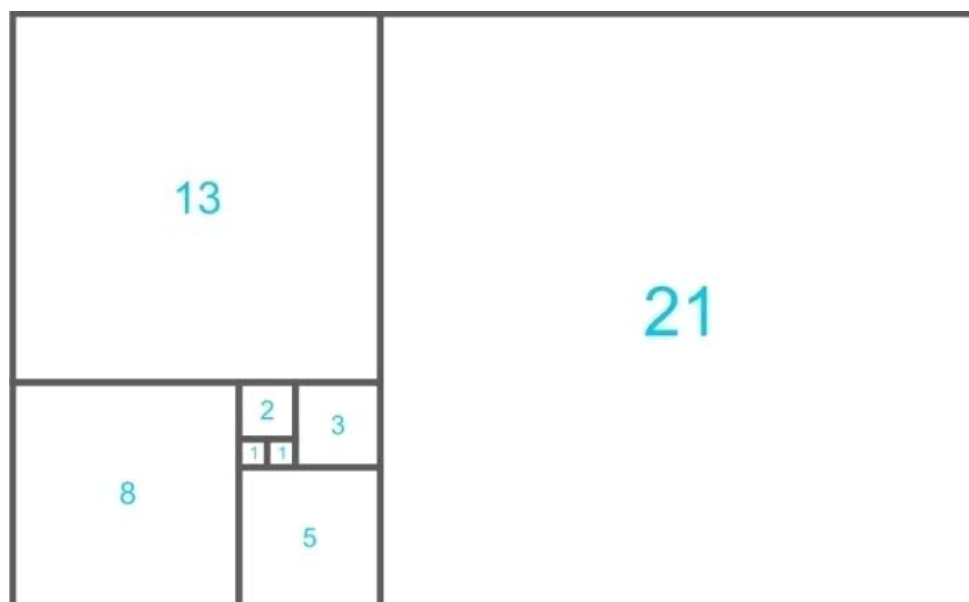


Figura 38.

¹⁹ Matila C. Ghyka, *Filosofia și mistica numărului*, Editura Univers Enciclopedic, București, ISBN 97-9243-35-5, 1998, p. 47.

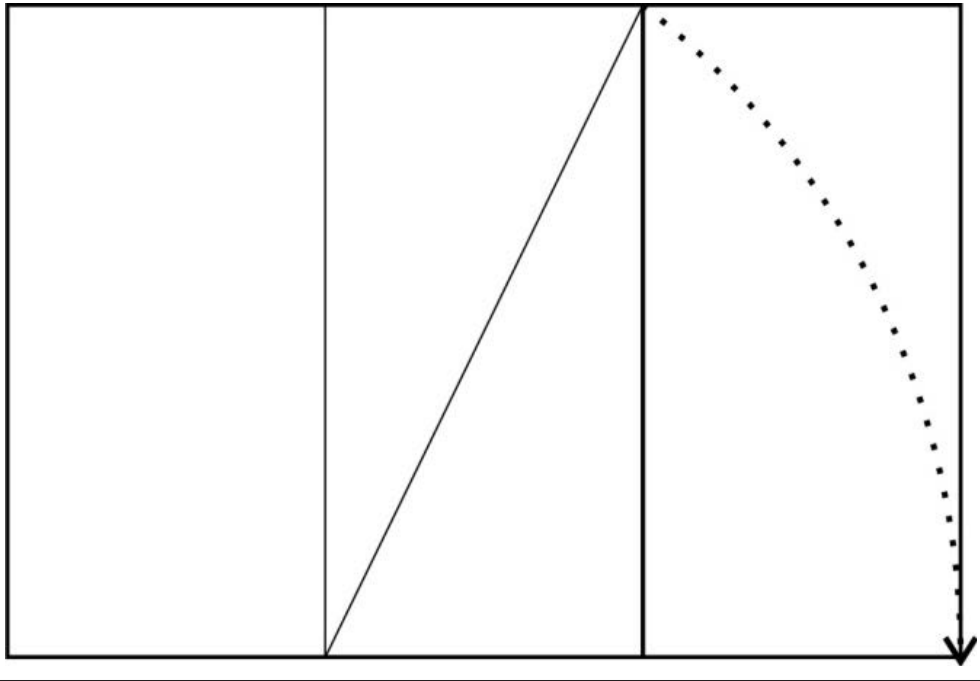


Figura 39.

În *Filosofia și mistica numărului*, Matila Ghyka amintește:

„Aceste concepte apar și în pictura Renașterii timpurii, după cum reiese în urma punerii în lumină de către Luca Pacioli, «călugărul beat de frumusețe», a teoriei proporțiilor a lui Platon, a studiului celor cinci corpuri regulate și a Secțiunii de Aur sau Proporția Divină, chiar titlul lucrării sale publicate în Veneția în 1509 și ilustrate cu frumoasele epure ale prietenului său Leonardo da Vinci. Am arătat în amănunt, în mai multe lucrări, legătura dintre pitagorism și arhitectura marilor epoci occidentale. (...) A venit momentul să cităm forma principiului analogiei în Arte stabilită de Thiersch în secolul al XIX-lea; este vorba de arhitectură, dar principiul se aplică la fel de bine în compoziția picturală și în muzică.(...) Privind cu atenție cele mai izbutite opere din toate timpurile am descoperit că în fiecare dintre ele o formă fundamentală se repetă, și că prin compunerea și dispunerea lor părțile formează figuri asemănătoare... Armonia nu rezultă decât din repetarea figurii principale a operei în subdiviziunile sale” (*Die Proportion in der Architektur*)

Acestea sunt chiar învățăturile principiului analogiei al lui Pytagoras transmise de arhitecții greci, iar Alberti, un alt prieten al lui Leonardo, el însuși unul dintre oamenii cei mai complecși ai Renașterii, în tratatul său despre arhitectură, de o puritate de cristal, redactat în latină, repetă chiar cuvintele lui Pytagoras:

Certissimum est naturam in omnibus sui esse persimilem.

Pytagoras a fost, după o tradiție de necontestat, inventatorul gamei diatonice și deci tatăl întregii muzici occidentale. Matematica pitagoreică, mai ales teoria proporțiilor, dezvoltată ulterior de Platon, a fost rezultatul studiului intervalelor muzicale.”²⁰



Figura 40.

Rudolf Arnheim (psiholog, s-a ocupat de psihologia artei) dă o explicație în lucrarea sa *Arta și percepția vizuală*. El consideră raportul de aur deosebit de satisfăcător pentru modul în care îmbină unitatea cu varietatea dinamică. Datorită acestui raport, întregul și părțile

²⁰ Matila C. Ghyka, *Filosofia și mistica numărului*, Editura Univers Enciclopedic, București, p. 52- 53.

sunt proporționate în așa fel încât întregul predomină fără să fie amenințat, iar părțile își păstrează în același timp o anumită autonomie.²¹

Regula treimii reprezintă o formă simplificată a raportului de aur, cu rol compozițional de plasare a unor elemente de interes în zone care conduc la o receptare vizuală armonică.

Principiul treimii sau regula treimii este un mod de a compune care împarte suprafața în câte trei secțiuni egale pe orizontală și trei pe verticală, rezultând un grid cu nouă părți. Compoziția pe treime este foarte utilizată de artiști, dată fiind expresia plăcută pe care o creează prin folosirea spațiului compozițional și plasarea centrului sau a centrelor de interes pe acest principiu. În Renaștere, preocuparea pentru echilibru și armonie face ca principiul treimii să se bucure de o largă răspândire.

Leon Battista Alberti a vorbit, în lucrarea sa *De Pictura*, publicată în 1435, despre echilibru și proporții, compoziție și modul în care perspectiva poate fi utilizată pentru a crea armonie vizuală. Autorul subliniază importanța structurii. El sugerează că împărțirea unei suprafețe în trei părți poate ajuta la crearea unei structuri armonioase. Această abordare îi permite artistului să conducă privirea spectatorului prin lucrare. Mai târziu, în perioada barocă, pictorul iezuit Andrea Pozzo, în secolul al XVII-lea, vorbește despre compunerea pe principiul treimii în opera sa *Perspectiva picturală*²² (în italiană, *Perspectiva Pictorum et Architectorum*), publicată în 1693. În această lucrare, Pozzo discută despre tehnica perspectivei și compoziției, evidențiind importanța proporțiilor în modul în care privirea se plimbă pe o suprafață. El lucrează cu regula treimii în organizarea compoziției în secțiuni. Lucrările sale, în special frescele din Biserica Sant'Ignazio de Loyola din Roma, demonstrează că proporțiile și raporturile vizuale pot ghida privirea spectatorului și pot contribui la o experiență dinamică, specifică modului dramatic de a povesti vizual al barocului.

²¹ Rudolf Arnheim, *Artă și percepția vizuală*, ediția a II-a, Editura Polirom, Iași, 2023 (capitolul 1 - Echilibru)

²² <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/book/perspectiva-pictorum-et-architectorum-andreae-putei-e-societate-jesu/> accesat 05.09.2024



Figura 41 – Andrea Pozzo, frescă, Basilica Sant Ignazio de Loyola, Roma²³

²³ <https://www.rome-roma.net/it/chiesa-di-sant-ignazio-di-loyola/> 05.09.2024

Henry Peach Robinson (născut în 1830 la Ludlow, Shropshire, Anglia – decedat în februarie 1901 la Tunbridge Wells, Kent) a fost un fotograf englez ale cărui fotografii și scrieri l-au făcut unul dintre cei mai influenți fotografi ai celei de-a doua jumătăți a secolului al XIX-lea. El a scris despre compoziție în fotografie și despre principiul treimii (*Pictorial Effect in Photography: Being Hints On Composition And Chiaroscuro For Photographers*, London: Piper & Carter, 1869). Robinson a pornit ca pictor amator, fiind suficient de priceput încât unul dintre tablourile sale să fie expus la Academia Regală din Londra. Adevărata sa pasiune a fost fotografia. În 1857 a deschis un studio în Lemington, Anglia. Pe lângă comenzile de portrete, a început să facă fotografii care imitau compozițiile picturilor populare, pe teme anecdotice sau cu alte subiecte la modă în acea vreme, utilizând un proces cunoscut cu numele de imprimare combinată (similar filmărilor combinate), învățat de la fotograficul Oscar Gustave Rejlander. Putem să îl considerăm un pionier al efectelor speciale și al imaginii compozitate. Deși a folosit uneori decoruri naturale, de cele mai multe ori însă a simulat spațiile exterioare în studioul său. Robinson a apelat la actori costumați sau doamne de societate pentru numeroasele sale scene bucolice.



