

CAPITOLUL 2 INTRODUCERE ÎN SEMIOTICĂ¹

2.1. INTRODUCERE

Pentru înțelegerea comunicării considerăm esențială o incursiune în conceptele și temele definite de “Cursul de lingvistică generală” de Ferdinand de Saussure. Este cunoscut faptul că, **lingvistica, semiologia și antropologia** datorează foarte mult ideilor novatoare generate de Saussure. Este de ajuns să privim lista cuvintelor care au apărut pentru prima oară în Cursul de lingvistică generală, *diacronie, pancronie, limbă, limbaj, vorbire, semn, semnificație, semnificant, semnificat, unitate lingvistică, sintagmă, sintagmatic, conștiință lingvistică, fonem, fonologie, substanță și formă lingvistică, economie lingvistică, valoare lingvistică, cod, circuit al vorbirii, model, stare de limbă, semiologie, structură, sistem*, pentru a realiza încă o dată necesitatea încercării de a înțelege semiotica în contextul comunicării.



Figura 2.1 Ferdinand de Saussure

Punctul de pornire al reflecțiilor lui Saussure îl constituie actul unic, absolut, expresiv, determinat de **vorbire**, seria nesfârșită a diferiților produși fonici și seria diferitelor sensuri.

“Datorită limbii, auditoriul reduce o realizare fonică particulară la una sau alta dintre clasele de realizări fonice și o semnificație particulară la una sau alta dintre clasele de semnificații.”

“Broca a descoperit că facultatea de a vorbi este localizată în cea de a treia circumvoluțiune frontală stânga; este un argument folosit și el pentru a se atribui limbajului un caracter natural.”

Pentru a marca diferența dintre vorbire și limbă, Saussure introduce termenul de **sens/semnificație** și **fonațiune** pentru substanța din care este făcută **vorbirea** și termenii de **semnificant** și **semnificat** pentru a desemna clasele de **sens** și **fonațiuni**.

Saussure a găsit în ansamblul limbajului sfera care corespunde limbii, plasându-se în fața actului individual care să-i permită reconstituirea circuitului vorbirii. Acest act presupune cel puțin doi indivizi A și B, care-și vorbesc unul altuia conform următoarei reprezentări:

¹ Note de lectură și comentarii după lucrarea “Curs de lingvistică generală” de Ferdinand de Saussure

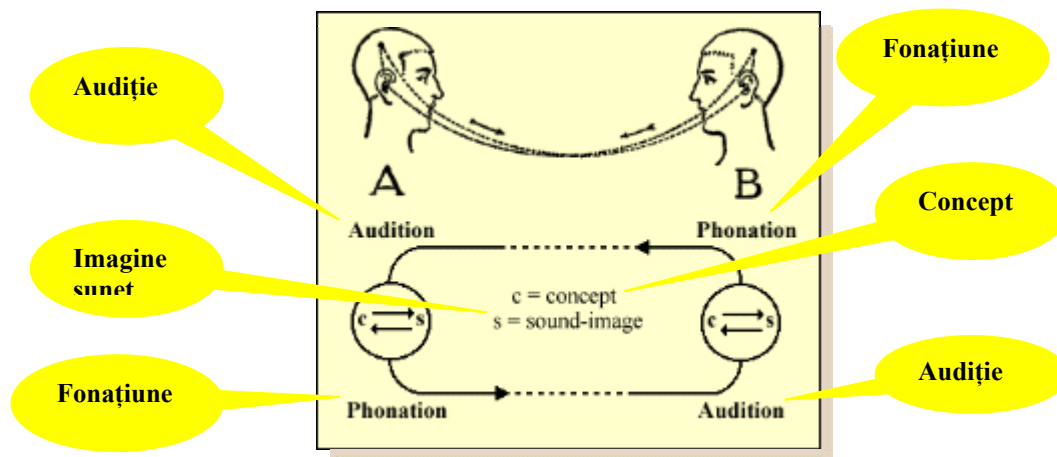


Figura 2.2 Circuitul vorbirii

Punctul de plecare al circuitului se află în creierul unuia dintre cei doi parteneri, de exemplu al lui A, unde faptele de conștiință numite **concepte** sunt asociate cu reprezentările semnelor lingvistice sau cu **imaginile acustice** ce servesc la exprimarea lor. Declanșarea unui concept în creierul unuia dintre personaje produce o imagine acustică corespunzătoare, acest fenomen este un fenomen în întregime **psihic**. În continuare, asistăm la un proces **fiziologic**, creierul transmite organelor fonațiunii un impuls **corelativ imaginii**. Undele sonore emise se propagă de la gura lui A la urechea lui B, determinând un proces pur **fizic**. În continuare procesul se prelungește în B într-o ordine inversă, de la ureche la creier, transmisie fiziologică a imaginii acustice în creier și asociere psihică a acestei imagini cu conceptul corespunzător.

“Circuitul, așa cum l-am prezentat, poate să se împartă:

- Într-o parte exterioară (vibrația sunetelor care se propagă de la gură spre ureche) și o parte interioară, ce cuprinde tot restul
- Într-o parte psihică și o parte nonpsihică, cea de a doua cuprinzând faptele fiziologice al căror sediu se află în organe, ca și faptele fizice exterioare individului
- Într-o parte activă și o parte pasivă: este activ tot ceea ce merge de la centrul de asociere al unuia dintre subiecți la urechea celuilalt subiect, și pasiv tot ceea ce merge de la urechea acestuia la centrul său de asociere
- În sfârșit, în partea psihică localizată în creier, putem numi executiv tot ceea ce este activ (concept către imagine) și receptiv tot ce este pasiv (imagine către concept).”

Între toți indivizii legați prin limbaj, se va stabili un fel de medie: toți vor reproduce – nu exact, ci aproximativ – aceleași semne unite cu aceleași concepte.

“Limba este un sistem de semne ce exprimă idei și, prin aceasta, ea este comparabilă cu scrisul, cu alfabetul surdomușilor, cu riturile simbolice, cu formele de politețe, cu semnalele militare etc. Numai că ea este cel mai important dintre aceste sisteme.”

“Se poate deci concepe o **știință care studiază viața semnelor în viața socială**; ea ar forma o parte a psihologiei sociale și, prin urmare, a psihologiei generale; o vom numi **semiologie** (din gr. semeion “semn”). Ea ne-ar învăța în ce constau semnele și ce legi le cârmuiesc.”

Semiologia nu trebuie confundată cu **semantica**, care studiază schimbările de **semnificație**.

Prestigiul scrierii și cauzele ascendentului său asupra formei vorbite sunt justificate de Saussure în următoarele considerații:

“Limba și scrierea sunt două sisteme de semne distincte; singurul motiv de a fi al celui de –al doilea este de a-l reprezenta pe primul; obiectul lingvistic nu este definit prin combinarea cuvântului scris și a cuvântului vorbit; acesta din urmă constituie prin el însuși respectivul obiect. Dar cuvântul scris se amestecă atât de intim cu cel vorbit, a cărui imagine este, încât sfârșeste prin a uzurpa rolul principal; ajungem să dăm o mai mare importanță reprezentării semnului vocal decât semnului însuși. Este ca și cum ai crede că, pentru a cunoaște pe cineva, este mai bine să-i privești fotografia decât fața.”

“Prestigiul scrierii se explică prin:

- Imaginea grafică a cuvintelor ne frapază ca un obiect permanent și solid, mai potrivit decât sunetul pentru a constitui unitatea limbii de-a lungul timpului
- Pentru majoritatea indivizilor, impresiile vizuale sunt mai nete și mai durabile decât impresiile acustice; de aici ei sunt mai legați de primele. Imaginea grafică se impune în cele din urmă în detrimentul sunetului.
- Limba literară contribuie și ea la creșterea importanței nemeritate a scrierii. Ea își are dicționarele și gramaticile sale; la școală se învață după carte și prin intermediul cărții; limba apare reglată de un cod; or, acest cod este, el însuși, o regulă scrisă, supusă unei folosințe riguroase: ortografia; iată ce conferă scrierii o importanță primordială.
- **Sfârșim prin a uita că învățăm să vorbim înainte de a învăța să scriem, și raportul firesc este răsturnat.**”

“Nu există decât două sisteme de scriere:

- **Sistemul ideografic**, în care cuvântul este reprezentat printr-un semn unic și străin de sunetele din care se compune. Acest semn se referă la ansamblul cuvântului și, prin aceasta, indirect, la ideea pe care cuvântul o exprimă. Exemplul clasic al acestui sistem este scrierea chineză.



Figura 2.3 Scrierea chineză

- **Sistemul** numit de obicei **fonetic**, care urmărește să reproducă șirul de sunete care se succedă într-un cuvânt. Scrierile fonetice sunt uneori silabice, altele alfabetice, adică bazate pe elementele ireductibile ale vorbirii.”

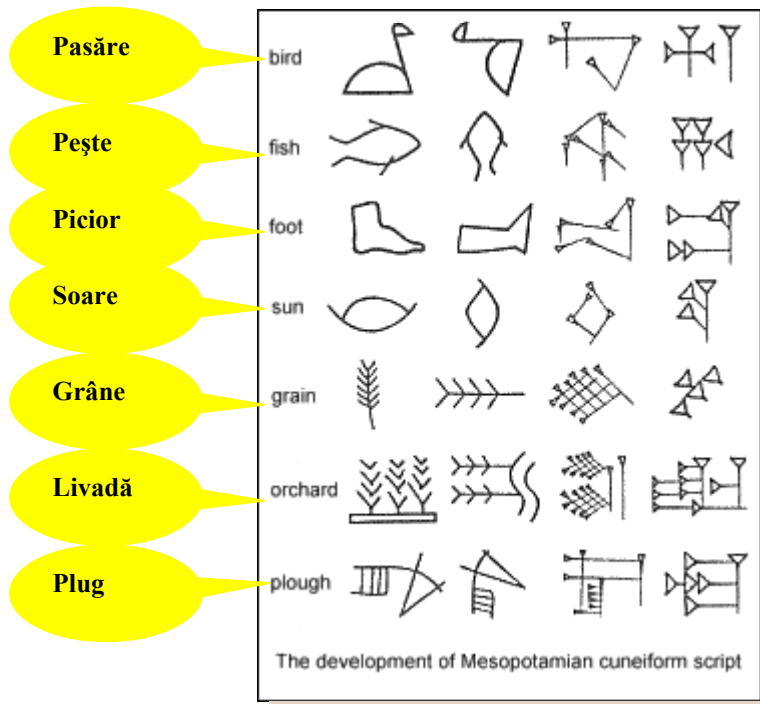


Figura 2.4 Dezvoltarea scrierii cuneiforme

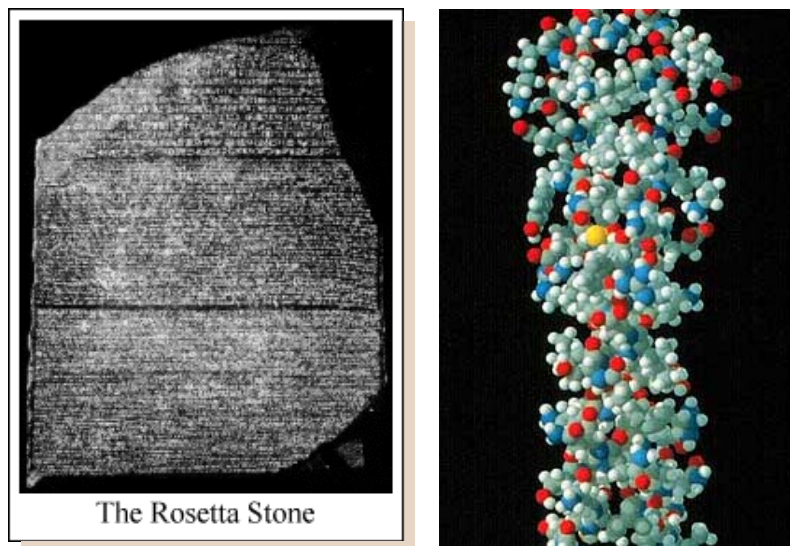


Figura 2.5 Modalități de scriere: Piatra de la Roseta și molecula de AND (acid dezoxiribonucleic)

Printre cauzele dezacordului dintre grafie și pronunție, Saussure consideră ca esențiale următoarele:

- *“Limba evoluează fără încetare, în timp ce scrierea tinde să rămână imobilă. Urmează de aici ca grafia să sfârșească prin a nu mai corespunde cu ceea ce ea trebuie să reprezinte.*
- *Când un popor împrumută alfabetul de la un alt popor, se întâmplă adeseori ca resursele acestui sistem grafic să fie nepotrivite pentru noua sa funcție; în acest caz apare necesitatea de a se recurge la expediente; de exemplu ne vom servi de două litere pentru a desemna un singur sunet.*
- *Mai există și preocuparea etimologică; ea a fost preponderentă în anumite epoci; adeseori, o etimologie falsă impune o grafie;Dar nu are prea mare importanță dacă aplicarea principiului este corectă sau nu, căci însuși principiul scrierii etimologice este eronat.”*

Ar dura foarte mult să clasificăm inconsecvențele scrierii. Dintre cele mai nefericite se pot cita următoarele: înmulțirea semnelor pentru același sunet, grafiile indirecte, ortografiile fluctuante, care reprezintă încercările făcute în diferite epoci pentru a figura sunetele. *“Rezultatul evident este că scrierea voalează imaginea limbii; ea nu este o îmbrăcăminte, ci un travesti.”*

Cercetările contemporane de semiotică studiază *semnul* nu în mod izolat ci ca parte a sistemului de semne (mediu și gen). Una dintre problemele esențiale este aceea a definirii modalității de formare a înțelesului nu numai din punctul de vedere al comunicării ci și din acela al construcției și prezentării realității. Semiotica și (aceia ramură denumită) semantică au un țel comun în ceea ce privește înțelesul semnelor, în timp ce **semantica** abordează numai domeniul “**CE?**” înseamnă un semn, **semiotica** abordează domeniul “**CUM?**” realizează semnul acest înțeles.

