

SPAȚIUL CINEMATOGRAFIC: ÎNTRE REALITATE ȘI IREALITATE

CINEMATOGRAPHIC SPACE: BETWEEN REALITY AND IREALITY

ANDREI BURUIANĂ,

conferențiar universitar interimar,
Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice

Cinematograful, în primul rând, este o poveste a spațiului și, apoi, a timpului, mai corect ar fi a duratei. În film spațiul nu este unul obișnuit, ci unul construit, virtual, o succesiune de imagini pusă pe peliculă după ce a trecut prin obiectiv. Emoția artistică pe care și-o produce compunerea mentală a spațiului filmic, la un moment dat, se apropie de sentimentul creat de realitate. În film nu există altă realitate, alt timp, decât cele create de el. Sunetul nu redă spațiul, doar îl confirmă. În artă dispăre hotarul dintre conștient și inconștient, astfel, putem vorbi despre cinematograful mistic. Ca punte sonică între realitate și inconștient, sunetul (fie muzica, fie efectele sonore) declanșează o magie a trăirii evenimentului de ecran, un fel de atașament hipnotic al imaginației publicului.

Cuvinte-cheie: spațiu, timp, emoție artistică, tensiune emoțională, atașament hipnotic, realitate, inconștient, sursă diegetică, sursă nediegetică, sunet interior, din „off“, cinematograf oniric.

The Movie Theater is primarily a story of space and then one of time or more accurately it would be a story of duration. In the movie space is not the one known to all but one built virtually, a sequence of images printed on film after passing through the objective lens. Artistic emotion that mental composition of a space produces in the film can, at a time, approach the emotion that reality space creates. In a film there is not another reality, another time than those it created. The sound does not create space, but only confirms it. In art the border line between the conscious and the unconscious disappears so we can speak about mystic cinema. As a sonic bridge between reality and the unconscious the sound (music or sound effects) triggers living magic moments on the screen, a kind of hypnotic attachment of the public's imagination.

Keywords: space, time, artistic emotion, emotional tension, hypnotic attachment, reality, the unconscious, diegetic source, non-diegetic source, interior sounds, „off“ sounds, oniric cinema.

Încă la începutul secolului trecut romancierul american H. G. Wells în *The Time Machine* (Mașina timpului) a descris cazul unui savant care a inventat un vehicul cu ajutorul căruia s-ar putea călători atât în trecut, cât și spre enigmaticele viitorului. Eroul povestirii dă o explicație cunoscută, precum că, orice corp trebuie să aibă patru dimensiuni. Vorba este de lungime, lățime, adâncime și durată. Primele trei determină *spațiul*, iar a patra — *timpul*. Călătorul arată prietenului său o serie de fotografii: portretul unui om la vârsta de opt ani, cinsprezece, douăzeci și așa mai departe. Aceste poze nu sunt altceva decât secțiuni, adică reprezentările tridimensionale ale ființei.

Timpul și spațiul sunt factori ce se întrepătrund. În exemplul propus fiecare fotografie prezintă un caz concret în timp, iar privind toate momentele în ordinea prezentată — o continuitate.

Capacitatea filmului de a reproduce realitatea a fost scopul principal al pionierilor cinematografi-ei. Replicarea realității era o abordare naturală, pe care frații Lumiere au urmat-o până când noutatea a cedat loc ficțiunilor narative ale lui Georges Melies. Astfel, s-au cristalizat doi poli de convergență ai dimensiunilor: filmul documentar, reprezentat de Lumiere, și filmul de ficțiune, reprezentat de Melies.

Cinematograful este o poveste a spațiului, în primul rând, apoi, și una a timpului, mai bine spus a duratei. În cinema spațiul este imediat evident și depinde de ceea ce spune filmul. Spațiul este unul într-o dramă și altul într-un thriller sau într-un film SF. Mai există și o delimitare social-geografică sau istorică a unor suprafețe aflate în existența noastră.