Figura 42 – Henry Peach Robinson, *Fading Away*, 1858; actualmente în Colecția George Eastman, Rochester, New York²⁴

²⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Henry_Peach_Robinson#/media/File:Henry_Peach_Robinson,_Fading_Away,_1858.jpg 10.09.2024

Analiză de imagine (Figura 42)

În 1858, Robinson a expus *Fading Away*, o fotografie tipărită cu pricepere din cinci negative diferite. Această lucrare pune în scenă moartea unei tinere, înconjurată de familia ei îndurerată. Fotografia a fost produsul imaginației lui Robinson. O parte din public a considerat de prost gust ca o scenă atât de dureroasă să fie redată într-un mediu veridic precum fotografia, dar controversa i-a adus faimă fotografului în Anglia. El a devenit liderul mișcării fotografice numite pictorialism²⁵.

Școala de la Bauhaus este preocupată de conceptele interdisciplinare, și implicit de secțiunea de aur. *Teoria culorii* de Johannes Itten explorează relațiile dintre forme și culori, incluzând proporțiile care pot fi corelate cu secțiunea de aur. Acestea sunt discutate mai ales în contextul teoriei compoziției și esteticii, deși nu întotdeauna cu denumirile specifice. În lucrarea *Punctul, linia și planul*, Kandinsky analizează compoziția și armonia în artă, iar aceste principii pot fi corelate cu ideea de proporții estetice valide în mai multe sfere ale artelor. Totuși, el nu folosește în mod explicit sintagma *secțiunea de aur* sau *principiul treimii*²⁶.

Structura compozițională

Structura susține elementele vizuale și relațiile dintre ele. Liniile direcționale și/sau liniile de forță construiesc întreaga compoziție. Schema compozițională susține compoziția și coagulează elementele constituente. Structura poate fi diversă. Poate să fie pe:

- registre orizontale sau verticale;

²⁵ Lucrările ulterioare ale lui Robinson, precum *The Lady of Shalott* (1861) și *Autumn* (1863), au fost atât de larg admirate, încât a publicat *Pictorial Effect in Photography* (1869), un manual care timp de decenii a rămas cea mai influentă lucrare în limba engleză despre practica fotografică și estetică. Această lucrare și eseurile lui Robinson bazate pe ea au fost tipărite și traduse pe scară largă, dând ideilor sale estetice o mare valoare. Totuși, în 1886 cartea a fost atacată violent de fotograful Peter Henry Emerson, care a susținut că imaginile fotografice nu ar trebui să fie niciodată modificate după expunere și a condamnat, de asemenea, practica lui Robinson de a folosi modele costumate și fundaluri pictate. Cu toate acestea, Robinson a continuat să primească onoruri oficiale, iar în 1892 a devenit membru fondator al Linked Ring, o asociație de prestigioși fotografi de artă.

²⁶ Wassily Kandinsky, *Point and Line to Plane*, Dover Publications, New York, ISBN 0-486-23808-3, 1979.

- pe orizontală, diagonală(e) sau verticală.

Poate să fie înscrisă în forme geometrice de:

- | | |
|---------------|------------|
| - dreptunghi; | - romb; |
| - pătrat; | - cerc; |
| - trapez; | - elipsă; |
| - triunghi; | - spirală. |

Orizontala exprimă stabilitate, liniște, pasivitate. Diagonalele exprimă dinamism și induc ideea de spațialitate.



Figura 43 – Horia Bernea, *Prapur*, ulei pe pânză²⁷

²⁷ <https://www.artindex.ro/2014/05/19/horia-bernea-prapor/> accesat 10.08.2024

Compozițiile în triunghi exprimă monumentalitate și, în funcție de modul în care sunt puse în scenă din punct de vedere al poziționării ascendente vs descendente și al ritmului, pot exprima stabilitate (când triunghiul este ascendent și latura sa aproximativ paralelă cu latura de jos a cadrului/ecranului) sau pot induce senzația de transformare, de tranziție (vezi compozițiile baroce, imagini publicitare etc., în care triunghiul creează unghiuri cu laturile cadrului și are latura mare așezată în sus).

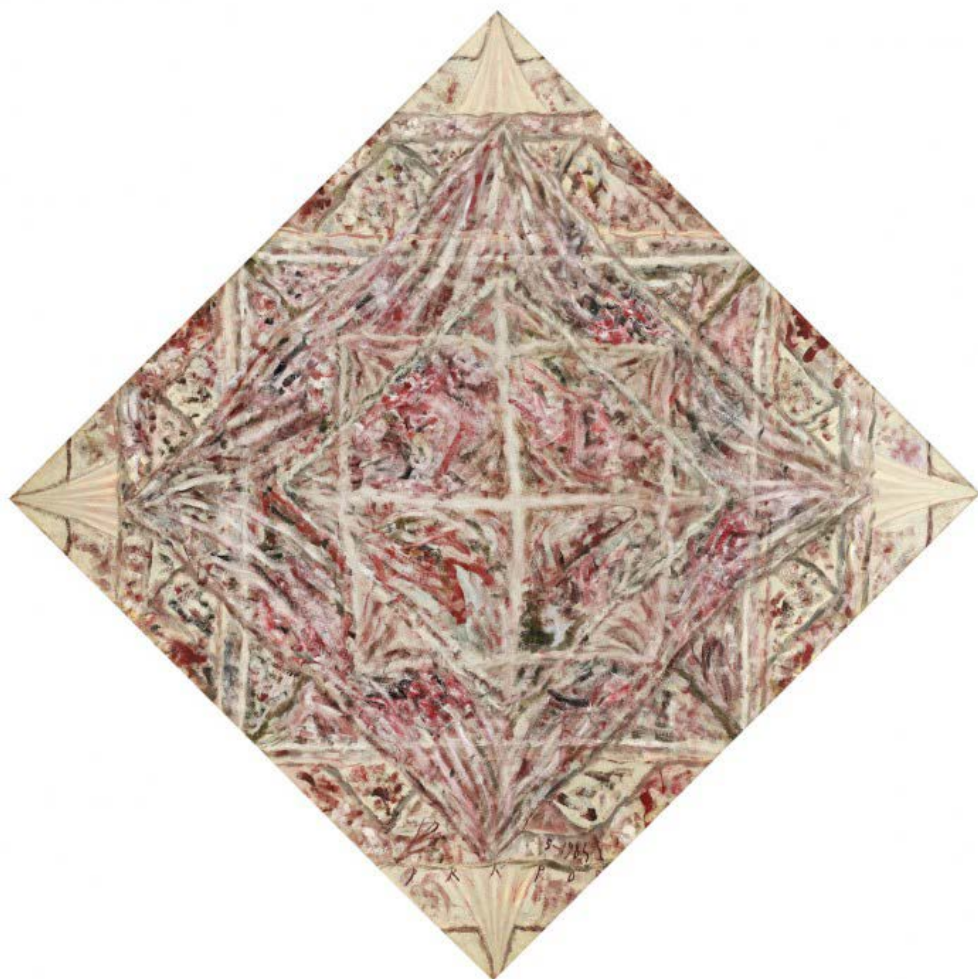


Figura 44 – Horia Bernea, *Marele prapor*, ulei pe pânză²⁸

²⁸ <https://www.cotidianul.ro/wp-content/uploads/2018/11/12/Horia-Berne-Marele-Prapor.jpg/> accesat 07.08.2024

Rombul face ca liniile să convergă spre centrul imaginii.

Elipsa imprimă mișcare și conduce privirea circular, încercuind centrul imaginii.

Cercul este legat de centrarea atenției; fiind una dintre cele mai puternice forme arhetipale, se pretează mesajelor legate de valori absolute și simboluri (vezi mandalele).

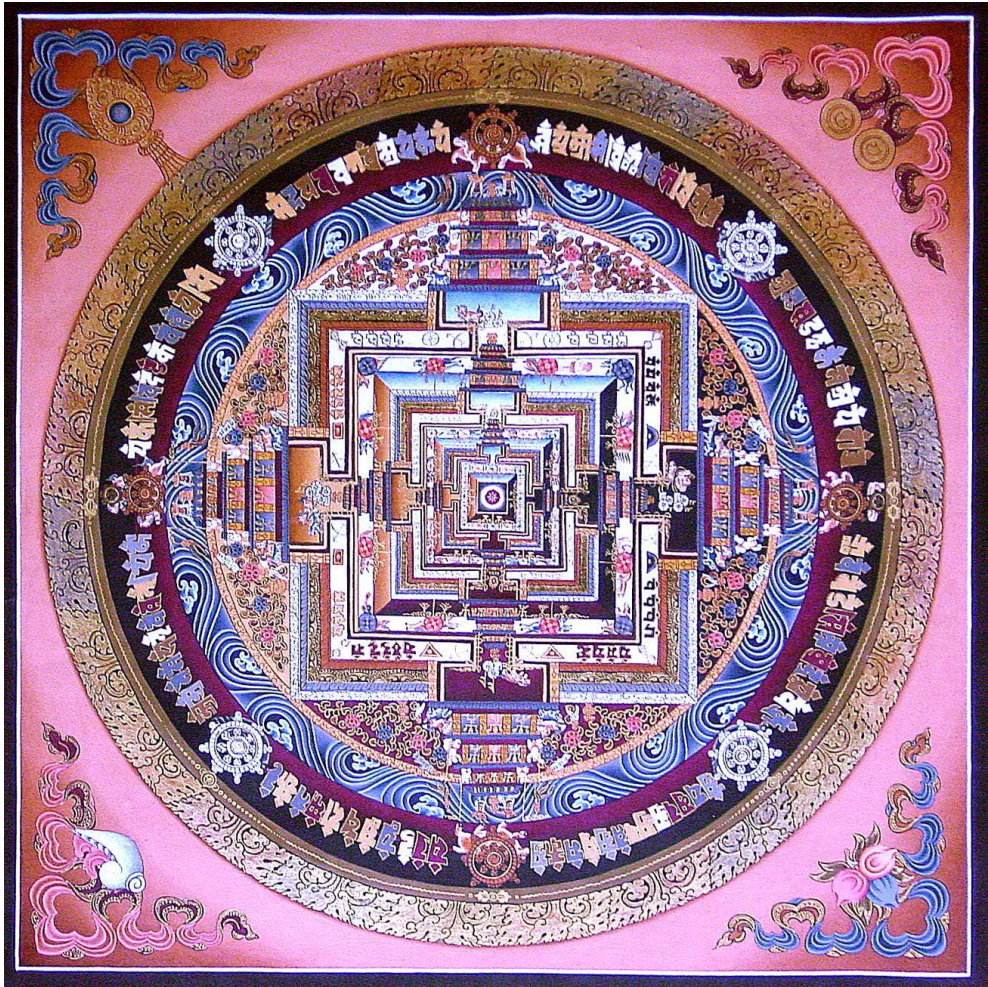


Figura 45 – mandală tibetană, Mănăstirea Sera, Lasha²⁹

Spirala este prin excelență dinamică și exprimă transformare.

²⁹ <https://www.worldhistory.org/image/1418/tibetan-mandala-sera-monastery/> accesat 05.08.2024

Unitatea compozițională este calitatea compoziției de a constitui un întreg coerent; o compoziție este unitară dacă nu se poate adăuga sau scoate nimic fără a o afecta.

