ASPECTE METAREFERENŢIALE ÎN ARTELE VIZUALE
Metareferential Elements in Visual Arts

Odette ARHIP, Professor Ph.D.,
Ecological University of Bucureşti
Cristian ARHIP, Assistant Professor Ph.D.,
"George Enescu" University of Arts, Iaşi

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.

Aspiraţia 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 şiretenia, perfidia şi isteţimea lui Prometeu, alţi autori, printre care şi părintele tragediei antice clasice, Eschil, îi elogiază, în capodopera păstrată dintre cele peste 90 de piese de teatru pe care le-a scris, „Prometeu încătuşat/Prometheus desmotes", curajul de a fura focul din care, practic, iau naştere „toate artele şi meseriile" (Chevalier, J., Gheerbrant, A.; 1995, 129).

Prometeu a oferit oamenilor darul creaţiei şi raţiunea, fiind un erou civilizator. Etimologia numelui său conduce spre aceeaşi concluzie: în limba greacă, numele eroului înseamnă previziune, prudenţă pentru viitor, deşi este prototipul omului răzvrătit care simbolizează, în primul rând, o revoltă a spiritului, nu una a simţurilor ori de insubordonare obstinată. Than şi Li au fost primii oameni pe care titanul i-a învăţat să vorbească, să râdă, „să umble drept şi cu fruntea în sus", împlinindu-şi, astfel, dorinţa de a-l transforma pe om în semizeu.

Pe măsură ce a parcurs epoci şi a experimentat diverse modalităţi estetice, omul-creator şi-a amplificat aspiraţiile şi veleităţile. El este tot mai puţin interesat de categoria Frumosului ca o „valoare care este în obiect şi care îi atestă fiinţa" (Dufrenne, M.; 1976, 37) cât şi de „percepţia fidelă" (Dufrenne, M.; 1976, 29) a unei opere de artă preexistente în lume prin raportare faţă de conştiinţă. Conştiinţa se recunoaşte ca existentă într-o lume deja orânduită şi cu o tradiţie, dar apreciază că poate construi, prin imaginaţie şi talent, o lume a dialecticii artelor şi în care „noema" (relaţia dintre spectator şi receptor) şi „noeza" (relaţia dintre obiect estetic şi opera de artă) se întrepătrund (Dufrenne, M.; 1976, 24). Iniţierea în

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior"
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

această *lume estetică* se face, asemeni tuturor rituarilor de iniţiere, de asemenea prin străbaterea perdelei de foc ce desparte profanul de sacru (Chevalier, J., Gheerbrant, A.; 1995, 154). Creatorul îşi doreşte puteri demiurgice mai mari şi, revendicându-se de la predecesorul mitic Prometeu, construieşte această „altă" lume, altfel combinată în sintagmatic, prin binecunoscuta jertfă de sânge pe care o cere orice construcţie. Asemeni altui erou ancestral, Noe, creatorul face apel la forţa fertilizatoare a sângelui – legenda spune cum Noe „s-a tăiat la deget pe când lucra corabia..." (Oişteanu, A., 1989, 96). Legenda românească are, bineînţes, corespondent în altele din literatura universală ori, poate, ar fi mai corectă inversă – nu credem însă a avea vreo importanţă întâitatea cronologică, ci liniile semantice de forţă ce se regăsesc în toate aceste texte referitoare la canoane rituale pentru construcţii speciale: „în timp ce lucrează ... , eroul demiurg se răneşte ca urmare a comiterii unei/unor greşeli rituale" (Oişteanu, A., 1989, 98).

