

---

TIMP  
ȘI  
CONȘTIINȚĂ  
ÎN  
CINEMA

---

LUCIAN MAIER

<b>I. Tehnica discursului cinematografic realist .....</b>	<b>5</b>
I.1. De la general la particular – <i>suspension of disbelief</i> .....	5
I.2. Realismul cinematografic, o marcă hollywoodiană.....	9
I.3. Realismul cinematografic, o problemă de sinteză.....	16
I.4. Realism cinematografic, o problemă de adopție .....	25
I.5. Adevărul imaginii: de la fotografie la film .....	28
I.6. Fotografie – film – discurs.....	42
<b>II. Imagini ale filmului realist .....</b>	<b>49</b>
II.1. Filmul realist, o problemă de comunitate .....	49
II.2. Codul produce imaginea.....	55
II.3. Citizen Kane .....	67
II.4. 2001: A Space Odyssey.....	84
II.5. Realisme și realități europene:.....	90
a) <i>formalism</i> .....	90
b) <i>Ladri di biciclette</i> .....	97
c) <i>À bout de souffle</i> .....	107
d) <i>Salò o le 120 giornate di Sodoma</i> .....	113
e) <i>La politique des auteurs</i> .....	116
f) <i>Film socialisme</i> .....	127
II.6. Super-eroul social/virtual.....	129
<b>III. Imagini ale filmului realist românesc .....</b>	<b>139</b>
III.1. Estetic și dramatic .....	139
III.2. Moartea domnului Lăzărescu, obiectivitatea .....	140
III.3. Aurora, tipuri de realism.....	147

Respect

III.4. De la realitate la estetică în cinema: o problemă de istorie a filosofiei .....	161
III.5. Discurs împotriva esteticii în cinema.....	170
III.6. De/familiarizarea cu realul.....	181
III.7. Comunitatea-cinema în comunicare .....	197
III.8. Hollywoodizarea mapamondului cinematografic.....	215
<b>Imagine – Comunitate – Discurs (concluzii).....</b>	<b>227</b>
<b>Bibliografie:.....</b>	<b>237</b>
<b>Filmografie: .....</b>	<b>243</b>

### I.1. De la general la particular – *suspension of disbelief*

Orice film narativ vrea să fie un film realist. Orice film narativ vrea ca povestea sa să fie îmbrățișată de către spectator ca și cum aceasta ar fi o realitate curentă în care spectatorul e agent, parte activă, implicat afectiv în aventurile personajelor de pe ecran, sau martor, observator care judecă întâmplările de pe ecran. Ceea ce nu înseamnă că în această latură secundă spectatorului nu este implicat afectiv, doar că aici implicarea e în relație cu înțelegerea acțiunilor unui personaj (de ce face un anumit lucru pe care îl face); în primul caz avem o sudură emotivă – spectatorul trece prin stări afective similare cu cele ale personajului care îi este „dat în pază” pe durata proiecției (unde *similar* înseamnă: după cum integrează spectatorul în experiența personală stimulii narativi corespunzători unei stări afective *căutate* de autorul filmului).

În sensul acesta larg, realismul cinematografic poate fi înțeles în relație cu amănuntele existente în teoria literară în dreptul noțiunii de *suspendare a neîncrederii* (*suspension of disbelief*, o noțiune propusă de Samuel T. Coleridge). În această noțiune – trecută în cinema – se împletesc date tehnice (ideea de *a cinematografia*), care țin de posibilitățile cinematografului de a înregistra și de a reda o poveste, cu date narrative (temă, subiect), legate de modul în care evoluează personajele în poveste unele față de celelalte, în interiorul unui mediu social. Aici întâlnim premisele tehnice ale construcției cinematografice, elementele care țin de punerea în imagine a poveștii pe care filmul o expune, important fiind modul în care este compusă cinematografic istoria de pe ecran, în așa fel încât să poată fi acceptată de spectator în timpul proiecției drept realitate curentă. În depășirea acestei bariere a neîncrederii își dau concursul datele poveștii reprezentate, felul în care autorul

Respinge și construiește propriu-zis istoria de pe ecran, felul în care se raportează la personaje, la povestea lor, sau locul pe care cinematograful îl rezervă spectatorului în această construcție. Toată construcția filmică (tehniconarativă) fiind o emulație a funcționării conștiinței umane, o conștiință care, în caracterizarea lui Bernard Stiegler<sup>1</sup>, întotdeauna este *deja* cinematografică.