„Gestalt-psihologia, care a studiat forma ca rezultat al organizării percepției, consideră că orice activitate de organizare a obiectelor, a imaginilor pentru a forma un spațiu este un proces de configurare ce depinde de percepția vizuală.”³⁰

Echilibrul compozițional

Echilibrul se referă la raportul elementelor compoziționale prin care contrastele și armoniile se echivalează prin juxtapunere sau alternanță, construind o echivalență (prin rezonanță) în cadrul întregului. În funcție de aria artistică la care ne referim, poate fi vorba de echilibru cromatic, tonal, plin-gol, liniște-sunet, sus-jos, stânga-dreapta, abstract-concret, început-final, contrast-armonie, tempouri, ritmuri și durate etc. Echilibrul poate fi unul dinamic sau static, în funcție de structura compozițională și de contextul expresiv.

Simetria

Este un model structural format din două părți care, suprapuse la nivel imaginar sau concret, corespund. Poate fi considerată o formă de repetiție inversată în funcție de o dreaptă care se numește *axă de simetrie*. Este o formă *perfectă* a echilibrului compozițional.

Asimetria/disimetria

Asimetria este structura opusă simetriei. Pentru a deveni estetică, este nevoie de discernământ artistic, căci operează cu creșteri și descreșteri ale elementelor compoziționale. Caracteristica asimetrică implică spectatorul în actul de receptare artistică la nivel de sugestie, creând o puternică dinamică participativă, fie că este vorba de o participare per se,

³⁰ Cornel Ailincăi, *Introducere în gramatica limbajului vizual*, Editura Polirom, Iași, 2010, p. 106.

fie că permite și invită în mod intuitiv la a imagina și completa cu conținut personal.

Disimetria inversează anumiți parametri vizuali, realizând un efect surprinzător. Prin modul inedit de a opera cu percepțiile spectatorului, ea uimește și destructurează discursul analitic, redimensionând conectarea spectatorului la coordonatele expresiei artistice.

Ritmul compozițional

Cel mai evident observăm ritmul în sfera muzicală, dat fiind faptul că muzica are un caracter abstract, care esențializează. Ritmul poate fi realizat prin repetiția elementelor, fie că este vorba de cele vizuale, muzicale sau de mișcare. Cinematografia operează cu desfășurarea în timp, similar muzicii, și astfel putem observa cum anumite calități și caracteristici stilistice muzicale sunt prezente în compoziția cinematografică atât ca elemente ale vizualului sau/și ale mișcării, cât și prin structura desfășurării acestor elemente stilistice în timp. Cel mai pregnant proces sensibil la ritm din structura cinematografică este montajul. Acesta operează complex cu ritmul vizual și al succesiunii cadrelor, al relației cu sunetul, fie că este muzică sau ambianță, al modului de a spune povestea, al timpilor descriși și al elipselor narrative, al relației dintre ritmul vizual (și sonor) al întregului, al fiecărui cadru și în raport cu anteriorul și/sau precedentul cadru. Imaginea fixă conține un ritm *al formelor* (tot ca în *gestalt*). Ritmul vizual ia naștere din succesiunea intențională a elementelor vizuale, la fel cum cel sonor ia naștere din succesiunea sunetelor diferite care respectă o anume măsură, un anume tempo. Expresivitatea ritmului vizual, atât în ceea ce privește ritmul montajului, cât și atunci când vorbim de cel al tabloului static (al cadrului) în sine, constă în modalitatea de ordonare a elementelor, a formelor care structurează imaginea, a cadrelor și timpilor în care ele apar. Ritmul montajului este unul foarte complex, pentru că el combină atât elemente vizuale, cât și unele care țin de timpul obiectiv (cronologic), de durată – ca element mult subiectivizabil (adică un timp mai kairotic). De cele mai multe ori, se combină în ansamblul discursului și elemente sonore care subliniază efectele vizuale și viceversa.

Tipurile de compoziție folosite în pictură sunt puncte-cheie pentru compunerea cadrelor din cinematografie, în mare măsură fiindcă așa a „educat” pictura văzul (sau mai bine zis „văzutul”). Un exemplu edificator este compoziția pe ecrane, frecvent utilizată în producțiile alb-negru. Contrastele de diferite tipuri: eclerajul, folosirea unor game cromatice sau a monocromiei, sunt elemente expresive comune celor două arte. În momentul de față, putem observa că există deja o lungă istorie a influențelor reciproce dintre cinematografie și pictură, fiindcă, la rândul său, în zilele noastre pictura – scăpată de sarcina fotografică – se inspiră din film. Cultura este prin natura sa holistică, tematic și simbolic, și autoreferențială semantic.

Centrul de interes

Reprezintă zona din compoziție spre care se îndreaptă în mod natural privirea. De regulă, se situează în jurul centrului geometric al compoziției sau chiar în centru. Orice semn plastic poate fi un centru de interes, chiar o porțiune de fundal poate deveni asta. În cadrul unei compoziții pot exista unul sau mai multe centre de interes. Centrul de interes poate fi pus în evidență prin modalități diverse: orientarea elementelor și/sau a mișcării către el, determinarea mai multor detalii în zona de interes (focus, claritate), sublinierea prin contraste puternice, mișcare, diferențe valorice, diferențe de saturație cromatică. El poate fi determinat de axele compoziționale ce converg sau se intersectează realizând tensiuni care atrag privirea, de ritmuri sau elemente vizuale mai puternice, mai aglomerate, conturate mai bine prin contraste ridicate sau în contrast cu restul elementelor din imagine, de detalii mai bine reliefate și elaborate, de culori mai saturate în raport cu ansamblul compozițional. Chipul uman, ca și figurile geometrice bine evidențiate, atrage privirea mai puternic în raport cu alte elemente vizuale din compoziție.

Analiză de imagine (Figura 46)

În compoziția *Melancolie* observăm liniile compoziționale ce par a pleca spre infinit dinspre poziția personajului, care devine centru de interes chiar și prin faptul că este unicul chip uman din imagine. Elementele figurative sunt sugerate, artistul expunând mai degrabă un spațiu gol, nepopulat, abstractizat și sărăcit de texturi și materialitate. Chiar și culoarea este laconic reprezentată de câteva nuanțe rupte de violet, albastru, verde și brun. Corpul personajului e o pată închisă – aproape o gaură. Chipul se detașează tonal în raport cu haina închisă ce îmbracă trupul. Câteva accente din fundal ne comunică dinamica spațiului – liniile mari compoziționale ce par a se disipa înspre exterior.

Artistul norvegian expresionist Edvard Munch alege o paletă anume pentru a reda anumite trăiri în pictura sa *Melancholie* (1894/95), restrângând expresiv gama și introducându-ne într-o atmosferă tipic nordică.

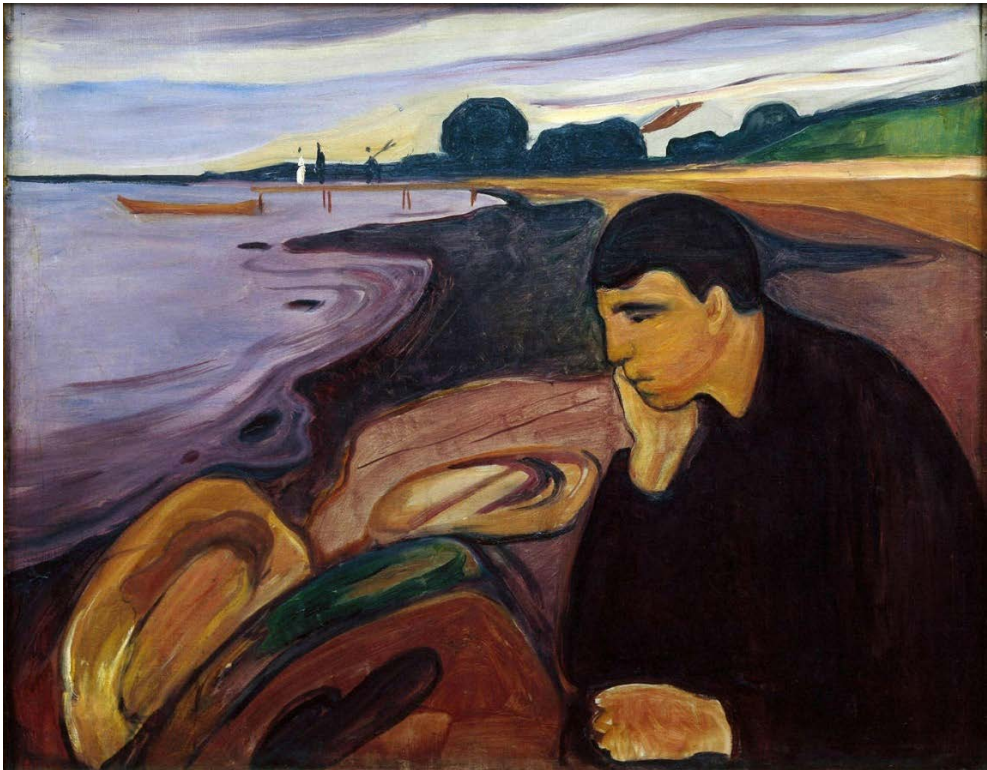


Figura 46 – Edvard Munch, *Melancholie*, 1894/95,
ulei pe pânză 81X100,5 cm, Muzeul de Artă din Bergen, Norvegia³¹

³¹ [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edvard_Munch_-_Melancholy_\(1894-96\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edvard_Munch_-_Melancholy_(1894-96).jpg) / accesat 10.08.2024

Analiză de imagine (Figura 47)

Compoziția Lună plină are la bază un acord tonal, căruia i se subscrie unul cromatic într-o gamă foarte restrânsă. Linia orizontului este plasată jos, ceea ce fixează punctul de stație undeva sub arborii care flanchează partea dreaptă a imaginii. Simțim cum suntem înconjurați de natură, devenind mici în raport cu spațiul vast al scenei înfățișate. Siluetele arborilor și malurile apei, alături de modul în care luna așezată aproape central luminează, creează o vignietă a tabloului.



Figura 47 – Thure Sundell (1864-1924), *Finlanda, Lună plină*, ulei pe pânză³²

³² <https://www.artnet.com/artists/thure-sundell/moonlight-Hz0ppqLWQGpdde-M8MXRgA2/> accesat 03.04.2025

Privirea este condusă spre centru, unde se deschide perspectiva cerului cu nori oglindiți în apă. Luna, cu forma sa perfect geometrică, ne hipnotizează, ațintindu-ne privirea. Norii și undele apei intră într-un dialog ritmic, în care percepem spațiul de dincolo de siluetele arborilor, și ei reluând vizual formele neregulate ale undelor apei și ale norilor. Între forma perfectă a lunii și întregul ritm vizual realizat de siluetele coroanelor copacilor, de nori și de undele lacului se creează o relație aproape muzicală, care ne introduce în atmosfera magică a unei nopți cu lună plină în natură.