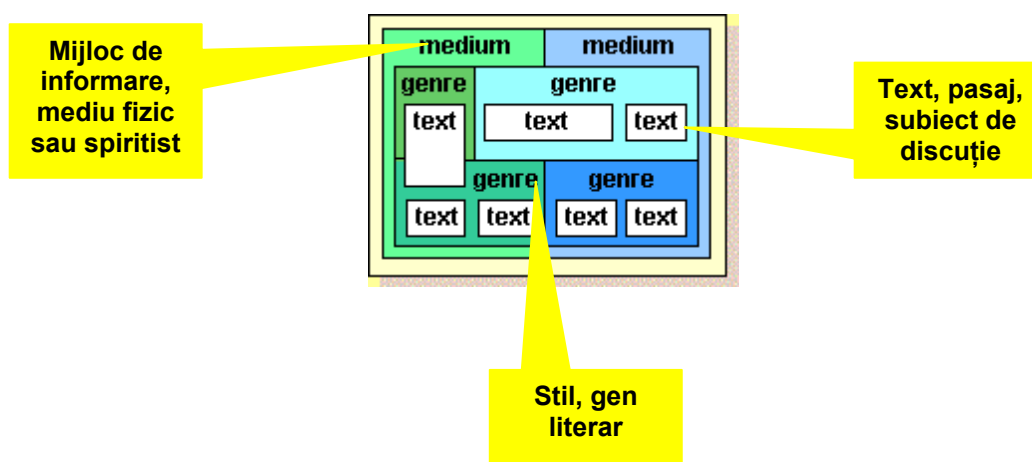


Figura 2.6 Sistemul de semne, mediu, text și gen

În acest mod semiotica înglobează semantica împreună cu celelalte ramuri ale lingvisticii:

- **Semantica:** relațiile dintre semne și înțelesul lor
- **Sintaxa:** structura formală dintre semne
- **Pragmatismul:** relațiile dintre semne și diferitele interpretări.

Semiotica este cel mai adesea utilizată în analiza textelor. Trebuie notat că textul poate exista în orice mediu fie verbal, nonverbal fie ambele, în ciuda pĂrtinirii **logocentrice**. Termenul de **text** este în mod uzual utilizat în legătură cu un mesaj ce va fi înregistrat într-un anumit fel, scris, înregistrare audio sau video. În acest mod textul este independent fizic de emițător și receptor. Un text reprezintă o asamblare de semne, ca de exemplu cuvinte, imagini, sunete și/sau gesturi, construite și interpretate cu referire la convențiile asociate cu genul și în mod particular cu mediul de comunicare.

Termenul **mediu** este utilizat într-o varietate de moduri de către diferiții teoreticieni, putând include categorii largi cum ar fi vorbirea, scrisul sau tipărirea și radiodifuzarea sau în asociere cu forme tehnice specifice în interiorul "**mass communication media**" (radio, televiziune, cotidiene, reviste, cărți, fotografii, filme, înregistrări audio și video) sau în interiorul "**media of interpersonal communication**"- **comunicarea interpersonală** telefon, scrisori, fax, e-mail, video-conferințe sistemele de conversații (**chat**) utilizând calculatoarele.

Experiența umană este moștenită ca multisenzorială iar fiecare reprezentare a unei experiențe senzoriale este îngrădită de către limitările privitoare la disponibilitatea mediilor de comunicare și a naturii lor. Diferitele medii de comunicare și diferitele genuri furnizează cadrul pentru reprezentări ale diferitelor experiențe, facilitând anumite forme de exprimare, inhibând altele.

Selectivitatea mediului de comunicare conduce la utilizarea aceluia mediu care are o influență pe care adesea utilizatorul nu o distinge, adesea scopul poate fi subtil sau chiar invizibil. Această selectivitate poate susține aforismul "**mediul este mesajul**".

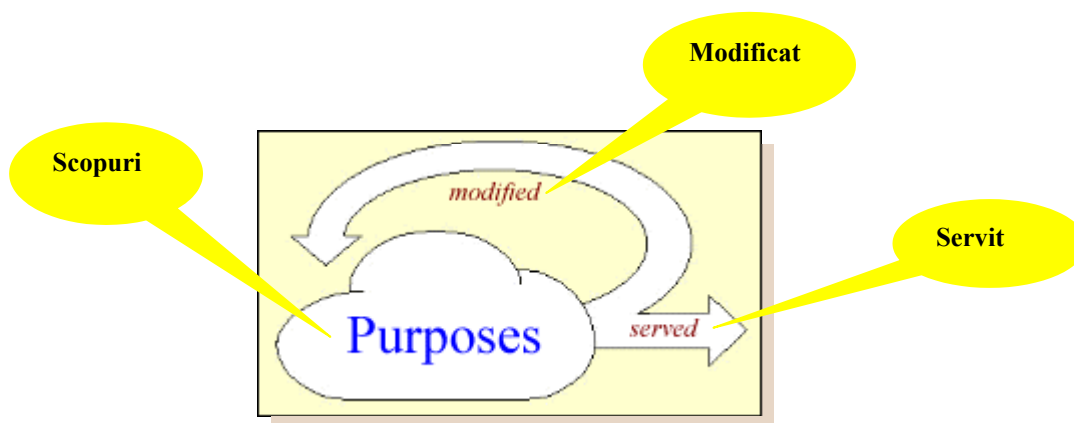


Figura 2.7 Mediul este mesajul

În concluzie putem spune că semiotica reprezintă o colecție de studii în domeniul artei, literaturii, antropologiei și mass media mult mai mult decât o disciplină academică de sine stătătoare.

2.2 SEMNE

“Pentru unii oameni limba, redusă la principiul său esențial, este o nomenclatură, adică o listă de termeni ce corespund cu atâtea lucruri. Această concepție este criticabilă în multe privințe. Ea presupune niște idei gata făcute, preexistente cuvintelor; ea nu ne spune dacă numele este de natură sonoră sau psihică....”



Figura 2.8 Semne

“Semnul lingvistic nu unește un lucru și un nume, ci un concept și o imagine acustică.”

În această ordine de idei imaginea acustică nu este sunetul material, lucrul pur fizic, ci amprenta psihică a acestui sunet. Reprezentarea pe care ne-o dă mărturia simțurilor noastre este senzorială fiind numită materială numai în acest sens și în opoziție cu celălalt termen al asocierii.

“Semnul lingvistic este o entitate fizică cu două fețe care poate fi reprezentată de următoarea figură:”

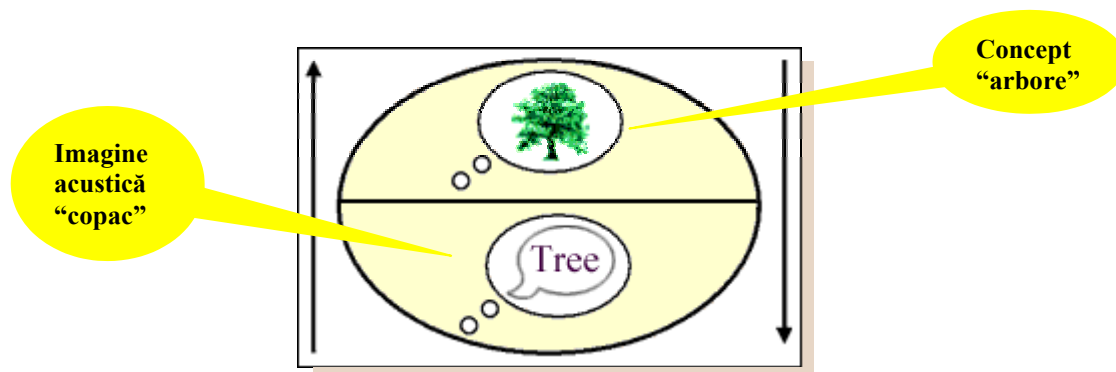


Figura 2.9 Semnul lingvistic ca entitate fizică cu două fețe

Caracterul psihic al imaginilor noastre acustice apare clar atunci când observăm propriul nostru limbaj. Fără să mișcăm buzele și limba, putem să ne vorbim noua înșine sau să recităm în minte o poezie, cuvintele limbii fiind pentru noi imagini acustice.

În terminologia definită de Saussure, *semnul* reprezintă o combinație dintre concept și imaginea acustică, dar prin folosirea curentă semnul desemnează numai imaginea acustică. Se uită faptul că semnul (arbore) este numit semn (copac) tocmai pentru că poartă în el conceptul de semn (arbore) încat ideea părții senzoriale o implică pe aceea a totalului.

*“Ambiguitatea ar dispărea dacă am desemna cele trei noțiuni prezentate aici prin nume care se implică unele pe celelalte, aflându-se totodată în opoziție. Propunem să păstrăm cuvântul **semn** pentru a desemna totalul, și să înlocuim **conceptul** și **imaginea acustică** prin **SEMNIFICAT** și **SEMNIFICANT**; acești ultimi termeni au avantajul de a marca opoziția care îi separă fie între ei, fie de totalul din care fac parte.”*

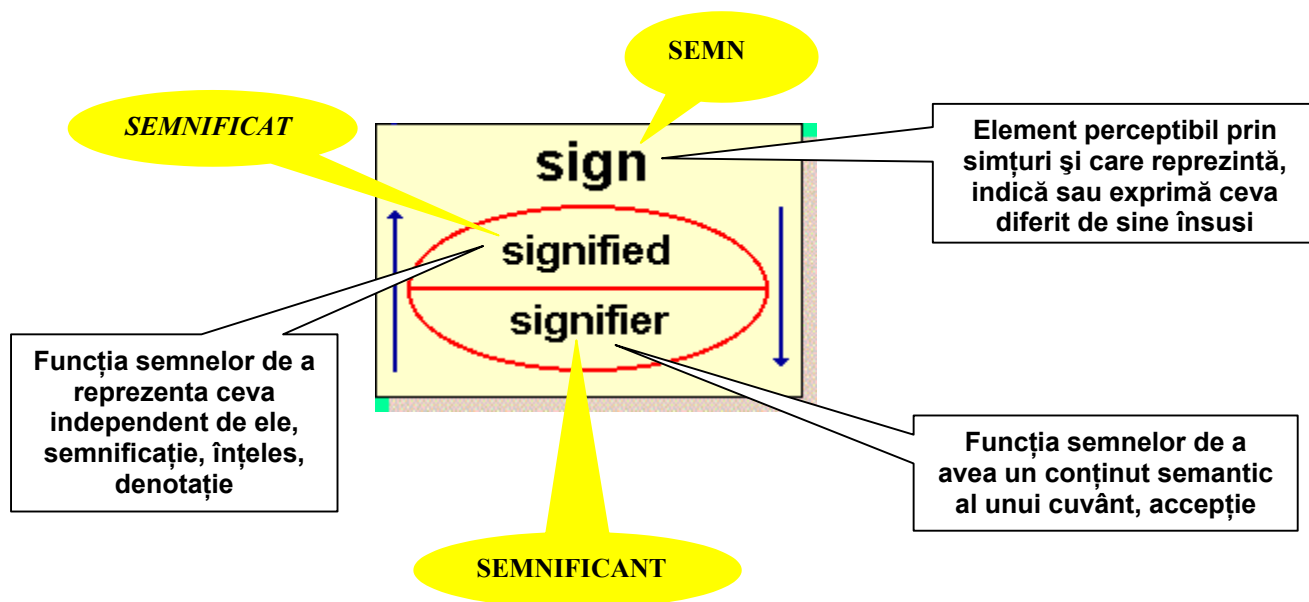


Figura 2.10 Conceptul și imaginea acustică, Semnificat și Semnificant

Saussure stabilește următoarele principii:

- **Primul principiu: arbitrarul semnului**

“Legătura ce unește semnificantul de semnificat este arbitrară sau, pentru că înțelegem prin semn întregul ce rezultă din asocierea unui semnificant cu un semnificat, putem spune, mai simplu, că semnul lingvistic este arbitrar”

Orice mijloc de exprimare acceptat de o societate se bazează, în principiu, pe un obicei colectiv sau, pe o convenție. Spre exemplu, semnele de politețe, dotate adeseori cu o anumită expresivitate naturală, sunt și ele fixate de o regulă; această regulă îi obligă pe oameni să le folosească și nu valoarea lor intrinsecă. Se poate trage concluzia că semnele în întregime arbitrare realizează mai bine idealul semiotic iar limba, cel mai complex și cel mai răspândit sistem de exprimare poate deveni modelul general al oricărei semiologii.

“Ne-am servit de cuvântul simbol pentru a desemna semnul lingvistic, sau mai exact ceea ce numim semnificat... Simbolul are caracteristica de a nu fi niciodată cu totul arbitrar; el nu e vid; între semnificant și semnificat există un rudiment de legătură naturală. Simbolul justiției, balanța, n-ar putea fi înlocuit cu orice altceva, de exemplu, cu un car de luptă”

Cuvântul **arbitrar** sugerează ideea că semnificantul depinde de libera alegere a subiectului vorbitor.

