

## ASPECTE METAREFERENȚIALE ÎN ARTELE VIZUALE *Metareferential Elements in Visual Arts*

**Odette ARHIP, Professor Ph.D.,  
Ecological University of București  
Cristian ARHIP, Assistant Professor Ph.D.,  
“George Enescu” University of Arts, Iași**

*Abstract: Painting, architecture, photography and film have gained an increasing aesthetic autonomy and hermeneutics in recent decades. That is due to the new perspective and research approach, namely the theory of meta-reference. Art offers itself as a topic for its own products and trans-medial approaches reveal meanings, connotations and important symbolic-mythological valences. The meta-reference term umbrella is used to cover the diverse manifestations of this phenomenon in various arts. The present contribution provides examples from the above mentioned arts, explains and comments on the connotations of these innovative approaches. "Piazza d' Italia" of New Orleans (architecture), paintings by Diego Velázquez (painting), photographic albums of Thomas Struth (photography ) and films by German-born Austrian film director, Michael Haneke (film) constitute the elements our analysis and comments are based on.*

*Keywords: arts, meta-reference theory, trans-medial approach.*

Aspirația spre originalitate are origini adânci în mentalul creatorilor doritori deopotrivă de libertate. Paradigma eroilor, ce se revendică de la Prometeu, este amplă, iar Faust reprezintă doar unul dintre exemplele ilustre, elocvente, incluse în aceasta. Dacă Hesiod lăuda șiretenia, perfidia și istețimea lui Prometeu, alți autori, printre care și părintele tragediei antice clasice, Eschil, îi elogiază, în capodopera păstrată dintre cele peste 90 de piese de teatru pe care le-a scris, „Prometeu încătușat/Prometheus desmotes”, curajul de a fura focul din care, practic, iau naștere „toate artele și meseriile” (Chevalier, J., Gheerbrant, A.; 1995, 129).

Prometeu a oferit oamenilor darul creației și rațiunea, fiind un erou civilizator. Etimologia numelui său conduce spre aceeași concluzie: în limba greacă, numele eroului înseamnă previziune, prudență pentru viitor, deși este prototipul omului răzvrătit care simbolizează, în primul rând, o revoltă a spiritului, nu una a simțurilor ori de insubordonare obstinată. Than și Li au fost primii oameni pe care titanul i-a învățat să vorbească, să râdă, „să umble drept și cu fruntea în sus”, împlinindu-și, astfel, dorința de a-l transforma pe om în semizeu.

Pe măsură ce a parcurs epoci și a experimentat diverse modalități estetice, omul-creator și-a amplificat aspirațiile și veleitățile. El este tot mai puțin interesat de categoria Frumosului ca o „valoare care este în obiect și care îi atestă ființa” (Dufrenne, M.; 1976, 37) cât și de „percepția fidelă” (Dufrenne, M.; 1976, 29) a unei opere de artă preexistente în lume prin raportare față de conștiință. Conștiința se recunoaște ca existentă într-o lume deja orânduită și cu o tradiție, dar apreciază că poate construi, prin imaginație și talent, o lume a dialecticii artelor și în care „noema” (relația dintre spectator și receptor) și „noeza” (relația dintre obiect estetic și opera de artă) se întrepătrund (Dufrenne, M.; 1976, 24). Inițierea în

această *lume estetică* se face, asemeni tuturor riturilor de inițiere, de asemenea prin străbaterea perdelei de foc ce desparte profanul de sacru (Chevalier, J., Gheerbrant, A.; 1995, 154). Creatorul își dorește puteri demiurgice mai mari și, revendicându-se de la predecesorul mitic Prometeu, construiește această „altă” lume, altfel combinată în sintagmatic, prin binecunoscuta jertfă de sânge pe care o cere orice construcție. Asemeni altui erou ancestral, Noe, creatorul face apel la forța fertilizatoare a sângelui – legenda spune cum Noe „s-a tăiat la deget pe când lucra corabia...” (Oișteanu, A., 1989, 96). Legenda românească are, bineînțeles, corespondent în altele din literatura universală ori, poate, ar fi mai corectă inversă – nu credem însă a avea vreo importanță întâietatea cronologică, ci liniile semantice de forță ce se regăsesc în toate aceste texte referitoare la canoane rituale pentru construcții speciale: „în timp ce lucrează ... , eroul demiurg se rănește ca urmare a comiterii unei/unor greșeli rituale” (Oișteanu, A., 1989, 98).

