

SIMBIOZA CUVÂNT – SIMBOL – IMAGINE ȘI (RE)LECTURILE

Eva Monica SZEKELY

Abstract

In a way, **image** is the most popular concept lately, even more interesting than the concept of **text** itself. Our intention is to talk about text and image because in the previous number of the magazine we refereed also to a possible re-reading model based on the constructivist and holistic value of the image, in some conditions: this value must be educated, the advantages and the disadvantages must be negotiated because we are daily assailed by images in many situations.

In this way, the new curriculum and the new alternative text-books have a special chapter called: *Literature and other arts (performance, movie, TV, etc.)*. In spite of the fact that television is the most important *rival* of reading, as the studies show, it is very important to continue to educate *active imagination* for making an appropriate interpretation to image, and not only assisting to how they assail and dominate us.

1. Verbalul și vizualul

Avem impresia că toată lumea crede că trăim într-un univers în care nu mai primează cuvântul, ci imaginea. Această impresie se naște desigur din experiența fiecăruia dintre noi - avem altă perspectivă asupra lumii dacă stăm mult timp la televizor, sau dacă nu stăm - dar și dintr-o diferență obiectivă între texte și imagini. Și anume: textele ne sunt la îndemână, dar singur decidem dacă le deschidem sau nu, dacă le citim sau nu; imaginile, dimpotrivă, ne asaltează, și nu le putem refuza pentru că ele constituie o informație fundamentală despre lumea externă. A nu vedea lumea înseamnă a fi orb, a nu citi texte înseamnă a fi doar ignorant. Ne putem orienta ca turist într-o țară a cărei limbă nu o cunoaștem fără să citim textele acesteia, dar nu ne putem deloc orienta închizând ochii.

Cultura postmodernă *coboară în stradă*, prin urmare acesta este motivul pentru care în *jocurile intertextuale* recomandăm luarea în seamă a trecerii unei teme ori a unui motiv literar chiar și în “speciile” mass-media (“știri” despre drame ale iubirii, anunțuri matrimoniale, reclame și afișe cu mesaje subliminal erotice, chiar subversiv sexuale, emisiuni TV precum *Trădați în dragoste* ori *Din dragoste*). Prin *imaginea iubirii* se înțelege deci aici și percepția lumii exterioare. Nu altfel acționează asupra noastră și imaginea produsă de alți oameni: reclame, informație rutieră ori mass-media, monumente publice și, la urma urmei, tot ce este civilizație materială și obiect artistic. Este în același fel imposibil să nu percepem copacii și florile pe lângă care trecem precum casele și afișele despre următorul spectacol la Operă. Suntem acaparați de sutele de imagini (publicitare) ale străzii, imagini pe lângă care trecem de multe ori fără să apucăm să le “vedem”. Apelul lor mut ni se pare azi mult mai agresiv decât zgomotul străzii. Apelul, fie în sens de seducție, fie de vulgaritate: în ambele sensuri imaginile ne interpelează. Baudrillard avea dreptate: nu subiectul, ci obiectul seduce. Iar dintre obiecte, am adăuga, cele mute, imaginile, seduc mai adânc decât cele vorbitoare, textele. Ce stranie este intensitatea mută a lumii din jur, a

obiectelor, a caselor, a copacilor, a reclamelor publicitare cu aluzii obscene, chiar sexuale, mai mult sau mai puțin explicite. Comparația noastră șchioapătă însă în sensul în care nu textele ar trebui să le comparăm cu imaginile, ci cuvintele, fragmentele de conversație auzite în stradă, la știrile TV etc. Într-adevăr, este vorba despre patru nivele de comparație, nivele care apar și în cele trei + n (re)lecturi (1983, Nathan Kobler, *Dialogul vizual. O introducere în aprecierea artei*, pp. 49-86). (Re)lectura, investită cu funcția de *act de comunicare*, se organizează sistemic, pe cele trei + n niveluri, valorificând toate potențialitățile cunoașterii:

1. lumea realității perceptuale / nivelul percepției - auditivul și vizualul // imagine-ecran;
2. în al doilea rând, lumea realității conceptuale în cadrul acestora / mesajele umane intenționate, enunțuri verbale și /sau scrise // imaginea-oglină;
3. reacția personală la experiență printre cele de sus, acele imagini care sunt focalizate pe noi ca receptori oarecare, precum anunțul și afișul publicitar // imaginea gnoseologică;
4. comunicarea ordinii - imagini personale / personalizate precum o scrisoare, o fotografie, un portret făcut cuiva, o descriere, rezumat, rescriere parodică ori "serioasă", o imagine pentru o reclamă, pentru o prezentare de carte, un afiș ori un eseu personalizat materializat într-o imagine discursivă.

La fiecare dintre aceste nivele semnalele (neintenționate) și mesajele (intenționate) sunt organizate diferit : atât pe dimensiunea verbală cât și pe cea vizuală, cu cât ele sunt mai focalizate cu atât sunt și mai elaborate. Revenind la cele spuse anterior, este adevărat, totuși, că la fiecare dintre nivele ceea ce este produs pe canal vizual exercită un alt tip de apel decât ceea ce este produs pe canalul auditiv (verbal) la același nivel. Interpelarea vizuală este într-un fel mai puternică și într-alt fel mai confuză decât cea verbală. Mai puternică, în sensul că este vitală, informațional de neînlocuit, imposibil de refuzat fără a pierde o mare parte a orientării în spațiu; în acest sens voiam să spunem mai sus că imaginea, fie naturală fie culturală, ni se impune, ne domină, cu mult mai mult decât sunetul, sau enunțul verbal, a cărui eventuală pierdere, sau ignorare pare a avea un efect mai puțin dramatic (v. și mesajul filmului *Ce putem ști de fapt*).

Pe de altă parte, spuneam, sensul mesajului vizual este mai puțin clar decât cel al mesajului verbal. O explicație ar fi că verbalul cunoaște o așa numită dublă articulare, iar vizualul nu, sau nu în același fel. Un fonem nu are în sine sens, dar distinge sensul a două cuvinte când este înlocuit cu alt fonem: *c* înlocuit cu *d* distinge cuvântul car de dar. Pe de altă parte, un cuvânt are și sens propriu, mai mult sau mai puțin stabil, și capacitatea de-a schimba sensul unei fraze când este înlocuit cu un alt cuvânt: una înseamnă cumpăr o casă și alta cumpăr o masă. Este greu de găsit situații paralele în lumea imaginii. Care unități componente ale unui peisaj, de exemplu, au un sens independent, precum cuvântul într-o frază, și care nu, având doar o funcție distinctivă, precum fonemul? Prezența unei mori de vânt într-un peisaj olandez are un alt sens decât în textul lui Cervantes, sau a unui turn de biserică în depărtare, în vecinătatea cârciumei precum în textul *Moara cu noroc* a lui

Slavici ori la Caragiale modifică, desigur, într-un fel, sensul “tabloului” dar nu la fel de radical precum inversarea cuvintelor casă // masă în exemplul de mai sus. La fel, părul blond sau părul negru la un personaj modifică portretul acestuia, dar nu în așa măsură încât să putem vorbi de un alt tip de personaj. Mai general spus, verbalul folosește unități componente cu un sens prestabilit, vizualul nu, aici orice unitate componentă are sens numai în contextul respectiv, deși recunoaștem evident cutare contur drept o moară de vânt, sau un turn de biserică.