Cu toate acestea, amintim câteva texte legendare edificatoare pentru constanţa motivului rănirii demiurgului. Astfel, unul dintre basmele germane culese de fraţii Grimm, *Gâsca de aur*, conţine un moment similar – fraţii, ce încearcă să doboare un copac din pădure, se răneşte cu securea 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, reuşeşte să taie copacul, să construiască şi să ia prinţesa de soţie. De asemenea, eroul mitic finlandez din *Kalevala* ignoră canoanele magico-rituale şi este nevoit să înfrunte duhurile rele. Tot printr-un act nelegiuit, eroul grec Erysichthon a tăiat stejarul sfânt al zeiţei Demetra şi aceasta îl pedepseşte prin înfometare/autodevorare, după cum relatează poetul Ovidiu în *Metamorfoze*. În aceeaşi paradigmă şi printr-o menţiune într-un apocrif slavon, îl regăsim pe însuşi copilul Isus înscris în paradigmă; el trece pe lângă un „templu păgân" şi este rănit de o piatră. Isus dărâmă templul prin blestem şi înalţă un altul mai bun, „nu un lăcaş al diavolilor" (Oişteanu, A., 1989, 116). Printr-o asociere insolită, subliniem că, în mitologie şi în folclor, aceeaşi 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 îşi poate explica un fenomen plasează un element fantastic ori o faptură imaginară care are menirea de a desluşi un lucru ciudat. Pornind de la această remarcă, dintre toate creaţiile imaginate în mentalul popular am ales Căţelul pământului/Câinele pământului/Orbetele pământului etc. care oferă şi unica reprezentare psihopompă a câinelui, cunoscut, altfel, ca tovarăş şi bun prieten al omului. Se spune şi 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 recurenţa ideii de *dar ritualic* pentru a se desăvârşi o faptă.

Am început şi am insistat asupra acestor aspecte la debutul prezentului studiu, întrucât, în opinia noastră, avem aici o formă originară şi originală de metareferinţă (Arhip, O., 2012, 123-129). Cel care doreşte să creeze îndeplineşte ritualul cu gândul şi cu reprezentarea viitoarei sale opere în minte, operă pe care şi-o doreşte perfectă şi de durată. Chiar arta este subiectul acestui alt gen de artă: legende, datini, mitologii, creaţii folclorice. Ne-am dorit neapărat şi un exemplu valabil şi pentru cultura şi civilizaţia română atunci când prezentăm forme ale metareferenţialităţii în diversele arte ale timpurilor moderne ori ceva mai îndepărtate. Debutul cultural târziu al spaţiului spiritual românesc ne forţează, cu tristeţe, să

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior"
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

ne confruntăm cu o puţinătate a exemplelor (existente doar în sfera literaturii şi a picturii) şi chiar cu o absenţă totală în celelalte domenii artistice, cel puţin până în prezent.

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

Spiritul şi autoreferenţialitatea arhitecturală se bucură de o sintagmatică eterogenă, foarte bogată şi proiectată pentru un context de intensă epicizare în Piazza d'Italia. Proiectul lui Moore porneşte de la constatarea multiculturalismului evident în exotica citadelă americană sudistă. Comunitatea italiană are o mare contribuţie în acest sens şi se cuvine a fi omagiată. Aceasta merita o agora modernă şi care să amintească peisajul originar prin elemente simbolice îmbinate inspirat. Pe de altă parte, economic vorbind, aceasta construcţie este un simbol al revitalizării şi se opune tendinţei anilor '70 când demolările erau masive şi iraţionale (Keazor, H., 2009, 324). Astfel, arhirectul „citează", în jurul fântânii Sfântului Iosif, principalele cinci curente care au marcat tipurile de coloane existente în Antichitatea şi Renaşterea romană şi italiană. Dorinţa 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, tradiţional, era o metopă – aşadar, golurile de formă pătrată de deasupra arhitravei şi dintre coloane sunt umplute de „wetopes". În plus, spaţiul fântânii şi pavamentul colorat, ce o înconjoară, desenează *en gros-plan* cizma Peninsulei Italice.