Cu toate acestea, amintim câteva texte legendare edificatoare pentru constanța motivului rănirii demiurgului. Astfel, unul dintre basmele germane culese de frații Grimm, *Gâsca de aur*, conține un moment similar – frații, ce încearcă să doboare un copac din pădure, se rănește cu secura la mână, deoarece au încălcat obiceiul ofrandei alimentare, adică nu au dat mâncare unui bătrân care le-a cerut acest lucru. Doar fratele cel mic, mezinul/Prâslea, care respecta ritualul, reușește să taie copacul, să construiască și să ia prințesa de soție. De asemenea, eroul mitic finlandez din *Kalevala* ignoră canoanele magico-rituale și este nevoit să înfrunte duhurile rele. Tot printr-un act nelegiuit, eroul grec Erysichthon a tăiat stejarul sfânt al zeiței Demetra și aceasta îl pedepsește prin înfometare/autodevorare, după cum relatează poetul Ovidiu în *Metamorfoze*. În aceeași paradigmă și printr-o mențiune într-un apocrif slavon, îl regăsim pe însuși copilul Isus înscris în paradigmă; el trece pe lângă un „templu păgân” și este rănit de o piatră. Isus dăruiește templul prin blestem și înalță un altul mai bun, „nu un lăcaș al diavolilor” (Oișteanu, A., 1989, 116). Printr-o asociere insolită, subliniem că, în mitologie și în folclor, aceeași pedeapsă se aplică nu într-o arhitectură în sens propriu, ci într-o „arhitectură cognitivă” (Coman, M., 2009, 258-259). Acolo unde omul simplu nu își poate explica un fenomen plasează un element fantastic ori o faptură imaginară care are menirea de a desluși un lucru ciudat. Pornind de la această remarcă, dintre toate creațiile imaginate în mentalul popular am ales Cățelul pământului/Câinele pământului/Orbetele pământului etc. care oferă și unica reprezentare psihopompă a câinelui, cunoscut, altfel, ca tovarăș și bun prieten al omului. Se spune și se crede că acest Câine al pământului mănâncă nasul unui mort în cazul în care acesta nu are în mână banul pentru a plăti trecerea în lumea de dincolo. Nu simbolistica animalului ne preocupă, ci recurența ideii de *dar ritualic* pentru a se desăvârși o faptă.

Am început și am insistat asupra acestor aspecte la debutul prezentului studiu, întrucât, în opinia noastră, avem aici o formă originală și originală de metareferință (Arhip, O., 2012, 123-129). Cel care dorește să creeze îndeplinește ritualul cu gândul și cu reprezentarea viitoare sale opere în minte, operă pe care și-o dorește perfectă și de durată. Chiar arta este subiectul acestui alt gen de artă: legende, datini, mitologii, creații folclorice. Ne-am dorit neapărat și un exemplu valabil și pentru cultura și civilizația română atunci când prezentăm forme ale metareferențialității în diversele arte ale timpurilor moderne ori ceva mai îndepărtate. Debutul cultural târziu al spațiului spiritual românesc ne forțează, cu tristețe, să

ne confruntăm cu o puținătate a exemplilor (existente doar în sfera literaturii și a picturii) și chiar cu o absență totală în celelalte domenii artistice, cel puțin până în prezent.

Revenind la obiectivul acestui studiu, anume de a prezenta diversitatea fenomenului metareferențial în câteva arte vizuale comentându-l, ne oprim asupra exemplului magistral oferit de arhitectură. Arhitectura modernă propriu-zisă s-a axat pe funcționalitatea elementelor componente și pe o simplificare elegantă a componentelor decorative care au fost caracteristice epocii baroce și celei romantice (Adorno, Th., 1967). Teza necesității ca arhitectura să vină în întâmpinarea privitorului și a celui care locuiește a fost pledată cu ardoare și pusă în practică magistral de arhitectul Charles Willard Moore în orașul New Orleans. Ideea de „casă în casă” pentru minoritatea italiană de acolo a rodit într-o interesantă piață cunoscută sub denumirea iconică Piazza d'Italia.