Ca exercițiu-joc vom putea cere elevilor să construiască un tabel, un joc figurativ prin care să pună în evidență avantajele (+) și dezavantajele (-) fiecărui tip de limbaj, verbal și / sau vizual, prin dezbateri constatându-se eficiența simbiozei lor și a necesității relecturii, a educării percepției asupra sensurilor ce traversează fiecare tip de limbaj. Literarul este o elaborare secundă în limbaj, la fel discursul politic, sau cel juridic, limbajul preexistând acestor genuri. Ce preexistă peisajului sau portretului? Culorile, contururile? Într-un fel poate că da, însă în nici un caz cu aceeași certitudine precum limbajul față de discurs deoarece “verde Veronese” există numai la Veronese și “albastru de Voroneț” numai la Voroneț. Nu putem decupa deci vizualul, sau picturalul, în unități componente cu același grad de autonomie a sensului precum o putem face în lumea verbalului. Prin urmare, nivelului vizual prim al (re)lecturilor îi corespunde în lumea mai curând un continuum de “forme de viață” folosite atât de dens încât sensul lor independent, dacă a existat vreodată, este acum irecognoscibil. Neexplicitate încă, netranspuse în limbaj verbal nonfigurativ, unor elevi și studenți nici nu le “spuneau” nimic fără mesajele verbale, abia după ce, prin exerciții repetate, le-am asociat cuvinte / sintagme, semne verbale. Prin urmare, doar după ce am ajuns să le completăm parțial am obținut imaginea –oglină și re-citatorii au realizat și s-au dumirit de valoarea lor aplicativă folosind-le ca tipuri de raționamente ori proceduri de argumentare sau de inferență (în propriile discursuri / eseuri). Fără doar și poate, problema transparenței sensului și a imaginii gnoseologice ține de re-cunoașterea spațiilor goale, a vidului și este rezultatul competenței de (re)lectură, care se educă în timp, cu modele, proceduri algoritmice și euristice repetate, prin exerciții-joc ce vor deveni apoi reflexe interpretative, aplicate nu numai textelor, ci oricărui discurs care proliferază asemenea elemente ce țin de imagine a devenit tot mai importantă în viața noastră cotidiană (film, specii din mass-media, talk-show, imagine publică / politică / civică, reclame publicitare, modă ș.a.).

Tele-vizualul

Interesant este și faptul că distincția de mai sus între **enunț verbal** și **imagine** se reproduce în mare parte în sectoare secunde sau terțe de informație. Putem mai ușor să renunțăm la lectura ziarelor despre ce se întâmplă în altă parte a lumii, sau la ascultarea buletinului de știri la radio, decât putem renunța să vedem imagini despre acel loc la televizor. Probabil pentru că aceste opțiuni reproduc în secundar ceea ce alegem în orientarea primară pe stradă: camera televiziunii este *ochiul teleportat dincolo*, pe când

de informația din ziar despre evenimentele de acolo ne putem dispensa (aparent) la fel de ușor precum de informația din ziar, sau de la radio, despre evenimentul de aici:

Vizualul	Textualul și auditivul
<ul style="list-style-type: none"> • fascinează pentru că ne transportă dincolo • dar și înghite, domină, și ne impune 	<ul style="list-style-type: none"> • par a raporta de aici ce se petrece <i>departe</i>, chiar când reporterul se deplasează la fața locului

Încercăm să arătăm care este pericolul de a se schimba structura gândirii care va fi bazată pe imagine, pericol iminent care ne paște în două-trei generații dacă un copil, încă de la doi-trei ani, își fundamentează vizual **imaginea despre realitate** și nu prin limbaj oral // scris. Prin urmare, ar fi de dorit limitarea acțiunii de a sta la televizor sau în alt *spațiu virtual* (jocuri pe calculator, vis ș.a.) din teama că suntem atrași într-o lume căreia nu-i aparținem, sustrăgându-ne lumii acesteia datorită fascinației pe care o are asupra naturii umane, în genere, noutatea, facilul, curiozitatea. Drogul televizorului derivă însă din ambiguitatea televiziunii: ceea ce vezi prin tele-portare nu este neapărat ceea ce există cu adevărat, ci este adesea *contrafăcut* (manipulare), *pus în scenă* (film) sau chiar *ireal* (cyberspace). Ceea ce numim **tele-viziune** este considerat “real” pentru că mecanismul percepției este identic celui utilizat atunci când vederea de aproape și verificarea autenticității este (relativ) ușoară. Tele-realul este însă echidistant cu privire la virtual și actual, percepția decorului real și a celui ridicat doar pentru filmare este aceeași, și la fel lucrează imaginarul nostru cu privire la cei ce se împușcă prin decor. Toată lumea uriașă a virtualului a crescut pe nesimțite din real pentru că cyberspațiul este, din punct de vedere vizual, același ca spațiul propriu zis (lăsăm la o parte micile diferențe). Iată de ce **a studia imaginea înseamnă, ca exercițiu-joc de (re)lectură**, nu numai a ne identifica cu ea, ci și a-i rezista limitele, a putea trăi în afara ei, adică **a o contempla din afară**, ceea ce noi am mai numit printr-o metaforă *observatorul* sau *starea de martor*.

2. (Re)lecturile și tipurile de imagini

Construcția etajată de sensuri într-un text devine transparentă doar pas cu pas și înseamnă combinare ierarhică de unități discontinue, până la obținerea *imaginii discursive*, ca într-un joc de puzzle sau lego, cum vom încerca să sugerăm mai degrabă în reprezentarea schematică de mai jos:

(Re)lectura	Nivel cognitiv	Nivel de referință	Tip de imagine
Logică - explicativă/pre-text/evocare/descoperire	senzorio-motor auditivul și vizualul	<i>lumea realității perceptuale</i> / scheme discursive, tabele, matrici semantice, câmpuri semantice în constelație, în rețea, modele de organizare a textului	imagine-ecran
Semantică - comprehensi-	rațional - mesajele umane	<i>lumea realității conceptuale</i> enunțuri verbale și /sau scrise //	imaginea-oglină

vă /text/ realizarea sensului	intenționate,		
Pragmatică - interpretativă/ reflecția	reflexiv - imagini care sunt focalizate pe subiect ca receptor oarecare,	<i>autoreferențialitate</i> - <i>reacția personală la experiență</i> precum anunțul și afișul publicitar	imaginea gnoseolog ică

Discurs (nou) / recreație / recombinare	existențial - imagini personale / personalizate	precum o scrisoare, o fotografie, un portret făcut cuiva, o imagine pentru o reclamă, pentru o prezentare de carte, un afiș personal materializat, o hartă subiectivă a lecturii, o hartă a personajelor ș.a.	imaginea discursivă
--	--	--	--------------------------------

De aici vine, probabil, deopotrivă impresia de putere, dar și de vag a vizualului, pe care o remarcam mai sus, din această densitate, cum îi spunea Nelson Goodman, adică din imposibilitatea de a izola din contextul tabloului o unitate componentă cu sens absolut independent (exceptăm desigur elementele emblematice, sau alegorice, precum atributele fixe ale unor s). Sunt desigur și alte explicații posibile pentru această relație dintre vizual și verbal, precum absența, sau **marea dificultate a conceptualului, a narativului sau a argumentării în vizual**, intenția noastră nu este însă de a insista asupra lor aici, devenind o deschidere spre noi discursuri semnificante, spre noi adânciri și aprofundări de sens în următoarele noastre (re)lecturi, o altă “poveste”, o nouă carte...