Drept corelat al narațiunii, în punctul său cel mai sensibil, mai dificil de asumat, suspendarea neîncrederii e un fapt ce ține de convențiile genurilor cinematografice și constă în acceptarea unor premise pe care, dacă le-am întâlni ca fapte legate de cotidian (știri în presă ori istorii pretins adevărate, expuse de către prieteni), le-am respinge automat. În filmele în care importantă este acțiunea, una cât mai extravagantă, putem accepta că personajele – de la James Bond la John McLane (din seria cinematografică **Die Hard**) – suportă lovituri ieșite din comun sau poartă lupte istovitoare, pe care în realitatea obiectivă niciun om nu le-ar putea onora în termenii respectivi. De asemenea, în filmele fantastice (precum **Lord of the Rings**) sau în cele care aparțin genului science-fiction (**Star Wars**, **Transformers**) acceptăm faptele supranaturale ca pe un dat de la care plecăm în judecarea istoriei de pe ecran. Aceasta e o decizie conștientă a spectatorului, care, pe perioada proiecției, își strunește suspiciunile și neîncrederea față de lumea portretizată pe ecran și, în bucuria ficțiunii, participă la aventurile ieșite din comun pe care le propune filmul<sup>2</sup>.

Pe de altă parte, ca acest proces să funcționeze, faptele prezentate trebuie încadrate în așteptările pe care spectatorul le are în relație cu un anumit gen. Așteptările, la rândul lor, sunt modelate de sistemul cinematografic, cel care lansează inițial genurile. În primă instanță, mai multe filme propun o anumită ținută vizuală și un anumit set de acțiuni – **Scarface** (1932) sau **Shanghai Express** (1932), de exemplu, pentru

<sup>1</sup> Jacques Derrida, Bernard Stiegler, *Echographies of Television*, Polity Press, Cambridge, UK, 2002, eseul *The Discrete Image*, p. 162; Bernard Stiegler, *Technics and Time, 3: Cinematic Time and the Question of Malaise*, Stanford University Press, Stanford CA, 2011, pp. 16-17.

<sup>2</sup> <http://www.mediacollege.com/glossary/s/suspension-of-disbelief.html> (14.12.2016)

Respectiv genul film-noir (o specie a thriller-ului american cu gangsteri, puternic influențată de expresionismul german; de altfel, autori importanți de film din timpul Republicii de la Weimer – F.W. Murnau, Fritz Lang – au dus cu ei în State tendințele estetice ale acestui curent artistic). Contraste puternice de lumină, care susțin în latura extra-diegetică diferențele morale existente între personajele care edifică povestea filmului, crime, eroi care chestionează probleme sau care răspund unor probleme sociale existente în perioada realizării filmelor<sup>3</sup>, eroi care sunt ei înșiși puși sub semnul întrebării, prin contraste între lumină și întuneric sau prin folosirea aparatului de filmat încât să fie subliniată o anumită trăsătură pe care o au, în detrimentul unei imagini generale; deseori sunt filmați în așa fel încât o parte a chipului e vizibilă, cealaltă parte rămâne întunecată, ceea ce subliniază ambiguitatea morală în care personajele acestea evoluează de cele mai multe ori; alteori este adusă mâna în gros-plan, în mână e o armă, ceea ce le subliniază modul de acțiune ca pericol social etc.

Trecute printr-un proces de esențializare, din ținuta vizuală și din acțiunile prezente în aceste filme rămân idei precum cele expuse mai sus, idei care alcătuiesc specificul filmului-noir și care, până la un punct, pot avea importanță comercială sau, dacă e extins cadrul discuției, dacă aprofundăm acest gen de discurs despre cinema, putem obține un text cu o anumită relevanță didactică. Pe latură comercială, de fiecare dată când un film e încadrat într-un anumit gen, spectatorul știe că pe ecran va putea observa un anumit stil vizual și că vor fi anumite acțiuni