Spiritul și autoreferențialitatea arhitecturală se bucură de o sintagmatică eterogenă, foarte bogată și proiectată pentru un context de intensă epicizare în Piazza d'Italia. Proiectul lui Moore pornește de la constatarea multiculturalismului evident în exotica citadelă americană sudistă. Comunitatea italiană are o mare contribuție în acest sens și se cuvine a fi omagiată. Aceasta merita o agora modernă și care să amintească peisajul original prin elemente simbolice îmbinate inspirat. Pe de altă parte, economic vorbind, această construcție este un simbol al revitalizării și se opune tendinței anilor '70 când demolările erau masive și iraționale (Keazor, H., 2009, 324). Astfel, arhitectul „citează”, în jurul fântânii Sfântului Iosif, principalele cinci curente care au marcat tipurile de coloane existente în Antichitatea și Renașterea romană și italiană. Dorința de a îmbina materialul arhitectural cu fluiditatea plentiformă a apei este o constantă în proiectul lui Moore. Americanii au avut nevoie de un nou cuvânt în limba lor pentru a desemna ceea ce, tradițional, era o metopă – așadar, golurile de formă pătrată de deasupra arhitravei și dintre coloane sunt umplute de „wetopes”. În plus, spațiul fântânii și pavamentul colorat, ce o înconjoară, desenează *en gros-plan* cizma Peninsulei Italice.

Autorul a fost preocupat și de o dinamică diacronică, evoluând de la elementele antice spre oțelul, neonul, culorile tari și alte aspecte caracteristice pragmaticii epoci moderne. Din punctul nostru de vedere, un atribut special al acestei piețe este capacitatea de a fi populară și elitistă în același timp: poate intra oricine și este pentru toți locuitorii, vizitatorii, dar numai cine are cunoștințe culturale considerabile poate decoda toate metareferințele existente acolo și intenționate de Moore. Așadar, se poate ajunge la concluzia că o contemplare, ca și actul lecturii, „trebuie să ia în considerare toate aceste elemente, chiar dacă e puțin probabil ca un singur cititor să le poată stăpâni pe toate. De aceea, orice act de lectură este o tranzacție complexă între competența cititorului (cunoștințele despre lume pe care le deține) și acel gen de competență pe care un text dat îl postulează pentru a fi citit într-o manieră *economică* – prin aceasta înțelegând o manieră care sporește înțelegerea și plăcerea lecturii textului și care este susținută de context.”- s.a. (Eco, U., 2011, 51). Fără a ne dori o prezentare exhaustivă a componentelor pieței, subliniem ceea ce sunt, în opinia noastră, elemente originale și diferite semantic, dar cu o evidentă funcție metareferențială: jeturile fântânii „conturează” autoportretul arhitectului în centrul pieței, dar fundalul este dominat de citarea tabloului lui Giorgio de Chirico, *Gare Montparnasse – La Mélancolie du départ* (1914). Trimiterea este realizată prin plasarea celebrului turn cu ceas din tabloul menționat alături de alte motive

existente în spectrul pictorului italian suprarealist și exponent al „picturii metafizice” (sintagma îi aparține lui Guillaume Apollinaire).

Gramatica arhitecturală, propusă de *Piazza d'Italia* ori de *Maison Dick*, dovedește explicit și fără echivoc ca funcția metareferențială poate acționa eficient și cu neașteptate consecințe estetice în diversele arte vizuale, nefiind doar un privilegiu al cuvântului, al literaturii în general, în care s-a afirmat pentru prima oară.