Funcțiile textului și ale imaginii

Reținând de-acum încolo pentru comparație numai textul și imaginea, ca forme elaborate conștient ale verbalului și vizualului, ce este comun și ce este diferit în funcțiile lor? Sorin Alexandrescu (2003), *Text și imagine. Relații încordate, și nu prea*, Conferință susținută la Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca) vorbea de cel puțin șapte funcții. Textul, ca și imaginea, se referă la lumea din afara lor (denotație), au un sens propriu, dar și unul asociat (conotație), pot reprezenta nu numai ceva din realitate, ci și din ficțiune, au încărcătură imaginară și pot funcționa și în spațiul virtual (cyberspace), nu numai în cel real, cum se poate “vizualiza” mai clar și în tabelul sintetic de mai jos. Observăm din tabel că este clar diferită funcția metadiscursivă, absentă, cum am văzut, la imagine, și funcția conceptuală, sau altfel spus, spirituală. În ceea ce o privește pe aceasta din urmă păreri, continuă autorul mai sus menționat, opiniile sunt împărțite atât din Vechiul Testament, care privilegia cuvântul și anatemiza imaginea (Să nu-ți faci chip cioplit), cât și din lumea bizantină: iconoclaștii considerau că o imagine finită nu poate reprezenta infinitatea lui Dumnezeu și ea trebuie deci evitată sau distrusă. În schimb, iconofiliile pledau pentru

păstrarea icoanei pentru că Isus însuși, coborând între noi, s-a întrupat, dublei lui naturi (divine și umane) corepunzându-i dubla natură a imaginii (materiale și imateriale, spirituale). Cum nu putem și nici nu dorim a discuta aici toate aceste funcții ne vom opri numai la funcția de reprezentare, înțelegând prin aceasta reprezentări atât reale, cât și ficționale sau virtuale.

Ce înseamnă faptul că o imagine modernă reprezintă ceva din afara ei, sau se referă la aceasta, sau că imaginea postmodernă doar prezentifică, sugerăm în jocul figurativ din tabelul următor:

<i>Textul</i>	<i>Imaginea</i>
1. referințe atât la lumea din afara lor (denotație), au un sens propriu, cât și la lumea interioară unul asociat (conotație); 2. pot reprezenta nu numai ceva din realitate, ci și din ficțiune; 3. au investire imaginativă și pot funcționa și în spațiul virtual (cyberspace), nu numai în cel real.	
4. funcția metadiscursivă 5. funcția conceptuală, altfel spus, spirituală //	6. funcția materială 7. funcția de prezentificare, prezență aici și transportare <i>dincolo</i> a subiectului
Vechiul Testament - privilegia cuvântul și anatemia imaginea	iconofili pledau pentru păstrarea icoanei pentru că Isus însuși, coborând între noi, s-a întrupat, dublei lui naturi (divine și umane)
viziunea modernă este traducerea laică deconectată de narațiunea iconografică dominantă discursivă - imagine	viziunea postmodernă – reconectată la narațiunea sacră dominantă imagistică - imagine cu
irecognoscibilă, deci nefuncțională - prezență a unei alterități necunoscute	valoare pragmatică, funcțională, fiind nu numai recunoscută, ci devenind <i>obiect de joc</i>

Cultura europeană pare obsedată de dubla codificare a mesajului, fie vizual fie verbal. Toate cele trei relații, logic posibile, dintre cuvânt și imagine au alternat în istorie: hegemonia cuvântului, cea a imaginii, sau analogia și interferența dintre ele, ca în epoca postmodernă. Către acest din urmă aspect sincretic și simbiotic ne îndreptăm și noi atenția prin includerea în modelul nostru a (re)lecturii tablourilor (manualele alternative permit acest lucru prin capitolul Literatura și celelalte arte, chiar inserând miniaturi ale tablourilor în cărți). Argumentele revin ciclic, dar cu nuanțe specifice de fiecare dată. Menționăm mai înainte conflictul dintre iconoclaști și iconofili, ca și faptul că pentru iconofili dubla structură a imaginii corespunde dublei structurii a lui Isus. Am adăuga acum argumentul că o icoană nu-l re-prezintă pe Isus, ci îl prezintă / îl prezentifică. Această mică, foarte subtilă diferență lingvistică – un simplu joc de cuvinte cu un prefix, re - este

teologic majoră. Dacă icoana îl prezintă, înseamnă că îl prezentifică, îl aduce între noi, îl face prezent. Comentând aceste dezbateri în cartea sa *Filosofia imaginilor* (1997, Jean-Jacques Wunenburger) remarca faptul că prin “prezentificare” icoana pierde funcția de referință propriu-zisă pe care o avea ca orice imagine. Icoana Sfintei Maria cu pruncul reprezintă o femeie cu un copil în brațe, dar ea nu trimite la o anumită femeie și la un anumit copil, precum referă de exemplu fotografia unei prietene care a născut de curând. Imaginea sacră nu seamănă cu originalul precum seamănă imaginea laică, fie pentru că originalul nu se poate reprezenta, dacă este vorba de Maria și Isus, fie pentru că pur și simplu asemănarea nu are importanță.

O icoană concepută în felul acesta este indirect referențială, ceea ce noi numim imagine discursivă / pseudo- / transreferențialitate. Cu alte cuvinte, reprezentarea unui model, a unui canon, a unei categorii de sens non individualizabile, non localizabile în timp și spațiu, mai bine zis nu în timpul și spațiul nostru uman, ci (pentru creștin) în eternitate, în cer, pentru noi un spațiu al indicibilului postmodern și al modernului inefabil de dincolo, al posibilului, al transparenței transcendentului (ceea ce noi am mai numit imaginea holografică).

Diferența dintre prezentare și reprezentare ar putea fi deci formulată în sensul că prima este o referință indirectă, mai bine zis categorială: nu referentul este vizat, ci lumea căreia îi aparține, realitatea lui, sau a ei, de alt ordin decât a noastră. Nu ce anume înfățișează exact această imagine este important, ci faptul că are capacitatea de a aduce această lume printre noi, de a o revela, de a produce o epifanie prin care ea izbucnește în lumea noastră. Acum poate fi mai ușor de înțeles de ce explicațiile și supraîncărcările conceptuale din primul capitol al lucrării noastre dădeau senzația de clar-obscur, aceasta fiind chiar tehnica imagistică prin care, lucrând cu umbrele lucrurilor, cu obiectul, nu facem altceva decât să facem culoare și ca să țâșnească lumina, sensul sacru, indicibilul. Oricât am căuta însă a le “prinde” în limbaj verbal, o altă muzică, a sferelor, limbaje tainice ale ființei și spațiile albe sunt semnele prin care acesta se comunică. Restul ... e tăcere!