---

<sup>3</sup> Prohibiția și lupta statului pentru evitarea contrabandei cu alcool și menținerea ordinii sociale (**Scarface**). Creșterea prezenței sociale a femeii în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, implicarea ei în muncă pentru a susține activitatea de front sunt fapte care sparg starea-de-fapt antebelică, în care rolurile sociale erau clar delimitate – femeia-casnică, bărbatul-muncitor; disconfortul social pe care îl simte bărbatul în noua lume în care femeia este o amenințare e vizibil în construirea caracterelor *femme fatale* – personaje inteligente, puternice, active, încărcate de sexualitate, caractere, care, pînă la urmă ajung să plătească pentru puterea la care aspiră - fie mor, fie se supun ordinii patriarhale (**Shanghai Express**, **The Maltese Falcon**, **Notorius**, **The Big Sleep**) (v. Susan Hayward, *Cinema Studies: The Key Concepts*, Routledge, London, 2006, pp. 148-153)

Responsabilitate de a săvârși eroi. Dacă în acest cadru prestabilit va ateriza un extraterestru, cu siguranță nimeni nu va crede povestea respectivă. De asemenea, dacă machiajul și efectele care însoțesc o anumită crimă vor fi realizate fără îndemânare, suspendarea neîncrederii va fi dificil de obținut de către film.

În latura tehnică, suspendarea neîncrederii ține de specificul cinematografiei – acela de a face absența prezentă<sup>4</sup>. Când vine vorba de cinema, primul lucru pe care spectatorul trebuie să îl accepte e faptul că nimic din ceea ce este pe ecran nu se petrece în fața sa cu adevărat. Totul este o înregistrare a unor fapte care au fost construite în trecut în așa fel încât, puse unele lângă altele, să închege o anumită istorie. Astfel, o primă absență este aceea a timpului prezent inherent narațiunii: în film totul s-a petrecut deja, înregistrarea a avut loc. Totuși, mecanismul cinematografic este construit în așa fel încât, în timpul vizionării, pre-fabricarea poveștii de pe ecran să nu fie vizibilă, ceea ce ajută la producerea unui transfer de *prezent*: prezentul vizionării, prezentul receptării imaginilor de pe ecran, împrumută *prezent* și narațiunii; în fapt, după cum vom vedea în lucrare, în cinema vorbim de un prezent al (receptării) discursului, un prezent al comunicării în comunitate.

Acest fapt de discurs (derulare de discurs pe ecran) e întors de sistemul cinematografic (în mod intenționat) în defavoarea spectatorului, pentru care construiește o situație într-un anumit *efect* de discurs = trăirea unei realități construite drept realitate personală, ca urmare a însușirii discursului de pe ecran: spectatorul se află într-o sală întunecată, cu spatele la aparatul de proiecție și cu fața spre ecran; fiindcă mecanismul proiecției îi este ascuns, ochiul privitorului preia funcția aparatului cinematografic. Spectatorul este plasat într-o poziție atotștiutoare, primește informațiile care-i sunt necesare pentru a înțelege povestea de pe ecran. *Iluzia cinematografică* se împlinește în complicitatea film-spectator pe care sistemul cinematografic o construiește. Tocmai fiindcă filmul îi oferă spectatorului accesul la datele situației de pe ecran, în transferul de prezent care are loc, crește și o *credință* de

<sup>4</sup> Susan Hayward, *Cinema Studies: The Key Concepts*, Routledge, London, 2006, pp. 3-5.

Realitate (un transfer de încredere în Imagine, ca imagine a realității), încât spectatorul trăiește impresia că privește la realitate și, având datele acesteia, trăiește iluzia cunoașterii realității. Ceea ce face ca povestea de pe ecran să fie trăită *ca realitate*, cu toate că nimic din ceea ce se petrece pe ecran nu este real.