Domeniul vizual mult mai vechi, cercetat și analizat, anume acela al picturii, ridică dificultăți de a alege exemple pentru metareferențialitate. Plecând de la „contradicția” vizuală a lui René Magritte, *Ceci n'est pas une pipe*, ca un exemplu explicit, pictura este generoasă în încercările de răspunsuri la întrebarea formulată de Calvin: „Care este raportul între semn și lucru semnificat?” (Stoichiță, V. I., 2012, 136). Imaginile-oglină (*Spiegelbilder*), răbufnirile iconoclaste ale Reformei, intertextualitatea sintagmatică din „cabinetele de amatori” (Stoichiță, V. I., 2012, 114) ce promovează tabloul-în-tabloul-în-tabloul, etc. nivelurile realului intră în competiție prin excelente paragone. Așadar, numai dacă pictura, ori sculptura, se autodefineste ca imagine „conștientă de caracterul său de imagine” poate accede la un alt statut existențial (Stoichiță, V. I., 2012, 129). Subiect de dezbatere secole de-a rândul, dar, mai ales, în timpul Renașterii, ideea de superioritate a unei arte a lăsat ulterior câmpul de dezbatere la dispoziția ideii de metareferențialitate. Din acest punct de vedere, interesul intertextual, saturația vizuală și belșugul gnoseologic se întâlnesc magistral în opera lui Vélazquez. Pânza sa celebră, *Las Meninas*, înglobează o multitudine de conotații, dar, în primul rând, scenariul picturii în sine. Pictorul domină implicit din fața tabloului pe care îl pictează, dar și paradoxal explicit din planul profund, pus în ramă – este plasat în cadrul ușii din spatele personajelor reprezentate. El creează și contemplă simultan. Autophoria este manifestă și vădită – nu se mai face apel la procedeul anamorfotic din *Ambasadorii* lui Holbein cel Tânăr ori din *Cuplul Arnolfini* al lui Jan van Eyck. Termenul *anamorfoză* a fost utilizat în artele plastice mai întâi, în jurul anului 1657 (Baltrušaitis, J., 1975, 88). Pentru a clarifica funcția și rolul interesant al acestei figuri, deopotrivă de stil și de logică, reproducem încercarea originală de a o defini: „Anamorfoza – cuvânt care apare în secolul al XVII-lea, dar se referă la combinații cunoscute anterior – răstornă elementele și principiile perspectivei: în loc de a o reduce la limitele vizibile, este o proiecție a formelor care le exagerează și o dislocare a lor, în așa fel încât ele se reconstituie numai când sînt privite dintr-un punct determinat. Procedeul este plăsmuit ca o curiozitate tehnică, dar el conține o poetică a abstracțiunii, un mecanism puternic al iluziei și o filosofie a realității factice.”<sup>1</sup> O cercetătoare pasionată în domeniu, Marta Petreu, care se autodefineste ca fiind „la vânătoare de sofisme” (Petreu, M., 2013, 8), explică mult mai succint procedeul citându-l pe Gustav René Hocke: anamorfoza este „... reprezentarea, printr-un desen deformat după anumite reguli, a unui model, care apare nedeformat [...] prin schimbarea unghiului de vedere.”<sup>2</sup>

Există însă, în *Las Meninas*, și alte elemente simbolice care conotează punerea în ramă a artei prin arta însăși: oglinda, ambrazura ușilor, ramele și tablourile de pe pereții reprezentanți în acel alt tablou (*tabloul în tablou*). În partea laterală, se observă chiar „un

<sup>1</sup> Baltrušaitis, J., (1975), „Anamorfoza sau magia artificială a efectelor miraculoase”, traducere de Paul Teodorescu, București, Editura Meridiane, p. 88.

<sup>2</sup> Citat *apud* Hocke, G. R., „Lumea ca labirint”, traducere de Victor H. Adrian, prefață de Nicolae Balotă, postfață de Andrei Pleșu, București, Editura Meridiane, 1973, p. 217.

negativ al tabloului”, un revers al acestuia – șasiul pentru tablou (Stoichiță, V. I., 2012, 345). S-a comentat, greșit în opinia noastră, despre orgoliul lui Vélazquez care e prezent în scena de la curte; dar prezența creatorului în obiectul artistic creat este veche și conduce asocierile până la Phidias (întruchipat pe scutul Minervei) ori până în perioada Renașterii. De data aceasta, Vélazquez adaugă un important sens modern: el își dorește să sublinieze poietica picturii (*opera in fieri*), facerea picturii, și dorința acesteia de a se explica și de a se introduce ca o referință de sine stătătoare. Același istoric și teoretician al artei evidențiază esența: „Dacă el a luat ideea oglinzii reflectante de la Van Eyck a fost pentru a-i inversa funcția: în ea se reflectă *pictura*, nu *realitatea* – s.a. (Stoichiță, V. I., 2012, 347). Apreciem că o intenție asemănătoare există și în acele pânze pictate de impresionisti, fauviști, post-impresioniști, cubiști etc. și care își înfățișează propriile ateliere de creație – „Matisse's Studio”, „Matisse's Studio in Venice”, „Picasso's Studio”, „Picasso's Studio in Cannes”, „Gauguin's Studio in Tahiti” etc. Nu evidența materială a tabloului, nu deciptarea sensurilor implicite, ci punerea în scenă a actului de a picta, a scenografiei actului creației, îl interesează pe artistul tot mai nemulțimit de limitele pe care i le impun marginile tabloului și dorește obsesiv să le suprimă ori măcar să fie considerate superflue. Timpul devoalării, „timpul popularității” a sosit (Liiceanu, G., 1985, 64); subliniem că această „popularitate” nu este, evident, un echivalent al vulgarizării - „... nu este vorba, deci, de a spulbera monopolul asupra unor informații neutre, dând satisfacție publică unei curiozități goale, ci de a exprima într-un limbaj natural probleme care ne implică într-un chip decisiv.”<sup>3</sup> În cazul picturii, creatorul își propune să fie propriul mediator în cadrul procesului de metareferențialitate. Așadar, opera de artă presupune, după cum se știe, constituirea unui public dotat cu o „judecată de gust” (Dufrenne, M.; 1976, 121) în care există un receptor-martor ce îmbogățește semantic opera prin observațiile și interpretările sale: „Pe măsură ce opera îmbătrânește, publicul său se extinde, orizontal și vertical totodată” (Dufrenne, M.; 1976, 125).