Mai întâi categorialul înlocuind individualul, iar apoi individualul ieșind la suprafața categorialului, tocmai această dublă mișcare, mimetică pe de o parte, semiotică pe de alta, înseamnă simultana golire a imaginii de o referință verificabilă și umplerea ei de un sens recunoscut prin mimesis (Maria), dar indescriptibil complet pentru că nici o descriere (semiosisul) nu poate “prinde” o făptură, o prezență fundamental alta decât a noastră (autoreferențialul). Numai o “poveste” mitică, sacră poate explica cine, ce este această prezență, dar narațiunea se află în afara imaginii, deși o acompaniază ca suport iconografic. Imaginea, în sine, este vizualul pur, neancorată în referențial, ea manifestă o prezență liberă de noi, dar irumpând printre noi. La fel cum icoana este (pentru creștin) consubstanțială cu Dumnezeu, în sensul că Dumnezeu este în icoană, și discursul semnificant, limbajul ori jocul de limbaj este consubstanțial cu interpretul discursului. Dar ce anume este Dumnezeul din icoană / sinele interpretului nu icoana ne spune, pentru că ea nu poate să facă acest lucru, ci un corpus de informații aparte, ceea ce vom numi acel cum / tonalitatea discursului (gravă, nostalgică, critică, autocritică, parodică, ironică, aluzivă, admirativă, afectuoasă, aprobatoare // dezaprobatore, detașată, implicată ș.a.). Prin urmare, de aici vine consecința pe care am dezvoltat-o în enunțul cerând deci completarea cu enunțarea (modalizarea și argumentarea prin referenți și deictice, indici, raporturi și conectori, câțiva subliniați în eseu din aplicația anterioară). Ipoteza corelațiilor dintre moderni // postmoderni și raportul text // imagine privește

acest mod de a traduce sensul ascuns (moral, mistic, cosmotic) în sens pragmatic, funcțional (valori și atitudini psihologic-existențiale) pe care l-am încercat mai sus. Scopul său este chiar stabilirea unei legături între modul în care omul arhaic / modern vede funcția icoanei și modul în care un postmodern vede funcția imaginii. Ideea noastră este că există o continuitate între cele două atitudini, care s-ar putea exprima astfel: viziunea modernă este traducerea laică a celei creștine, în sensul că ea este deconectată de narațiunea iconografică; vizualul manifestă și la moderni o prezență, dar aceasta nu mai este doar indescrisibilă, ci și irecognoscibilă, deci nefuncțională, fiind pură prezență a unei alterități necunoscute. Dimpotrivă, pentru postmodern ea capătă valoare pragmatică, funcțională, fiind nu numai recunoscută, ci imaginea devine obiect de joc: “icoana”, imaginea transportă (aluziv, ironic, parodic ori altfel) deopotrivă sacrul și interpretul într-o lume posibilă. Să examinăm mai întâi cele două comentarii filozofice - v. Anexa 23, arhaic-modernul Mircea Eliade, Comentarii la Legenda Meșterul Manole // postmodernul Mircea Cărtărescu, Medicul și vrăjitorul).

Lumea modernă - Eliade, la fel cu Heidegger

Ce se întâmplă în lumea modernă? Începem cu un eseu al lui Mircea Eliade, *Comentarii la Legenda Meșterului Manole*. Eliade nu este un filosof “creștin”, deși anumite teze de-ale lui pot fi apropiate de o gândire a sacrului (cf. Sorin Alexandrescu, *Privind înapoi, modernitatea*). Vom compara cu ceea ce spune Heidegger despre opera de artă: afirmă mai întâi că o operă de artă nu reprezintă nimic existent mai înainte, cu toate că pare să o facă. Prin urmare, un lucru extrem de simplu, ultra-banal, ca niște bocanci pictați de Van Gogh, *Pantofii tragici* (există mai multe variante ale acestui tablou) în acest caz nu au funcția de reprezentare. Tabloul lui Van Gogh nu ne face să vedem ceva ce a existat înaintea lui, adică “acei bocanci”, scopul lui nu este nici să descrie “acești bocanci”. Cu alte cuvinte, se întâmplă exact ca în icoană: bocancii se află acolo, dar tabloul nu din acest lucru constă, după cum într-o icoană se află un bărbat, dar icoana nu pe acest bărbat îl descrie, ci aduce printre noi o **prezență**, pe Isus prezentat ca acel bărbat. Heidegger, de exemplu, construiește o întreagă teorie: tabloul lui van Gogh nu descrie, nu reprezintă un lucru, ci *face sensibil sensul unei unelte* - să zicem că bocancii sunt o unealtă, la fel ca orice material artistic (culoare, sunet, piatră, cuvânt). El arată funcția de bază a uneltei, esența ei anume aceea de a produce încredere, fiabilitate: pe bocanci te poți baza. Opera de artă prezintă sensul uneltei, îl prezentifică prin simbol, realizează o deschidere, o dezvăluire a unui existent, acordă **vizibilitate** și **transparență** la ceea ce mai înainte era ascuns. Tabloul lui van Gogh ne “învață” ori ne “arată” în sensul folosit de Wittgenstein, ce înseamnă o unealtă, el “vorbește”, nu unealta însăși (simbolul): noi, uitându-ne la o pereche de bocanci, nu înțelegem nimic, îi încălțăm și plecăm. O *imagine discursivă* (un tablou, un portret, un costum, un afiș, o reclamă ș.a.) dezvăluie, în consecință, un sens pe care nu-l poate dezvălui nici un lucru obișnuit, nici o unealtă reală, deși, într-un fel, o operă de artă este și o unealtă și un lucru, la fel ca un **simbol**. În mod similar, Eliade subliniază că **numai “pentru omul arhaic”** lucrează adevărul unui existent, se pune în acțiune, **se dezvăluie acel sens al jertfei**. Pentru toate acestea, există o expresie aproape intraductibilă, fapt prin care creația *dez-văluie*, ridică de sub văl / mister o întreagă lume căreia ea îi aparține, lumea originilor ei). În mod analogic, găsim aici o teorie extrem de apropiată de ceea ce se spunea despre icoane: opera de artă ar expune ceva care altfel nu se vede, ar dezvălui ceva altfel invizibil, ar descoperi ceva care înainte era *în-văl-uit*. Toată această interpretare reia în fond vechea temă a spiritualității imaginii, fără a numi însă

adevărul revelat ca adevărul sacru (creștin).

Lumea modernă - Gadamer

Textul, ca și imaginea, “imită” lumea, spuneau Platon și Aristotel, mai bine zis acțiunea umană, cum preciza Poetica acestuia din urmă, fie în sens narativ (diegesis), fie în sens de prezentare directă (mimesis), ca în teatru. Neutralitatea acestei constatări aristotelice contrazice critica imitației la Platon, mai ales în Republica, imitație învinuită de-a produce simulacre (și de aici, înțelegerea greșită a mesajului platonician interpretat drept inițiativă pentru alungarea artiștilor din “cetate”). Fără a putea intra în amănunte, să spunem că textul, ca și artele vizuale, reprezintă pentru cititor, sau spectator o idee pentru ceea ce ei nu pot percepe direct (cum ar fi asediul Troiei, sau ancheta lui Oedip cu privire la propriul său trecut). Reprezentarea implică prin definiție absența reprezentatului, dar reprezentantul nu este o copie a reprezentatului. Gadamer distinge între imagine originală și copie (cf. Sorin Alexandrescu) în sensul că a doua este imitația, mai mult sau mai puțin perfectă a primeia, ceea ce înseamnă că la originea procesului se află tot o imagine, percepția autorului (scriitor sau pictor), ori a martorului inițial, citat de ceilalți. Am putea spune atunci, într-o formulare mai modernă, că nu există un sens dat al evenimentului respectiv, ci numai un sens perceput, tribut ardecii perspectivei celui care percepe. Nefiind o imitație, imaginea, așa cum o vede Gadamer, s-ar sustrage decii criticii lui Platon.