Astfel, în rândurile acestei lucrări vom vorbi despre trecerea la o nouă *cerere* de a fi prezent în relație cu filmul: dinspre una în care spectatorul este invitat să adopte (un termen stieglerian, asupra căruia vom stăruii peste o vreme) filmul *ca realitate* (sau ca și cum filmul i-ar înfățișa o realitate *obiectivă*; o poveste care cuprinde modalitățile de *hollywoodizare* a întregului spațiu cinematografic, printr-o metafizicizare a instrumentului de înregistrare), spre una în care filmul se cere adoptat *ca discurs* (în conformitate cu natura filmului = o realitate de discurs), ceea ce deschide o nouă etapă în comunicarea cinematografică. Dificultatea fenomenologică pe care o ridică aceste situații (existențe în interiorul sistemului cinematografic de producție, pe care teoria filmului încearcă să îl explice) stă în faptul că, și atunci când filmul se cere adoptat *ca discurs*, el trece tot *ca realitate* (la fel cum, în cazul în care se cere adoptat *ca realitate*, el nu este altceva decât un discurs căruia îi este măsluită realitatea), fiindcă realitatea este o posibilitate de discurs care crește în comunicare.

## I.2. Realismul cinematografic, o marcă hollywoodiană

Adevărul filmului de ficțiune stă în realismul (re)prezentării. Un realism de discurs, construit drept coerență internă a propunerii cinematografice, în care imaginile se sprijină reciproc în a crea spectatorului convingerea că ar privi într-o anumită realitate (realitate *reală* sau, mai târziu în istoria cinematografului, realitate de discurs, asumată *ca atare*). Latura tehnică a punerii unei povești în film – element care, atunci când e ascuns, sprijină iluzia cinematografică – este un prim mod în care cinematograful funcționează ideologic: dispozitive tehnice (instrumente) sunt utilizate pentru a face ca pretenția de realitate a

Respect pentru oameni și cărți

acestui mediu reprezentational să fie cât mai convingătoare; astfel, cinematograful face să pară prezent ceea ce este absent (evenimentele de pe ecran, care nu au loc *acum*, în timpul vizionării). Cu cât construcția sa este mai convingătoare ca imagine *reală*, cu atât cinematografia îl determină pe spectator să adopte mai precis povestea de pe ecran *ca realitate* și cu atât modifică mai puternic, în timpul vizionării, coordonatele vitale ale privitorului.

Deleuze caracterizează realismul cinematografic drept o modalitate în care, cu ajutorul imaginilor-mișcare, imagini-la-prezent, spectatorul este extras din ecuația cartesiană a lui *Dubito, ergo cogito*<sup>5</sup>. Spectatorul nu mai este centrul percepției proprii, centrată este imaginea de pe ecran, o imagine în care este instituit un prezent al personajelor, percepția umană fiind strict legată de preluarea datelor personajelor de pe ecran (unde *datele* sunt percepțiile personajelor, care trăiesc în prezentul filmic) pentru a le integra într-un complex coerent de informații, care alcătuiesc istoria reprezentată. Una în care, după Deleuze, mediile actualizează (un anumit ținut numit în realitatea de pe ecran arată precum ținutul real/obiectiv) și comportamentele încarnează<sup>6</sup> (un anumit personaj se comportă precum am accepta că s-ar comporta un om într-o realitate obiectivă, asemănătoare celei numite de film). În acest cadru senzomotor, dinamica narațiunii urmărește o schemă în care apar obstacole și distanțe de străbătut (elemente care țin de percepție), apoi obstacolul este depășit prin strategii de acțiune.

Pentru Deleuze, realismul cinematografului este o caracteristică a formei narative hollywoodiene. Modernitatea cinematografului apare ca o despărțire de imaginea-mișcare (interesată în special de perspectivă – înțelegerea unei poziții pe care o ocupă un obiect în mediul său; de calitate – ceea ce transformă fețele obiectelor sau realitatea, subliniind un anumit afect; pulsivitate, care privește magnetismul obiectelor sau acțiunilor, cuvintelor, exploziilor, mărfurilor, forța lor de atracție: una originară, mai degrabă inefabilă, misterioasă; sau de acțiune – ceea ce

<sup>5</sup> Gilles Deleuze, *Cinema II, imaginea-timp*, Editura Tact, Cluj-Napoca, 2013, p. 54.

<sup>6</sup> Gilles Deleuze, *Cinema I, imaginea-mișcare*, Editura Tact, Cluj-Napoca, 2012, p. 199.

Res mijlocește trecerea de la o situație actuală la o situație nouă, subliniază tensiunea existentă în personaj, în mediu), tipul de imagine pe care Hollywood-ul își construiește discursul global. Modernitate înseamnă trecerea la imaginea-timp, prin care trecutul și viitorul devin parte din prezent, prin care se manifestă virtualul, libertatea, noul și diferența; față de actual, necesitate, repetiție, care mărturisesc un același, spațiul, prezentul.