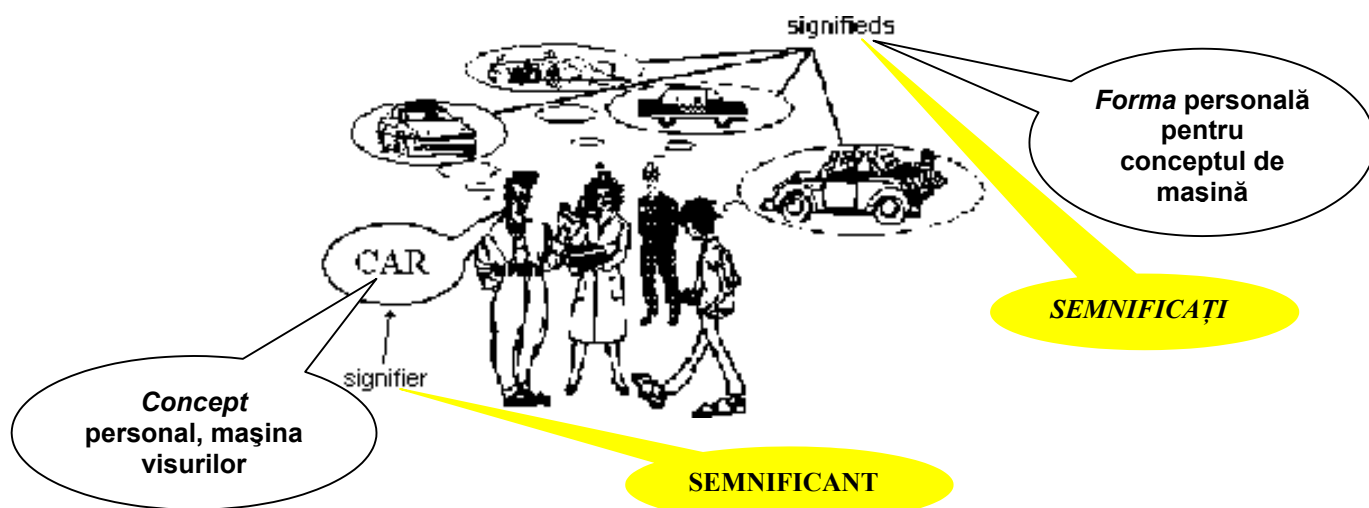


Figura 2.11 Semnificantul depinde de libera alegere a subiectului vorbitor

Se consideră ca obiecții ale acestui principiu *onomatopeele* și *exclamațiile*.

- **Al doilea principiu: caracterul liniar al semnificantului**

Fiind de natură auditivă, semnificantul se desfășoară numai în timp și are caracteristicile pe care le împrumută de la acesta:

- *el reprezintă o întindere*
- *această întindere este măsurabilă într-o singură dimensiune*



Figura 2.12 Semnificații vizuale uni și multi dimensionali

Prin opoziție cu semnificații vizuale, semnalele marine, ce pot prezenta complicații simultane pe mai multe dimensiuni, semnificații acustice nu dispun decât de linia timpului, elementele lor se prezintă unul după celălalt; ele formează un lanț.

“Acest caracter apare de îndată ce le reprezentăm în scris și când înlocuim succesiunea în timp prin linia spațială a semnelor grafice.”

Saussure introduce ideea novatoare *limba ca gândire organizată în materia fonică*, referindu-se la următoarele două elemente care pot fi luate în considerare:

- *ideile*
- *sunetele*

“Din punct de vedere psihologic, gândirea noastră nu este decât o masă amorfă și indistinctă. Filozofii și lingviștii au fost întotdeauna de acord că, fără ajutorul semnelor, am fi fost incapabili să distingem două idei în mod clar și constant. Luată în sine, gândirea este ca o nebuloasă în care nimic nu este delimitat în mod necesar. Nu există idei prestabilite și nimic nu e distinct înainte de apariția limbii.”

În acest domeniu fluid substanța fonică nu este nici mai fixă și nici mai rigidă, ea este o materie plastică ce poate fi modelată pentru a furniza semnificațiile de care gândirea are nevoie. Pentru a reprezenta faptul lingvistic în ansamblul său, adică limba, Saussure definește o serie de subdiviziuni alăturate, desenate, în același timp, în planul nedefinit al ideilor confuze (A) și în cel, la fel de nedeterminat, al sunetelor (B).

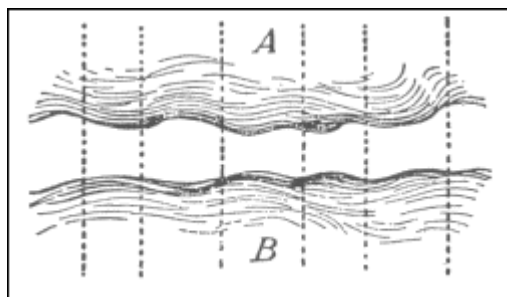


Figura 2.13 Domeniul fluid definind substanța fonetică

“Rolul caracteristic al limbii față de gândire nu este de a crea un mijloc fonetic, material pentru exprimarea ideilor, ci de a servi drept intermediar între gândire și sunet, în condițiile în care unirea duce, în mod necesar, la delimitări reciproce de unități.”

“Limba mai poate fi comparată și cu o foaie de hârtie: gândirea este fața, iar sunetul este dosul foii; nu putem decupa fața foii fără să decupăm, în același timp, și dosul ei; același lucru se întâmplă și în limbă: nu se poate izola nici sunetul de gândire și nici gândirea de sunet.”

În general, atunci când ne gândim la valoarea unui cuvânt, ne gândim la proprietatea sa de a reprezenta o idee. Este interesant de stabilit ce deosebește această valoare de ceea ce în mod curent se definește ca fiind semnificație.

“Valoarea, luată în aspectul său conceptual, este, fără îndoială, un element al semnificației și este greu să știm cum se distinge de aceasta, fiind, în același timp, sub dependența sa.”

În acest moment este necesar să revenim la câteva definiții esențiale pentru înțelegerea valorii cuvintelor și a conceptelor introduse de Saussure:

- **semn**: tot ce arată, indică ceva; manifestare exterioară a unui fenomen care permite să se precizeze natura lui; element perceptibil prin simțuri și care reprezintă, indică sau exprimă ceva diferit de sine însuși
- **semiotica**: știința care se ocupă cu studiul semnelor sub trei aspecte: **pragmatic**, relația semn-om; **semantic**, relația semn-semnificat; **sintactic**, relația dintre semne
- **semnifica**: a avea înțelesul de ..., a însemna
- **semnificativ**: care exprimă ceva, pune în evidență un înțeles precis
- **semnificație**: conținut semantic al unui cuvânt, înțeles, sens, accepție; funcția semnelor de a reprezenta ceva independent de ele, denotație
- **sens**: înțeles, semnificație, accepție
- **forma**: aspect exterior sub care se prezintă orice fenomen sau lucru în natură și societate, expresie a conținutului; complex de sunete prin care se exprimă un sens
- **conținut**: totalitatea elementelor care constituie esența lucrurilor și fenomenelor, formând o unitate dialectică cu formă; fond
- **semnificant**: realizare materială a semnului lingvistic, complex sonor care constituie raportul unui sens
- **semnificat**: concept, conținut, sens al unui cuvânt

Revenind la semnul lingvistic, ca entitate psihică cu două fețe conform definiției dată de Saussure, după cum arată săgețile din figură, semnificația semnului este numai contrapondere a imaginii auditive. “Totul se petrece între imaginea auditivă și concept, în limitele cuvântului considerat ca un domeniu închis, exisând pentru sine însuși.”

Saussure definește aspectul paradoxal al problemei: “pe de o parte, conceptul ne apare ca o contrapondere a imaginii auditive în interiorul semnului și, pe de altă parte, acest semn, adică raportul ce leagă cele două elemente ale sale, este el însuși, și în egală măsură, contrapondere a celorlalte semne ale limbii.”



Figura 2.14 Paradoxul definiției lui Saussure

Dat fiind că limba este un sistem ai cărui termeni sunt solidari și unde valoarea unuia nu rezultă decât din prezența simultană a celorlalți, l-a condus pe Saussure să-și imagineze următoarea reprezentare:

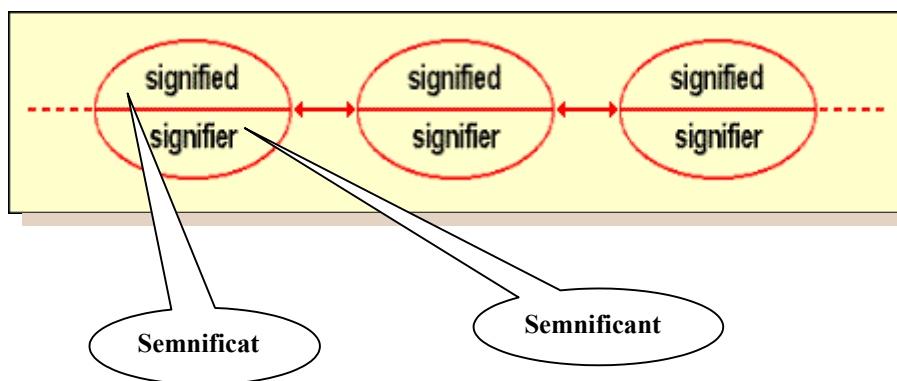


Figura 2.15 Limba ca sistem de termeni solidari

Pentru Saussure valorile sunt constuite întotdeauna din:

- un lucru *neasemănător*, susceptibil de a fi *schimbat* cu cel a cărui valoare trebuie determinată
- lucruri *similare* ce pot fi *comparate* cu cel a cărui valoare este în cauză.

În acest fel un cuvânt poate fi schimbat pe ceva ce nu-i seamănă: *pe o idee*; el poate fi comparat cu ceva de aceeași natură: *cu un alt cuvânt*

“Valoarea sa nu este fixată, atâta vreme cât ne mărginim să constatăm că el poate fi schimbat pe un concept sau altul, că are, adică, o semnificație sau alta; trebuie să-l comparăm și cu valori similare, cu celelalte cuvinte care îi pot fi opuse. Conținutul său nu este determinat cu adevărat decât prin concursul a ceea ce există în afara lui. Facând parte dintr-un sistem, el are nu numai o semnificație, ci mai ales o valoare.”

Pentru a exemplifica se poate considera cazul clasic al cuvântului francezesc *moutton/oaie* care poate să aibă aceeași semnificație ca și cuvântul englezesc *sheep*, dar nu și aceeași valoare. Pentru explicație se pot considera mai multe motive: în primul rând, atunci când se vorbește despre o bucată de carne gătită și servită la masă, englezul spune *moutton* și nu *sheep*; în al doilea rând, diferența de valoare între *sheep* și *moutton* ține de faptul că primul are alături de el un al doilea termen, ceea ce nu se întâmplă în cazul cuvântului francezesc.

În interiorul aceleiași limbi toate cuvintele care exprimă idei învecinate se limitează reciproc, sinonimele nu au valoare proprie decât prin opoziție; invers, există termeni care se îmbogățesc prin contact cu alții. Astfel, valoarea oricărui termen este determinată de ceea ce îl înconjoară.

“Dacă cuvintele ar fi menite să reprezinte concepte date dinainte, ele ar fi avut fiecare, de la o limbă la alta, corespondenți exactii în ceea ce privește sensul.”

2.3. MODALITATE ȘI REPREZENTARE

Semiotica, deseori asimilată doar cu analiza textelor, înseamnă de asemenea și teoretizarea filozofică a rolului semnelor în construirea realității. Semiotica se ocupă cu studierea reprezentărilor și proceselor implicate în practică iar pentru profesionistul din acest domeniu, „realitatea” include totdeauna reprezentarea.

Pentru semiolog, o caracteristică definitorie a semnelor este aceea că ele sunt tratate de către utilizatori ca „însemnând” sau reprezentând alte lucruri. Jonathan Swift, în memorabila sa lucrare, *Călătoriile lui Gulliver*, partea a-III-a, *O călătorie în Laputa, Balnibarbi, Luggnagg, Glubbudrib și Japonia*, capitolul V, satirizează „academicienii” din Lagago care considerau neadecvată ideea de bun simț că, semnele indică direct lucrurile fizice din lumea înconjurătoare.

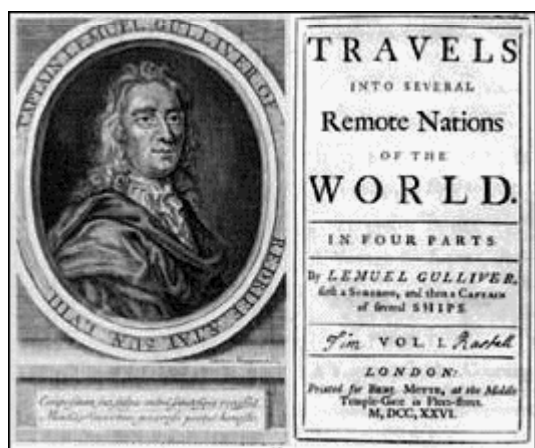


Figura 2.16 Calătoriile lui Gulliver și “Academicienii” din Lagago

Propunerea „academicienilor” din Lagago, de a substitui obiectele prin cuvinte, subliniază dificultățile în înțelegerea faptului că semnele sunt substituenți direcți ai lucrurilor. „Academicienii” au adoptat atitudinea filozofică de realism naiv care presupune cuvintele, simple imagini în oglindă ale lumii exterioare.

Părerile lor, „*Cuvintele sunt numai Nume pentru Lucruri*”, reflectă o atitudine ce implică presupunerea că „lucrurile”, în mod necesar, există independent de limbaj și sunt „etichetate” în prealabil prin cuvinte. În conformitate cu această poziție (care reflectă o concepție populară greșită despre limbaj, încă larg răspândită), există o corespondență unu-la-unu între cuvânt și referent (uneori denumită *izomorfism*) și limbajul este o simplă *nomenclatură* – o denumire parte-cu-parte a lucrurilor din lume. Aceasta este, după părerea lui Saussure, „*un punct de vedere superficial adoptat de publicul larg*”.