Dar ce înseamnă imagine, în general? Ea poate fi sau mentală, sau publică, și mai ales în acest al doilea sens, a reprezenta un absent, continuă Gadamer înseamnă, atât în tradiția legală romană cât și în creștinism, a-i ține locul, a-l suplini, dar și a depinde de el, reprezentantul neputând lua decizii fără a-l consulta pe reprezentat (ceea ce este și sensul politic și legal modern). Imaginea depinde de referent decii dar nu în sensul imaginii din oglindă – în acest caz nu există distincție între ea și referent – ci în sensul de autonomie a imaginii și de relație mutuală între ea și referent. Prin urmare, pentru a ajunge la sensul cosmic al universului ca imagine o casei umanității, referentul este casa de exemplu, ori altă dată având ca referent granița dintre uscat și apă, universul devine chiar imaginea limitelor de demarcație între static // dinamic, văzut // nevăzut, terestru // cosmic ș.a., ori devine imaginea unui univers nelimitat dacă ne gândim la posibilități, dar și a unei închisori, din moment ce nu putem depăși anumite limite. În imagine, nu numai reprezentantul depinde de reprezentat ci și invers, în sensul că numai prin reprezentare accede reprezentatul la existență (de exemplu, tot casă, decii este și un hotel, un hangar, un coteț, pădurea). Sau, invers focalizat tot ceea ce aduce a casă și unde te simți ca acasă (adăpost / siguranță / confort / liniște // spațiu închis, limitat, ocrotitor) numai pentru că prin imaginea holistică ori holografică reprezentatul (casa) accede la existență (imaginea universală, arhetipul).

Mai mult, în cazul unei persoane publice (mediator, moderător de emisiuni TV, actor, negociator, ambasador, ministru, președinte ș.a.) aceasta trăiește pentru public ca imagine, nu ca individ real, ba chiar trebuie să se prezinte ca atare, la nivelul așteptărilor publice codificate în imaginea respectivă. Cu alte cuvinte, a reprezenta implică a se reprezenta. Iată, spusă din nou în termeni moderni, legătura indisolubilă între imagine și imago (mundi). Sau, altfel spus, iată cum a suplini sau a sta în locul (imagine fotografică) înseamnă și a suplimenta, a da spațialitate, orizont și / sau verticalitate (imagine holografică), imaginea este un minus (lipsa referentului), dar și un surplus de sens, ontologic, ca ființă, după Gadamer, sau pur semantic, după Derrida.

3. Corespondențe între hermeneutică și semiotică

Mai departe, *imaginea*, tot după Gadamer, nu este nici *semn*, nici *simbol*, ci are un statut intermediar. În fond, Gadamer prezintă în cheie hermeneutică ceea ce am văzut deja că Peirce făcuse în cheie semiotică prin triada *index*, *symbol* și *icon*, ultimul lui termen corespunzând celui de *image* (*construcție*) la Gadamer, o încercare de sinteză “imagistică” redând și noi mai jos:

Semnul	Imaginea	Simbolul
<ul style="list-style-type: none"> - este <i>pură referință la ceea ce este absent</i>; - un semn (rutier de exemplu “curbă periculoasă”) anunță, avertizează, atunci când nu o vezi încă; - există o distanță spațio-temporală pentru a lua o atitudine, până la efect (ai timp să frânezi, pentru a nu produce un accident); - <i>semnul</i>, care altfel nu atrage interesul în nici un fel, <i>este pură transparență</i> <p>casa - adăpost, acoperiș</p>	<ul style="list-style-type: none"> - altfel decât semnul, trimite la cel absent dar prezintă interes și prin sine; - putem astfel spune că fotografia unui prieten este luată într-un cadru “<i>caracteristic</i>” sau dintr-un unghi “<i>interesant</i>”, <i>adjectivale / calificativele / conotațiile</i> sugerând faptul că fotografia putea fi luată și în alt cadru, <i>necharacteristic</i>, sau dintr-un unghi <i>neinteresant</i> (implică alternative: opoziții / altă posibilitate ș.a.); - imaginea, altfel decât simbolul, nu este “<i>consubstanțială</i>” cu referentul, deși îl “<i>prezentifică</i>”; - aduce sensuri noi, ori îl particularizează în felul ei, independent de atitudinea privitorului; - liniște, siguranță, confort, pace, protecție // univers limitat, închisoare, insulă 	<ul style="list-style-type: none"> - trimite la cel absent, dar îl și “<i>prezentifică</i>”; - este consubstanțial cu referentul, acesta este cu noi în același timp cu simbolul la care ne uităm, sau pe care-l ținem în mână; - simbolul religios, precum o <i>icoană</i> a lui Isus care, pentru credincios, îl aduce pe Isus lângă sine ori - o <i>carte</i> care, pentru cititor, înseamnă a aduce personajul aproape de sine, empatizând cu acesta; - la fel cum icoana îl prezintă și nu îl reprezintă pe Isus, și cartea nu îl reprezintă pe personaj, ci îl prezintă; - <i>simbolul</i> prezintă / prezentifică <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD casa[casa] --> hangar[hangar] casa --> hotel[hotel] casa --> vizuină[vizuină] casa --> coteț[coteț] casa --> universul[universul] </pre> <p>Pământul, țara, satul ș.a.</p> </div>

Imaginea este *unică*, personalizată deci, la fel de inconfundabilă pentru privitor, pe cât este de inconfundabilă Venus a lui Botticelli, deși este o copie după Venus din Millo. *Imaginea*, după Gadamer, ar fi liberă de instituții, ceea ce credem că este fals dat fiind că ea funcționează tot datorită unor convenții culturale, sau artistice, precum Eco a atras atenția în legătură cu iconicitatea. Ambele serii de termeni au însă defectul de a corespunde

numai *imaginilor figurative* (ceea ce noi numim *imagine fotografică*) cele la care absentul este reprezentat în mod recognoscibil, ceea ce presupune deci atât familiaritatea privitorului cu referentul respectiv, cât și apartenența pictorului și a privitorului la aceeași cultură iconografică. Gadamer construiește întreg efortul interpretării pe cazul distanței istorice dintre pictor și privitor, este adevărat, dar nu se preocupă defel de *imaginile nonfigurative* ale postmodernității (ceea ce noi numim *imagine spațială, holografică*).

“Prezența” la Picasso și Brâncuși

Ce ar ”prezentifica” atunci o imagine postmodernă a simbolului sacru? O pânză de Picasso spre exemplu? Un “ceva” greu de definit, o stare de spirit, o prezență misterioasă, poate chiar aceea, tot inconfundabilă, a pictorului însuși? Să fie oare vorba, în acest caz precum și în acela mai general al picturii și al arhitecturii moderne, începând cu impresionismul, de “prezențe” neidentificabile, insondabile și irecognoscibile, la fel de puternice, dar confuze, precum alte categorii de sens inventate în modernitate, inconștientul lui Freud, subconștientul (colectiv) al lui Jung sau sacrul lui Rudolf Otto, acel *mysterium tremendum* despre care și Eliade îl simțea ca și cum ar irumpe în cotidian, devenit terțel tanic inclus al lui Basarab Nicolescu? Dar, cum spunea Wittgenstein, despre ce nu putem vorbi, trebuie doar să arătăm. Și Einstein dorea cu ardoare doar atât: să vadă / cunoască “gândul lui Dumnezeu”. Restul, spune acesta, sunt detalii...