Este o trecere a montajului de la o etapă în care timpul este conceput ca liant-între-imagini(-mișcare) și este reprezentat indirect, ca expresie și înțelegere a schimbării prin care trec personajele și comunitățile din care fac ele parte, la o etapă în care acesta este vizibil în-interiorul-imaginii, o imagine care va vorbi nemijlocit despre timp. În prima etapă, elementele diegetice – obiecte, teritorii de derulare a acțiunii – aveau importanța prescrisă de rolul poetic sau dramatic pe care îl aveau de îndeplinit istoria de pe ecran (ca mărci-afect, ca pulsuni); în etapa secundă, obiectele și mediile sunt autonome; dacă au valoare, aceasta e dată de materialitatea lor, nu de plusul în semnificație adus în relație cu un altceva<sup>7</sup>. Aici, personajele trăiesc situații optice și sonore pure („percepțiile și acțiunile nu se mai înlănțuie, spațiile nu se mai coordonează, nici nu se umplu”), capătă o cotidianitate proprie, o viață a lor, un univers propriu, unde sunt obligate să hoinărească<sup>8</sup>, fără un sens precis, fără scopuri nobile, fără să îndeplinească misiuni sociale.

Pentru Deleuze schimbările în tematica filmică nu pot fi acceptate ca semne ale modernității cinematografului. Aici e un prim loc în care cred că Deleuze se înșală: dacă în ceea ce privește temele abordate de cinema lucrurile ar sta precum spune Deleuze, atunci ar trebui să fie posibilă o izolare completă a celor două aspecte care țin de specificul reprezentării filmice – imagine și elemente care intră în compoziția imaginii, pe de o parte, date ce țin de construcția filmului (modul în care este filmat ceea ce este filmat, date care țin de materialitatea reprezentării – care acum materializează timpul, îl „pun” în imagine),

<sup>7</sup> Gilles Deleuze, *Cinema II*, ed. cit., p. 13.

<sup>8</sup> Idem, p. 59.

și, pe de altă parte, sensul imaginii. Sensurile nu ar mai fi însumate în trecerea imaginilor pe ecran (adică exact în *filmarea a ceea ce este filmat*, care conține un mesaj cu sens), ci ar fi un „ceva” care vine ca un adaus peste imagine, care completează derularea imaginilor din exterior.

Acest fapt este valid cel mult pentru filmul experimental, non-narativ (care, într-o anumită măsură, i-a adus filmului narativ posibilitatea de a evolua ca tehnică discursivă). Altfel, din clipa în care acceptăm polii situațiilor optice și sonore despre care vorbește Deleuze – subiectiv sau obiectiv, imaginar sau real, mental sau fizic<sup>9</sup> – automat ne înscriem într-o ordine de discurs în care acești poli sunt posibili. Pentru filmul experimental perechile tocmai enumerate nu au importanță, distincția pe care termenii o introduc nu are o semnificație aparte în zona experimentală, non-narativă; discursul existent acolo operează direct, explicit, cu idei despre cinema (cinematograful experimental are o anumită poziție discursivă față de natura filmului, față de aparatul cinematografic) care, eventual, se răsfrâng (datorită conținutului imaginilor prin care e discutat cinematograful) asupra anumitor date ale realității (sociale, politice, economice)<sup>10</sup>. Termenii menționați de

<sup>9</sup> Idem, p. 19.

<sup>10</sup> **Empire** (Andy Warhol, 1964) constă într-o filmare de șase ore și jumătate a celebrei clădiri din New York – Empire State Building – de la geamul birourilor Fundației Rockefeller din clădirea Time-Life, etajul 41. Filmarea a fost realizată la viteză normală, 24 de cadre pe secunde, însă la proiecție filmul a fost derulat cu 16 cadre pe secundă, astfel că în etapa aceasta durează opt ore și cinci minute. Aparatul de filmat apropie și descompune imaginea pe care o înregistrează. Aparatul face asta imediat ce a fost pornit, el deja înregistrează cele mai fine detalii ale realității. Dar spectatorul observă acest lucru, devine deplin conștient de acest fapt numai prin contact direct cu filmul, când dispune de el, când îl poate manipula. De exemplu, poate lua o secvență dintr-un film, o poate derula înapoi și o poate revedea ori de câte ori e nevoie pentru a-i fi clare toate detaliile prezente în imaginile respective.