În cadrul lexicului unei limbi, este adevărat că, majoritatea cuvintelor sunt „cuvinte lexicale” (sau substantive) care se referă la „lucruri” dar marea parte a acestor lucruri sunt concepte abstracte mai degrabă decât obiecte fizice în realitate. Numai „*substantivele proprii*” au referenți specifici în realitatea cotidiană și dintre acestea, doar câteva se referă la o entitate unică (de ex. ***Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogoch***, numele unui sat velș). Așa cum notează Rick Altman, „*O limbă alcătuită în întregime din substantive proprii, așa cum este limbajul folosit în cursele de cai, oferă beneficii reprezentationale semnificative; fiecare nume corespunde în mod clar și identifică un singur cal.*”

Elementele rămase în lexicul unei limbi, în afară de cuvintele lexicale, constau în „*cuvinte funcționale*” (sau cuvinte gramaticale, cum ar fi: „doar” sau „sub”) care nu se referă de loc la obiecte existente. Lexicul unei limbi constă într-un număr mare de semne, altele decât simple substantive. În mod clar, o limbă nu poate fi redusă doar la denumirea lucrurilor.

Saussure nota că, în cazul în care cuvintele ar fi simple nomenclaturi pentru un set pre-existent de lucruri din realitate, traducerea dintr-o limbă în alta ar fi ușoară, când, de fapt, limbile diferă prin felul în care crează categorii în lumea înconjurătoare – semnificații dintr-o limbă nu corespund întocmai cu aceia din altă limbă.

În modelul lui Saussure semnificatul este numai un concept mental; conceptele sunt construcții mentale și nu obiecte „externe”.

În contrast cu modelul lui Saussure, modelul de semn al lui Peirce caracterizează în mod explicit *referentul* – ceva mai presus de semn la care se referă vehiculul semnului (nu în mod necesar un lucru material). De asemenea, caracterizează *interpretantul* care conduce la „serii infinite” de semne, astfel încât, în același timp, modelul lui Peirce pare să sugereze o independență relativă a semnelor față de referenți. Pentru Peirce, realitatea poate fi cunoscută via semne. Mai mult, clasificarea semnelor realizată de el, exprimată prin modul de relaționare între vehiculul semnului și referentul său, reflectă modalitatea lor – aparența lor transparență în relație cu „realitatea”.

Modalitatea se referă la statutul de realitate acordat sau pretins de un semn, text sau compoziție. Mai protocolari, Robert Hodge și Gunther Kress declară că „*modalitatea se referă la statutul, autoritatea sau credibilitatea unui mesaj, la statutul său ontologic sau la valoarea sa de adevăr sau fapt.*” În efortul de a da înțeles unui text, interpreții săi emit „*judecăți de modalitate*” despre acesta, suprapunând cunoștințele personale despre lume și mediu.

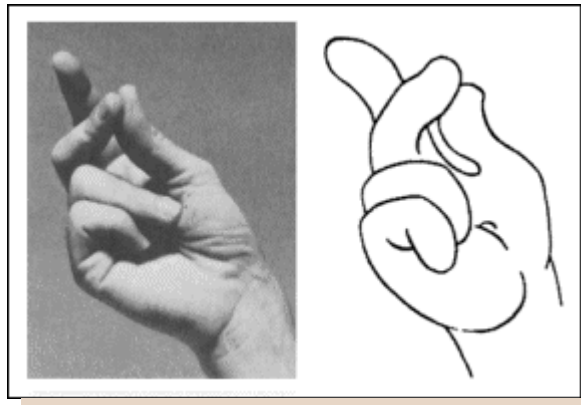


Figura 2.17 Imaginea mâinii și desenul animat

Oamenii pot identifica mai rapid o imagine ca fiind o mână atunci când este reprezentată ca desen animat decât atunci când le este arătată fotografia unei mâini (Ryansi Scwartz, 1956)



Figura 2.18 Cornelius Gijsbrechts (1670): *Un Cabinet al Curiozităților cu o Cană de Fildeș* (arătând reversul ușii de la dulap); Ulei pe pânză, Statens Museum din Kunst.

Un text este caracterizat atât de formă cât și de conținut dar cele mai importante sunt, firește, interacțiunea și interpretarea acestora două.

Caracteristicile de formă

- 3 D – plan
- detaliat – abstract
- color – monocrom
- editat – needitat
- în mișcare – static
- cu sonor – mut.

Caracteristicile de conținut

- posibil – imposibil
- plauzibil – neplauzibil
- familiar – nefamiliar
- curent – la distanță în timp
- local – la distanță în spațiu.

În lucrarea sa de o influență covârșitoare, *Interpretarea Viselor*, Sigmund Freud arată că „*visul este și a fost prezentat în hieroglife, ale căror simboluri trebuie traduse ... Ar fi incorect, binențeles, să citim aceste simboluri conform cu valoarea lor de imagini și nu conform cu semnificația lor de simboluri*”. El a observat de asemenea, că „*deseori, cuvintele sunt tratate în vise ca lucruri*”.



Figura 2.19 Colecție de simboluri pentru “Interpretarea viselor” de Rene Magritte

Pictorul belgian suprealist, René Margritte (1898 – 1967), s-a jucat cu obiceiul nostru de a identifica semnificantul cu semnificatul într-o serie de desene și picturi în care obiectele sunt descrise prin etichete verbale care „*nu le aparțin*”. În pictura sa în ulei intitulată *Interpretarea Viselor*, privitorii sunt confrunțați cu imaginile a șase obiecte familiare împreună cu etichetele verbale. Imediat, aceștia realizează că etichetele nu sunt potrivite imaginilor sub care apar. Dacă, ulterior, acestea sunt rearanjate mental, se observă că etichetele nu corespund *niciuneia* dintre imagini. Relația dintre imaginea unui obiect și eticheta verbală atașată acesteia este deci, prezentată ca arbitrară.

„Pentru a fi capabili să operăm cu simboluri este necesar, în primul rând, să fim capabili să distingem între semn și lucrul pe care îl semnifică”.



Dacă un copac cade în timp ce ziariștii nu sunt prezenți, copacul s-a prăbușit cu adevărat?

Figura 2.20 “Pseudo evenimente”

Daniel Boorstin, în lucrarea sa *Imaginea* a trasat dezvoltarea a ceea ce el a numit „pseudo evenimente” – evenimente care sunt puse în scenă pentru raportarea în mass media. Totuși, orice „eveniment” este o construcție socială – „evenimentele” legate nu au o existență obiectivă și toate articolele de știri sunt „povești”.

Se pot identifica trei schimbări istorice cheie în paradigmele reprezentationale în relație cu încadrarea diferențială a statutului referențial al semnelor dată de Peirce:

- *o fază de semn/indice* – semnificantul și referentul sunt priviți ca fiind direct conectați;
- *o fază de icoană* – semnificantul este privit nu ca parte a referentului ci descrierea transparentă a acestuia;
- *o fază de simbol* – semnificantul este privit la fel de arbitrar și ca și când s-ar referi numai la alte semne.

O asemenea schematizare prezintă câteva asemănări cu aceea a postmodernistului Jean Baudrillard. Baudrillard interpretează multe reprezentări ca un mijloc de ascundere a absenței realității; el numește astfel de reprezentări „simulacre” (sau copii fără originale). El observă o evoluție degenerativă în modurile de reprezentare în care semnele sunt progresiv golite de înțeles.

În acest context, fazele succesive ale imaginii ar fi următoarele:

1. Este reflectarea unei realități fundamentale.
2. Maschează și deformează o realitate fundamentală.
3. Maschează *absența* unei realități fundamentale.
4. Nu are legătură cu nici o realitate, indiferent de aceasta: este propriul său simulacru.

Deoarece reprezentările nu pot fi copii identice a ceea ce reprezintă, ele nu pot fi niciodată neutre și transparente dar sunt, în schimb, elemente constitutive ale realității. Semiotica ne ajută să nu luăm reprezentările, de la sine înțeles, ca „reflecții ale realității”, permițându-ne să le analizăm separat și să ne gândim la realitățile cui le reprezintă.

2.4. PARADIGME ȘI SINTAGME

Semiotica este cunoscută probabil cel mai bine ca un mod de abordare în analiza textelor și sub această formă ea este caracterizată de preocuparea pentru *analiza structurală*. Analiza structurală semiotică implică identificarea unităților constituente într-un sistem semiotic (cum ar fi un text sau practica socio-culturală) și relațiile structurale între ele (opozitii, corelații sau relații logice).

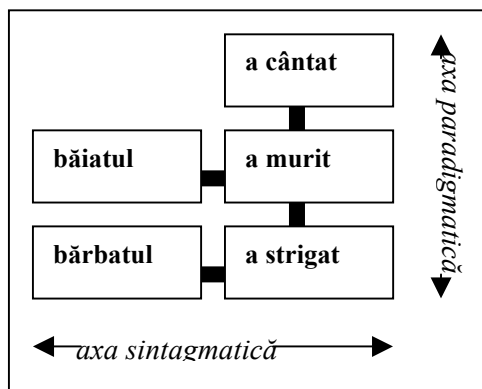


Figura 2.21 Sistemul de axe definit de Saussure

Saussure a fost „preocupat în exclusivitate de trei tipuri de relații sistemice: cea între semnificant și semnificat; cele dintre un semn și toate celelalte elemente ale sistemului său; cele dintre un semn și elementele care îl înconjoară într-o situație semnificativă concretă”. El a subliniat că înțelesul este dat de *diferențele* dintre semnificanți; aceste diferențe sunt de două tipuri: *sintagmatice* (legate de poziționare) și *paradigmatice* (legate de substituție).

Aceste două dimensiuni sunt deseori prezentate ca un *sistem de axe*: axa orizontală este cea sintagmatică iar axa verticală este cea paradigmatică. Planul sintagmei este cel al *combinării* dintre „acesta și acesta și acesta” (ca în propoziția *bărbatul a strigat*), în timp ce planul paradigmei este cel al *selecției* dintre „acesta sau acesta sau acesta” (de ex. înlocuirea ultimului cuvânt din aceeași propoziție cu *a murit* sau *a cântat*). Deci, în timp ce relațiile sintagmatice sunt posibilități de combinări, relațiile paradigmatică reprezintă contraste funcționale, ele implică *diferențieri*.

Paradigma reprezintă un *set* de semnificanți sau semnificați asociați care sunt toți membri ai unor categorii de definire, dar în care fiecare este semnificativ diferit. În limbajul natural există paradigme gramaticale cum ar fi verbele sau substantivele.

Într-un context dat, un membru al setului paradigmă poate fi structural înlocuit cu un altul. *Semnele sunt în relație paradigmatică atunci când alegerea unuia exclude alegerea altuia*. Utilizarea preferențială a unui semnificant în locul altuia conturează înțelesul preferat al unui text.

Sintagma reprezintă o combinație ordonată de semnificanți în interacțiune care formează un tot cu înțeles în interiorul unui text – uneori, după Saussure, numit „lanț”. Astfel de combinații sunt efectuate în cadrul unor reguli și convenții sintactice (explicite sau nu). În limbaj, o propoziție, de exemplu, este o sintagmă de cuvinte; așa sunt și paragrafele sau capitolele. *Totdeauna există unități mai mari compuse din unități mai mici, cu o relație de interdependență între ele* (Saussure). Sintagmele pot conține alte sintagme.

Sintagmele sunt deseori definite ca „*secvențiale*” (și din acest motiv, *temporale* – ca în vorbire sau muzică) dar ele pot reprezenta *relații spațiale*. Relații sintagmatice *spațiale* se găsesc în desen, pictură

și fotografie. Multe sisteme semiotice – cum sunt teatrul, cinematografia, televiziune și paginile *web* – includ sintagme atât spațiale cât și temporale.

Atât analiza sintagmatică, cât și cea paradigmatică tratează semnele ca parte a unui sistem, explorându-le funcțiile în cadrul codurilor și sub-codurilor. Analiza semiotică a unui text trebuie să considere sistemul ca pe un întreg, nici una din cele două dimensiuni neputând fi considerată izolată.

Descrierea oricărui sistem semiotic implică specificarea atât a constituenților seturilor paradigmaticice relevante cât și a posibilelor combinații a unui set cu un altul în sintagme bine formulate.

2.5 ANALIZA SINTAGMATICĂ

Saussure subliniază importanța teoretică a relațiilor dintre semne notând faptul că, în mod normal nu ne exprimăm prin folosirea de semne lingvistice simple, ci cu ajutorul grupurilor de semne. În mod practic Saussure a tratat cuvântul individual ca fiind exemplul primar al semnului.

Gândirea și comunicarea depind în mod concret mai mult de discurs decât de semne izolate, Saussure concentrându-se mai mult pe sistemul de exprimare decât pe folosirea lui. Persoanele care folosesc metode structurale studiază textele din punct de vedere al structurii sintagmaticice.

Analiza sintagmatică a unui text (fie el verbal sau neverbal) implică studierea structurii lui și a relațiilor între părțile componente.

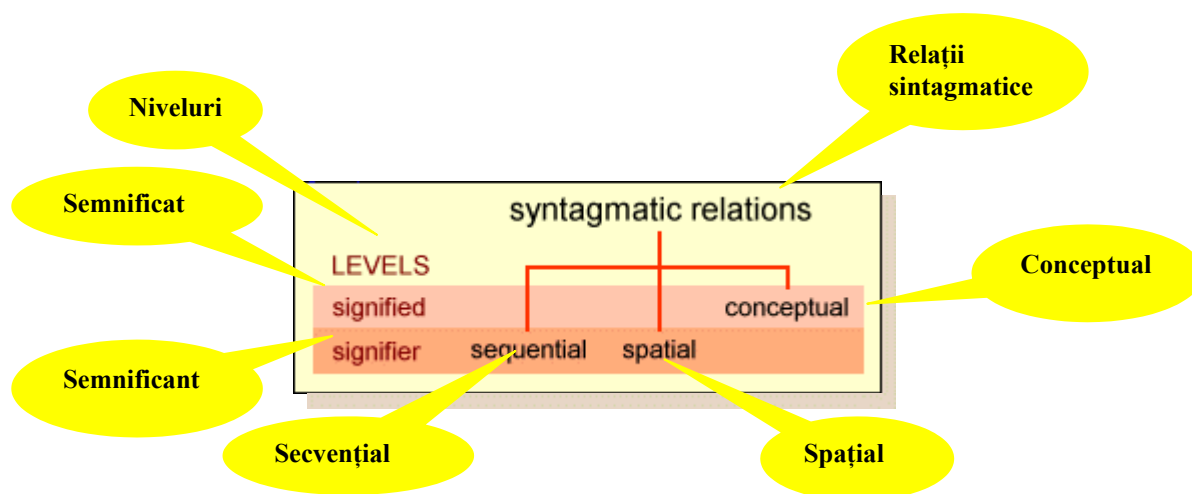


Figura 2.22 Studiul structurii și al relațiilor dintre părțile componente

Înainte de a discuta despre **narațiune**, poate cea mai răspândită **formă de structură sintagmatică** care domină studiile despre semiotica structurală, este bine să luăm în considerare faptul că mai există și alte forme sintagmaticice. În timp ce narațiunea se bazează pe relații **sucesive** și **cauzale** (succesiunile narațiunilor în filme), există de asemenea forme sintagmaticice bazate pe **relații spațiale** (fotomontajul care funcționează pe principiul juxtapunerii) și pe **relații conceptuale** (cum ar fi cele prezente într-o expunere sau discuție).