Autorul a fost preocupat şi de o dinamică diacronică, evoluând de la elementele antice spre oţelul, neonul, culorile tari şi alte aspecte caracteristice pragmaticii epoci moderne. Din punctul nostru de vedere, un atribut special al acestei pieţe este capacitatea de a fi populară şi elitistă în acelaşi timp: poate intra oricine şi este pentru toţi locuitorii, vizitatorii, dar numai cine are cunoştinţe culturale considerabile poate decoda toate metareferinţele existente acolo şi intenţionate de Moore. Aşadar, se poate ajunge la concluzia că o contemplare, ca şi actul lecturii, „trebuie să ia în considerare toate aceste elemente, chiar dacă e puţin probabil ca un singur cititor să le poată stăpâni pe toate. De aceea, orice act de lectură este o tranzacţie complexă între competenţa cititorului (cunoştinţele despre lume pe care le deţine) şi acel gen de competenţă pe care un text dat îl postulează pentru a fi citit într-o manieră *economică* – prin aceasta înţelegând o manieră care sporeşte înţelegerea şi plăcerea lecturii textului şi care este susţinută de context."- s.a. (Eco, U., 2011, 51). Fără a ne dori o prezentare exhaustivă a componentelor pieţei, subliniem ceea ce sunt, în opinia noastră, elemente originale şi diferite semantic, dar cu o evidentă funcţie metareferenţială: jeturile fântânii „conturează" autoportretul arhitectului în centrul pieţei, 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 menţionat alături de alte motive

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior"
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

existente în spectrul pictorului italian suprarealist şi exponent al „picturii metafizice" (sintagma îi aparţine lui Guillaume Apollinaire).

Gramatica arhitecturală, propusă de *Piazza d'Italia* ori de *Maison Dick*, dovedeşte explicit şi fără echivoc ca funcţia metareferenţială poate acţiona eficient şi cu neaşteptate consecinţe 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 şi analizat, anume acela al picturii, ridică dificultăţi de a alege exemple pentru metarefenţialitate. Plecând de la „contradicţia" vizuală a lui René Magritte, *Ceci n'est pas une pipe*, ca un exmplu explicit, pictura este generoasă în încercările de răspunsuri la întrebarea formulată de Calvin: „Care este raportul între semn şi lucru semnificat?" (Stoichiţă, V. I., 2012, 136). Imaginile-oglindă (*Spiegelbilder*), răbufnirile iconoclaste ale Reformei, intertextualitatea sintagmatică din „cabinetele de amatori" (Stoichiţă, V. I., 2012, 114) ce promovează tabloul-în-tablou-în-tablou, etc. nivelurile realului intră în competiţie prin excelente paragone. Aşadar, numai dacă pictura, ori sculptura, se autodefineşte ca imagine „conştientă de caracterul său de imagine" poate accede la un alt statut existenţial (Stoichiţă, V. I., 2012, 129). Subiect de dezbatere secole de-a rândul, dar, mai ales, în timpul Renaşterii, ideea de superioritate a unei arte a lăsat ulterior câmpul de dezbatere la dispoziţia ideii de metareferenţialitate. Din acest punct de vedere, interesul intertextual, saturaţia vizuală şi belşugul gnoseologic se întâlnesc magistral în opera lui Vélazquez. Pânza sa celebră, *Las Meninas*, înglobează o multitudine de conotaţii, dar, în primul rând, scenariul picturii în sine. Pictorul domină implicit din faţa tabloului pe care îl pictează, dar şi paradoxal explicit din planul profund, pus în ramă – este plasat în cadrul uşii din spatele personajelor reprezentate. El creează şi contemplă simultan. Autophoria este manifestă şi 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 funcţia şi rolul interesant al acestei figuri, deopotrivă de stil şi de logică, reproducem încercarea originară de a o defini: „Anamorfoza – cuvînt care apare în secolul al XVII-lea, dar se referă la combinaţii cunoscute anterior – răstornă elementele şi principiile perspectivei: în loc de a o reduce la limitele vizibile, este o proiecţie a formelor care le exagerează şi o dislocare a lor, în aşa fel încît ele se reconstituie numai cînd sînt privite dintr-un punct determinat. Procedeul este plăsmuit ca o curiozitate tehnică, dar el conţine o poetică a abstracţiunii, un mecanism puternic al iluziei şi o filosofie a realităţii factice."[1] O cercetătoare pasionată în domeniu, Marta Petreu, care se autodefineşte 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."[2]

Există însă, în *Las Meninas*, şi alte elemente simbolice care conotează punerea în ramă a artei prin arta însăşi: oglinda, ambrazura uşilor, ramele şi tablourile de pe pereţii reprezentanţi în acel alt tablou (*tablou în tablou*). În partea laterală, se observă chiar „un

[1] Baltrušaitis, J., (1975), „Anamorfoza sau magia artificială a efectelor miraculoase", traducere de Paul Teodorescu, Bucureşti, Editura Meridiane, p. 88.
[2] Citat *apud* Hocke, G. R., „Lumea ca labirint", traducere de Victor H. Adrian, prefaţă de Nicolae Balotă, postfaţă de Andrei Pleşu, Bucureşti, Editura Meridiane, 1973, p. 217.