În cinematografie, în unele cadre centrul de interes vizual poate sau nu coincide cu centrul de interes dramatic, dar există o relație intrinsecă între ele. Mișcarea camerei, mișcarea elementelor din cadru, alternanța dintre cadre, precum și compozițiile fiecărui cadru concurează în determinarea centrelor de interes de-a lungul unei secvențe.

9.

Elemente de limbaj folosite în cinematografie

În cinematografie, încadratura poate fi de mai multe feluri.

Planul ansamblu cuprinde un spațiu foarte larg. Se folosește pentru exterior și surprinde elementele de peisaj, relief, linia orizontului etc. Planul ansamblu este încadratura unde camera este în cel mai îndepărtat punct în raport cu subiectul¹ și cuprinde decorul, fie că este peisaj sau alt tip de ansamblu. Adeseori, este un plan care deschide narațiunea și poziționează subiectul și acțiunea într-un ansamblu. Este echivalentul unui complement de loc sau al unui adverb în gramatica narativă.

Planul general surprinde spațiul în care se află personajul sau personajele în ambianța generală în care se desfășoară acțiunea (piață, clasă, sală etc.). Diferența dintre planul ansamblu și planul întreg este aceea că planul întreg are perspectiva privitorului aflat în decor, și nu una largă precum cea din planul ansamblu.

Planul întreg cuprinde personajul sau un grup restrâns și părți din decorul în care se desfășoară acțiunea. Acest plan surprinde personajul de la cap până la picioare.

Planul apropiat sau **american** cuprinde personajul până la genunchi. „Plan american” este o denumire folosită în România și are legătură cu filmele western, în care această încadratură evidențiază poziția pistoalelor în jurul taliei personajelor și surprindea mișcările spe-

¹ Ovidiu Drugă, Horea Murgu, *Elemente de gramatică a limbajului audiovizual*, Editura Fundației PRO, București, 2002, p.14

cifice confruntării din filmele de gen. Este o încadratură în care simțim mai multă apropiere în raport cu planul întreg, aducând implicare sporită în acțiune.

Planul mediu este folosit cu precădere în surprinderea dialogului, iar personajul este cuprins de la mijloc (talie) și ocupă cadrul. Acest plan surprinde poziția și gesticulația mâinilor fără ca acestea să fie tăiate. Este echivalentul a ceea ce în pictură se numește *portret cu mâini*. Această încadratură poate surprinde două personaje și se numește *the two shot* (cadru de doi). Forțându-se încadratura pentru a surprinde trei personaje, adăugându-se spațiu deasupra și tăindu-se puțin mai jos de talie, se obține *the three shot* – cadru de trei sau compus cu trei².

Planul mediu strâns este planul în care limita de sus a cadrului nu taie din cap, iar cea de jos cuprinde umerii și este la nivelul pieptului. La plan mediu strâns mâinile ies din cadru.

Primplanul sau **close up** cuprinde fața personajului și este folosit pentru scene în care se prezintă efecte emoționale. Este o încadratură foarte expresivă și puternică. Aduce în fața spectatorului personajul cu sentimentele, emoțiile și expresia personală unică într-o manieră cinematografică.

Planul detaliu sau gros-planul este singura încadratură în care capul personajului depășește limitele cadrului. Limita superioară a acestuia taie din frunte, dar bărbia se păstrează în cadru. Dacă personajul nu are dialog în scena surprinsă, este posibil ca și bărbia să iasă din cadru. Uneori vorbim de plan detaliu fără să avem personaj, ci doar obiecte. În acest caz, cuprinde un obiect din scenă sau părți din obiect, servind la semnalarea unui detaliu cu conotație în narațiune. Gros-planul conduce atenția spectatorului asupra emoției, a sentimentelor sau a unui detaliu semnificativ din narațiune. În cultura occidentală, spațiul de 60 cm din proximitatea personală este considerat spațiu privat, astfel că prin specificul planului detaliu, acest spațiu este invadat de *privirea cinematică*. Cadrajul exprimă tensiune și este corelat cu pătrunderea în spațiul personal al personajului.

² *Ibidem*, p. 16.

Unghiulații – puncte de vedere cinematografice

Unghiul de filmare reprezintă punctul de vedere al unei scene, mai exact, locul și înălțimea de la care camera surprinde scena. Mobilitatea unghiului de vedere și caracteristicile percepției vizuale omenești au fost încorporate în cinematografie și au devenit un mod de expresie.

Unghiurile de filmare sunt:

Unghiul normal, neutru sau comun

Modul cotidian consideră ca punct de stație de referință înălțimea normală a ochilor. Acest unghi surprinde scena de la nivelul ochilor, astfel că personajele scenei sunt privite în maniera cotidiană și nu implică relații speciale *per se*.

Unghiurile plonjante

Reprezintă un punct de vedere care aplatizează perspectiva liniar geometrică. Pot exprima: detașare prin privirea de sus, stări emoționale speciale, depresie, apăsare, tensiune sau emoții liminare, raporturi de forță din narațiune. Unghiul călărețului, al pășării sunt unghiuri plonjante.

Unghiul călărețului este, așa cum arată numele, similar cu punctul de vedere al călărețului și are o caracteristică dominantă prin depășirea înălțimii interlocutorului.

Unghiul pășării poate exprima minimalizarea și dominarea, dar poate fi folosit și ca un mod de a descrie sau ca o privire de ansamblu asupra acțiunii sau a unei etape din narațiune. Uneori poate fi interpretat ca o privire ce detașează privitorul de acțiune.

Unghiuri contra plonjante sau racursi

În racursiu sau contraplonjeu privirea aparatului este de jos în sus. Este o privire ce accentuează perspectiva. Subiectul înfățișat are un aspect statuar, monumental, uriaș prin modul în care este accentuată perspectiva. Privirea contra plonjantă poate exprima senzații de suprastimulare, de apăsare, de neobișnuit, dar poate induce și un ton caricatural în narațiune.

10.

Perspectiva

Pentru cinematografia erei predigitale, alături de decoruri – construite din materiale specifice, pictate, patinate, după nevoile producției –, pictorii specializați realizau fundalurile și „perspectiva”, acolo unde era nevoie de aceasta și, de regulă, în mai toate studiourile de început ale cinematografiei, încă greoaie ca aparatură și greu de deplasat în decoruri naturale, fundalurile erau nelipsite.

Proiectarea și realizarea decorului, atunci, ca și în ziua de azi, implică o viziune și o previziune a cadrului în care se desfășoară acțiunea, a perspectivei pe care acesta o dezvăluie – și fizică, dar și dramaturgică. Astfel, scenografia, atât prin decor – spațiu –, cât și prin costum, construiește tabloul cinematografic. Dincolo de expresivitatea vizuală în sine, ea construiește sens și semnificație dramaturgică, adaugă detalii semnificative personajelor prin poziționarea în spațiu (și timp istoric), prin elementele de costum și semantica cromatică a fiecărui element, fie că vorbim de cele care descriu spațiul sau de obiecte ca atare.

Astfel, la fel cum cel care privea un tablou al secolului al XVII-lea „citea” elemente din el, conștient sau doar la nivel de sugestie, spectatorul de azi înțelege sensuri ascunse în scriitura vizuală și implicit scenografică a spectacolului cinematografic.

Cu siguranță, eclerajul sau „regizarea” unor situații din capodoperele lui Vermeer, de exemplu: tânăra care gustă din paharul cu vin în lucrarea *Paharul cu vin* – c. 1695; citirea scrisorii în fața geamului în lucrarea *Femeie în albastru citind o scrisoare* (c. 1662-1664), au nu doar valoare plastică, ci și pe aceea de a ne comunica anumite stări ale personajelor înfățișate, relații ale personajelor reprezentate (de exemplu: paharul cu vin este un simbol al feminității fertile, bahice, trimițând, prin analogie, la intimitatea senzuală, spun criticii mai aplicați spre simboluri arhetipale; prezența unei scrisori de dragoste este indicată prin prezența lăutei în mâna figurii feminine etc.).

Analiză de imagine (Figura 48)

Dacă am considera pictura de mai sus, aparținând celebrului Jan Vermeer din Delft, o fotogramă (o fotografie) a unui cadru cinematografic, iar pe Vermeer, creatorul complet, absolut al acesteia (regizor, director de imagine și scenograf), am putea analiza elementele scenografice și felul în care sunt compuse ele expresiv în cadru.



Figura 48 – Jan Vermeer din Delft, *Scrisoare de dragoste*, ulei pe pânză 44X38, 5cm, Rijksmuseum, Amsterdam¹

¹ <https://www.topofart.com/artists/Vermeer/art-reproduction/1069/The-Love-Letter.php> accesat 05.09.2024.

Jan Vermeer din Delft (n. 1632 – d. 15 December 1675), *Scrisoare de dragoste*, aprox. 1669-1670, ulei pe pânză 44X38,5cm, Rijksmuseum, Amsterdam.

Sugestia spațială este realizată prin punctarea celor trei planuri (despre care Bruce Block vorbește în lucrarea Visual Story ca fiind cele pe care spectatorul le discernă), așa cum mai târziu observăm în producțiile cinematografice. Există trei planuri bine delimitate. Mai întâi, cel apropiat de spectator, reprezentat de diagonala draperiei, care sugerează că scena este văzută din umbră, subliniind faptul că ce se petrece este intim, privat. Totodată, ne pune pe noi, ca privitori, spectatori, în poziția celui ce spionează, poziția voyeurului, devenind, asemeni personajului lui Hitchcock din Fereastra din spate, martori ai unor întâmplări care au caracter secret. Elementele de decor așezate în planul apropiat și arcada descriu acest plan, dezvăluind detalii semnificative despre eroinele dramei. Al doilea plan, cel mai bine iluminat, este reprezentat de personaje, semn că aici este acțiunea. Întreaga compoziție este vignietată pentru a atrage privirea spectatorului în centru – prin contrast, lumina de pe personaje, culorile mai saturate din interior. Pavimentul geometric subliniază și descrie adâncimea, fiind una dintre cheile de citire a spațiului și perspectivei folosite frecvent atât în epoca respectivă, cât și de către cinematografie mai târziu, totodată un element vizual care intră în dialog cu liniile, formele și cromatica personajelor și ale planului de fundal.

Lăuta indică aproape literar faptul că este vorba despre o scrisoare de dragoste și chiar de dragoste senzuală, deoarece pentru spectatorul secolului al XVII-lea din Țările de Jos lăuta (lute) era asociată ca formă și printr-un joc de cuvinte argotice cu luit, care în jargon se referea la vagin². De asemenea, papucii poziționați în planul apropiat (întunecat) fac referire la sexualitate, la ipostaza impudică a personajelor poveștii, la viața lor intimă, care ne este dezvăluită de privirea intruzivă a artistului asemeni unui voyeur. În planul cel mai îndepărtat artistul poziționează elemente geometrice – tablourile și coloana în stil clasic –, care pe de-o parte au rol compozițional și descriu spațiul, intrând în dialog cu pavimentul și drapajul veșmintelor, iar pe de altă parte adaugă sens „dramei”, pentru că prezintă un tablou cu o furtună semnificând emoțiile puternice, trăirile intense ale dragostei.