Expunerea se bazează pe concepția structurală a discuției sau descrierii. Pe scurt, **structura unei discuții este serială și ierarhică implicand trei elemente de bază:**

- *o propoziție sau o serie de propoziții*
- *dovada*

- **justificări.**

Structura de bază formată din trei părți introducere, partea principală și concluzia este satirizată într-un sfat:

“Prima dată spune ce urmează să spui, apoi spune-o, apoi spune ce deja ai spus”.

Adesea teoreticienii afirmă că, spre deosebire de limbajul verbal, imaginea vizuală nu este potrivită pentru expunere, asociată însă cu arta sau fotografia, ea reprezintă structuri importante în cadrul sintagmelor temporale în mass media (televiziune, cinema sau internet).

Spre deosebire de relațiile **sintagmatic secvențiale**, care se referă la “înainte” și “după”, relațiile **sintagmatic spațiale** includ:

- deasupra/dedesubt
- în față/în spate
- aproape/departe
- stânga/dreapta (care pot avea și semnificație secvențială)
- nord/sud/est/vest
- înăuntru/afară (sau centru/periferie)

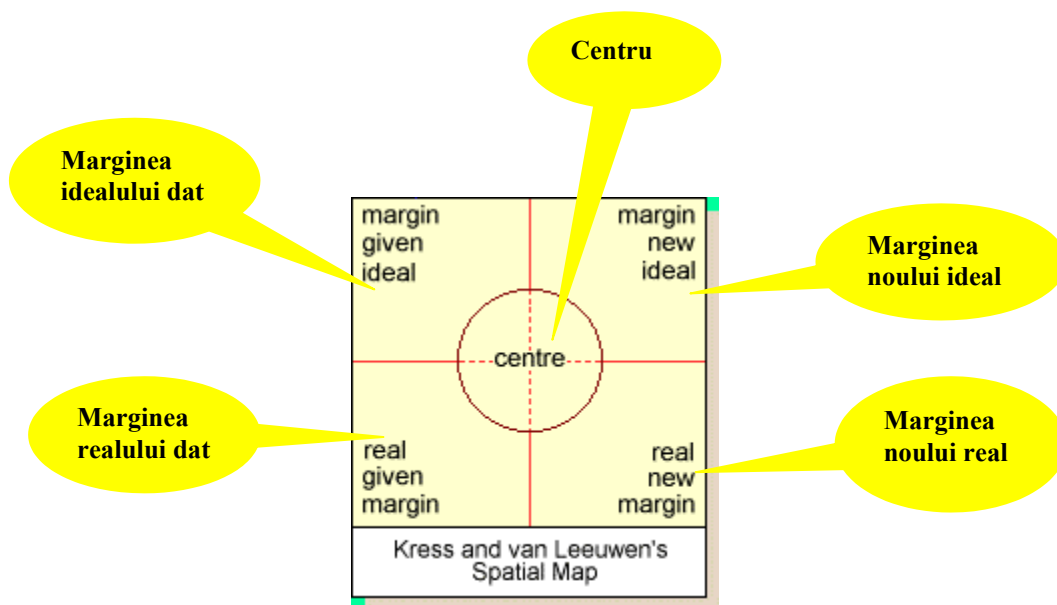


Figura 2.23 Relații sintagmatice spațiale

Krees și van Leeuwen au legat elementele din partea dreaptă și cea stângă din figura anterioară de conceptul lingvistic “**Cunoscut**” și “**Nou**”. Ei au argumentat că, în acele ocazii în care fotografiile sunt caracterizate prin folosirea unei axe orizontale, poziționând anumite elemente la stânga de centru și altele la dreapta, atunci partea din stânga este partea “deja cunoscută”, reprezentând un lucru care se bănuiește a fi cunoscut de cititor, un lucru familiar, un punct de plecare bine determinat și înțeles, în timp ce partea din dreapta este partea “nouă”.

Pentru ca un lucru să fie nou, înseamnă că este prezentat ca un obiect care nu este cunoscut încă, sau poate neînțeles de către privitor, deci un lucru căruia privitorul trebuie să-i acorde o atenție specială.

Kress și van Leeuwen au susținut că, atunci când o imagine este împărțită de-a lungul unei axe verticale, secțiunile din partea de sus și din cea de jos reprezintă o opoziție între Ideal și Real. Ei au sugerat faptul că, secțiunea de jos a unei imagini tinde să reprezinte acțiuni “mai pământene”, fiind legată de detalii practice sau reale, în timp ce partea de sus tinde să fie legată de posibilități abstracte sau generale. De exemplu, în multe reclame secțiunea de sus ne arată “ce poate să fie”, în timp ce secțiunea de jos vrea să fie mult mai informativă și practică, arătându-ne “ce este”.

A treia dimensiune spațială de bază discutată de Kress și van Leeuwen este aceea a centrului și marginii. Compoziția unor imagini vizuale nu este bazată în principal pe structura stânga-dreapta sau sus-jos, ci pe un centru dominant și o periferie. Pentru ca un obiect să fie în centru înseamnă că acel obiect este prezentat ca fiind nucleul informației și toate celelalte elemente sunt într-o anumită măsură dependente de el. Marginile reprezintă ajutoarele, elementele dependente. Acest lucru este legat de distincția perceptuală fundamentală între figură și fundal. Percepții selective implică aducerea în prim plan a unor elemente și trimiterea pe fundal a altora. În imaginile vizuale, figura tinde să fie așezată central.

Într-o carte foarte importantă numită “Morfologia basmului”, Vladimir Propp a interpretat sute de basme prin definirea a 30 de funcții. **Funcția** este înțeleasă ca o acțiune care definește personajul din punctul de vedere al semnificației pentru desfășurarea acțiunii.

Toate basmele analizate de Propp se bazează pe aceeași formulă fundamentală:

- Povestea de bază începe fie cu rănirea victimei fie cu dispariția unui lucru important. Astfel, chiar de la început, rezultatul final ne este înfățișat. Rezultatul va fi, fie format din răsplata pentru cel rănit, fie prin dobândirea lucrului care lipsea. Eroul, dacă nu este chiar el însuși implicat, este implicat în desfășurarea celor două evenimente cheie.
- Eroul întâlnește un donator (un lingușitor, o vrăjitoare, un bătrân bărbos), care după ce îl testează, îi înmânează un obiect magic (un inel, un cal, o manta, un leu) care îi permite să treacă victorios prin încercările care-i stau în față.
- Eroul întâlnește apoi personajul negativ, provocând-l la o luptă decisivă. Cu toate acestea, destul de paradoxal, acest episod care ar părea să fie cel mai important, nu este de neînlocuit. Există un episod alternativ, în care eroul se descoperă pe el însuși înainte de o serie de sarcini sau munci pe care cu ajutorul obiectului magic reușește în final să le rezolve cu succes.
- Ultima parte a basmului este formată dintr-o serie de invenții de încheiere: urmărirea eroului pe drumul de întoarcere acasă, posibilitatea apariției unui erou fals, demascarea eroului fals și nunta și/sau încoronarea eroului.

Vladimir Propp a întocmit o listă de 7 roluri: *personajul negativ, donatorul, ajutorul, persoana căutată (și tatăl ei), expeditorul, eroul și falsul eroul* sistematizând numeroasele funcții din basm.

Această sistematizare este prezentată în tabelul următor:

1	<i>Situația inițială</i>	Ne sunt prezentați membrii familiei eroului.
2	<i>Dispariția</i>	Unul din membrii familiei dispăre de acasă.
3	<i>Interdicția</i>	O interdicție îi este impusă eroului.
4	<i>Încălcarea</i>	Interdicția este încălcată.
5	<i>Observarea</i>	Personajul negativ face o încercare de recunoaștere.
6	<i>Adunarea de informații</i>	Personajul negativ primește informații despre victimă.
7	<i>Înșelătoria</i>	Personajul negativ încearcă să păcălească victima.
8	<i>Complicitatea</i>	Victima cedează înșelătoriei și fără voie își ajută inamicul.
9	<i>Ticăloșia</i>	Personajul negativ rănește membrii familiei.
10	<i>Lipsa</i>	Unui membru al familiei îi lipsește ceva sau dorește ceva.
11	<i>Mijlocirea</i>	Nenorocirea este cunoscută. Eroul este chemat.
12	<i>Contraofensiva</i>	Căutătorii se decid să contraatace.
13	<i>Plecarea</i>	Eroul pleacă de acasă.
14	<i>Prima funcție a donatorului</i>	Eroul este testat, primește un obiect magic sau un ajutor.
15	<i>Reacția eroului</i>	Eroul reacționează la fapta viitorului donator.
16	<i>Rețeta agentului magic</i>	Eroul capătă modul de folosire a obiectului magic.
17	<i>Transferul spațial</i>	Eroul este îndrumat către obiectul căutat.
18	<i>Lupta</i>	Eroul și personajul negativ se luptă.
19	<i>Însemnarea</i>	Eroul este însemnat.
20	<i>Victoria</i>	Personajul negativ este înfrânt.
21	<i>Înfrângerea</i>	Nenorocirea inițială sau lipsa sunt înfrânte.
22	<i>Întoarcerea</i>	Eroul se întoarce.
23	<i>Urmărirea</i>	O urmărire: eroul este urmărit.
24	<i>Salvarea</i>	Salvarea eroului de la urmărire.
25	<i>Nerecunoașterea</i>	Eroul, nerecunoscut, ajunge acasă sau într-o altă țară.

26	Revendicări nefondate	Un erou fals prezintă revendicări nefondate.
27	Sarcină dificilă	O sarcină dificilă îi este propusă eroului.
28	Soluția	Sarcina este rezolvată.
29	Recunoașterea	Eroul este recunoscut.
30	Demascarea	Eroul fals sau personajul negativ este demascat.
31	Transfigurarea	Eroului îi este dată o nouă înfățișare.
32	Pedeapsa	Personajul negativ este pedepsit.
33	Nunta	Eroul se însoară și se urcă pe tron.

Un exemplu de aplicare a metodei de analiză propusă de Levi-Strauss, ne este oferit de Victor Larrucia în analiză a povestirii “Scufița Roșie”. În conformitate cu metoda, narațiunea este împărțită în mai multe coloane, fiecare corespunzând unei teme sau funcție unificatoare. Succesiunea originală (indicată prin numere) se păstrează în momentul în care tabelul următor este parcurs rând după rând:

1. Boala bunicii implică faptul că mama să-i facă de mâncare Bunicii.	2. Scufița Roșie o ascultă pe mama și se duce în pădure.	3. Scufița Roșie îl întâlnește pe Lup “deghizat” în prieten și discută.	
4. Prezența tăietorului de lemne implică faptul că Lupul să vorbească cu Scufița Roșie	5. Scufița Roșie îl ascultă pe Lup și alege drumul mai lung către Bunica.	6. Bunica îl primește pe Lup “deghizat” în Scufița Roșie.	7. Lupul o mănâncă pe Bunica.
		8. Scufița Roșie îl întâlnește pe Lup “deghizat” în Bunica.	
	9. Scufița Roșie o ascultă pe Bunica și se urcă în pat	10. Scufița Roșie îl chestionează pe Lup “deghizat” în Bunica.	11. Lupul o mănâncă pe Scufița Roșie

Într-un context mult mai comun, Umberto Eco, se focalizează pe un singur autor obținând o schemă narativă de bază pentru aventurile personajului “James Bond” (aceiași lucru se poate aplica și în cazul filmelor din aceasta serie):

- *M face o mișcare și îi dă o sarcină lui Bond.*
- *Personajul negativ face o mișcare și îi apare în fața lui Bond.*
- *Bond face o mișcare și îl urmărește pentru prima oară pe personajul negativ sau personajul negativ îl urmărește pentru prima oară pe Bond.*
- *Femeia face o mișcare și i se înfățișează lui Bond.*
- *Bond o cucerește sau începe să o seducă.*
- *Personajul negativ îl prinde pe Bond.*
- *Personajul negativ îl torturează pe Bond.*
- *Bond înfrânge personajul negativ.*
- *Bond rănit se bucură de compania unei femei, pe care apoi o pierde.*

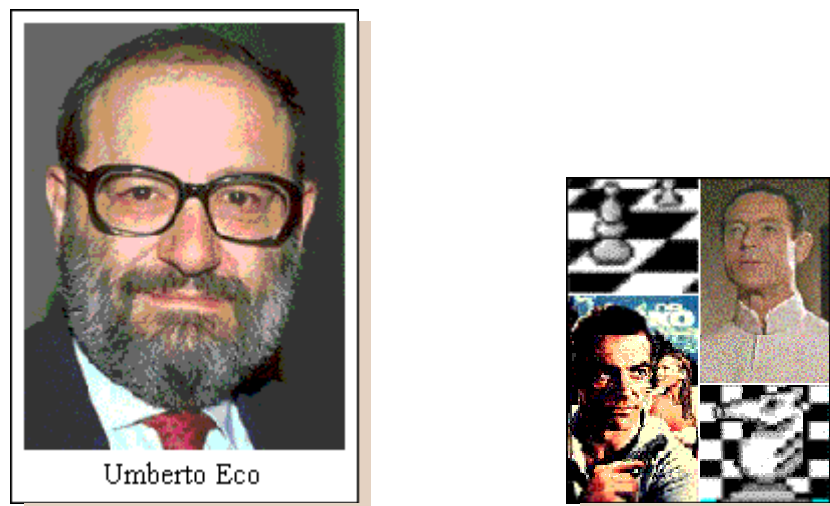


Figura 2.23 Umberto Eco și James Bond

Analiza sintagmatică poate fi aplicată nu numai textului verbal dar și celui audio-vizual. În filme și televiziune, o analiză sintagmatică ar implica o analiză a modului în care fiecare *cadru*, *secvență*, *scenă* sau *sucesiune* se află în legătură cu celelalte (acestea sunt nivelurile standard de analiză în teoria filmului).