Domeniul fotografiei este la fel de preocupat de aceeași teorie și își dorește să înceteze să fie doar o modalitate de reproducere a unui obiect real sau de imitare a acestuia, apreciind că sensibilul este mai puternic decât forma, iar fotografia, în calitatea sa tot de operă de artă, îndeamnă, de asemenea, la percepere, la savurarea imaginii și a sensului estetic. Fotografiile din ultimele decenii nu mai sunt reproduceri, chiar dacă, la acest rezultat, nu a contribuit numai talentul fotografului, ci și tehnologia în mare măsură. Important este faptul că ideea și mesajul îi aparțin artistului. Astfel, Thomas Struth, un fotograf ce face parte din Grupul Școlii de la Düsseldorf, este cunoscut, în sfera tematică a metareferențialității, în special, grație a două proiecte ambițioase ce o implică: *Museum Photographs* (1987-2004) și *Making Time* (2007).

Fotografiile, din primul proiect, se străduiesc să surprindă relația perceptivă dintre vizitatorul-privitor, din marile muzee ale lumii, și opera de artă pe care o contemplă, dar și „arta spațiului” ce înconjoară tabloul și privitorul (Bantleon, K., Haselsteiner-Scharner, J., 2009, 356-357). Conceput, aparent, ca o insolită istorie a artei, proiectul este o metaizare indirectă a paradigmei semnelor vizuale. Se poate afirma *cum gruno salis* că al doilea proiect propune o replică fotografică la tabloul lui Vélazquez comentat de noi anterior. Fotograficul-artist realizează o replică polisindetică a Muzeului Prado. Ca în *Las Meninas*, tablourile sunt

<sup>3</sup> Liiceanu, G., „Filozofia și paradigma feminină a auditoriului” in „Viața Românească”, Anul LXXX, nr. 7/1985, p. 64.

expuse pretutindeni, dar nu sunt numai operele picturale canonice, ci și reproduceri fotografice, la scară foarte mare, între acestea și picturi încercându-se o cât mai corectă corelare prin gen, curent, stil, epocă, mod de percepție din partea privitorului încremenit în fotografie, dar și în istoria artei, sfidând timpul și canoanele.

Corelațiile, expresiile alternative, anastrofele și antifrazele, subsumate tradițional sferei literare, dobândesc autonomie și se încarcă de semnificații și de funcții, de data aceasta, în domeniul modern al artei fotografice. Anumite fotografii din cele două proiecte constituie modalități originale de creare a *mise en abyme*-ului ori a ceea ce se numește, în stilistică, parigmenon (Dragomirescu, Gh. N., 1972, 56-57). Parigmenonul vizual al lui Thomas Struth se concentrează asupra nucleului semantic al câmpului artistic: prezintă Salle Mollien, din Muzeul Luvru, prezintă tabloul lui Géricault *Pluta Meduzei*, immortalizează privitorii receptând estetic opera de artă, iar fotografatul, la rândul său, contemplă toate cele trei cadre, recompunându-le din perspectiva sa creativă și ideatică. Struth s-ar părea că e tentat de *argumentum ad baculum* (Petreu, M., 2013, 85): plasarea planului teoretic în fundal, deoarece este mai mult atras de simțuri, senzații, percepții care sunt capabile să îl transforme și pe receptorul fotografiilor sale într-o cutie de rezonanță care să amplifice ori să modifice sensurile intenționate *in fieri*.

Totodată, se trece de la un individual tipic al receptării la o expresie a sensibilității generale polivalente. Fotografia surprinde muzeul, galeria, opera de artă, multitudinea de reacții, ultimele fiind expresii metonimice ale interpretărilor. Ochiul, acest organ al percepției vizuale și al celei intelectuale (Chevalier, J., Gheerbrant, A., 1995, 362), este al fotografului și se identifică cu ochiul pictorului și cu acela al privitorului. Mitologic și simbolistic interpretat ca o dualitate prin care se poate privi timpul și veșnicia, dragostea și funcția intelectuală, ochiul înlesnește unificarea interioară a acestor dualități invocate de autori precum Silesius, Platon, Clement de Alexandria, Plotin, Sfântul Augustin etc. (Chevalier, J., Gheerbrant, A. 1995, 363-365). În sfârșit, prin ochiul aparatului de fotografiat, artistul se scufundă extaziat în Origini, devine conștient de o identitate prin apartenență și de o misiune prin ereditate creativă, validându-și prezentul cu ajutorul duratei printr-o comuniune cu un suflet mai adânc și mai vast, cu un ethos întemeiat.