Din punct de vedere cromatic, compoziția se sprijină pe acordul dintre complementarele galben-auriu și albastru (cobalt). Dintre perechile de complementare ale cercului cromatic, acestea au cea mai mare distanță (contrast) pe scara tonală, iar în mod simbolic auriul este reprezentarea luminii, a strălucirii, în timp ce albastrul este asociat cu noaptea. Mergând

² Patrick de Rynck, *How to Read a Painting: Lessons from the Old Masters*, Abrams: New York, 2004.

mai departe în descifrarea semanticii culorii, putem spune că auriul este culoarea conștientului, a părții diurne, asociate în mod tradițional cu elementul masculin, amintind de soare și foc prin asocierea cu strălucirea solară, în timp ce albastrul reprezintă elementul feminin, amintind de noapte, inconștient și apă, aceasta din urmă datorată asocierii culorii albastre cu apa și cu tot ce este legat în mod tradițional de simbolistica nocturnă. Desigur, acest contrast și valoarea simbolică a celor două culori povestesc vizual și foarte subtil privitorului drama al cărei pătaș și martor devine.

Cinematograful preia această experiență a picturii, atât intuitiv, cât și ca bagaj cultural, și o folosește în moduri neașteptate, modelând spațiul expresiv sau folosind tehnologia ca pe o unealtă magică. Programele de grafică, precum și cele de dozare cromatică pot manipula culoarea și lumina, modificând expresiv percepția spectatorului asupra ecranului cinematografic, rafinând gestul artistic asemeni pictorului care își finisează compozițiile.

Exact aici se vede saltul considerabil pe care cinematograful contemporan îl poate subîntinde, ca demers creativ-sugestiv, plastic în sensul cel mai propriu al termenului.

Tabloul cinematografic – pictura cinematografică – aduce o nouă provocare picturii tradiționale, așa cum la vremea sa o mai făcuse fotografia. Nu e vorba aici despre a compara profunzimile autentice ale mijloacelor de expresie specifice celor două căi (forme de expresie) ale picturii.

În sens larg, perspectiva se referă la modul cuiva de a relaționa cu ceva (idee, concept, situație etc.) în raport cu un context. În plan individual, perspectiva presupune întregul bagaj cultural, personal și emoțional al subiectului și modul în care acesta este poziționat în context într-un anumit moment. Fiecare dintre noi este simultan actor și observator, mai mult sau mai puțin antrenat și educat pentru cele două roluri. Artele operează cu contexte diferite în funcție de modul propriu de adresare.

Afirmam că timpul este context pentru muzică și cinematografie. În artele vizuale bidimensionale perspectiva este modul în care e descris spațiul pentru a crea o sugestie tridimensională (*deep space*³) și implică *punctul de observație* (cu toate subtilitățile aferente în slujba Observato-

³ Sintagmă folosită de Bruce Block.

rului din noi, care însoțește ca Iannus Actorul din noi). Putem discerne două mari modele (fiecare cu specificul propriu) ce contribuie la sugestia spațială, la perspectivă în artele vizuale: modelul liniar-geometric și perspectiva atmosferică. Desigur, în creațiile artistice cele două modele de perspectivă se contopesc în infinite modalități dinamice expresive.

Modul în care un personaj/obiect este prezentat ne arată cum putem să privim personajul/obiectul și poziția acestuia în raport cu lumea și contextul/momentul dramei.

Moduri de abordare a iluziei spațiale în artele vizuale bidimensionale

Perspectiva geometrică și optica sunt domenii puternic interconectate. Modul în care lumina și spațiul sunt percepute și pot fi reprezentate în bidimensional este determinat de legile perspectivei geometrice și ale opticii (refracție, reflexie și difuzie). Modul de interacțiune al luminii în diverse medii creează imagini specifice, colorate sau monocrome, având calități diferite de ton, cromatică, saturație, contrast și luminanță pentru a descrie spațiul tridimensional.

Perspectiva liniar-geometrică

Metoda de reprezentare a perspectivei geometrice folosește regulile proiecțiilor geometrice pentru a crea iluzia adâncimii prin prezența mai multor planuri spațiale în imaginile bidimensionale. Această perspectivă utilizează puncte de fugă ce determină relații spațiale între obiectele compoziționale. Construcția geometrică și optica determină modul în care umbra și lumina construiesc *scena*, incluzând modul în care umbrele sunt proiectate pe obiecte în funcție de sursa de lumină, poziția și calitatea observatorului (optica obiectivului).

Perspectiva liniar-geometrică este modul de reprezentare a tridimensionalului ce folosește linii și puncte *de fugă* pentru a crea iluzia adâncimii într-o imagine bidimensională. Structurile perspectivei sunt bazate pe legile *geometriei proiective* și ale convențiilor sale (inteligent provocate de maestrul Escher).

Dispozitivele optice mediază modelul de proiecție geometrică.

Moduri de a crea sugestia tridimensională prin perspectiva geometrică

1. Prin puncte de fugă:

- într-un punct;
- în două puncte;
- în trei puncte.

2. Prin dimensiuni diferite ale obiectelor din cadru, în așa fel încât dimensiunile obiectelor sunt reduse pe măsură ce acestea se îndepărtează în perspectivă, reflectând modul în care ele apar în spațiul tridimensional.

3. Prin mișcare:

- a obiectelor în cadru;
- a camerei;
- modificarea poziției obiectelor în cadru prin expunerea mai multor poziții/unghiuri din care sunt văzute.



Figura 49 – Giorgio de Chirico, *Piazza d'Italia*, 1948⁴

⁴ <https://www.santiniphotography.com/blog/giorgio-de-chirico-can-influence-your-photography/> accesat 10.08.2024.



Figura 50 – Giorgio de Chirico, *Turin Spring*, 124x99,5cm, 1914⁵

⁵ <https://www.arthistoryproject.com/artists/giorgio-de-chirico/turin-spring/> accesat 03.04.2025

Analiză de imagine (Figura 50)

Imaginile de mai sus aparțin pictorului Giorgio de Chirico. Artistul folosește perspectiva geometrică prin puncte de fugă pentru a crea iluzia de adâncime spațială. Privitorul este atras într-un spațiu în care perspectiva geometrică este similară celei cotidiene, dar există elemente greu detectabile la nivel cognitiv ce tulbură experiența, creând senzația de straniu. În prima imagine există o perspectivă cu un singur punct de fugă, ceea ce la nivelul construcției geometrice a spațiului este conform experienței cotidiene, însă modul în care artistul alege cromatica și creează sugestia de iluminare a suprafețelor prin culoarea și desenul umbrelor nu poate fi ușor asignat unui moment al zilei, unei experiențe vizuale similare de iluminare, ci unei scene onirice. Prezența umană este înlocuită de statuia așezată aproape central ce reprezintă o figură umană culcată – parcă încremenită într-un timp nedeterminat de spațiul pe care îl locuiește. La o analiză mai atentă, remarcăm faptul că punctul de observație este ambiguu așezat, căci ne surprinde un orizont îndepărtat, care dublează marginea unui promontoriu ce ar putea fi o terasă pe care sunt așezate construcțiile descrise de artist. Prezența unui obiect a cărui dimensiune nu poate fi raportată la celelalte elemente arhitecturale din planul apropiat face ca așezarea pe înălțime a scenei să nu poată fi determinabilă precis în raport cu pământul sau cu o perspectivă administrabilă de experiență diurnă comună.

A doua imagine introduce două puncte de fugă în redarea arhitecturii și un posibil prim-plan, a cărui funcționare spațială pare oarecum autonomă căci nu respectă aceleași puncte de fugă, contravenind subtil opticii cunoscute. Totodată, detaliile ferestrelor mici de pe clădire din partea dreaptă par a avea un mod straniu de a funcționa spațial, construind împreună o linie de fugă iluzorie ce nu poate fi justificată cognitiv. Prim-planul ar putea fi o fereastră prin care privim scena ce cuprinde clădirea, un pervaz, o masă de scris sau de citit un volum care devine special prin culoarea ce strălucește. Volumul cărții sau caietului din imagine are trei puncte de fugă și ne poziționează undeva deasupra, dar fundalul pe care este așezat e tratat plat și observăm doar umbrele obiectelor, fără să deslușim detalii cu trimitere la materialul sau forma lor. Imposibilitatea de a construi contextul prin experiențe cotidiene similare lasă deschisă inclusiv posibilitatea ca imaginea clădirii aparținând spațiului din care face parte (fragmentul de monument, cerul și detaliile unui spațiu îndepărtat) să fie un tablou, un ecran sau pur și simplu un colaj, sau viceversa: prim-planul ar putea aparține unui colaj ce se interpune misterios. Mâna sau mânușa neagră pe fond alb adaugă mister și rimează cu suprafa-

ța arhitecturală tratată pe ecrane (închis-deschis). Alăturarea de obiecte fără o conexiune evidentă, cum sunt cartea, oul, salata și o mânășă, anexate unei arhitecturi pe care o bănuim istorică, dar nu o putem încadra, stârnește privitorul și îl provoacă, fără a îi oferi răspuns. Se creează relații ambigue, ce descriu specificul oniric al scenei.

Perspectiva atmosferică

Perspectiva atmosferică implică raporturile cromatice și tonale în descrierea celei de a treia dimensiuni în bidimensional.

Perspectiva atmosferică subliniază modul în care lumina interacționează cu atmosfera. Această perspectivă modifică percepția tonală, cromatică, contrastele și luminanța raporturilor vizuale ale planurilor descrise în imagine.

Aspecte ale perspectivei atmosferice în termenii tonalităților și cromaticii

Tonale

Aspectele tonale implicate în perspectiva atmosferică se referă la diferențe de texturi și claritate (microcontrast) a texturilor/detaliilor dintre planuri. Tonalitățile și contrastele din planul apropiat sunt diferite de cele din planurile îndepărtate. În prim-plan sunt contraste și tonalități mai puternice, care determină detalii mai precise, descriind texturile, detaliile și accentele mai amănunțit.

Cromatice

Difuzia atmosferică face ca obiectele din plan apropiat să aibă cromatică mai saturată și mai caldă. Gândiți-vă la o zi cețoasă sau ploioasă și la modul în care percepem obiectele din planurile îndepărtate în raport cu cele apropiate.



Figura 51 — George Brassai, *Passerby in the Rain*, 1935⁶

⁶ <https://www.wikiart.org/en/brassai/passerby-in-the-rain-1935> accesat 03.04.2025.



Figura 51 — Mike Barr, *Late Rain – Waymouth Street*⁷

Contrastele puternice tonale, dar și cromatice tind să vină în prim-plan. Culoarele calde și/sau saturate par mai apropiate. În imaginea cinematografică, în general obiectele apropiate sunt mai puternic luminate, iar cele mai îndepărtate, mai slab luminate (în funcție de ecleraj).

⁷ <https://mymodernmet.com/mike-barr-rain-paintings/>, accesat 05.09.2024.