La nivelul cel mai de jos se află *cadrul* individual. Deoarece filmele sunt proiectate la o viteză de 24 de cadre pe secundă, privitorul nu este niciodată conștient de fiecare cadru în parte, dar cadrele importante pot fi izolate de către analist.

La următorul nivel se află *secvența* care reprezintă o serie de cadre nemontate care pot include mișcarea camerei de filmat.

O *scenă* este formată din mai multe secvențe care se desfășoară într-un singur loc sau timp. O *sucesiune* se desfășoară în mai multe locuri sau timpuri având o unitate dramatică. În semiotica filmului, se pot realiza echivalări grosolane cu limbajul scris, cum ar fi: *cadrul reprezintă cuvântul, secvența-propoziția, scena-paragraful și succesiunea-capitolul*.

Cristian Metz ne oferă categorii sintagmatice elaborate pentru narațiunea filmului. Pentru Metz aceste sintagme erau analog propozițiilor în limbajul verbal. Metz argumentează că ar exista 8 sintagme de bază pentru filme care se bazează pe modurile în care se pot aranja timpul și spațiul narațiunii:

- **secvența autonomă** (secvența întemeietoare)
- **sintagma paralelă** (montaj de teme)
- **sintagma unificatoare** (montaj de secvențe scurte)
- **sintagma descriptivă** (sucesiune care descrie un moment)
- **sintagma care alternează** (două succesiuni care alternează)
- **scena** (secvențe care implică o continuitate temporală)
- **sucesiunea episodică** (organizarea discontinuității secvențelor)
- **sucesiunea normală** (continuitatea temporală cu o anumită concizie)

2.6 ANALIZA PARADIGMELOR

În timp ce analiza sintagmatică studiază „structura suprafeței” unui text, analiza tiparelor/paradigmelor caută să identifice numeroasele tipare care se află la baza clarității contextului textului. Acest aspect al analizei structurale implică o considerare a conotațiilor pozitive și negative ale fiecărei semnificații (evidențiată prin folosirea unei semnificații în locul alteia) și de existența tiparelor tematice (opoziții binare cum ar fi public/privat). „Relațiile tiparelor” sunt opozițiile și contrastele între semnificațiile care aparțin aceluiași grup din care erau extrase semnificațiile folosite în text.

Oamenii au crezut în caracterul fundamental al opozițiilor binare cel puțin din timpurile clasice. De exemplu, în lucrarea sa „Metafizică”, Aristotel prezintă ca opoziții primare: forma/materia, natural/nefiresc, activ/pasiv, întreg/fragment, unitate/diversitate, înainte/după și ființă/neființă. Puterea acestor opoziții nu se află în izolarea lor ci în rostirea lor în combinație cu alte opoziții. În „Fizica” lui Aristotel cele patru elemente: *pământ, aer, foc și apă* sunt considerate a fi în opoziție pe perechi.

Pentru mai bine de 2000 de ani modelele aflate în opoziție bazate pe aceste patru elemente au fost larg acceptate ca o structură fundamentală care se află la baza realității de suprafață.

Elemente unei asemenea scheme apar în combinații variate, formele lor care se schimbă sunt influențate în parte de tensiunile acumulate în cadrul unor asemenea scheme ca în tabelul următor:

Element	Calitate	Umor	Fluidul din corp	Organ	Anotimp	Punct cardinal	Semnele zodiacului
<i>Aer</i>	Fierbinte și umed	Vesel (activ și entuziasmat)	Sânge	Inimă	Primăvară	Sud	Gemeni Balanță Vărsător
<i>Foc</i>	Fierbinte și uscat	Nervos (iritabil și schimbător)	Fiere galbenă	Ficat	Vară	Est	Berbec Leu Săgetător
<i>Pământ</i>	Rece și uscat	Melancolic (trist și îngândurat)	Fiere neagră	Splină	Toamnă	Nord	Taur Fecioară Capricorn
<i>Apă</i>	Rece și umed	Calm (apatic și trândav)	Flegmă	Creier	Iarnă	Vest	Rac Scorpion Pești

2.7 INDICAȚII, CONOTAȚII ȘI MIT

Un cuvânt poate să aibă, pe lângă înțelesul literar, o anumită conotație, de exemplu o conotație sexuală. În semiotică, înțelesul și conotația sunt termeni care descriu relația între semnificație și importanță, o distincție analitică este realizată între două tipuri de semnificații: **o semnificație a înțelesului și o semnificație a conotației.**

Înțelesul și conotația sunt de cele mai multe ori descrise în termeni ai nivelurilor de reprezentare sau de înțeles. Roland Barthes preia de la Louis Hjelmslev ideea existenței multor sisteme de semnificații. **Primul sistem de semnificații este acela al înțelesului:** la acest nivel există un semn format dintr-o semnificație și o importanță. **Conotația reprezintă cel de al doilea sistem de semnificații** care folosește înțelesul indicației (semnificație și importanță) ca semnificație și alăturat lui o semnificație suplimentară.

În strânsă legătură cu termenul de conotație este ceea ce Roland Barthes se refera ca fiind mit. Diferențele între cele 3 sisteme de semnificații nu se pot evidenția foarte bine, dar pentru scopuri analitice și descriptive anumiți teoreticieni le disting după anumite criterii:

- Primul sistem de semnificații (**înțelesul**) este văzut ca fiind reprezentational și suficient.
- Al doilea sistem (**conotația**) reflectă valori expresive care sunt atașate unei indicații.
- În cel de al treilea sistem (**mitul**) indicația reflectă concepte majore culturale care sprijină o vedere particulară de ansamblu – cum ar fi masculinitatea, feminitatea, libertatea, individualismul, obiectivitatea și așa mai departe.

MITUL

Mitul – *una dintre cele mai vechi stări culturale ale minții omenesti (dacă nu cea mai veche)* – se poate defini ca fiind *o narațiune tradițională emanată de o societate primitivă imaginându-și explicarea concretă a fenomenelor și evenimentelor enigmatice cu caracter fie spațial, fie temporal,*

ce s-au petrecut în existența psihofizică a omului, în natura ambientă și în universul vizibil ori nevăzut, în legătură cu destinul condiției cosmice și umane, dar cărora omul le atribuie obârșii supranaturale datînd din vremea creației primordiale și, ca atare, le consideră sacre și revelate strămoșilor arhetipali ai omenirii, de ființe supraumane în clipele de grație ale începuturilor. (Victor Kernbach)

Între *Euhemeros* (sec. al III-lea î.e.n.), pentru care zeii nu erau decât monarhii și eroii defuncți divinizați de urmași și *Carl Gustav Jung* (sec. al XX-lea), ce caracteriza mitologia ca pe o expresie a *inconștientului colectiv*, progresele în acest domeniu au fost înregistrate prin nume precum: *James George Fraser* – considera mitul în evoluția spirituală a omenirii în trei etape fundamentale: magie, religie, știință; *Bronislaw Malinowski* – vedea în mit o *cartă pragmatică a înțelepciunii primitive*; *Claude Levi-Strauss* – definea mitologia un cod cu ajutorul căruia gândirea sălbatică își construiește diferite modele de lumi. *Mircea Eliade* a fost primul care a afirmat caracterul de *realitate culturală extrem de complexă a mitului* destinat a revela modelele exemplare ale tuturor riturilor și ale tuturor activităților omenești semnificative.



Figura 2.24 Carl Gustav Jung și Mandala

Clasificarea miturilor se poate face după mai multe criterii, în funcție de scopul urmărit, o delimitare clară nefiind însă posibilă, categoriile de mituri interferând. Astfel, din punct de vedere funcțional, **miturile pot fi: cosmogonia, elementele, panteonul, arhetipurile, destinul, spațiul și timpul.**

Cosmogonia – miturile creației universului – apare în toate mitologiile cunoscute ale omenirii. De fapt, actul mitic al începutului se compune din trei operații divine – concomitente sau, mai ales, succesive – *teogonia, cosmogonia și antropogonia*. Sunt diferite, de la o mitologie la alta, metodele, materialul și uneori, durata creației.

Elementele materiei cosmice primordiale – aflată în stare de haos sau în alte forme, până la intervenția divinității creatoare – erau potrivit unor mituri și filozofilor antici greci în număr de patru: apa, focul, pământul și aerul (cărora unii filozofi și chiar unele mituri le adăugau al cincilea element: eterul). Chinezii aveau un set de opt elemente, celor menționate adăugând: tunetul, muntele, lemnul, apa curgătoare.



Figura 2.25 Isidore din Sevilla *De Responsione Mundi & Astorum Ordinatione*

Apa este considerată prim element, cronologic dar și calitativ, omul intuind de timpuriu nevoia vitală de apă a tuturor organismelor vii: plante, animale, el însuși.



Figura 2.26 Leonardo da Vinci “Noțiuni de hidraulică”

Materie cosmogonică și de întreținere a universului (apele primordiale), element punitiv (apa potopului), sistem de regenerare și întreținere (apa vie), element magic sau simbol religios (apa lustrală, apa sfințită sau apa sacrală a unor fluvii: Nil, Gange etc.), formele elementare ale apei sunt concepute de mituri în mod diferit în raport cu valorile ei geoclimatice: în Egipt e divinizată pentru prezența ei limitată, în Polinezia pentru abundența ei, dincolo de cercul polar, pentru starea ei glacială.

“Simbol al creației, origine a vieții și element al regenerării ființei, reprezintă, de asemenea, infinitatea posibilităților, conținând tot ce este virtual, ce n-are încă o formă. Apa este un mijloc de purificare rituală, ea vindecă, întinerește și asigură viață veșnică. Prototipul ei este Apa vie sau Apa vieții, formule mitice pentru realitatea metafizică a apei.”

“Cât despre mine, eu vă botez cu apă; dar vine Acela care este mai puternic decât mine, și caruia eu nu sunt vrednic să-I dezleg cureaua încălțărilor. El vă va boteza cu Duhul Sfânt și cu foc.”(Luca 2,16)

Focul are un caracter dual recunoscut în toate mitologiile: este atât motorul vieții, cât și distrugătorul ei. Solar, meteoric, viu, subteran, organic sau astral, sub alt raport focul este divinizat ca ființă vie sau element cosmic, personificat de zei solari sau identificat cu flăcările escatologice.

“Principalele ipostaze ale simbolismului focului sunt:

- *focul sexual, intim, conotând pasiunea sexuală;*
- *focul spiritual, în care numai este valorificată caldura și lumina.”*

Pământul – element mitic în general cu atribute feminine – este conceput mai cu seamă ca un principiu dătător de viață (glia mamă) și subzistențial al acesteia. Glia (pământul matern) este în toate ariile mitologice o divinitate duală: dăruiește viața și periodic ia totul înapoi pentru a preface și redăruii mereu.

“Este un simbol al nașterii, dar al nașterii terestre, nu cea cosmică. Pământul este originea și sfârșitul vieții, pământul apare sub forma elementului roditor, din care se extrage direct hrana. O altă ipostază este cea a pământului natal, speculând nostalgia după viața la țară, după natură.”

Aerul – prezență mitologică aproape neglijabilă, în forma sa obișnuită, calmă – devine important doar în formele sale mobile, de la vântul primăvăratic, la furtună sau crivăț, remarcându-se frecvența miturilor consacrate vânturilor violente. Cu aerul (aerul cerurilor superioare) e confundat în mituri *eterul*, care nu are o mitologie proprie de element.

“Cerul este o manifestare directă a transcendenței, a puterii, a perenității, a sacralității, ceea ce nici o ființă de pe pământ nu poate atinge. Cerul este un simbol cvasiuniversal, un simbol al ordinii cosmice, al sacrului a ordinii superioare, invizibile, dar folosit adesea și pentru a simboliza absolutul aspirațiilor umane, plenitudinea căutării, conștiința umană.”

Panteonul – zeii – sunt supraființe virtuale, înzestrate de obicei cu nemurire și cărora le sunt atribuite de către credincioși crearea, conducerea și distrugerea universului cosmic și a universului omenesc, a spațiului și timpului, după bunul lor plac sau după o legislație fizică și morală supraumană.



Figura 2.27 Imaginea arhitecturală a cosmosului pitagorean, Panteonul din Roma

Numărul zeilor a crescut în raport direct cu înmulțirea contactelor omului cu natura înconjurătoare și cu propria sa natură.



Figura 2.28 Hera și Zeus

Arhetipurile – modele primitive, conform filozofiei platoniciene sau imagini arhaice din tezaurul comun al omenirii, prin care psihanaliza consideră că toate ființele și lucrurile sunt copile unor modele arhetipale cerești – pot fi considerați eroii civilizatori, categorie mitologică inferioară panteonului și dependentă de acesta. Eroii arhetipali sunt primii învățători ai grupurilor umane, primii descoperitori ai elementelor civilizației, primii organizatori politici ai triburilor, primii codificatori ai principiilor juridice și morale și adesea, primii sacerdoți și profeți.