În film nu este vorba despre un spațiu pe care cu toții îl cunoaștem, ci de unul construit, virtual. Filmul realizează un context spațial în care nimic nu-i adevărat, deoarece spațiul este compus din niște detalii care în realitate nu există și care devin reale prin felul cum ele sunt filmate și apoi montate.

Spațiul în film este o succesiune de imagini și până la urmă o temporalitate, este ceea ce rămâne: imaginea imprimată pe peliculă după ce a trecut prin obiectiv. Totodată, spațiul cinematografic se axează pe o manieră care pune personajul în centrul universului prin infinitatea spațiului din spatele camerei. Personajul într-o măsură condiționează spațiul, dar și spațiul poate condiționa persoana. Iată de ce el este un element al dramaturgiei.

Emoția artistică pe care ți-o produce compunerea mentală a unui spațiu din film poate, la un moment dat, să se apropie și de emoția pe care ți-o creează spațiul în realitate.

Filmul poate plasa evenimentele în orice ordine cronologică, accentuând efectul lor imediat, adică tratează trecutul sau viitorul aidoma unui timp prezent. Numai filmul poate stabili un cadru temporal, în care toate componentele ies la fel în evidență, exercitând același efect audio-vizual asupra spectatorului. Dacă „romanul se ocupă cu ceea ce s-a întâmplat, teatrul întreabă ce se va întâmpla, filmul ne spune că ceea ce se întâmplă e de cea mai mare importanță, deoarece nu e ceva izolat în timp, ci aparține atât trecutului cât și viitorului“ [1, p. 389]. Mișcarea de ordin spațial în film este mai mult ori mai puțin cronologică.

Deplasările în spațiu sunt legate de factorul timp. Ingmar Bergman ne propune în filmul *Fragii sălbatici* cazul când raportul trecut-prezent este vizualizat pe ecran. Profesorul se află în preajma casei în care a locuit în tinerețe. Casa brusc se transformă. Iată soarele strălucește în ferestre, iată o briză ușoară alină draperiile. Isac o vede pe Sara, verișoara lui tânără, și o strigă. Ea însă nu îl aude în depărtarea anilor. Apoi un băiat, fratele lui Isak, coboară dealul, o sărută pe Sara. Isak își aduce aminte de emoția resimțită atunci, de reacția Sarei, dar emoția aceasta devine mai dureroasă, deoarece aparține acum unui om bătrân care își re trăiește viața. În acest caz, timpul, putem spune, „e tratat ca un dușman al omului deoarece acesta îl împinge spre moarte“ [1, p. 403].

Într-un film nu există altă realitate, alt timp decât cele ale filmului. Deplasările se pot efectua înainte și înapoi, fără ca filmul să prezinte o mașină fermecată care ar fi în stare să clarifice ocolișurile și misterele istoriei. Mai mult, filmul dispune de o expresie cinematografică foarte eficientă și dificilă — extinderea timpului. Un exemplu în acest sens este scena masacrului de pe scările Odesei din filmul mut *Crucișătorul Potiomkin*. Mai târziu, în altă manieră, această metodă a fost folosită și în filmul sonor *Cer senin*, realizat de Grigorii Ciuhrai, în scena trecerii trenului prin gară. Prim-planurile expresive ale femeilor, deghizându-se în fața unei oglinjoare de poșetă care se transmite din mână în mână, sunt urmate de trecerea trenului cu un tempou accelerat și un zgomot infernal. Această scenă distorsionează timpul. Oricum, fizionomiile oamenilor, ce privesc trenul trecând în goană, conferă evenimentului o extindere emoțională, pentru exprimarea căreia este nevoie de o durată de timp corespunzătoare.