Pe de altă parte, fotografiile au apreciat că, prin eforturile autoreferențiale și intermediare, au identificat și o modalitate de a reacționa, prin dialog, la ceea ce se cunoaște sub denumirea generică de pictură foto-realistă – exemplu: „Café Express”, ulei pe pânză din 1975, aparținând lui Richard Estes. Acest gen a fost demascat ca un simulacru al artei fotografice (Rajewsky, I. O., 2009, 163). Pentru a crea impresia de perspectivă ca într-o instantaneu fotografic, pictorul plasează în proximitate un spațiu reflectant prin care se întuesc contururi deformate, exact ca în iluzia optică a privirii într-o vitrină, geam, ușă etc. Restul reprezentării este extrem de fidelă, o copie a realității, obișnuindu-se să se afirme, despre acest gen, că excelează prin materialitate. De asemenea, accentul este pus pe redare, nu pe conținut (Rajewsky, I. O., 2009, 165). Acesta este unul dintre motivele principale pentru care, în teoria metareferențialității, se face distincție între cea bazată pe formă, respectiv, pe conținut. În concluzie, în acest ultim caz, este vorba, în principal, de o strategie care pleacă de la norme tradiționale, convenții și uzanțe de receptare pe care le încalcă ori le modifică pentru a obține efectul de metaizare.

În domeniul cinematografic, care se bucură de o incontestabilă popularitate și de un dinamism al evoluției mai accentuat, problematica metareferențialității devine mai complexă. Exemplificările le realizăm prin intermediul creațiilor regizorului austriac, de origine germană, Michael Haneke („Caché”, „Funny Games”, „Unknown Code”, „Amour”)<sup>4</sup>. Atracția de a anula frontiera estetică dintre ficțiune și realitate este omniprezentă în aceste pelicule.

În *Caché*, se întâlnește o mai subtilă exergă pentru autoreflexivitate (Arhip, O., 2013). Filmul începe cu imaginea statică a unei camere instalate pe strada cu denumirea Iris. Irisul este diafragma vizuală a ochiului care controlează cantitatea de lumină ce ajunge la retină. Privirea audienței este reprezentată metaforic prin casetele video și desenele primite de familia Laurent. Din punct de vedere mitologic, Iris era corespondentul feminin al lui Hermes, adică un mesager al zeilor. O altă exergă din același film este titlul *Brothers/Frații* care apare pe firma luminoasă a cinematografului unde merge, într-o după-amiază, Georges Laurent. Exerga în cauză face trimitere alegorică la mitul fraților Cain și Abel, reluat și reinterpretat în pelicula lui Haneke prin cuplul fraților vitregi G. Laurent – Majid.

În celălalt film al lui Haneke, *Funny Games*, dubletul de asasini, Petre și Paul, privește de câteva ori direct spre cameră, vorbind cu publicul și cu regizorul despre evoluția ulterioară a evenimentelor, despre obișnuitul happy-end care nu este însă avut în vedere în cazul lor. În plus, Paul dă înapoi filmul evenimentelor cu ajutorul unei telecomenzi, după aceea revenind brusc în actualitate. Din punct de vedere al semnificației biblice, Petru și Paul sunt martiri și simboluri ale căutării credinței adevărate și a cunoașterii. Această conotație este contrazisă de creația lui Haneke. La fel este răsturnat cursul previzibil al evenimentelor. Petru și Paul provoacă publicul la un joc al unei noi și imprevizibile desfășurări de întâmplări. Ei devin regizorii, dar și un fel de para-personaje ce evoluează într-un al doilea plan ficțional paralel. *Funny Games* propune opusul unui happy-end. Para-personajele se comportă anormal și au o înfățișare atipică (Arhip, O., 2013). Petru și Paul poartă costumele albe pentru jocul de golf și nu clasicele haine negre ale personajelor negative tradiționale, acest cod al vestimentației anunțând un joc ciudat cu noi reguli. Este un paradox asemănător cu jocul de cricket din *Alice în Țara minunilor*. Când cei doi atacă cu violență familia, chiar filmul devine o armă încărcată, iar privitorii sunt molestați într-un mod similar cu victimele. Para-caracterele cu rol regizoral încalcă toate regulile filmelor de acțiune și suspans; nu există nicio cale miraculoasă prin care se poate evada, nu există supraviețuitori, nu există justiție<sup>5</sup>. Filmul demontează modalitatea în care cinematografia prezintă problema violenței. Ei nu comit, practic, crime. În calitatea de regizori ai noului gen de film despre violență pe care ni-l oferă, ei omoară, elimină o categorie de personaje stereotipe, previzibile pe care nu le mai doresc prezente pe ecran. Se dorește dispariția unui element din paradigma eroilor cinematografici.