Un fel de epifanie tulbure, dar zguduitoare pare a fi dimensiunea comună a tuturor acestor “prezentificări” în care “nu contează ce anume este reprezentat și prezentificat, ci faptul însuși că ceva vine spre ființă, accede la existență” (cum spunea Gadamer), este printre noi.

“Puternic, dar confuz”, tot așa cum ne exprimam și la început, distingând în general între imagine (puternică, dar confuză) și text, mai puțin dominant, dar mai clar. Gadamer nu zăbovește asupra imaginii literare, sau asupra diferenței dintre text și imagine (ceea ce ne preocupă pe noi aici). El remarcă numai că, așa cum imaginea vine spre ființă prin contemplare, teatrul prin spectacol și muzica prin execuție, și textul literar ființează prin lectură. Diferența ar fi numai că aceasta din urmă este solitară și privată, spre deosebire de celelalte (pictura, muzica) necesarmente socializate. De ce am făcut acest excurs prin imagine / pictură / muzică? Ut pictura poesis? Pentru că discursul literar prin deschiderea, spațializarea și verticalizarea sa este asimilabil artelor vizuale. Contemplarea, lectura și receptarea discursului-obiect simultane în (re)lectură, fac ca acesta să se manifeste, să existe nu numai ontologic, ci și pragmatic această dimensiune fiind comună tuturor artelor și mediilor în care ele funcționează.

5. Text și imagine în postmodernitate

Discursul / textul nu ar fi deci altceva decât imagine discursivă, al patrulea nivel al relecturii, (re)lectura n. În pofida cărui fapt, totuși, aveam uneori impresia că deosebirea ca tip de apel este totuși apreciabilă și depreciam imaginea în favoarea textului? Probabil pentru că ne situam în același teren ontologic, specific lui Heidegger și Gadamer, acum însă trecând în altul, modelul comunicativ-funcțional și practicile discursive privilegiind terenul semiotic. Ne interesează, altfel spus, nu atât prezentificarea în discurs, ci cum funcționează discursul, efectele de sens manifestate în planul comportamentelor care transportă și aduc mereu la suprafață valori, motivații, sentimente, cu un cuvânt conotațiile ființei ce se exprimă, (re)dezvăluind omului creativ acest nesecat izvor de

jocuri de limbaje sincretice (verbale, nonverbale și paraverbale, vizuale și auditive, în sinestezii și corespondențe). Poate că motivul acestei schimbări de atitudine este faptul că pe noi, cei venind din altă cultură decât Heidegger și Gadamer, și anume din aceea tardiv modernă și postmodernă, funcția de reprezentare ne interesează mai puțin pentru că ea realmente dispăre, sau este marginalizată în cultura postmodernă. Poate tot din acest motiv modul nostru de ne uita chiar la pictura renascentistă este și el altul. Forța expresivă, compoziția, plastica ne fascinează prin chiar clar-obscurul ei mai mult decât “speculația” – chiar în sensul lui Gadamer de joc de oglinzi între operă și privitor – cu privire la ființarea operei. Reducerea, sau chiar dispariția elementului figurativ în imaginea postmodernă accentuează, într-un fel, diferența dintre text și imagine, dar o și neutralizează într-alt fel.

Textul este ceva sensibil în sensul că îl citim, sau îl auzim, dar sensul lui este inteligibil, adică dincolo de ceea ce percepem vizual sau auditiv. Latura inteligibilă a cuvântului nu are legătură cu cea sensibilă; de la Platon (Cratylus) la Saussure ni s-a spus că legătura dintre cuvânt și referent ori sens este arbitrară. Supus unui mimesis sau diegesis (lecturat, citit, căci cel jucat, adică re-lecturat, investit cu imagine) cititorul trebuie să concretizeze el textul, în sensul precizat de Ingarden, adică să-și imagineze el cum ar putea arăta scena respectivă. Cititorul produce o imagine mentală a textului, adică traduce în sensibil sensul inteligibil, invers deci decât privitorul unei imagini care încearcă prin sensibil să pătrundă în inteligibil. Imaginea nu se realizează niciodată la propriu, ci doar la figurat. Oricât de descriptiv ar fi un text, cititorul niciodată nu va “vedea” la propriu scena descrisă, precum într-o imagine vizuală. În plus, Rifatterre remarcă în analiza poeziei faptul că dimensiunea verticală referențială a textului este sistematic minată de dimensiunea lui orizontală, textuală, trimiterea unui cuvânt la altul, a unei strofe la alta. Această problemă generală este accentuată în textul (post)modern, devenit complet autonom în sensul că renunță definitiv la reprezentare și se arată ca pur artefact, joc, virtualitate. Pactul funciar definitiv pentru oricare text realist - încrederea cititorului în narator - a dispărut. Dacă textul ficțional se adâncește în irealitate, se va spune că alte categorii de texte, precum reportajul, știrea, ancheta, dezbateră, ori metodele alternative precum portofoliul, proiectul, studiul de caz, dosarul critic rămân, dimpotrivă, tributare realului. Dimpotrivă, nu este așa. Spus foarte pe scurt, reluăm o teză a lucrării noastre pe care am mai exprimat-o în felurite chipuri, și anume că “realul” și “irealul” tind să se apropie în spațiul virtual al jocurilor de limbaj, cum vom argumenta în întregul capitol al patrulea al lucrării noastre.

Trei categorii de jocuri de limbaj dominante vom distinge, în acord cu dialectica modern // postmodern care se reunesc trialectic în arhaic-universalul arhetip. Imaginile actuale (cu care se “joacă” și noul curriculum național al “disciplinei in-disciplinate” Limba și literatura română) par a cunoaște o evoluție simultană dinspre jocuri nonfigurative sau imagini fictive - înspre jocuri figurative sau imagini “reale” atunci când sunt reclamă, afiș publicitar, afiș pentru prezentare de carte sau altă informație “serioasă”. Figurativitatea era o garanție a referinței, a faptului că în imagine referentul putea fi recunoscut, verificat, că imaginea se constituia deci în baza unei convenții cu privitorul / cunoscătorul. Dacă aceasta cade, nonfigurativul devine incontrollabil, iar ce e figurativ doar ca reclamă nu este neapărat adevărat, cum am văzut mai sus și cum știm mai toți, cel puțin o dată fiind poate “prînși” în mrejele manipulării prin mesajele subliminale ale unor reclame publicitare ori alte mesaje mediatice. Romanul realist și imaginea realistă erau ambele garantate prin figurativitate, fie prin trimitere la iconografie

