

## TEXTUL ȘI IMAGINEA. RELAȚII DETENSIONATE

Eva Monica SZEKELY  
Universitatea „Petru Maior”, Târgu-Mureș

**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 referred 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.

**Key-words:** image, text, auditive, visual

### 1. Verbalul și vizualul. Tele-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 prin strategia didactică a *jocurilor intertextuale* ale (re)lecturilor recomandăm cultura imaginii și luarea în seamă a trecerii unei teme ori a unui motiv literar chiar și în “speciile” mass-media. Prin *imaginea iubirii*, iubirea fiind una dintre temele literare predilecte, de exemplu, se înțelege deci și percepția lumii exterioare (“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*). 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. 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<sup>1</sup>. Iar dintre obiecte, am adăuga, cele mute, imaginile, seduc mai adânc decât cele vorbitoare, textele.

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 **imagea**, 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, 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. 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* într-un enunț verbal. 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 imagine. 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. 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. Fără doar și poate, problema *transparenței sensului și a imaginii gnoseologice* ține de recunoașterea spațiilor goale, a vidului și este *rezultatul competenței de (re)lectură*, care se educă în timp, cu modele, proceduri algoritmice și euristice repetate.

Interesant este și faptul că distincția de mai sus între **enunț verbal** și **image** se reproduce în mare parte în sectoare secunde sau terțe de informație<sup>2</sup>:

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

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). 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 imagea înseamnă, ca exercițiu-joc de (re)lectură**, nu numai a ne identifica cu ea, ci și a-i rezista limitelor, 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*. 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.

## 2. Funcții ale textului și ale imaginii

Într-adevăr, este vorba despre patru nivele de comparație<sup>3</sup>, 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, după cum se poate observa din tabelul de mai jos:

<i>(Re)lectura</i>	<i>Nivel cognitiv</i>	<i>Nivel de referință</i>	<i>Tip de imagine</i>
<b>Logică</b> - explicativă / pre-text / evocare / descoperire	<b>senzorio-motor</b> auditivul și vizualul	<i>lumea realității perceptuale / scheme discursive, tabele, matrici semantice, câmpuri semantice în constelație, în rețea, modele de organizare a textului</i>	<b>imagine-ecran</b>
<b>Semantică</b> - comprehensi-vă / text / realizarea sensului	<b>rațional</b> - mesajele umane intenționate,	<i>lumea realității conceptuale enunțuri verbale și /sau scrise //</i>	<b>imagine-oglină</b>
<b>Pragmatică</b> -interpretativă/ reflecția	<b>reflexiv</b> - imagini care sunt focalizate pe subiect ca receptor oarecare,	<i>autoreferențialitate - reacția personală la experiență precum anunțul și afișul publicitar</i>	<b>imagine gnoseologică</b>
<b>Discurs (nou)</b> / recreație / recombinație	<b>existențial</b> - imagini personale / personalizate	<i>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.</i>	<b>imagine discursivă</b>

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, implicând pe lângă vizual, reflecția și interpretarea ca procese psihice complexe.

Funcțiile textului și ale imaginii le vom pune în evidență 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) în cadrul unei conferințe susținute 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. 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, 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**? 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). **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 semnificativ, 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 // dezaprobatoare, detașată, implicată ș.a.). Prin urmare, de aici vine consecința de a completa enunțul cu **enunțarea** (modalizarea și argumentarea prin *referenți și deictice, indici, raporturi și conectori*). Ideea noastră este că există o continuitate între cele două moduri-atitudini de a vedea funcția imaginii, 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 indescriptibilă, 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 deopotrivă sacrul și interpretul (aluziv, ironic, parodic ori altfel) într-o lume posibilă (pentru mai multă relevanță, a se compara cele două comentarii filozofice - M. Eliade, *Comentarii la Legenda Meșterul Manole* vs. M. Cărtărescu, *Medicul și vrăjitorul*).

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**, spune Hans-Georg Gadamer<sup>4</sup> 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. *Imaginea depinde de referent* deci 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. În imagine, nu numai reprezentantul depinde de reprezentat ci și invers, în sensul că numai prin reprezentare accede reprezentatul la existență. Mai mult, unele persoane publice (mediator, moderator de emisiuni TV, actor, negociator, ambasador, ministru, președinte ș.a.) trăiesc 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 H. Gadamer, sau pur semantic, după J. Derrida.