Recentul film *Amour* (2012), cu ajutorul căruia Haneke și-a adjudecat al doilea Oscar din carieră, prezintă varianta modernă a cuplului Romeo și Julieta la senectute. Dragostea și moartea, valorile supreme ale vieții, trebuie să fie împărtășite în cazul unei trăiri adevărate. Elementele intertextuale și metareferențiale, intenția de a trimite spectatorul spre opera

<sup>4</sup> O analiză detaliată, cu relevarea și a implicațiilor simbolice, mitologice, în filmele lui M. Haneke, Woody Allen, Ingmar Bergman, există în alte intervenții ale noastre – nu reluăm acele analize, ci ne rezumăm la o sinteză a aspectelor metareferențiale din aceste creații, aspecte ce servesc scopului acestui studiu.

<sup>5</sup> Cf. Arhip, O., *Aspecte metareferențiale în arta cinematografică – o perspectivă stilistică*, comunicare la Conferința Internațională *Lexic comun/lexic specializat. Limba română în timp și spațiu*, Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați, spre publicare în volum.

shakesperiană se găsesc în exerga vizuală a eroinei moarte înconjurată de flori asemeni Ofeliei. Aceeași imagine este emblematică și în drama apocaliptică a lui Lars von Trier, *Melancholia*, dar și în alte creații cinematografice. E un simbol consacrat, dar îmbogățit cu diverse conotații în timp. De asemenea, la fel ca în opera lui Shakespeare, Haneke propune o antiteză puternică între intimitatea romantică, plasată într-un prezent etern, și realitatea exterioară, tributară vremii și abrutizării (Arhip, O., 2013). Haneke păstrează semnificația inițială dorită de Shakespeare: o iubire perfectă, neîntinată de minciună și care învinge moartea. Ofelia și Julieta, la vârsta senectuții, primesc dovada absolută a dragostei. Durerea puternică, lăuntrică, neexteriorizată prin lacrimi și lamentații, e prezentă în toate aceste contexte artistice.

Filmul *Amour* este închis ermetic în cadrul intim, casnic, semănând mai mult cu o piesă de teatru, rolul și funcțiile regizorului revenindu-i personajului ce îl reprezintă pe soț. În ceea ce privește strict aspectul metareferențialității, s-ar putea spune că acesta este implicit în textul dramatic și, prin urmare, și în filmul lui Michael Haneke. Când facem afirmația, avem în vedere următoarele precizări ce îi aparțin unei specialiste în teatologie: „Textul este, la rândul său, condiționat de spectacol și în acest caz este oportună abordarea textului ca scriitură dramatică, producere orientată spre reprezentație. Scriind, dramaturgul se supune unor rigori dictate de prezența ghicită, niciodată uitată, a dublului destinatar – practicianul (regizorul, scenograful, actorul) și dincolo de acesta – publicul sublimat în prototipul de arhispectator, plasat la egala distanță de aceea ce s-ar putea numi perceperea insuficientă a valorilor textului în spectacol și excesul de lectură care atribuie obiectului percepției valori inexistente.” (Bălănescu, S., 1983, 21-22). Scenele naturaliste ale filmului sunt anihilate simbolic de finalul filmului care este echivalentul perfect al unității minimale din spectacolul dramatic și anume tabloul. Epanadiploza tabloului morții eroinei/eroilor condensează starea sufletească a cuplului și atmosfera cu care s-a familiarizat privitorul-spectator de la început.