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior"
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

negativ al tabloului", un revers al acestuia – şasiul pentru tablou (Stoichiţă, V. I., 2012, 345). S-a comentat, greşit în opinia noastră, despre orgoliul lui Vélazquez care e prezent în scena de la curte; dar prezenţa creatorului în obiectul artistic creat este veche şi conduce asocierile până la Phidias (întruchipat pe scutul Minervei) ori până în perioada Renaşterii. De data aceasta, Vélazquez adaugă un important sens modern: el îşi doreşte să sublinieze poietica picturii (*opera in fieri*), facerea picturii, şi dorinţa acesteia de a se explicita şi de a se introduce ca o referinţă de sine stătătoare. Acelaşi istoric şi teoretician al artei evidenţiază esenţa: „Dacă el a luat ideea oglinzii reflectante de la Van Eyck a fost pentru a-i inversa funcţia: în ea se reflectă *pictura*, nu *realitatea* – s.a. (Stoichiţă, V. I., 2012, 347). Apreciem că o intenţie asemănătoare există şi în acele pânze pictate de impresionişti, fauvişti, post-impresionişti, cubişti etc. şi care îşi înfăţişează propriile ateliere de creaţie – „Matisse's Studio", „Matisse's Studio in Venice", „Picasso's Studio", „Picasso's Studio in Cannes", „Gaugain's Studio in Tahiti" etc. Nu evidenţa materială a tabloului, nu decriptarea sensurilor implicite, ci punerea în scenă a actului de a picta, a scenografiei actului creaţiei, îl interesează pe artistul tot mai nemulţimit de limitele pe care i le impun marginile tabloului şi doreşte obsesiv să le suprime ori măcar să fie considerate superflue. Timpul devoalării, „timpul popularităţii" 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 informaţii neutre, dînd satisfacţie publică unei curiozităţi goale, ci de a exprima într-un limbaj natural probleme care ne implică într-un chip decisiv."[3] În cazul picturii, creatorul îşi propune să fie propriul mediator în cadrul procesului de metareferenţialitate. Aşadar, opera de artă presupune, după cum se ştie, constituirea unui public dotat cu o „judecată de gust" (Dufrenne, M.; 1976, 121) în care există un receptor-martor ce îmbogăţeşte semantic opera prin observaţiile şi interpretările sale: „Pe măsură ce opera îmbătrâneşte, publicul său se extinde, orizontal şi vertical totodată" (Dufrenne, M.; 1976, 125).

Domeniul fotografiei este la fel de preocupat de aceeaşi teorie şi îşi doreşte 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 şi a sensului estetic. Fotografiile din ultimele decenii nu mai sunt reproduceri, chiar dacă, la acest rezultat, nu a contribuit numai talentul fotografului, ci şi tehnologia în mare măsură. Important este faptul că ideea şi mesajul îi aparţin artistului. Astfel, Thomas Struth, un fotograf ce face parte din Grupul Şcolii de la Düsseldorf, este cunoscut, în sfera tematică a metarefenţialităţii, în special, graţie a două proiecte ambiţioase ce o implică: *Museum Photographs* (1987-2004) şi *Making Time* (2007).

Fotografiile, din primul proiect, se străduiesc să surprindă relaţia perceptivă dintre vizitatorul-privitor, din marile muzee ale lumii, şi opera de artă pe care o contemplă, dar şi „arta spaţiului" ce înconjoară tabloul şi 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. Fotograful-artist realizează o replică polisindetică a Muzeului Prado. Ca în *Las Meninas*, tablourile sunt

[3] Liiceanu, G., „Filozofia şi paradigma feminină a auditoriului" in „Viaţa Românească", Anul LXXX, nr. 7/1985, p. 64.