În film *tensiunea emoțională* decurge din senzația de presiune a timpului. De regulă, cineștii evită întreruperea de timp a tensiunii ascendente a filmului, deoarece aceasta poate duce la scăderea tensiunii. Totodată, trebuie să menționăm că durata reală a perioadei întrerupte determină efectul ei. Perioadele de maximă intensitate și importanță solicită din partea spectatorului o imensă participare emoțională, afectează capacitatea lui de a-și forma imaginea mentală despre timp. Se creează impresia că timpul trece mai repede sau mai lent, în funcție de starea de spirit a acestuia. De multe ori avem senzația că timpul stă pe loc, zboară sau ne apasă. Aceasta nu înseamnă că vrem să ignorăm durata reală a timpului. E vorba doar de un sens mai acut al realității timpului. Zgomotele (cum ar fi tic-tacul ceasului, căderea picăturilor de apă) contribuie nu la susținerea impresiei unui timp real, ci la creșterea stării dramatice.

După Arnold Hauser, cercetător englez în domeniul artelor, filmul se deosebește esențial de celelalte arte pentru că, în viziunea sa despre lume, spațiul și timpul se confundă. „În film spațiul își schimbă caracterele static, pasivitatea sa inertă, pentru a deveni dinamic: el se naște sub ochii noștri“ [2, p. 53]. În continuare, referitor la spațiul cinematografic, A. Hauser susține că filmul ne oferă deseori „impresia unei mâini ce se plimbă ușor pe o claviatură, încoace și încolo, ...acolo unde lucrurile sunt

deopotrivă apropiate și depărtate — apropiate în timp și depărtate în spațiu — se realizează acel raport spațio-temporal, acea bidimensionalitate a timpului care constituie mediumul specific al filmului și principiul fundamental al sistemului său de reprezentare“ [2, p. 55].

Provocând curiozitate, formele necunoscute ce apar pe ecran nu stimulează intelectul, dar atrag spectatorul în sferele în care impresiile sale emotive devin hotărâtoare. Henri Wallon spunea: „Dacă filmul reușește să mă influențeze, aceasta se întâmplă doar fiindcă eu ...mă indentific cu personajele de pe ecran. Nu-mi mai trăiesc viața, trăiesc în filmul care se derulează în fața ochilor“. [3, p. 218]. Acest fapt, după părerea lui Cohen-Seat, se referă nu doar la publicul simplu, deoarece „spectatorul cu un intelect foarte dezvoltat și o aptitudine de a analiza mai degrabă decât alții descoperă slăbiciunea minții sale în această vâltoare a emoțiilor“ [3, p. 218]. Dispare hotarul dintre conștient și inconștient, dintre realitate și irealitate.

Când se vorbește despre Robert Bresson, Yasujiro Ozu, Andrei Tarkovski, Alexandr Sokurov, Tenghiz Abuladze se are în vedere cinematograful mistic sau transcendental, adică de asupra lumii reale. Transcendentalul în cinema constă nu în ceea ce se filmează, ci în ceea cum se filmează, în modul de a privi lucrurile, fiind conștienți de misterul imaginii: ceea ce vedem în cadru nu reprezintă decât unul dintre polii eclipsei, celălalt pol este în exterior. „Adevărata funcție a imaginii artistice, menirea ei cea mai importantă este de a ne deschide posibilitatea relației cu infinitul, — susține Andrei Tarkovski, — ...trebuie să existe o anumită taină atunci când este vorba de artă“ [4, p. 81].

Tenghiz Abuladze cu ajutorul simbolului și metaforei caută sensul ființei umane în abisul de conjugare a miticului cu inconștientul. Filmele lui (*Căința*, *Ruga*, *Copacul dorinței*) conțin un puternic izvor etnic georgian și prezintă, în cheie alegorică, conflictele majore ale societății sovietice. În operele sale sunt prezente concomitent realitatea și irealitatea.

În lucrările lui Alexandr Sokurov (*Vocea solitară a omului*, *Zilele eclipsei*, *Mamă și fiu*) ideea morții ocupă un rol central. Regizorul încearcă, folosind o imagine intens elaborată, aproape hipnotică, să transmită pe calea simțirilor trăiri religioase. Pentru el cinematograful este o formă aflată în mijlocul drumului între Dumnezeu și Om. Rolul artistului, după Sokurov, este de a media legătura dintre Frumusețe și Lume, de a-l conduce pe spectator spre ideea originară.