**Empire** lucrează cu propriul mediu de expresie în așa fel încât să-și deoaleze în timp real (în timpul vizionării) capacitatea de a diviza (și de a reconstrui) realitatea; e un mod de a-și submina propria natură (natura ideologică). Prin acest comportament, **Empire** critică rostirea specifică artei din care face parte. În același timp, contextul realizării (conținutul imaginilor) deschide și o raportare critică la realitate. În cazul **Empire**, putem găsi semnificații în faptul că tocmai acea clădire este

Resp Deleuze au însemnătate numai într-un context narativ.

De exemplu, în **Lost Highway** (David Lynch, 1997) lumea este văzută prin ochii lui Fred Madison/Pete Dayton (pol subiectiv). Personajele însele își schimbă locurile în două momente cheie ale filmului, încât creează o confuzie supremă pentru cei care le descoperă în locul persoanelor așteptate (în primul rând cei din istoria de pe ecran, din film). Astfel, subiectivismul relatării este cât se poate de obiectiv, impus ca atare prin forța pe care o are prezentarea acelei lumi, descrierea ei. În **Le charme discret de la bourgeoisie** (Luis Buñuel, 1972), imaginea vieții burgheze e construită în relație cu tabieturile clasei – importanța meselor de peste zi, legăturile existente între persoanele din înalta societate, importanța familiei, importanța relației cu Biserica (morală în genere, gestionată în raport cu un reper milenar), cinstea socială, corectitudinea. Privirea obiectivă spre societate (pol obiectiv), o privire critică la Buñuel, e deja subiectivă deoarece situațiile înfățișate sunt interpretarea câte unui personaj (obiectele reale sunt înlocuite cu imagini ale obiectelor reale), ea însăși un vis al unui alt personaj. În dinamica acestor relații, realul și imaginarul se confundă neconținut.

Sunt drumuri pe care subiectivul se pliază peste obiectiv și invers. Aceste îngemănări între termenii amintiți, glisările între poli, sunt posibile, se organizează într-un corp comun pentru sensuri precise numai într-o ordine narativă. O ordine narativă (cu subiect, temă) care este modernă prin ceea ce înfățișează în modul în care înfățișează. Modernitatea de care vorbește Deleuze e posibilă în același timp ca imagine și ca poveste, ambele fiind în același timp și concepte: imagini

---

observată – dacă privim clădirea Empire ca simbol al orașului New York (era cea mai înaltă clădire la vremea respectivă, turnurile World Trade Center fiind finalizate în 1972), atitudinea lui Warhol poate fi una omagială; dacă ne raportăm la istoria și destinația clădirii – a fost deschisă în timpul Marii Depresiuni economice, fiind o clădire de birouri și sediu pentru numeroase stații radio – putem vorbi despre critica socio-politică existentă în abordarea lui Warhol, mai ales că punctul de filmare trecează o relație (de observație) dinspre familia Rockefeller (înalta societate americană, o familie cu afaceri în vârful industriei petrolifere și bancare) spre clasa de mijloc americană – funcționarii din birourile existente în Empire State Building.

Respectele conceptelor și istorii ale conceptelor aplicate în construcția imaginii care le conține. Istoric vorbind, cele două coincid. Trecerea de la imaginea-mișcare la imaginea-timp e totodată o trecere la alte teme, sau la un alt mod de a gestiona elementele unei teme. Astfel, o discuție despre realism nu poate fi legată doar de cinematograful american. Realismul este inerent oricărui film narativ și, eventual, el cuprinde (doar) într-o formulare *de estetică* aceste două tipuri de imagine din teoria lui Deleuze (imagini care descriu gesturi cinematografice). În discursul cinematografic (= în realismul cinematografic), însă, imaginea-timp, sau, dacă nu imaginea-timp, cu siguranță *imaginea* imaginii-timp, cea care îi descrie funcționarea, este diferită de cea prezentată de Deleuze.