ca un cod cultural general, fie prin secularizare la o iconografie “liberă”, la un canon al verosimilității, la recognoscibil. Imaginea (post)modernă este prin definiție nonreprezentativă, spune criticul american Michael Fried în *Modernist Painting and Formal Criticism* (1964), în timp ce Clement Greenberg susținea în *Modernist Painting* (1960) că principala trăsătură a postmodernității este reîntoarcerea pictorului la faptul fundamental că pânza este oricum bidimensională și nu are rost să mai întretină iluzia adâncimii, ci mai degrabă a transparenței verticalității. Prin jocurile de limbaj intertextuale, sincretice și parodice, jucăuse (muzică, dans, mim, pantomimă, happening) vom încerca să deschidem și noi spațiul comunității de (re)lectură spre educarea și nuanțarea stilului discursiv. Oricum am lua-o, prin riturile și ritualurile comunicative și de joc, prin regulile impuse și / sau negociate, “nonfigurativul decuplează imaginea de un sens recognoscibil, abstractizează sensibilul în sensul că îi conferă arbitraritate în raport cu un sens inteligibil presupus. Imaginea funcționează deci din ce în ce mai aproape de modul în care funcționează textul”, spune același Sorin Alexandrescu în conferința pe care am (re)lecturat-o audio-tele-vizual, prin video. Deși textul a rămas încă mai mult “figurativ”, creând un mimesis analog desfășurării faptelor din realitate, tocmai pentru că discursul, structural, trebuie concretizat de cititor, se deschide spre semiosis. În fond, abstractizarea, virtualizarea textului se produce mai târziu decât a imaginii, dar ambele se mișcă în aceeași direcție: imaginea discursivă, holografică, tridimensională, deschisă mereu reinterpretărilor, deci (re)lecturilor și semiozei i-limitate.

Sfârșitul reprezentării, moartea “teoriilor” și a “ideologiilor” înseamnă că pentru imagine, ca și pentru text, mai importante sunt valorile discursive, compoziționale, plastice, sugestia prin care imaginea prezintă, prezentifică ceva intens, dar nu recognoscibil și nu identificabil, poate chiar indicibil în ciuda sincretismului și a jocurilor de limbaje folosite. Expresionismul abstract, “picto-sculpturile” lui Frank Stella, sau extraordinarele instalații ale lui Bill Viola, prezentifică ceva, sunt în acest sens agresive, imperative, interpelative, am zice ilocutive și perlocutive în modul în care și enunțurile sunt ilocutive și perlocutive prin enunțare (mai ales în reclame). Am completa această impresie exprimată la început cu precizarea că, în absența oricărui cod iconografic, forța violentă a unora imagini, ca și seninătatea altora se dizolvă în pură prezență vizuală, noninterpretabilă. O asemenea concluzie nu trebuie, desigur, generalizată abuziv, nu orice artist actual poate fi pus sub acest semn. Ceea ce am vrut să arătăm a fost numai că există o convergență între (unele) dezbateri filosofice asupra imaginii și (unele) moduri de a practica imaginea și că ambele par a veni de foarte departe din cultura europeană, strict (post)modernă nefiind atitudinea ca atare, ci tratamentul vizualului: ruperea lui de un sens unic, obiectual.

4. Imaginea - modalitate de cunoaștere a textului / discursului literar

Spațiul literar, construit pe temelia ficționalității se autodefineste ca procesualitate internă a semnificațiilor, dezvăluind structura gnoseologică a intenționalității receptorului. Metamorfozele receptării transformă “starea de deschidere a textului” într-un **construct de semnificații** polivalente care-și așteaptă cititorul virtual în vederea construirii spațiului semantic.

Perspectiva lectorială multiplă, prin cele trei + n (re)lecturi, recuperează textul din mrejele finitudinii, investindu-l ca totalitate existențial-semantică, aflată într-un continuu proces de re-generare a sensurilor. Cunoașterea textului se desfășoară sub forma unui demers de investire semantică în care lectorul își asumă riscurile re-creației; în ipostaza de

autor virtual răstălmăcește starea originară a sensurilor, convertind scripturalul la vizual și desemnând vizualul drept instrument de dezvăluire a codurilor textuale. Clădirea semnificațiilor textului pe temelia vizualului se realizează pe niveluri de realitate psihologică, organizate ca modalități existențial-textuale care descătușează scripturalul de potențialitățile socio-culturale, revalorificându-le ca “sistem de comunicare vizuală”. Astfel, textul literar devine un complex psiho-social în care imaginea de-codifică își re-semantizează spațiul scriptural, configurând “orizontul de așteptare” al receptorului.

Interferența codurilor semantice (codul scriptural și codul vizual) definesc “spațiul lecturii” ca receptare polisenzorială; **imaginea**, ca entitate psiho-textuală, dez-mărginește înțelesurile, transformând structura internă a textului în realitate virtuală semnificată și semnificantă.

Imaginea, ca univers al semnificațiilor psiho-textuale, se ipostaziază în trepte ale cunoașterii, devenite, cum am văzut mai sus, trepte ale (re)lecturii și ale “realității”. În continuare, ca să ne susținem punctul de vedere, propunem *jocuri de limbaj alternative* metamorfozate după ofertele unor manuale care au atârnat mai mult balanța spre “noul”, mai vechi (re)creat continuu curriculum (Humanitas), în paralel cu tipurile de imagini pe care le-am enumerat:

Tipuri de IMAGINI / trepte ale cunoașterii	<i>JOCURI de LIMBAJ</i>
<i>Imaginea-ecran</i> (valorifică experiențele individuale, anticipând semnificațiile textului)	<ul style="list-style-type: none"> • Desenați o scenă dintr-un basm pe care l-ați citit și care v-a impresionat; • Prezentați locul unei posibile întâlniri cu personajul Goe; • Desenați un peisaj nocturn; • Realizați “portretul” în culori al codrului și al lunii; • Ipostaziați vizual imaginea “dor de moarte”; • Realizați “portretul” salcâmului din <i>Moromeții</i>, I, înainte și după tăiere; • Desenați decorul <i>nunții</i> pentru punerea în scenă a fragmentului (<i>Călin (file din poveste)</i>) din manual; • Desenați decorul <i>nunții</i> pentru punerea în scenă a fragmentului <i>alegoriei moarte - nuntă</i> din Miorița ș.a.
<i>Imaginea-oglină</i> (este prima etapă de observare a textului, ca reprezentare a indicilor textuali)	<ul style="list-style-type: none"> • Realizați portretul <i>Toamnei</i>, urmărind descrierea din text; • Realizați un <i>puzzle</i> cu ajutorul elementelor semnificative din fragmentul de text <i>Fram, ursul polar</i>, după Cezar Petrescu; • Realizați un <i>pliant</i> de prezentare a celor patru anotimpuri din <i>Pastelurile</i> lui V. Alecsandri // Coșbuc // picturile lui Tonitza; • Propuneți și alte <i>costume și roluri actuale</i> pentru personajul Goe; • Realizați <i>descrierea orașului București</i>, așa cum credeți că e văzut de Goe; • Realizați <i>ilustrația copertei I și a IV - a</i> pentru cartea <i>Creion</i>,