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior"
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

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

Corelaţiile, expresiile alternative, anastrofele şi antifrazele, subsumate tradiţional sferei literare, dobândesc autonomie şi se încarcă de semnificaţii şi de funcţii, de data aceasta, în domeniul modern al artei fotografice. Anumite fotografii din cele două proiecte constituie modalităţi originale de creare a *mise en abyme*-ului ori a ceea ce se numeşte, 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 Gérricault *Pluta Meduzei*, imortalizează privitorii receptând estetic opera de artă, iar fotograful, la rândul său, contemplă toate cele trei cadre, recompunându-le din perspectiva sa creativă şi 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 simţuri, senzaţii, percepţii care sunt capabile să îl transforme şi pe receptorul fotografiilor sale într-o cutie de rezonanţă care să amplifice ori să modifice sensurile intenţionate *in fieri*.

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

Pe de altă parte, fotografii au apreciat că, prin eforturile autoreferenţiale şi intermediale, au identificat şi o modalitate de a reacţiona, prin dialog, la ceea ce se cunoaşte sub denumirea generică de pictură foto-realistă – exemplu: „Café Express”, ulei pe pânză din 1975, aparţinând 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 promixitate un spaţiu reflectant prin care se intuiesc contururi deformate, exact ca în iluzia optică a privirii într-o vitrină, geam, uşă etc. Restul reprezăntării este extrem de fidelă, o copie a realităţii, obişnuindu-se să se afirme, despre acest gen, că excelează prin materialitate. De asemenea, accentul este pus pe redare, nu pe conţinut (Rajewsky, I. O., 2009, 165). Acesta este unul dintre motivele principale pentru care, în teoria metareferenţialităţii, se face distincţie între cea bazată pe formă, respectiv, pe conţinut. În concluzie, în acest ultim caz, este vorba, în principal, de o strategie care pleacă de la norme tradiţionale, convenţii şi uzanţe de receptare pe care le încalcă ori le modifică pentru a obţine efectul de metaizare.

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior”
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

În domeniul cinematografic, care se bucură de o incontestabilă popularitate şi de un dinamism al evoluţiei mai accentuat, problematica metareferenţialităţii devine mai complexă. Exemplificările le realizăm prin intermediul creaţiilor regizorului austriac, de origine germană, Michael Haneke („Caché", „Funny Games", „Unknown Code", „Amour")[4]. Atracţia de a anula frontiera estetică dintre ficţiune şi realitate este omniprezentă în aceste pelicule.

În *Caché*, se întâlneşte 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 audienţei este reprezentată metaforic prin casetele video şi 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 acelaşi film este titlul *Brothers/Fraţii* care apare pe firma luminoasă a cinematografului unde merge, într-o după-amiază, Georges Laurent. Exerga în cauză face trimitere alegorică la mitul fraţilor Cain şi Abel, reluat şi reinterpretat în pelicula lui Haneke prin cuplul fraţilor vitregi G. Laurent – Majid.

În celălalt film al lui Haneke, *Funny Games*, dubletul de asasini, Petre şi Paul, priveşte de câteva ori direct spre cameră, vorbind cu publicul şi cu regizorul despre evoluţia ulterioară a evenimentelor, despre obişnuitul 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 semnificaţiei biblice, Petru şi Paul sunt martiri şi simboluri ale căutării credinţei adevărate şi a cunoaşterii. Această conotaţie este contrazisă de creaţia lui Haneke. La fel este răsturnat cursul previzibil al evenimentelor. Petru şi Paul provoacă publicul la un joc al unei noi şi imprevizibile desfăşurări de întâmplări. Ei devin regizorii, dar şi un fel de para-personaje ce evoluează într-un al doilea plan ficţional paralel. *Funny Games* propune opusul unui happy-end. Para-personajele se comportă anormal şi au o înfăţişare atipică (Arhip, O., 2013). Petru şi Paul poartă costumele albe pentru jocul de golf şi nu clasicele haine negre ale personajelor negative tradiţionale, acest cod al vestimentaţiei anunţând un joc ciudat cu noi reguli. Este un paradox asemănător cu jocul de cricket din *Alice în Ţara minunilor*. Când cei doi atacă cu violenţă familia, chiar filmul devine o armă încărcată, iar privitorii sunt molestaţi într-un mod similar cu victimele. Para-caracterele cu rol regizoral încalcă toate regulile filmelor de acţiune şi suspans; nu există nicio cale miraculoasă prin care se poate evada, nu există supravieţuitori, nu există justiţie[5]. Filmul demontează modalitatea în care cinematografia prezintă problema violenţei. Ei nu comit, practic, crime. În calitatea de regizori ai noului gen de film despre violenţă pe care ni-l oferă, ei omoară, elimină o categorie de personaje stereotipe, previzibile pe care nu le mai doresc prezente pe ecran. Se doreşte dispariţia unui element din paradigma eroilor cinematografici.