Omul arhetipal – Adam și Eva – nu are nici o calitate semidivină (decât chipul lucrat după modelul divin) însă produce adesea acte de erou civilizator: Adam dă nume animalelor, plantelor, lucrurilor și descoperă, împreună cu Eva, îmbrăcămintea.

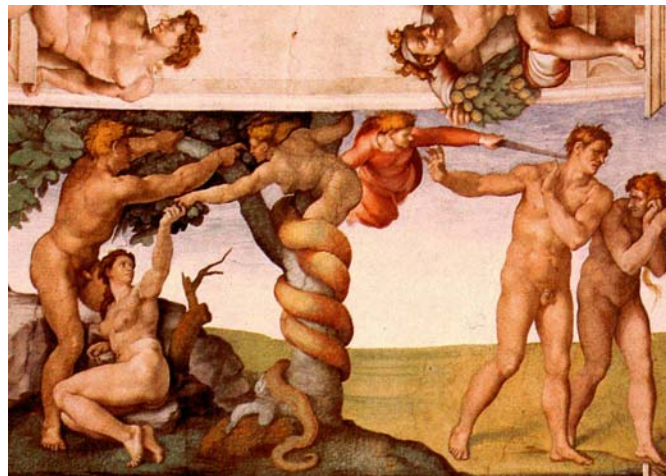


Figura 2.29 Exemplu de mit

Destinul atotputernic, căruia i se supune orice existență și de la care nu se pot abate nici zeii creatori, este un concept mitic apărut din îngrijorarea ființei umane față de un fenomen greu explicabil afectiv, numit moarte. Extrapolând soarta individuală la soarta universului, moartea, deși un fenomen inevitabil, este greu acceptabilă atât pentru ins, cât și pentru univers, de aceea miturile au formulat paralel ideea distrugerilor și a regenerărilor ciclice.

Spațiul și timpul – cadrul dimensional complet – este alcătuit dintr-un spațiu sferic și un timp linear și a apărut probabil odată cu explorarea sa firească. Traversarea spațiului terestru se remarcă în mitologie printr-o sete timpurie de viteză iar parcurgerea timpului se mitizează mai cu seamă în cadrul limitat al eternității acestei dimensiuni.

Susan Hoyward ne oferă un exemplu util pentru a evidenția cele trei sisteme de semnificații (Înțelesul, Conotația și Mitul) analizând o fotografie a lui Marilyn Monroe:

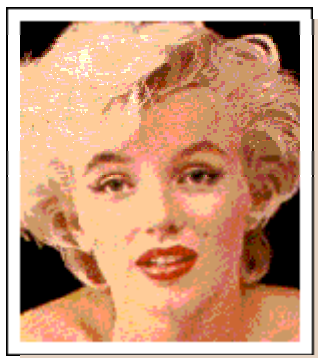


Figura 2.30 Marilyn Monroe, exemplu de mit modern

La nivelul înțelesului, aceasta reprezintă o fotografie a actriței Marilyn Monroe. La nivelul conotației asociem această fotografie calităților de star ale lui Marilyn Monroe cum ar fi farmec, senzualitate, frumusețe – dacă aceasta este una din primele ei fotografii – dar și cu depresie, abuz de droguri și în final cu moartea sa – dacă aceasta este una din ultimile sale fotografii. La nivelul mitic, acest simbol declanșează mitul Hollywood-ului: uzina de vise care produce farmec prin starurile pe care le crează, dar și mașinăria de vise care poate să le distrugă – toate întâmplându-se pentru profit sau din interes.

2.8 CODURI

În anul 1972 NASA trimitea în spațiu o sondă interstelară numită Pioneer 10. Aceasta era purtătoarea unei plăci de aur.

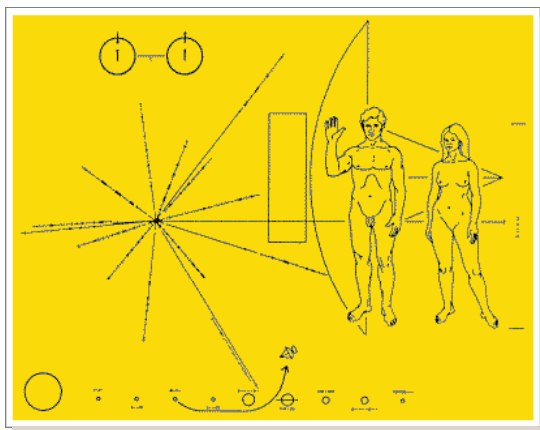


Figura 2.31 Mesajul sondei Pioneer 10

Istoricul de artă, Ernst Gombrich, oferă un comentariu pătrunzător asupra acestei acțiuni:

“Agenția Spațială Americană a echipat o sondă spațială cu un mesaj pictural „în ideea practic nerealizabilă că, undeva pe parcursul drumului, aceasta va fi interceptată de ființe inteligente, educate din punct de vedere științific.” Este puțin probabil ca efortul lor să fi fost luat foarte în serios dar dacă încercăm? Aceste ființe ar trebui în primul rând să fie echipate, între organele lor de simț, cu „receptori” care să răspundă la aceeași bandă de unde electromagnetice ca și ochii umani. Chiar și în acest caz puțin probabil, ei tot nu ar putea descifra mesajul. Citirea unei imagini, ca și receptarea oricărui alt mesaj, este dependentă de cunoașterea prealabilă a posibilităților; putem recunoaște doar ce cunoaștem.”

Comentariul lui Gombrich asupra încercării de a comunica cu ființe extraterestre subliniază importanța a ceea ce semiologii numesc **coduri**. Saussure s-a ocupat numai de codul general al limbajului dar a subliniat faptul că semnele nu au înțeles izolate ci numai când sunt interpretate în relație unele cu altele. Roman Jakobson, un alt lingvist structuralist, a fost cel care a subliniat că producerea și interpretarea textelor depind de existența codurilor sau convențiilor pentru comunicare.

Unii teoreticieni susțin că și percepția noastră asupra lumii înconjurătoare zilnice cuprinde coduri. În conformitate cu *Gestalt psychologists* – remarcabili fiind Max Wertheimer (1880 – 1943), Wolfgang Köhler (1887 – 1967) și Kurt Koffka (1886 – 1941) – există anumite trăsături universale în percepția vizuală umană care în termeni semiotici pot fi privite constituind un cod de percepție. Datorăm acestui grup de psihologi conceptele de „figură” și „fundal” în percepție. În fața unei imagini vizuale, se pare că avem nevoie să separăm o formă dominantă (o „figură” cu un contur definit) de ceea ce interesul curent împinge în „cadru” („fundal”). O ilustrare a acestei idei este faimoasa figură ambiguă inventată de psihologul danez, Edgar Rubin.



Figura 2.32 Ambiguitatea figură și fundalul; *Vaza lui Rubin*

Imagini ca aceasta sunt ambigue în ceea ce privește figura și fundalul. Oare figura este o vază albă pe fundal negru sau două profile umane pe fundal alb? Sistemul de percepție acționează în astfel de cazuri și avem tendința să favorizăm una din cele două interpretări (deși modificând cantitatea de negru sau de alb care, în mod vizibil, poate înclina spre una sau spre cealaltă). Când am identificat o figură, contururile par că aparțin acesteia iar ea se află pe fundal.

Psihologii Gestalt, pe lângă introducerea termenilor „figură” și „fundal”, au conturat câteva principii fundamentale și universale (uneori numite chiar „legi”) cu privire la organizarea percepției. Cele mai importante dintre ele sunt următoarele: apropierea, continuitatea, închiderea, miniaturizarea, simetria, suprafețele înconjurătoare, **prägnanz**.

a) **Principiul apropierii:** *trăsăturile apropiate spațial sunt asociate.*

În figurile de mai jos este exemplificat acest principiu, percepția fiind de:

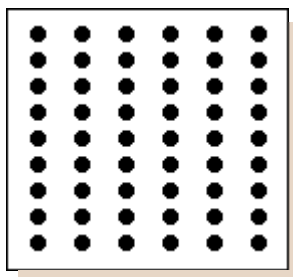


Figura 2.33 ... coloane de puncte în locul unui model aleator de puncte

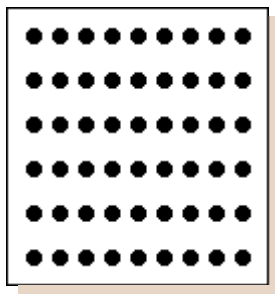


Figura 2.34 ... linii de puncte

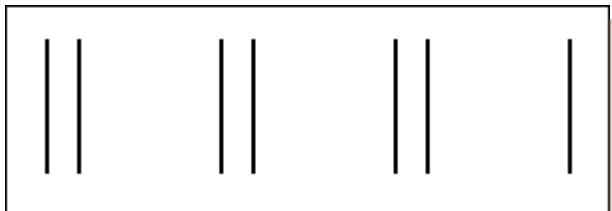


Figura 2.35 ...trei perechi de linii apropiate și o linie separată în partea dreaptă, în loc de trei perechi de linii depărtate și o linie separată în partea stângă

Semnificația acestui principiu, luat singular, pare neclară inițial; interacțiunea tuturor principiilor enunțate pune în evidență acțiunea fiecăruia în parte.

b) *Principiul asemănării*: trăsăturile care par asemănătoare sunt asociate.

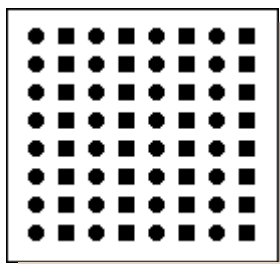


Figura 2.36 Pătratele și cercurile sunt distribuite egal dar percepția este de coloane de pătrate și de coloane de cercuri.

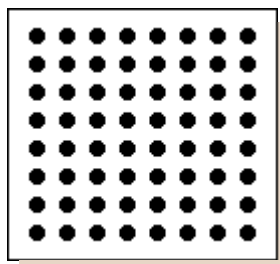


Figura 2.37 În absența a două trăsături recurente diferite, putem vedea sau rânduri sau coloane sau amândouă.

c) *Principiul continuității*: contururile bazate pe o continuitate lină sunt preferate schimbărilor bruște de direcție.

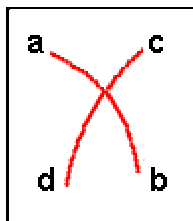


Figura 2.38 Suntem mai înclinați să identificăm liniile a-b și c-d decât a-d și c-b sau a-c și d-b.

d) **Principiul închiderii:** sunt favorizate interpretările care produc figuri „închise” față de cele „deschise”.

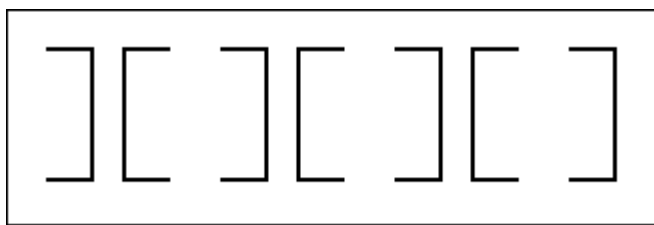


Figura 2.39 Tendința este să vedem trei pătrate întrerupte și o formă separată.

Dacă îndepărtăm formele de paranteză, ne întoarcem la imaginea folosită anterior pentru ilustrarea proximității.

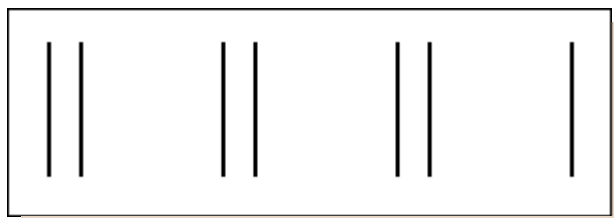


Figura 2.40 Ilustrarea proximitatii

e) **Principiul miniaturizării:** suprafețele mai mici tind să fie privite ca figuri în locul unui cadru mai larg.

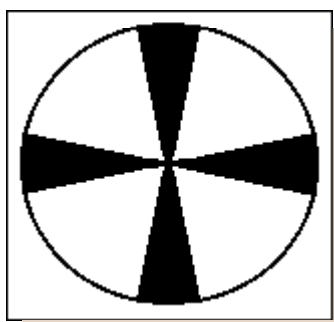


Figura 2.41 Tendința este să vedem o cruce neagră pe fundal alb în cerc, decât invers.

Ilustrare a acestui principiu Gestalt, s-a dovedit că este mai simplu să vedem vaza lui Rubin când suprafața ocupată de aceasta este mai mică (Coren *et.al.* 1994, 377). Principiul miniaturizării ar sugera că ar trebui să fie mai ușor să vedem vaza decât cele două figuri în cele două versiuni din partea stângă, în figura următoare.

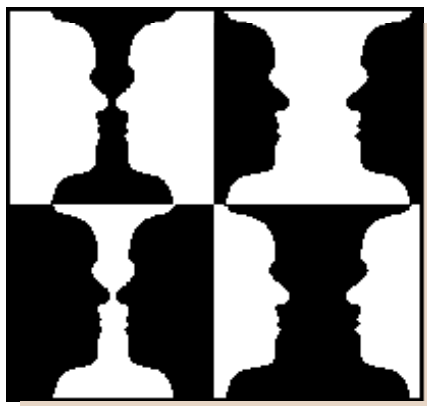


Figura 2.42 Principiul miniaturizării aplicat la vaza lui Rubin

- f) **Principiul simetriei:** suprafețele simetrice tind să fie văzute mai repede decât cadrele asimetrice.

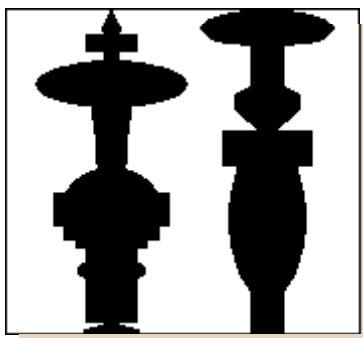


Figura 2.43 Aplicarea principiului simetriei

- g) **Principiul suprafețelor înconjurătoare:** suprafețele care pot fi văzute ca fiind înconjurate de celelalte tind să fie percepute ca figuri.