Considerații și analiză asupra modului în care perspectiva participă la expresia vizuală

Odată ce încadrăm ceea ce percepem, odată ce extragem ceva și îl punem deoparte, în atenție, avem de a face cu infinite opțiuni de a *decupa*, de a recompune din diverse puncte de vedere, care schimbă și perspectiva fizică, și pe cea metafizică a imaginii, percepția spectatorului, condiționând receptarea – aceasta constituind un prim filtru pe care îl aplicăm realității (artistic) redată. Mai mult, însăși acțiunea observării, a decupajului (*drama*, cum îi spuneau grecii, sau *karma*, cum o numim în sanscrită) completează, îmbogățește Imaginarul colectiv.

Tabloul este un moment de răscruce în istoria artei europene (nord-atlantice) – marcat, în spațiul nostru european, îndeosebi de Renaștere –, este momentul apariției *cadrelor*, dar și a personalității artistului, atât ca Actor, cât și ca Observator în viața sa și în cea a contemporanilor săi, care se desprinde și decupează *realitatea* cu voința și cu viziunea proprie, pentru a o recompune într-o formă uneori foarte personală – o viziune individuală. Perspectiva și spațiul tridimensional devin parte a reprezentării picturale și vin să ne confirme această nouă epocă în care cinematograful continuă și dezvoltă experiența tabloului din pictură. Iar când vom explora viziuni din Metavers, vom fi deja aproape în tărâmul Imaginalului, trecând mult de Imaginarul surrealist.

Victor Ieronim Stoichiță afirmă, în lucrarea *Efectul Sherlock Holmes*:

„Aparatul lui Jeff este un element de tranziție între vechile și noile mijloace de reprezentare, iar întrebuintarea sa este dublă. Ca teleobiectiv fotografic captează și fixează imaginile, în vreme ce modul în care Jeff îl utilizează este de-a dreptul eretic – în loc să urmărească obținerea de imagini fixe, teleobiectivul vizează simpla captură a vieții în mișcare (*life in motion*) și, prin aceasta, cinematograful. Instrumentul pe care îl manevrează generează astfel o alegorie a privirii concentrate și exacerbate, a cărei esență este, înainte de orice, fotografică. Rădăcinile sale sunt însă mult mai profunde – ele se află în tradiția occidentală a tabloului – și vizează noua figură emblematică a celui care captează imagini, în special aceea a realizatorului cinematografic.”⁸

⁸ Victor Ieronim Stoichiță, *Efectul Sherlock Holmes*, Editura Humanitas, București, p. 14.

Cadrul reprezentat de ramă marchează nașterea unei noi paradigme culturale și vizuale odată cu Renașterea: este vorba despre apariția tabloului în sens modern. Aparatele optice care au interferat cu artele vizuale – cu pictura, în primul rând – în secolul al XVII-lea au prefigurat apariția și dezvoltarea ulterioară a aparatului de fotografiat, fapt ce va duce la apariția cinematografului. Mediile digitale reprezintă pentru cinematografie o nouă paradigmă, care deocamdată pare a ne reîntoarce la imaginație, la imaginea lăuntrică, prin posibilitatea fără limite de a picta efectiv pe ecran lucruri care nu au stat („realist” vorbind) în fața camerei de „luat vederi”, ci vin din „cinematograful intern” al autorului sau chiar din imaginalul colectiv.

„Obiectivul” s-a dovedit a nu mai fi „obiectiv” nici spre exterior, fiind atât de profund marcat de subiectivitatea privitorului spre interior și a privirii sale chiar spre privitor – Observatorul, care nu mai deosebește exteriorul de interior (realul de „realitatea” sa).

„E de ajuns să examinăm pe scurt punctele în care istoria picturii și preistoria cinematografului se intersectează pentru a înțelege importanța și modul inevitabil în care arta și mediile optice au tematizat tema voyeurului (...). În această preistorie a cinematografului, cutiile perspective, așa cum ni le-a transmis arta olandeză a secolului al XVII-lea, joacă un rol aparte. Aceste dispozitive dezvoltă evoluția tabloului olandez de interior, pe care-l traduc în trei dimensiuni.”⁹

Totodată, aceste cutii perspective – camera obscură – sunt atât pentru pictură, cât și pentru preistoria cinematografului un moment cu o semnificație crucială, asemănător întrucâtva apariției tabloului pentru istoria artei picturii, pentru că această inovație tehnică aduce odată cu ea o problemă care până atunci nu existase: cea a reprezentării mecanizate și a unei așa-numite mai târziu realități virtuale.

„Nu putem intra, merge, respira - pe scurt, nu putem trăi într-o cutie perspectivă, fiindcă realitatea pe care o propune este de ordin virtual, de o virtualitate care se oferă esențialmente privirii sau, ca să fim mai exacti, ochiului.”¹⁰

⁹ *Ibidem.* p. 16.

¹⁰ *Ibidem.*, p. 123.

Aceste prime imagini virtuale descoperă o temă, o problematică nouă, chiar dacă aceasta nu apare imediat admiratorului vrăjit al noilor artefacte. Noua temă apărută odată cu camera obscură este, cum vedem, *văzul în sine*, sau spectacolul pe care realitatea ni-l propune prin intermediul simțurilor. Modul în care are loc această „magie” devine o preocupare a artistului.



Figura 52 – *Cetățeanul Kane*, regie Orson Welles, 1940, studiourile R.K.O. Hollywood, California¹¹

Analiză de imagine (Figura 52)

Uneori în cadru sunt descrise anumite dimensiuni sau caracteristici ale spațiului care ulterior pot fi contrazise în scop expresiv (cu ajutorul construcției scenografice, al opticii folosite pe obiectivul aparatului de filmat

¹¹ <https://thelittlewhiteattic.blogspot.com/2018/09/citizen-kane-and-deep-focus.html> accesat la 04.03.2017

sau al unghiului de filmare). Alteori autorul construiește unghiuri „imposibile” cu ajutorul unei construcții speciale, dedicate (Citizen Kane, 1941, regia Orson Welles), așa cum ulterior de atâtea ori au folosit-o autorii de filme animate. Scenografia poate altera perspectiva reală folosind construcții specifice în platou sau în virtual (digital) pentru a picta imaginea dorită de autori – cea care exprimă cel mai bine intenția artistică.

Prezența celei de-a treia dimensiuni (atât fizic, cât și dramaturgic) este realizată prin construcția vizuală a cadrului. Deși cadrul nu cuprinde prea mult din elementele decorului, acestea sunt subliniate prin mișcarea personajului (Kane), care atrage ochiul în mod aproape involuntar, și prin iluminarea elementelor vizuale. Compoziția captează ochiul spectatorului, conducând atenția în mod subtil asupra stării personajului Kane. Supradimensionarea ferestrelor în raport cu eroul central al dramei ne comunică în mod subtil situația sa, sentimentele pe care le trăiește, problemele financiare prin care trece în momentul respectiv al dramei, care îl fac să se simtă mic.

Pentru Orson Welles sugestia spațiului este interesantă, aducând bogăție nu numai în plan vizual, dar în mod esențial în plan dramaturgic. Această adâncime de câmp creează un mediu stilistic vizual unic, obligând spectatorul să participe activ, să simtă, să perceapă ad personam, să studieze elementele scenografiei care – toate – au valoare dramaturgică, adăugând sens și subtilitate magistralei creații cinematografice.

Astfel, deși claritatea elementelor din imagine este un factor care șterge uneori impresia de spațialitate, această sugestie este recreată prin contraste între elementele din imagine: volume mari sau mici, contrast tonal, folosirea texturilor diferite, contururi mai tăioase sau mai difuze (focus diferențiat pe anumite elemente vizuale din compoziție).



Figura 53 – *Cetățeanul Kane*, regie Orson Welles, 1940, studiourile R.K.O. Hollywood, California¹²

Stop-cadrul de mai sus este parte dintr-un cadru care cuprinde o mișcare amplă în care aparatul pleacă de afară, unde îl vedem pe Kane tânăr, apoi se mișcă înapoi, spre interiorul pe care îl vedem mai sus – masa se desface pentru a face loc aparatului de filmat (desigur, asta nu este vizibil pentru spectator). Observăm că există detalii clare ale tuturor planurilor descrise în imagine. Kane tânăr este o prezență puternică, deși este vizibil doar pe fundal în timpul discuției de la masă, din prim-plan. Exteriorul este marcat de ninsoare, ceea ce potențează efectul perspectivei atmosferice și sugestia spațială. Este folosit același procedeu ca cel pe care l-am prezentat mai devreme: mișcarea personajului atrage ochiul spectatorului. Poziționarea vizuală a tânărului Kane încadrat de fereastră simbolizează din nou situația sa – este forțat, este îngrădit vizual, așa cum este îngrădită și libertatea sa de a decide.

¹² <https://cinemashock.org/2012/09/14/cinematic-composition-in-citizen-kane/> accesat la 04.03.2017



Figura 54 – *Cetățeanul Kane*, regie Orson Welles, 1940, studiourile R.K.O. Hollywood, California¹³

Acest cadru din *Citizen Kane* este un alt bun exemplu pentru ceea ce înseamnă adâncime de câmp – sugestie a celei de-a treia dimensiuni. Personajul uman este prezent în trei poziții (punctând spațial cadrul), cele despre care vorbește Bruce Block în „The Visual Story” ca fiind determinante pentru modul în care spectatorul „citește” spațiul într-o imagine bidimensională.

Prim-planul este marcat de contrastul puternic pe personajul Kane. Acesta este o prezență „grea”, dramatică, iar Jedediah este ceva mai „blând” iluminat, pentru a simți poziția acestuia atât din punct de vedere dramaturgic, cât și spațial. Interesant este că această imagine a fost obținută la printare (în copia standard finală) prin două treceri (impresiuni) de laborator ale peliculei, din cauza faptului că era foarte dificil de realizat această claritate extinsă folosind doar iluminarea din platou, iar în lipsa tehnologiilor digitale contemporane era imposibil de obținut un astfel de efect.

¹³ <https://www.presentationzen.com/.a/6a00d83451b64669e2014e8a405cd6970d-popup/> accesat la 04.03.2017

Descrierea spațiului poate fi și este îmbogățită când vorbim de cinematografie și etalonarea digitală, deoarece culoarea (alături de ton și contrast) adaugă spațialitate atunci când este folosită expresiv, prin utilizarea perspectivei cromatice, procedeu experimentat de mult timp în pictură. Perspectiva cromatică este asociată cu perspectiva atmosferică, în care spațialitatea este redată prin ton, culoare, contrast și variații ale luminanței pe planurile descrise în bidimensional.