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

[4] O analiză detaliată, cu relevarea şi a implicaţiilor simbolice, mitologice, în filmele lui M. Haneke, Woody Allen, Ingmar Bergman, există în alte intervenţii ale noastre – nu reluam acele analize, ci ne rezumăm la o sinteză a aspectelor metareferenţiale din aceste creaţii, aspecte ce servesc scopului acestui studiu.

[5] *Cf.* Arhip, O., *Aspecte metareferenţiale în arta cinematografică – o perspectivă stilistică,* comunicare la Conferinţa Internaţională *Lexic comun/lexic specializat. Limba română în timp şi spaţiu,* Universitatea „Dunărea de Jos" din Galaţi, spre publicare în volum.

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior"
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

shakesperiană se găsesc în exerga vizuală a eroinei moarte înconjurate de flori asemeni Ofeliei. Aceeaşi imagine este emblematică şi în drama apocaliptică a lui Lars von Trier, *Melancholia*, dar şi în alte creaţii cinematografice. E un simbol consacrat, dar îmbogăţit cu diverse conotaţii în timp. De asemenea, la fel ca în opera lui Shakespeare, Haneke propune o antiteză puternică între intimitatea romantică, plasată într-un prezent etern, şi realitatea exterioară, tributară vremii şi abrutizării (Arhip, O., 2013). Haneke păstrează semnificaţia iniţială dorită de Shakespeare: o iubire perfectă, neîntinată de minciună şi care învinge moartea. Ofelia şi Julieta, la vârsta senectuţii, primesc dovada absolută a dragostei. Durerea puternică, lăuntrică, neexteriorizată prin lacrimi şi lamentaţii, 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 şi funcţiile regizorului revenindu-i personajului ce îl reprezintă pe soţ În ceea ce priveşte strict aspectul metareferenţialităţii, s-ar putea spune că acesta este implicit în textul dramatic şi, prin urmare, şi în filmul lui Michael Haneke. Când facem afirmaţia, avem în vedere următoarele precizări ce îi aparţin unei specialiste în teatrologie: „Textul este, la rândul său, condiţionat de spectacol şi în acest caz este oportună abordarea textului ca scriitură dramatică, producere orientată spre reprezentaţie. Scriind, dramaturgul se supune unor rigori dictate de prezenţa ghicită, niciodată uitată, a dublului destinatar – practicianul (regizorul, scenograful, actorul) şi dincolo de acesta – publicul sublimat în prototipul de arhispectator, plasat la egala distanţă de aceea ce s-ar putea numi perceperea insuficientă a valorilor textului în spectacol şi excesul de lectură care atribuie obiectului percepţiei valori inexistente.” (Bălănescu, S., 1983, 21-22). Scenele naturaliste ale filmului sunt anihilate simbolic de finalul filmului care este echivalentul perfect al unităţii minimale din spectacolul dramatic şi anume tabloul. Epanadiploza tabloului morţii eroinei/eroilor condensează starea sufletească a cuplului şi atmosfera cu care s-a familiarizat privitorul-spectator de la început.