	<p>de Tudor Arghezi / poezia Carte frumoasă, cinste cui te-a scris ș.a.;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizați o “<i>invitație</i>” la nunta lui Călin și a fetei de împărat // Otiliei și a lui Felix; lui Alan și a Maitreyiei • Realizați <i>portretul</i> unui personaj preferat din romanul <i>Moromeții</i>, transformându-l în personaj postmodern. • Construiți <i>imaginile</i> pentru cele trei părți ale poemului <i>Călin (file din poveste)</i> de Mihai Eminescu, dându-le câte un titlu; • Desenați <i>costumele</i> pentru personajele din comedia <i>O scrisoare pierdută</i> și ▼
<p>Imaginea gnoseologică (descifrează și interpretează codurile textuale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - gândiți-vă în perechi la posibile puneri în spectacol; alegeți o muzică adecvată regiei; • Propuneți un <i>afiș pentru spectacolul Iarna / Primăvara</i> din a doua strofă a pastelului cu același titlu de V. Alecsandri; • Prezentați, prin intermediul unui desen, starea sufletească din timpul primei ninsori (așa cum reiese din text); • Motivează culorile alese și corespondențele; creează un ritm melodic adecvat stării descrise mai sus; • Imaginați-vă “grădina creației” în care locuiesc toți artiștii lumii; • Care este semnificația <i>creionului</i> (T. Arghezi) în contextul poeziei? De ce nu este un pix sau chiar o mașină de scris / un P.C.? • Realizați-vă <i>portretul</i> în calitate de mari <i>arhitecți</i> ai umanității. • Propuneți un desen pentru umanitatea creată de voi (prin analogie cu <i>Monastirea Argeșului</i>);
<p>Imaginea discursivă (redefinește lumea din perspectiva semnificațiilor textuale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desenați <i>prima carte a umanității</i> (<i>Creion</i> de Tudor Arghezi); • Realizați un <i>afiș</i> cu titlul “Salvați natura!”; • Propuneți un <i>afiș</i> pentru spectacolul “Nunta micilor viețuitoare”. Alegeți fragmente din texte literare din care să faceți un colaj; • <i>Schițați</i> reperele <i>peștelui celui mare</i> pe care vreți să-l prindeți în viața voastră (după <i>Iona</i>, de Marin Sorescu) • Realizați <i>portretul Oltului</i> ca personaj; (Geo Bogza) • <i>Ipostazați</i> într-un eseu drumul Oltului; • Construiți un <i>ghid turistic imaginar</i> al râului Olt. • Realizați <i>portretul cărții</i> scrise de “creionul” lui Tudor Arghezi; • Trasați liniile unui tablou despre <i>cum</i> se va schimba lumea după ce va citi <i>Marea Carte a Umanității</i>? • Ce meserii noi credeți că vor apărea peste 300 de ani?

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizați <i>portretul mirilor anului 2020</i> (plecând de la modelul propus în <i>Călin (file din povești)</i> de Mihai Eminescu); • Desenați <i>premiul cel mare</i> pe care vi-l doriți de la viață. (după <i>Două loturi...</i> de I. L. Caragiale sau <i>peștele cel mare</i> după <i>Iona</i>, de Marin Sorescu); • Realizați <i>afișul / reclama</i> pentru un posibil joc de noroc, ”Două loturi”, ”Loto 6/49” etc. • Realizați <i>portretul unui Goe postmodern</i> îmbrăcăminte, limbaj, ticuri ș.a.; comparați cele două ”fețe”) • Realizați o <i>prezentare a cărții / jurnalului vostru</i> pe care o veți publica după un moment al existenței voastre care v-a marcat profund ș.a.
--	---

(Re)lectura devine, astfel, o **rescriere** a codurilor interne ale textului din perspectiva indicilor vizuali, dar și o interpretare a spațialității originare a textului. ”Structura deschisă” a textului literar transformă nonliterarul în modalitate de receptare externă a semnificațiilor interne ale spațiului lingvistic. Cuvântul și imaginea construiesc ficționalitatea receptării, propunând multiple fețe ale interpretării, ca în nivelurile unui joc virtual. Jucătorul devine un lector virtual al textului literar care construiește semnificațiile textului pe temelia nonliterarului, utilizând strategii discursive ale imaginii, decodificarea semnificațiilor textuale realizându-se prin intermediul celor patru forme ale imaginii devenite trepte ale cunoașterii, *imaginea-ecran*, *imaginea-oglină*, *imaginea gnoseologică*, *imaginea discursivă*, fiecare dintre ele dominantă într-una dintre (re)lecturi, așa cum am arătat și mai sus.

Imaginea devine astfel efectul harului, al darului de a ”vedea” prin grija daimonului, cu o aripă îngerească și una diavolească. ”S-a spus mereu că îngerii sunt ”dublul” ceresc al omului. Suntem mereu însoțiți de ”modelul” nostru, de portretul nostru îmbunătățit. Și suntem - sau, în orice caz, ar fi bine să fim – într-un permanent dialog cu posibilul acestui portret. Îngerul oferă fiecăruia din actele noastre reperul epurei lui, adică desenul lui ideal. Lângă fiecare ”este”, îngerul așază un ”cum ar trebui să fie”. El conjugă neobosit, la optativ, curgerea vieții noastre, așa cum am face-o noi înșine, dacă am fi în condiția lui.” (2003, Pleșu, p. 28).

Miza acestor pagini este cuprinsă într-o afirmație relată în mai multe rânduri pe parcursul lucrării noastre: efortul globalizării modernității occidentale, efort politic, dar mai ales moral și social, care constă în a-l reduce pe Altul la Celălalt. Această reducere are sensul unei cuceriri și înglobări în sine a tuturor formelor de alteritate: în primul rând alteritatea dintre diferiți oameni, dar și alteritatea din lăuntru nostru, exotismul altor culturi, dar și alteritatea altor spații, chiar cosmice și (c)osmotice, sau a computerului / mașinii (de trăit, de gândit, de visat...). *Jocurile de limbaj* creatoare de imagini sunt expresia *altfel* a sufletului omenesc, virtualitățile lui, variantele mai limpezi, mai structurate ale identității sale. Prin urmare, a te perfecționa în jocurile de limbaj devine astfel, și un mod de a te iniția în cultura (vizuală) a lumii.

BIBLIOGRAFIE:

1. Alexandrescu, Sorin (2003), *Text și imagine. Relații încordate, și nu prea*, Conferință susținută la Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca;
2. Devitt, Michael, Sterelny, Kim (2000), *Limbaj și realitate. O introducere în filosofia limbajului*, Polirom, Iași;
3. Gadamer, Hans-Georg (2002), *Moștenirea Europei*, Editura Paralela 45, Pitești;
4. Gasset, Ortega Y. (1999), *Dezumanizarea artei*, Editura Humanitas, București;
5. Habermas, Jurgen (2001), *Conștiință morală și acțiune comunicativă*, Editura ALL Educațional, București;
6. Knobler, Nathan (1983), *Dialogul vizual. O introducere în aprecierea artei*, vol. I, București, Meridiane, cap. 3, Arta ca fapt de comunicare, pp. 49-86
7. ***, *LECTURA. Repere actuale* (2005), coord. Alina Pamfil și Monica Onojescu, lucrările Simpozionului național de Didactică a Limbii și literaturii române, ediția a V-a, Ed. Casa Cărții de Știință Cluj-Napoca;
8. Lyotard, Jean-Francois (2003), *Condiția postmodernă*, Editura Ideea Design Print, Cluj-Napoca;
9. Lupașcu, Ștefan (2000), *UNIVERSUL PSIHIC. Sfârșitul psihanalizei*, Institutul European, Iași;
10. Manoliu-Dabija (2001), *Context și inferențe în lectura activă*, Ed. Știință și tehnică, București;
11. Zlate, Mielu (coord.), (2001), *Psihologia la răspântia mileniilor*, Polirom, Iași;