Altă creație a lui M. Haneke, *Unknown Code* (2000), include tot o reinterpretare și o readucere în prim-plan a unui simbol faimos, a unui mit – Turnul Babel. Acesta simbolizează confuzia (Chevalier, J., Gheerbrant, A., 1995, 166). Filmul însuși este o diversitate narativă, existând mai multe povestiri care se intersectează, dar incoerent. Personajele sunt de diverse naționalități, din țări civilizate și din cele care aspiră la acest statut. Fiecare fir narativ aduce cu sine o limbă anume: franceza, româna, araba, sârba etc. Mesajul întregului film păstrează intactă semnificația mitului biblic: confuzia reprezintă pedeapsa divină aplicată omului pentru orgoliul nemăsurat, incapacitatea de a fi altruist și de a încerca de a-l înțelege pe semen. Personajele Maria și Amadou sunt ipostaze ale omenirii victimizate. Spre deosebire de *Amour*, Haneke oferă în acest film imaginea unei lumi moderne dezbinată, lipsite de iubire și înțelegere. Planurile narrative sunt neterminate și destinele neîmplinite. Plăcerea estetică este sublimată în perspectivele imprevizibile ale personajelor și ale planurilor narrative, imprevizibilitate contrazisă însă de înțelegerea organică a mesajului filmului.

În toate aceste filme, ecranul se comportă asemeni unei oglinzi moderne care evidențiază raportul dintre iluzie și adevăr, dintre ficțiune și realitate. De asemenea, camera de filmat poate fi considerată corespondentul cinematografic al ușii prin care noi, spectatorii, pătrundem în lumea ficțională. Relația dintre ficțiunea cinematografică și realitatea spectatorilor a devenit una meta-artistică.

## Bibliografie

- Adorno, Th. W. (1967), „Funktionalismus heute” in „Ohne Leitbild: Parva Aesthetica”, Frankfurt: Suhrkamp.
- Arhip, O. (2012), „Characteristics of Meta-Referential Discourse in Arts”, in „Philologica Jassyensia”, anul VIII, nr. 2 (16).
- Arhip, O. (2013), „Aspecte metareferențiale în arta cinematografică – o perspectivă stilistică”, comunicare la Conferința Internațională *Lexic comun/lexic specializat. Limba română în timp și spațiu*, Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați.
- Baltrușaitis, J. (1975), „Anamorfoza sau magia artificială a efectelor miraculoase”, București: Meridiane.
- Bantleon, K., Haselsteiner-Scharner, J. (2009), „Of Museums, Beholders, Artworks and Photography: Thomas Struth” in Werner, W., *Metarereference across Media*, Amsterdam: Rodopi, 2009.
- Bălănescu, S. (1983), „Dramaturgia cehoviană – simbol și teatralitate”, Iași: Junimea.
- Braniște, L. (2001), „Un principiu ordonator al sensibilității artistice - sacrul”, in “Cronica”, nr. 5/2001.
- Chevalier, J., Gheerbrant, A. (1995), *Dicționar de simboluri*, vol. I, II și III, București: Artemis.
- Coman, M., (2012), „Studii de mitologie”, București: Nemira.
- Corti, M. (1981), „Principiile comunicării literare”, București: Univers.
- Dragomirescu, Gh. N., „Mică enciclopedie a figurilor de stil”, București: Editura științifică și enciclopedică.
- Dufrenne, M. (1976), „Fenomenologia experienței artistice”, București: 1976.
- Eco, U. (2011), „Confesiunile unui tânăr romancier”, Iași: Polirom.
- Elsen, Al. B. (1983), „Temele artei”, București: Meridiane.
- Floria, F., (2007), „Acesta și acela. Dialogism și dialogic într-o retorică a alterității”, in *Analele Academiei Forțelor Terestre “Nicolae Bălcescu”*, Sibiu.
- Hocke, G. R. (1973), „Lumea ca labirint”, București: Meridiane.
- Keazor, H., (2009), „Jean Nouvel – Postmodernism and Meta-Architecture”, in Werner, W., „*Metarereference across Media*”, Amsterdam: Rodopi, 2009.
- Liiceanu, G., „Filozofia și paradigma feminină a auditoriului” in „Viața Românească”, Anul LXXX, nr. 7/1985.
- Oișteanu, A. (1989), „Motive și semnificații mitico-simbolice în cultura tradițională românească”, București: Minerva.
- Petru, M. (2013), „Jocurile manierismului logic”, ediția a II-a, Iași: Polirom.
- Rajewsky, I. O. (2009), „Form-Based Metareference as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon” in Werner, W., „*Metarereference across Media*”, Amsterdam: Rodopi, 2009.
- Stoichiță, V. I. (2012), „Instaurarea tabloului”, București: Humanitas.