Marele iluzionist Marie-Georges-Jean Méliès (8 dec. 1861 – 21 ianuarie 1938) e cu noi de la începutul cinematografiei și ne tot însoțește pe cale. Noul mod de a face film ne arată că, după ce cinematograful de acum peste o sută de ani ne-a oferit posibilitatea de a contempla mișcarea „înregistrată” – o primă străpungere în contemplarea temporalității, după ce prin montaj ne-a oferit alte perspective asupra duratelor și secvențialităților –, altă străpungere în înțelegerea timpului, acum e gata să ne arate cum se văd cele omenеști din a 4-a dimensiune, să-i zicem dimensiunea îngerilor care trăiesc într-un „prezent” continuu și pot accesa oricând situații, contexte expresive, dramatice. Ce *boost* ar da iluzionistul Georges Méliès VR-ului și AR-ului!

Analiză de imagine (Figura 55)

În imaginea următoare (Piero della Francesca) sunt prezentate două planuri – cel al personajului și cel al fundalului, reprezentat de peisaj. Personajul este prezent în prim-plan nu doar prin desen, ci și prin culorile puternice (roșul și culoarea pielii, care aparține tot spectrului cald). Contrastul tonal între elementele ce construiesc personajele este mare: haină neagră și mâneci ocru, păr negru și costum roșu. Câte un element, cum ar fi gulerul alb, colierul de perle, îmbogățește descrierea planului apropiat. Prin bogăția detaliului simțim apropierea, din textura materialelor veșmintelor percepem distanțele și spațiul. Fundalul, reprezentat prin culori din zona rece a spectrului cromatic, este mai difuz, textura este diferită prin redarea diferențiată a detaliului, subliniind distanța față de spectator.

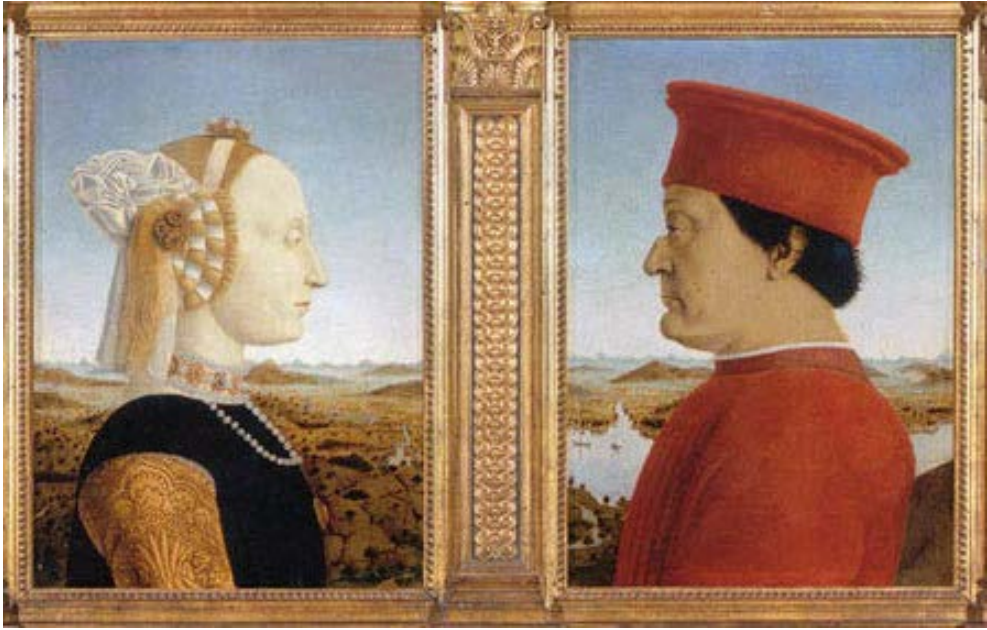


Figura 55 – Portretele Ducelui și Ducesei de Urbino,
Piero della Francesca, cca. 1473-1475, ulei pe panou de lemn,
47X33 cm fiecare, Galeria Uffizi, Florența, Italia

În cinematografie, această perspectivă atmosferică este des exploatată de autorii vizuali ai producției.

Vedem în imaginea din superproducția Hugo (regia Martin Scorsese, 2010) folosite aceleași principii pe care, cu sute de ani înainte, Piero della Francesca le folosisese în pictură. Fundalul este și aici colorat diferit, cu precădere în culori din spectrul rece, ceea ce creează senzația de distanță, de îndepărtat, și are o textură diferită de primul plan, subliniind poziția diferită a elementelor vizuale. Formele clădirilor, dimensiunea acestor clădiri și elemente de peisaj urban, raportate la personajul din primul plan, fac ca privitorul să perceapă imaginea cinematografică în același fel în care percepea pictura realizată cu secole înainte, pentru că planul mai apropiat are lumină din zona caldă, detalii precis descrise și diferite ca dimensiuni - forme masive, ușor de perceput și datorită diferențelor tonale mai mari.



Figura 56 – *Hugo*, regia Martin Scorsese, 2011,
Nickelodeon Movies, Graham King și Infinitum Nihil

Putem considera că omul, prin pictură, a învățat să descifreze limbajul imaginii (mai ales cel bidimensional), chiar în timp ce îl construia, iar această experiență îndelungată este una care se continuă în limbajul cinematografic, ce beneficiază de această îndelungată observație și contemplare.

11.

Concluzii

A vorbi despre dinamica formelor vizuale este o călătorie care nu poate fi tratată exhaustiv. Orice creație are un tip de dinamică proprie, prin care suntem invitați la rezonanță cu drama¹ pe care autorul o pune în scenă.

Până în secolul XX, contemplarea vizuală a mișcării are mai degrabă un caracter de sugestie „iconică” (nu străpunseserăm paradoxul mișcării săgeții în zbor). Până la apariția cinematografului, sugestia mișcării (elenism, manierism, baroc, curente de avangardă ale modernismului secolului XX, postmodernism) are calitatea de *emancipare*. Arta Egiptului antic, arta Greciei arhaice, arta bizantină sau medievală sunt arte cu caracter hieratic. Personajele înfățișate în arta acestor perioade și culturi aparțin unui *spațiu indivizibil*, cum spun sofștii, un spațiu din afara *Tim-pului* – sunt absorbite în *Eternitate*, unde timpul cronologic este abolit.

Secolul al XVI-lea invită mișcarea în scena artelor vizuale. Copernic și Galilei descoperă mișcarea planetelor în jurul Soarelui și aduc în conștiința umană imaginea Universului ca spațiu vast, infinit, în mișcare continuă. Europa este frământată de conflicte de natură religioasă și implicit politice. Protestantismul și învățăturile lui Martin Luther² declanșează nu doar o criză religioasă și politică, ci o adevărată criză a schimbării de perspective la nivel individual. Viziunea nu mai este una centrală și centrată geocentric. Spectatorul este invitat într-un spațiu complex, un spațiu scenografic, în care experimentează și contemplă *drama vizuală*.

¹ Termenul „dramă” provine din cuvântul grecesc care înseamnă „faptă” sau „act” (greaca clasică: δράμα, dramă), care este derivat din „eu făptuiesc” (greaca clasică: δράω, dráo). Cele două măști asociate dramei reprezintă diviziunea generică tradițională dintre comedie și tragedie. <https://en.wikipedia.org/wiki/Drama> / accesat la 03.03.2025

² https://ro.wikipedia.org/wiki/Martin_Luther/ accesat la 02.02.2025

Tehnologia face acum posibilă, în așa-zisele proceduri din „*extended cinematography*”, manevrarea de „obiecte/personaje”, împreună cu atribute neașteptate ale lor, nu numai legate de culoare, saturație, străluciri, ogindiri, dar – la limită – legate de gravitația aparentă, elasticitate și multe alte proprietăți ale realului aparent. Această direcție plastică (să-i zicem, prin extensie) se amplifică exponențial în noile creații folosind realitatea augmentată.

Filmul din mintea autorilor nu mai are neapărat nevoie de fizicalitatea decorurilor fotografiabile, rămânând doar ca o „*cosa mentale*”, un magic procedeu stilistic de ieșire din dimensiunile realului convențional spre virtualitatea onirică a gândului. Autorii care pot beneficia de (deocamdată scumpele) proceduri din „*extended cinema*”, chiar dacă nu au încă temele cele mai convingător și profund umane, pot exprima mult mai ușor „realitatea” din mintea lor, mai mult sau mai puțin „impresionantă și convingătoare”.

Astăzi avem tot mai multe reprezentări artistice *imersive*, filmul, cinematograful, fiind cea mai gustată, fiindcă jocurile (zise video) – hiper-teatralitatea virtuală – sunt încă la pubertate. În sala de cinema omul e imersat într-o realitate hipnotică tot mai susținută tehnic, astfel încât spectatorul-participant să-și rafineze interacțiunea *cu sine* (!) și cu mediul din vecinătăți. Este, indiscutabil, o prelungire a misterelor socioterapeutice eleusine (învățăm să ni se pară sau să nu ni se pară câte ceva). Învățăm, ne flexăm fricile, anxietățile în vecinătăți terestre, culturale, galactice, ideatice, ne însușim realități din ce în ce mai extinse. Ca un copil, spectatorul (ucenic) se joacă de-a senzațiile, emoțiile, sentimentele, simțămintele, atitudinile, posibile și de cele mai multe ori doar probabile.

Joseph Campbell consideră că:

„Creatorii de mituri ai vremurilor primitive erau echivalentul artiștilor noștri.”³

Freud crede și el că arta este o introspecție psihologică. Moyers⁴ vede artiștii hărăziți cu talent ca pe mistici cu capacități de clarvăzători

³ Joseph Campbell, Bill Moyers, *Puterea mitului*, Editura Trei, București, 2020, p. 134.

⁴ <https://ajp.psychiatryonline.org/doi/full/10.1176/appi.ajp.162.1.34>, accesat 14.05.2024.

capabili de a conecta simțul vizual propriu (către imaginal⁵, către interior) la energia cosmică.

Joseph Campbell apropie rolul artistului de cel al șamanului societăților tradiționale și spune că acesta asigură accesul la lumea spirituală, la mit și ritual, într-o formă vie reprezentată de imagine și act artistic. Campbell vorbește detaliat despre stările de conștiință alterate amintite de Moyers și despre transformare:

„Șamanul este persoana de sex masculin sau feminin care, în copilăria târzie sau în adolescență, are o experiență copleșitoare din punct de vedere psihologic, ce îl întoarce complet pe dos. E un fel de criză schizofrenică. Întregul inconștient se deschide, iar șamanul cade în el.