Analizând spațiul sacru în filmele lui Andrei Tarkovski, Elena Dulgheru spune că “ printre acestea unul din locurile importante îi revine casei“ [5, p. 87]. *Casa* delimitează un spațiu al interiorității fericite, materne, un teritoriu al singurătății. De altfel, în diferite filme ale regizorului casa are diverse semnificații. În *Solaris* este casa părintească a aminerilor „legate de mamă, de chipul femeii iubite, aflate la antipodul vidului spiritual și vizual de pe stația de cercetare solariană, casa se instituie, finalmente, ca simbol al umanității, al Terrei, a tot ce are omenirea mai sfânt“ [5, p. 90], *Nostalgia* este casa de împrumut. *Copilăria lui Ivan* — lipsa casei. În *Andrei Rubliov*, „zugravul Andrei Rubliov va făuri o casă a sufletului pentru urmașii săi după credință și neam“ [5, p. 109]. În *Călăuza* (Stalker), locuința e taborică (de la Tabor — munte în Israel). Artistul ne convinge că „omul nu-și poate face casă pe pământ, decât acolo unde s-a pogorât binecuvântarea lui Dumnezeu, locuința omului trebuie să fie și casa duhului său, trebuie să fie taborică“ [5, p. 109].

După Andrei Tarkovski „sensul artei, este rugăciunea. Dacă filmele mele pot aduce oamenii la Dumnezeu..., atunci viața mea își va căpăta întregul sens, acela esențial, de a sluji“ [5, p. 190]. De altfel, în operele marilor regizori, putem observa concomitent prezența a realului și irealului.

Un moment important pentru omul de artă este alegerea locului filmărilor. Ingmar Bergman, când căuta spațiul în care putea realiza filmul *Ca prin oglindă*, a observat: „stăteam aplecați cu fața înspre furtună, cu ochii plini de lacrimi ațintiți la aceste imagini divine, pline de mister... Vroiam să locuiesc aici tot restul vieții mele... chiar în locul unde se aflau culisele filmului... aici aș putea să meditez, să-mi purific sufletul“ [6, p. 229]. La întrebarea ce rol îi atribuie sunetului în filmele sale Bergman a răspuns: „Pentru mine sunetul întotdeauna a fost nu mai puțin important decât cadrul“ (imaginea) [6, p. 171].

Ca punte sonică între realitate și inconștient, sunetul (atât muzica cât și efectele sonore) declanșează o magie a trăirii evenimentului de ecran, un fel de atașament hipnotic al imaginației publicului. Indiferent că acesta are o referință în timp real, este din cadru sau din „off“, prezintă o ilustrație sau nu, relația trebuie să ofere indicii asupra structurii dinamice narative. Sunetul nu creează spațiul, doar îl confirmă, îl marchează. Spațiile Cerului și Iadului din filmul *Se caută un paznic*, în regia lui Gheorghe Vodă, sunt marcate prin sonoristică. Imensitatea Senatului ceresc este caracterizată de un dialog foarte reverberant, iar Iadul — printr-o stare apăsătoare, marcată prin voci înăbușite și zgomote mecanice.

Sunetul, spre deosebire de imagine, exclude anumite elemente și trebuie să furnizeze publicului informațiile esențiale pentru a obține efectul dorit. Ceea ce este de prisos devine un element deranjant și generează confuzii. Pentru un designer de sunet (în cazul nostru un regizor de sunet), autenticul este doar informația, scheletul pe care va trebui să îmbrace fragmentele materialului auditiv, necesar la crearea efectului programat. Prin alăturare, creatorul de sunet coagulează segmente de sunet în segmente de sens, evidențiază momentele încărcate de semnificație. Un lucru foarte important constă în faptul că dânsul înainte de toate, trebuie să susțină o situație sau un sentiment ce urmează a fi evocat. Regizorul Mihail Kalic în filmul *Omul merge după soare*, realizat la studioul „Moldova-film“, povestește istoria unui băiețel fascinat de orașul în care trăiește și fiecare nouă descoperire a lui într-un alt spațiu, de regulă, prin intermediul muzicii, îl face să admire și să înțeleagă frumosul, declanșând spectatorului emoții autentice.