Ceea ce diferă în cazul filmelor de ficțiune e felul în care autorul se raportează la mijloacele sale, prin ele la narațiune, prin narațiune la realitate (ca obiect pe care îl vedem cu toții, real = material, real-ca-film = material, real-ca-interpretare-în-film = material, ca materialitate a discursului = filmul urmărit); apoi, prin toate acestea, diferă locul în care spectatorul e poziționat de autor în film sau față de film; ce diferă e modul ideologic (o a doua ideologie, de această dată socială sau socio-economică = *comunitară*, în favoarea căreia lucrează ideologia cinematografică, ambele fiind forme de rostire prin discurs filmic – de unde va rezulta capacitatea cinematografului de a forma comunități) în care e angrenat instrumentarul cinematografic.

Filmele narative (și narațiunile în genere, chiar și istoria ca narațiune) apar într-un context anume, în care autorii se folosesc de posibilitățile cinematografului pentru a discuta situații/situări – pro, contra sau cât mai neutru (= unde, estetic vorbind, am putea avea o reprezentare *observațională*, care are intenția de a *culege* realul). Aici, o discuție asupra naturii semnului cinematografic (tipuri de imagine-mișcare, tipuri de imagine-timp) ne oferă un anumit aspect al înțelegerii, unul primar (singular) și artificial = estetic – cum este un film, cum poate rosti un film?

Respect **Autoritatea**<sup>11</sup> cinematografului, ritualul cinematografic (participarea la proiecții, actul repetitiv de a urmări cinematograful) și relația filmului cu societatea (ca discurs despre comunitate și despre epoca sa, ca *politici ale autorilor*, ca problematică a centralului și a marginalului, ca interes pentru înțelegerea unui fenomen sau ca interes pentru mistificarea unui fenomen) pot fi înțelese numai ca discurs – sau fascinație pe care o naște discursul (însăși realitatea, în povestea derulată pe ecran), unde *cum este spus* izolat de ceea ce este spus ocupă un rol important (doar) într-o altă ordine de discurs (cel al esteticienilor, ideologic el însuși), diferit de cel de pe ecran. Imaginea, după cum o privește Stiegler, o imagine care este și concept și care e în derulare (în timp, în și ca discurs, prin înregistrare) oferă sensurile în cinema.

Estetica este un discurs care, în felul în care este constituită academic, ca înțelegere a mișcărilor aparatului, poziționări ale personajelor, lumini care creează atmosferă, sunete, nu oferă un răspuns la problema semnificației imaginilor, ci, mai degrabă, întemeiază un alt regim de discurs (al criticii și teoriei de film) prin transferarea semnificațiilor de pe ecran într-un alt registru interpretativ decât cel al comunicării directe. Prin estetică avem o comunicare indirectă în sensul acesta: textul de pe ecran e reconstituit într-un alt text (estetic), propus în mod artificial de către teoreticienii care urmăresc să se autorizeze în sistemul

---

<sup>11</sup> Termenul de *autoritate* va fi folosit în această lucrare într-un sens pe care îl precizează Alexandre Kojève într-o analiză a asumției metafizice a Autorității (v. Alexandre Kojève, *Noțiunea de autoritate*, Editura Tact, Cluj-Napoca, 2012, în special cap. *Analiza metafizică*, pp. 73-81). Pentru Kojève, „prezentul istoric («momentul istoric») e cel care posedă Autoritate incontestabilă, nu «prezentul» ( $t=0$ ) Fizicii. Are Autoritate entitatea care manifestă o *prezență reală* în masa lucrurilor „prezente” doar (adică *existente*): «prezența reală» a Spiritului în «Materie», a ceea ce *nu există* (în sensul tare al cuvântului) în ceea ce reprezintă toată *existența* efectivă.” (p. 79) Tocmai fiindcă se instituie prin ceea ce nu există, aduce în sine inexistentul temporal: trecutul și prezentul: „Constatăm deci o «prezență reală» a *Trecutului* și a *Viitorului* în Prezentul care deține *Autoritatea*: e un Prezent născut din Trecut și plin de Viitor. Or un asemenea Prezent (uman sau «istoric») nu e nimic altceva decât *acțiunea* în sensul tare al cuvântului, acțiunea care realizează în prezent atât amintirea trecutului, cât și proiectul viitorului.” (Ibidem)