(...) Acest om a experimentat un cu totul alt tărâm al conștiinței! Cum s-ar zice, cei care trec prin aceste experiențe zboară.”⁶

Tehnologia contemporană oferă posibilitatea ca aceste experiențe să devină „realitate” proiectabilă în sala de cinema (echivalentul modern al templului sau peșterii și spațiului ritual) și uneori aproape experimentabilă interactiv în VR. Putem să ne punem visul în „realitate” și să explorăm propriile noastre dimensiuni interioare prin experiențe din ce în ce mai complexe, putem să ne scufundăm în visele altora, să le trăim până la nivel organic prin intermediul experiențelor VR sau prin noile forme de expresie *expanded cinema*⁷, sau să ne lăsăm vrăjiți în sala de proiecție cinematografică. Pare că niciodată visul nu a fost mai proiectabil, mai experimentabil și mai *real* ca astăzi prin intermediul cinematografului și al experiențelor *extended cinematography*. Ceea ce iluzionistul Georges Méliès a visat în zorii artelor ecranului, astăzi arată ca un vis premonitoriu. *Le voyage dans la lune* poate fi văzut ca visul premonitoriu despre călătoria cinematografiei către sufletul individual și colectiv, o invitație la transă, în care fiecare participant se scufundă într-un vis colectiv. Sfera artelor ecranului (accesând din ce în ce mai mult ecranul interior) strâns legate de cinematografie se lărgesc și se dezvoltă organic, cuprinzând forme de artă până acum nebănuibile, inundă scenele atâtor arte și continuă experiența picturii.

⁵ Maria Murgu, *De la Imagine la Imaginar și Imaginal*, Editura Universitară, București, 2021. Henri Corbin a introdus termenul în lumea academică, deși nu el l-a inventat. Termenul *imaginall* este inventat în Cambridge, în secolul al XVII-lea, în 1642, de către platonicianul Henry More în a sa *Psychodia Platonica* sau *A Platonick song of the Soul*.

⁶ Joseph Campbell, Bill Moyers, *Puterea mitului*, Editura Trei, București, 2020, pp. 134-136.

⁷ Gene Youngblood introduce termenul în 1970, în lucrarea *Expanded Cinema*.

Bibliografie

- Ailincăi, Cornel, *Introducere în gramatica limbajului vizual*, Polirom, Iași, 2010.
- Alberts, Joseph, *Interaction of colors*, Yale University Press, 2013.
- Aristarco, Guido, *Cinematograful ca artă*, Editura Meridiane, București, 1965.
- Baker, Robert; Ansel E. Adams, *The Negative, Ansel Adams Photography, Book 2*. Little Brown & Co.: Boston, 1995 (reprint), MA. ISBN 0821221868.
- Bazin, Andre, *Ce este cinematograful?*, Editura Meridiane, București, 1968.
- Băieșu, Sergiu, *Animația de la 2D la 3D*, Ed. UNATC Press, București, 2008.
- Bellantoni, Patti, *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*, Focal Press, 2005.
- Blair, P., *How to Make Cartoons*, Tustin, CA: W. Foster, 1980.
- Block, Bruce, *Visual Storytelling*, Second Edition, Focal Press, 2008.
- Bergson, Henri, *The Two Sources of Morality and Religion*, 1935.
- Button, Alain de; John Armstrong, *Arta ca terapie*, Editura Vellant 2014.
- Campbell, Joseph; Moyers, Bill, *Puterea mitului*, Editura Trei, 2020.
- Carabăț, Dumitru, *Spre o poetică a scenariului cinematografic*, Editura Fundației PRO, București, 1997.
- Crombie, Alistair Cameron, *Science, Optics, and Music in Medieval and Early Modern Thought*, Editura A&C Black, United Kingdom, 1990.
- Drugă, Ovidiu; Horea Murgu, *Elemente de gramatică a limbajului audiovizual*, Editura Fundației PRO, București, 2002.
- Eakin, Richard Marshall, *The Third Eye*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London, 1973.

Edwards, Betty, *Drawing on the Right Side of the Brain*, Penguin Putnam Inc., New York, 1999.

Encyclopedia of Animation Techniques, Booksales, ianuarie 2004.

Ellinger, Richard, *Color Structure and Design*, John Wiley & Sons. ISBN 0442239416.

Field, Syd, *The Foundation of Screenwriting*, Dell; Revised Expanded edition, June 10, 1984.

Flinn, Denny Martin, *How not to write a screenplay*, Lone Eagle Publishing Company, May 1999.

Flueckiger, Barbara, *Zur digitalen Animation von Körpern in Benjamin Button und Avatar*. In: Harro Segeberg (ed.) *Digitalität und Kino*, Translated from the German by Benjamin Letzler, 2011.

Frank, Thomas, Ollie Johnston, *Illusion of Life*, Disney animation, Disney Editon New York.

Fraser, Tom and Adam Banks, *Designer's Color Manual: The Complete Guide to Color Theory and Application*. Chronicle Books, 2004.

Giorgianni, Edward J.; Thomas E. Madden, *Digital Color Management: Encoding Solutions*, Addison Wesley, 1998.

Ghyka, Matila, *Filosofia și mistica numărului*, Univers Enciclopedic, 1998.

Goethe, Johann Wolfgang, *Despre teoria culorilor, Partea didactică*, Editura Economică, 2005, București.

Goethe, Johann Wolfgang, *Teoria Culorilor*, Editura Princeps, colecția Univers PSI, Iași, 1995.

Gunther, Leon. *The Physics of Music and Color*. Springer Science & Business Media, 2011.

Heiddeger, Martin, *Originea operei de artă*, trad. de Thomas Kleininger și Gabriel Liiceanu, București, Univers, 1979, ediția a II-a, București, Humanitas, 1996.

Hullfish, Steve, *The Art and Technique of Digital Color Correction*, Focal Press, 2008.

Hurkman, Alexis van, *Color Corrections Handbook*, Second Edition, Peachpit Press, United States of America, 2014.

Hockney, David; Gayford, Martin, *O istorie a imaginilor: De la pictura rupestră la ecranul de computer*, Pandora Publishing, 2017, București.

Itten, Johannes, *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*, John Wiley and Sons, 1961.

- Itten, Johannes; Faber Birren, *The Elements of Color*, John Wiley & Sons: New York, 1970, NY. ISBN 0471289299.
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, London, Studio Vista, 1970.
- Jack, Keith, *Video Demystified A Handbook for the Digital Engineer*, 3rd edition, LLH Technology Publishing: Eagle Rock, 2001, VA. ISBN 187870756.
- Kandinsky, Wassili, *Spiritualul în artă*, Editura Meridiane, București, 1994.
- Kandinsky, Wassili, *Point and Line to Plane*. Dover Publications, New York. ISBN 0486238083.
- Luscher, Max, *Four Color Person*. Simon & Schuster: New York, 1979, NY. ISBN 067124232.
- Lăzărescu, Liviu, *Culoarea în artă*, Polirom, 2015.
- Masson, Terrence, *CG 101. A Computer graphics Industry Reference*. Digital Fauxtopography Inc. 2007.
- Mașek, Victor Ernest, *Arta de a fi spectator*, Editura Meridiane, București, 1986.
- Mitry, Jean, *Esthetique et Psychologie du Cinema*, Ed. Universitaires, Paris, 1963.
- McGilcrist, Iain, *Stăpânul și emisarul său, creierul divizat și rolul emisferelor în modelarea culturală și evoluția societății occidentale*, Editura Herald, 2023.
- Nanu, Adina, *Vezi? Comunicarea prin imagine*, Editura didactică și pedagogică, 2018.
- Nelson, Joseph, S, *Fishes of the World*, John Wiley & Sons, Inc., 2006.
- Norretranders, Tor, *Iluzia utilizatorului, despre limitele conștiinței*, Editura Publica, 2009.
- O'Keeffe, Georgia; Alfred Stieglitz, *My Faraway One, Selected Letters of O'Keeffe and Alfred Stieglitz 1915-1933*, Yale University Press, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, 2011.
- Pastoreau, Michel, *Albastru-Istoria unei culori*, Editura Cartier istoric, Chișinău, 2006.
- Popescu, Gopo Ion, *Filme, filme, filme*, Editura Meridiane, București, 1963.
- Protter, Eric, *Pictori despre pictură*, Meridiane 1972.
- Rynck, Patrick (Patrick de Rynck), *How to Read a Painting: Lessons from the Old Masters*, Abrams, New York, 2004.
- Sacks, Oliver, *Ochiul minții*, Editura Humanitas, București, 2014.

- Sadoul, Georges, *Istoria cinematografului mondial de la origini până în zilele noastre*, Ed. Științifică, București, 1961.
- Schattschneider Doris, M.C. Escher: Visions of Symmetry, Editura Harry N. Abrams; Revised edition , 2004.
- Scott, Ian A., *The Luscher Color Test*, Random House, New York, 1969, NY. ISBN 0671731459.
- Soesman, Albert, *Our Twelve Senses*, Hawthorn Press, 1999.
- Steiner, Rudolf, *Arta și cunoașterea artei*, Triade, Cluj-Napoca, 2002.
- Stephen Gilligan, *Transa Generativă*, Editura PIM, Iași, 2016.
- Stoichița, Victor Ieronim, *Instaurarea tabloului*, Editura Meridiane, București, 1999.
- Stoichiță, Victor Ieronim, *Efectul Sherlock Holmes*, Humanitas, București, 2013.
- Stoichița, Victor Ieronim, *Scurta istorie a umbrei*, Editura Humanitas, București, 2000.
- Suchianu, D. I., *Cinematograful acest necunoscut*, Editura Dacia, Cluj, 1973.
- The Encyclopedia of Animated Cartoons*, Publisher: Checkmark Books, 3 edition, October 30, 2008.
- The Film Encyclopedia*, Publisher: Collins Reference, 6 edition, September 2, 2008.
- Vacche, Angela Dalle, *Cinema and Painting, How art is used in film*, University of Texas Press, 1996.
- Wright, Steve, *Digital Compositing for Film and Video*, second edition, Focal Press, 2006.
- Zwimpfer, Moritz, *Color, Light, Sight Sense: An Elementary Theory of Color in Pictures*, Schiffer Publishing, 1985.



Joseph Campbell spune:

„Creatorii de mituri ai vremurilor primitive erau echivalentul artiștilor noștri.”

Demersul acesta își propune să ajute la analiza și procesarea responsabilă (conștientă) a imaginilor.

Am jonglat cu formele și elementele de limbaj vizual în nenumărate moduri și am realizat nevoia unei sinteze, a unui dicționar prin care putem să comunicăm, să deslușim limbajul vizual atât de complex și multidimensional, să traducem din vizual atât cât putem în cuvânt și, poate, din cuvânt în vizual într-un mod care să creeze o expresie puternică.

A pune la dispoziția tinerilor profesioniști, în formare, sau pur și simplu dornici de a-și rafina sau confirma exprimarea artistică, un instrument de calitate celui oferit de Maria Murgu prin „Vocabularul imaginilor” reprezintă o șansă pentru comunitatea noastră profesională. Aceasta a fost convingerea noastră de la prima lectură a lucrării, a cărei publicare am susținut-o cu sentimentul că este un demers care ne onorează.

Documentată, inter-disciplinară, profundă, convingătoare și uneori surprinzătoare în enunț și concluzii, lucrarea reprezintă în egală măsură un îndrumar lipsit de didacticism pentru cei aflați la început de drum în arta imaginii și o referință la care profesionistul se poate întoarce oricând până în momentul în care simte că a asimilat informația, înglobând-o în propria exprimare artistică.

Florentin GHEORGHIU, Director General RomTek Electronics



ISBN: 978-606-37-2521-0