Nu există o altă artă, asemenea filmului, care ne permite posibilitatea de a vizualiza felul cum ne reprezentăm timpul prin intermediul unor procedee, ca schimbarea vitezei de filmare a camerei, grație căreia se poate accelera sau înceteni ritmul acțiunii respective. În așa mod, putem spune că filmul ba extinde timpul, măbind durata tensiunii, ba îl comprimă pentru a menține situația relativ calmă pe un interval mai lung. În aceste cazuri, utilizarea sunetului fie că ilustrează aceste procedee, fie că intra în contrapunct cu ele, creând astfel o imagine artistică audio-vizuală diferită și corespunzătoare fiecărui caz în parte. Diversitatea variațiilor utilizării sunetului la conceperea integrității spațiului și timpului, cât și obținerea tensiunii dramatice depinde, indiscutabil, de facultățile creatoare ale realizatorului.

Timpul în cinematografie poate fi oprit. Să ne amintim de filmul *Blakmail* (Șantajul) de Alfred Hitchcock. Regizorul îi revine prima utilizare creativă a sunetului metadiegetic. Vorba e de cazul când o femeie, în legitimă apărare, ucide un bărbat. Hitchcock folosește sunetul pentru a pătrunde în starea mentală subiectivă a Alicei a cărei percepție auditivă a realității suprimă totul, excepție fiind cuvântul „cuțit“. Camera fixează anume acel moment când eroina filmului revine în prăvălia tatălui său după săvârșirea crimei și aude întâmplător cuvântul „cuțit“ (obiectul omuciderii). Se crează impresia că timpul s-a oprit: urmează o liniște, având în prim-plan fata și cuvântul prevestitor de rău, care continuă să răsună ca o amenințare în mintea ei.

Filmul e un vis care te face să contemplezi, îți trezește anumite iluzii. Nu în zădar, anterior, Hollywood-ul era considerat „fabrică de vise“. Chipurile de pe ecran trezesc în publicul spectator mai mult neliniștea decât siguranța și în acest sens îl stimulează să se ocupe de cercetarea esenței obiectelor prezentate în cadru, dar, totodată, nu le caută explicația, ci doar încearcă să le afle secretele. Bezna sălii cinematografului ascunde multe informații despre mediu, reduce automat contactele noastre cu realitatea, necesare pentru aprecierile concrete despre aceasta precum și pentru o altă activitate mentală. Gabriel Marcel menționează că „în sala de cinema spectatorul intră într-o stare interimară între somnolență și somn, care favorizează fanteziile hipnotice“ [3, p. 219].

Claudia Gorbman, profesoară la Universitatea Tacoma din Washington, în clasificarea sunetului de film a propus categoria metadiegetică pentru sunetele interioare. Sunetul metadiegetic a fost explicat ca unul imaginat, poate chiar halucinant de un anumit personaj. După Gorbman, sursa sonoră la nivel narativ poate fi diegetică, extradiegetică (mai târziu numită nediegetică) și metadiegetică. Noțiunea diegetic vine de la cuvântul *diegetis*, ceea ce în greaca veche înseamnă lumea globală a acțiunii

unei povești. Sunetul de film poate fi perceput ca diegetic sau nediegetic în funcție de definirea sa după sursa de proveniență. Adică, dialogul, efectele sonore, muzica — toate având originea în spațiul diegetic, percepute și înțelese în mod normativ de personajele filmului — sunt denumite diegetice; iar narațiunea în *voice-over* și muzica din „*off*” a filmului, de existența cărora personajele filmului nu sunt conștiente — țin de sunetul nediegetic.