Altă creaţie a lui M. Haneke, *Unknown Code* (2000), include tot o reinterpretare şi o readucere în prim-plan a unui simbol faimos, a unui mit – Turnul Babel. Acesta simbolizează confuzia (Chevalier, J., Gheerbrant, A., 1995, 166). Filmul însuşi este o diversitate narativă, existând mai multe povestiri care se intersectează, dar incoerent. Personajele sunt de diverse naţionalităţi, din ţări civilizate şi 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 semnificaţia mitului biblic: confuzia reprezintă pedeapsa divină aplicată omului pentru orgoliul nemăsurat, incapacitatea de a fi altruist şi de a încerca de a-l înţelege pe semen. Personajele Maria şi Amadou sunt ipostaze ale omenirii victimizate. Spre deosebire de *Amour*, Haneke oferă în acest film imaginea unei lumi moderne dezbinate, lipsite de iubire şi înţelegere. Planurile narative sunt neterminate şi destinele neîmplinite. Plăcerea estetică este sublimată în perspectivele imprevizibile ale personajelor şi ale planurilor narative, imprevizibilitate contrazisă însă de înţelegerea organică a mesajului filmului.

În toate aceste filme, ecranul se comportă asemeni unei oglinzi moderne care evidenţiază raportul dintre iluzie şi adevăr, dintre ficţiune şi realitate. De asemenea, camera de filmat poate fi considerată corespondentul cinematografic al uşii prin care noi, spectatorii, pătrundem în lumea ficţională. Relaţia dintre ficţiunea cinematografică şi realitatea spectatorilor a devenit una meta-artistică.

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior”
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)

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 metareferenţiale în arta cinematografică – o perspectivă stilistică", comunicare la Conferinţa Internaţională *Lexic comun/lexic specializat. Limba română în timp şi spaţiu,* Universitatea „Dunărea de Jos" din Galaţi.
Baltrušaitis, J. (1975), „Anamorfoza sau magia artificială a efectelor miraculoase", Bucureşti: 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 şi teatralitate", Iaşi: Junimea.
Branişte, L. (2001), „Un principiu ordonator al sensibilităţii artistice - sacrul", in "Cronica", nr. 5/2001.
Chevalier, J., Gheerbrant, A. (1995), *Dicţionar de simboluri,* vol. I, II şi III, Bucureşti: Artemis.
Coman, M., (2012), „Studii de mitologie", Bucureşti: Nemira.
Corti, M. (1981), „Principiile comunicării literare", Bucureşti: Univers.
Dragomirescu, Gh. N., „Mică enciclopedie a figurilor de stil", Bucureşti: Editura ştiinţifică şi enciclopedică.
Dufrenne, M. (1976), „Fenomenologia experienţei artistice", Bucureşti: 1976.
Eco, U. (2011), „Confesiunile unui tânăr romancier", Iaşi: Polirom.
Elsen, Al. B. (1983), „Temele artei", Bucureşti: Meridiane.
Floria, F., (2007), „Acesta şi acela. Dialogism şi dialogic într-o retorică a alterităţii", in Analele Academiei Forţelor Terestre "Nicolae Bălcescu", Sibiu.
Hocke, G. R. (1973), „Lumea ca labirint", Bucureşti: Meridiane.
Keazor, H., (2009), „Jean Nouvel – Postmodernism and Meta-Architecture", in Werner, W., „Metarereference across Media", Amsterdam: Rodopi, 2009.
Liiceanu, G., „Filozofia şi paradigma feminină a auditoriului" in „Viaţa Românească", Anul LXXX, nr. 7/1985.
Oişteanu, A. (1989), „Motive şi semnificaţii mitico-simbolice în cultura tradiţională românească", Bucureşti: Minerva.
Petreu, M. (2013), „Jocurile manierismului logic", ediţia a II-a, Iaşi: Polirom.
Rajewsky, I. O. (2009), „Form-Based Metareference as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon" in Werner, W., „Metarereference across Media", Amsterdam: Rodopi, 2009.
Stoichiţă, V. I. (2012), „Instaurarea tabloului", Bucureşti: Humanitas.

BDD-A23436 © 2013 Editura Universităţii „Petru Maior"
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.75 (2026-11-06 13:36:53 UTC)