### 3. 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.

**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*<sup>3</sup> *alternative* metamorfozate după ofertele unor manuale care au atârnat mai mult balanța spre “noul”, curriculum (Humanitas), în paralel cu tipurile de imagini pe care le-am enumerat:

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

	<p>a scris ș.a.;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizați o “<i>invitație</i>” la nunta lui Călin și a fetei de împărat // ori a altui cuplu din literatură;</li> <li>• Realizați <i>portretul</i> unui personaj preferat din romanul <i>Moromeții</i>, transformându-l în personaj postmodern.</li> <li>• Construiți <i>imaginile</i> pentru cele trei părți ale poemului <i>Călin (file din poveste)</i> de Mihai Eminescu, dându-le câte un titlu;</li> <li>• Desenați <i>costumele</i> pentru personajele din comedia <i>O scrisoare pierdută</i> și</li> </ul> <p style="text-align: center;">↓</p>
<b>Imaginea gnoseologică</b> (descifrează și interpretează codurile textuale)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gândiți-vă în perechi la posibile puneri în spectacol; alegeți o muzică adecvată regiei;</li> <li>• Propuneți un <i>afiș pentru spectacolul Iarna / Primăvara</i> din a doua strofă a pastelului cu același titlu de V. Alecsandri;</li> <li>• Prezentați, prin intermediul unui desen, starea sufletească din timpul primei ninsori (așa cum reiese din text);</li> <li>• Motivează culorile alese și corespondențele; creează un ritm melodic adecvat stării descrise mai sus;</li> <li>• Imaginați-vă “grădina creației” în care locuiesc toți artiștii lumii;</li> <li>• 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.?</li> <li>• Realizați-vă <i>portretul</i> în calitate de mari <i>arhitecți</i> ai umanității.</li> <li>• Propuneți un desen pentru umanitatea creată de voi (prin analogie cu <i>Monastirea Argeșului</i>);</li> </ul>
<b>Imaginea discursivă</b> (re-definește lumea din perspectiva semnificațiilor textuale)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenați <i>prima carte a umanității</i> (<i>Creion</i> de Tudor Arghezi);</li> <li>• Realizați un <i>afiș</i> cu titlul “Salvați natura!”;</li> <li>• Propuneți un <i>afiș</i> pentru spectacolul “Nunta micilor viețuitoare”. Alegeți fragmente din texte literare din care să faceți un colaj;</li> <li>• <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)</li> <li>• Realizați <i>portretul Oltului</i> ca personaj masculin // feminin;</li> <li>• Construiți un <i>ghid turistic imaginar</i> al râului Olt.</li> <li>• Realizați <i>portretul cărții</i> scrise de “creionul” lui Tudor Arghezi;</li> <li>• Trasați liniile unui tablou despre <i>cum se va schimba lumea după ce va citi Marea Carte a Umanității?</i></li> <li>• Ce meserii noi credeți că vor apărea peste 300 de ani?</li> <li>• Realizați <i>portretul mirilor anului 2020</i> (plecând de la modelul propus în <i>Călin (file din poveste)</i> de Mihai Eminescu);</li> <li>• 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</li> </ul>

	<p><i>Iona</i>, de Marin Sorescu);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizați <i>afișul / reclama</i> pentru un posibil joc de noroc, "Două loturi", "Loto 6/49" etc.</li> <li>• Realizați <i>portretul unui Goe postmodern</i> îmbrăcăminte, limbaj, ticuri ș.a.; comparați cele două "fețe"- veche și mai nouă -)</li> <li>• 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.</li> </ul>
--	---

**4. Concluzii.** Încercăm împreună cu Giovanni Sartori<sup>7</sup> 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. **Exercițiu-joc** ce va deveni apoi reflex interpretativ **care proliferază asemenea elemente ce țin de imagine**, (re)lectura devine tot mai importantă în viața noastră cotidiană (*film, talk-show, imagine publică / politică / civică, reclame publicitare, modă* 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 mai sus amintite, fiecare dintre ele dominantă într-una dintre (re)lecturi.

#### Note și bibliografie

<sup>1</sup> Baudrillard, Jean, Guillaume, Marc (2002), *Figuri ale alterității*, Paralela 45, Pitești-București, pp. 90-93;

<sup>2</sup> Alexandrescu, Sorin (2003), *Text și imagine. Relații încordate, și nu prea*, Conferință susținută la Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca;

<sup>3</sup> Knobler, Nathan (1983), *Dialogul vizual. O introducere în aprecierea artei*, vol. I, București, Meridiane, cap. 3, Arta ca fapt de comunicare, pp. 49-86;

<sup>4</sup> Gadamer, Hans-Georg (2002), *Moștenirea Europei*, Editura Paralela 45, Pitești, pp. 46-48;

<sup>5</sup> Lyotard, Jean-Francois (2003), *Condiția postmodernă*, Editura Ideea Design Print, Cluj-Napoca, p. 89.

<sup>7</sup> Sartori, Giovanni (2002), *Homo videns*, Ed. Humanitas, București, pp. 17-23.