Teoreticienii de film, americanii Brodwell și Thompson consideră că sunetul în film poate apărea înaintea, în timpul sau după imagine, iar sunetul diegetic poate fi deplasat în viitor și în trecut, numind sunetul ce are loc în prezent sunet diegetic simplu. Ei consideră că fiecare din aceste categorii (diegetică și nediegetică), conform acestei clasificări, poate fi exterioară, realizată prin intermediul glasului tare de către personaje și interioară, respectiv sub formă de gânduri (în mintea personajelor). La rândul său, Michel Chion de la Columbia University Press din New-York, propune categoria de *sunet interior*, ce corespunde cu interiorul fizic și mental al personajului. Aici ar putea fi atribuite sunetele fiziologice ale respirației, gemetele, bătăile de inimă (sunete intern-obiective) și vocile din minte, amintirile (sunete intern-subiective). Sunetul interior intervine ca o paralelă sau ca un contrapunct al imaginii. Acest sunet poate fi realist sau nerealist.

În greaca veche cuvântul *onieros* înseamnă vis, adaptat în arta filmului sub denumirea de *cine-matograf oniric*. Oniricul implică imagini de film care stimulează o experiență: în timp ce evenimentul de pe ecran este perceput, la nivel rațional, ca absurd și imposibil, susține Vlada Petric de la Harvard University, el este în același timp, acceptat ca o „realitate”, dotată cu deplină implicare psihologică din partea spectatorului în lumea diegetică de pe ecran.

Este firesc că omul pe parcursul existenței sale păstrează dorința de redare și reprezentare a realității prin mijloacele de care dispune la fiecare etapă istorică. De-a lungul timpului aceste mijloace au evoluat în funcție de aptitudinile artistice și, nu în ultimul rând, de invențiile tehnice și tehnologiile avansate. Artele combinate, cum ar fi teatrul și filmul, au beneficiat de dezvoltarea tehnicii. Nivelul înalt al tehnologiilor informației și comunicațiilor au făcut posibile reproducerea și simularea realității. A devenit posibilă crearea iluziei prezenței, aflării persoanei în mijlocul evenimentului, a realității. Această situație se datorează atât spațializării sunetului, cât și extinderii și spațializării ecranului cinematografic. Lor li se adaugă imaginea de sinteză 3D, desăvârșirea percepției prin lărgirea gamei simțurilor implicate în percepție. Toate acestea participă la realizarea universurilor virtuale, însă, luate în complex, ele contribuie la crearea spațiului psihologic.

„Mintea noastră lucrează uneori mai repede, iar alteori mai încet, — spunea Robbe-Grillet. Însă modul în care lucrează ea este mai variat, mai bogat, mai puțin firesc: ea sare peste anumite episoade, păstrează evidența perfectă a unor detalii „neimportante” și se dedublează. Pe noi ne interesează acest timp cerebral cu ciudățeniile, lacunele, obsesiile și zonele lui obscure, ...căci el e viața noastră” [1, p. 391]. De aici rezultă că, influența și durata factorului-timp stă atât la baza vieții noastre, cât și a istoriei. Vizionând un film care ne influențează, acceptăm timpul și spațiul propus de regizor, trăim în spațiul lui Fellini, Tarkovski, Bergman, etc., alături de personajele filmului și deseori, copleșiți de forța artei, suntem inconștienți de faptul în ce spațiu ne aflăm: real sau ireal. Dar oare aceasta este atât de important?

Referințe bibliografice

1. LAWSON, J. H. *Film și creație*. București: Editura Meridiane, 1981.
2. ARISTARCO, G. *Cinematograful ca artă*. București: Editura Meridiane, 1965.
3. КРАКАУЭР, З. *Природа фильма. Реабилитация физической реальности*. Москва: Искусство, 1974.
4. СУРКОВА, О. *Андрей Тарковский, Книга Сопоставлений. Тарковский '79*. Москва: Всесоюзное творческо-производственное объединение „Кино-центр”, 1991.
5. DULGHERU, E. *Andrei Tarkovski. Filmul ca rugăciune*. București: Editura Arca Învierii, 2004.
6. BERGMAN, I. *Lanterna magică. Biblioteca de film*. București: Editura Meridiane, 2004.