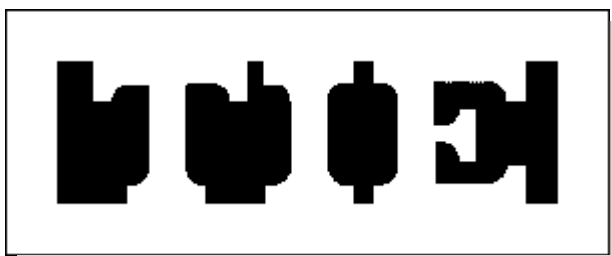


Figura 2.44 Aplicarea principiului suprafețelor înconjurătoare

În starea de spirit creată de explicațiile anterioare, interpretarea imaginii de mai sus nu ar trebui să fie dificilă. Tendința observatorilor este de a presupune că suprafața albă este fundal în loc de figură. Dacă înainte ar fi fost imposibil, acum ar trebui să fiți capabili să identificați cuvântul „TIE”.

- h) **Principiul prăgnanz:** sunt favorizate interpretările cele mai simple și cele mai stabile. Acesta este principiul care explică și cuprinde explicațiile tuturor principiilor de organizare a percepției.

Principiile Gestalt, se poate concluziona, întăresc ideea că lumea nu este în mod simplu și obiectiv „unde, acolo” ci este construită în procesul de percepție.

Convențiile de coduri reprezintă o dimensiune socială în semiotică: un cod este un set de practici familiare utilizatorilor unui mediu operând într-un cadru cultural larg.

Codurile nu sunt simple „convenții” de comunicare ci *sisteme* procedurale de convenții înrudite care operează în anumite domenii; ele organizează semnele în sisteme inteligibile care corelează semnalații cu semnalații.

Învățăm să înțelegem lumea în termenii unor coduri și convenții care sunt dominante în contexte socio-culturale specifice și a rolurilor prin care socializăm. În procesul de adoptare a „unui mod de privi” (John Berger) adoptăm, de asemenea, o „identitate”. Constanta cea mai importantă a fiecăruia în înțelegerea realității este sentimentul propriu de cine este ca individ. Sentimentul sinelui, ca o constantă, este o construcție socială care este „supra-determinată” de un ansamblu de coduri în interacțiune în interiorul culturii fiecăruia.

Codurile sunt sisteme dinamice care se schimbă în timp și sunt astfel, în egală măsură, istorice și socio-culturale. Codificarea este un *proces* prin care sunt stabilite convenții. De exemplu, Metz arăta cum, în cinematografia de la Hollywood, pălăria albă devenise prin codificare semnificativul pentru personajul pozitiv; în cele din urmă, această convenție a fost abandonată din cauza folosirii excesive (Metz 1974).

Metz nota că „un film nu este *cinema* de la un capăt la celălalt” (citat în Nöth 1990, 468) și această afirmație conduce la concluzia că, filmul și televiziunea implică multe coduri care nu sunt specifice acestor mijloace de comunicare.

Semiologii se referă adesea la „citirea” unui film sau a programelor de televiziune, o noțiune cel puțin stranie, din moment ce tocmai imaginile de film par a nu avea nevoie de nici o decodificare. Când urmărim o secvență în care personajul privește în zare, de obicei interpretăm următoarea secvență ca pe imaginea pe care acesta o vede.

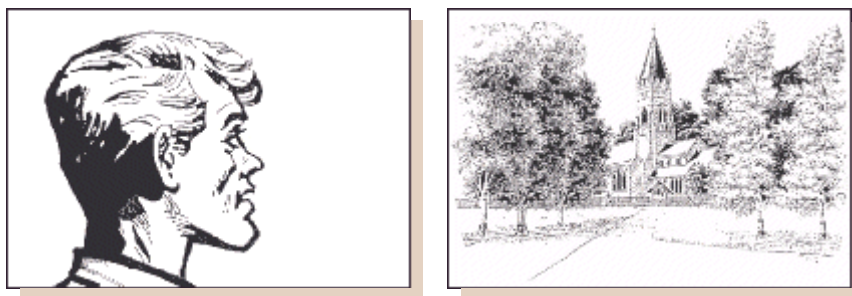


Figura 2.45 Secvențe succesive într-un film, personajul și imaginea văzută

Acest mod de interpretare nu este „auto-evident”: este o trăsătură a codului editării de filme. Introducerea unor astfel de coduri de la vârste foarte fragede determină încetarea conștientizării existenței lor. Odată cunoscut un cod, decodificarea este aproape automată și codul devine invizibil. Această convenție specială este cunoscută sub numele de “*eyeline match*”, “*potrivirea din ochi*” și este o parte a codului de editare dominant în film și televiziune, numit „sistemul continuității” sau „editarea invizibilă”.



Figura 2.46 Secvența de stabilire, introducerea unui nou personaj

O convenție de importanță majoră este cea a utilizării *secvenței de stabilire*: imediat după încheierea unei secvențe și înainte de trecerea la o nouă secvență, este prezentată o imagine de ansamblu din secvența încheiată, pentru a permite privitorului observarea întregului spațiu de desfășurare, urmată de focalizarea pe anumite detalii. Astfel se introduce și un nou personaj.

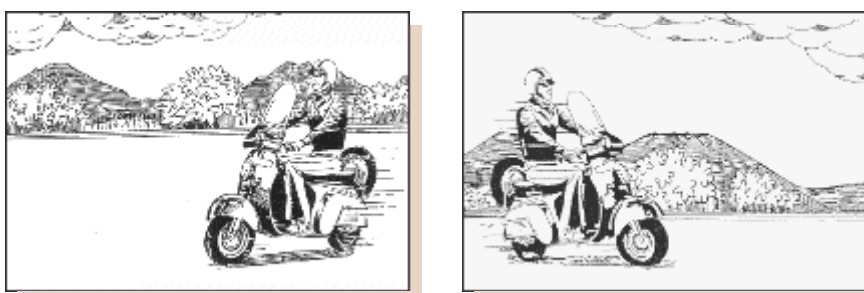


Figura 2.47 Regula de 180°

O altă convenție cheie, menită a ajuta privitorul să își dea seama de organizarea spațială a unei scene, este *regula de 180°*. Secvențe succesive nu sunt arătate de pe ambele părți ale „axei de acțiune” deoarece aceasta ar produce modificări aparente ale direcției pe ecran.

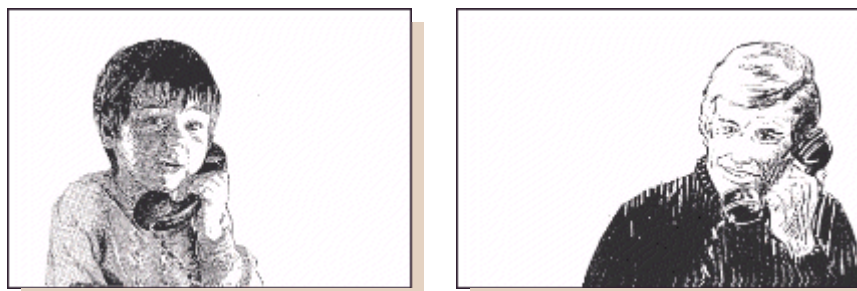


Figura 2.48 Punctul de vedere

În *secvențele punct de vedere*, camera este amplasată (de obicei, pentru scurt timp) în poziția spațială a unui personaj pentru a asigura un punct de vedere subiectiv. Aceasta ia deseori forma secvențelor alternative între două personaje, o tehnică numită *secvență/secvență opusă*.

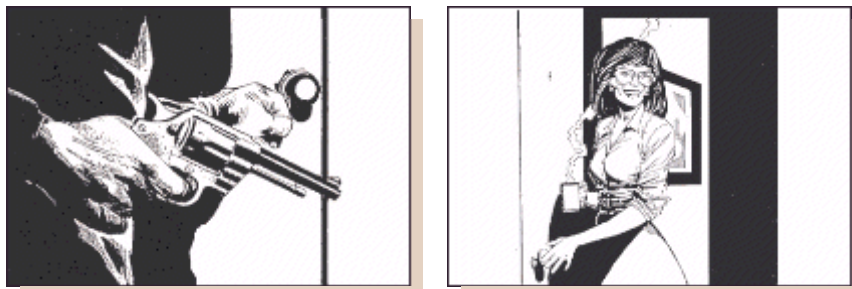


Figura 2.49 Regula de 30°

Tăieturile motivate: modificările de viziune sau de scenă intervin numai atunci când acțiunea le cere și privitorul le așteaptă. *Regula de 30°* este aplicată atunci când o secvență cu același subiect ca și precedenta diferă în unghiul camerei cu cel puțin 30° (altfel, privitorul va simți aceasta ca pe o schimbare de poziție aparent fără sens).

Importanța acordată codurilor *vizuale* de către majoritatea teoreticienilor este probabil parțial datorată utilizării de către aceștia a mijloacelor tipărite pentru comentariile lor – mijloace care sunt înclinare inerent spre vizual – și parțial derivată din tendința occidentală de a considera vizualul privilegiat în comparație cu alte canale. Filmul și televiziunea nu sunt simple mijloace vizuale ci mijloace *audio-vizuale*.

Orice text utilizează nu un singur cod ci mai multe iar o clasificare unitară a acestora nu există. Astfel, în cartea sa, *S/Z*, Roland Barthes a definit cinci coduri utilizate în textele literare: *hermeneutic* (momente narative decisive), *proairetic* (acțiuni narative fundamentale), *cultural* (cunoștințe sociale anterioare), *semic* (coduri semi-înrudite), și *simbolic* (teme) (Barthes 1974).

Pierre Guiraud (1975) a propus trei tipuri de coduri de bază: *logic*, *estetic* și *social* iar Umberto Eco a oferit zece coduri fundamentale, ca instrumente pentru modelarea imaginilor: coduri de percepție, coduri de transmitere, coduri de recunoaștere, coduri tonale, coduri iconice, coduri iconografice, coduri ale gustului și sensibilității, coduri retorice, coduri stilistice și coduri ale inconștientului (Eco 1982).

Înțelegerea a ceea ce semiologii au observat cu privire la operarea codurilor poate ajuta la *denaturalizarea* unor astfel de coduri prin explicitarea convențiilor lor implicite pentru analiză. Semiotica oferă câteva instrumente conceptuale cu ajutorul cărora se pot descifra codurile și lucra cu ele.

2.10 MODURI DE ADRESARE

Tehnică matematică de bază a *perspectivei liniare* a fost inventată în 1425 de Filippo Brunelleschi și denumită perspectivă artificială. Pentru artist este o tehnică geometrică rațională pentru reprezentarea sistematică a obiectelor în spațiu care imită iluzia vizuală de zi cu zi în care marginile paralele ale obiectelor rectilinii converg către ceea ce noi numim acum *punctul de dispariție* de la orizont.



Figura 2.50 Lecția de perspectivă și lumina

Trebuie să amintim faptul că acest mod de a privi este o invenție istorică: nimic asemănător nu apare în tablourile medievale, acest lucru sugerează că bărbații și femeile acelei perioade nu „vedeau” lucrurile în această manieră.

Perspectiva liniară a constituit un nou mod de a vedea obiectele pe care Samuel Edgerton a caracterizat-o ca fiind cea mai potrivită convenție de reprezentare picturală a „adevărului” în cadrul paradigmei Renașterii (o imagine a lumii care reflectă cunoștințele noastre până la apariția teoriei relativității a lui Einstein).

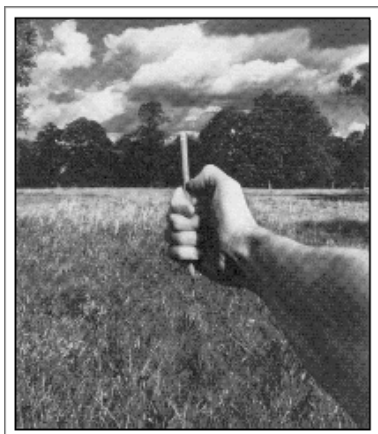


Figura 2.51 Definirea perspectivei

Numai perspectiva liniară nu reflectă realitatea, deoarece noi suntem obișnuiți cu echilibrarea mecanismelor psihologice ale constantei perceptuale întâlnite mai devreme. Dacă nu ești un artist, încearcă să ții un creion în poziție verticală la o lungime de braț în fața ta cu scopul de a măsura obiectele din câmpul tău vizual. Dacă nu ai mai încercat acest lucru înainte ai putea să fi șocat să descoperi că, unele dintre obiecte aflate aproape de tine par mari. Acest lucru este foarte bine observat la formele omului – picioarele care ies în afară pot părea în mod comic masive.



Figura 2.52 Perspectiva fotografică și interpretarea artistică

Pentru a picta corpul mort al lui Isus, chiar și marele artist al Renașterii Andrea Mantegna, a simțit că era nevoie să compenseze sacrilegul deformării introduse de perspectiva liniară, pentru că a redus dimensiunea picioarelor și a mărit capul, evidențiind un simț al proporției apropiat de subiectul său.

Pe scurt perspectiva artificială deformează dimensiunea și forma familiară a lucrurilor. În acest sens, modul de reprezentare al lui Mantegna este mai apropiat de realitate decât este o fotografie. Nu a fost ușor chiar și pentru Alberti de a vedea lucrurile în această manieră: a descoperit că fiind necesar să pună un voal subțire sau pânză între ochi și obiectul văzut.

Perspectiva artificială este un mod de reprezentare pe care oricine cu destulă experiență poate să învețe să-l citească, cu toate acestea pentru a o folosi în mod efectiv ca artist sau arhitect necesită o mai lungă perioadă de învățare.

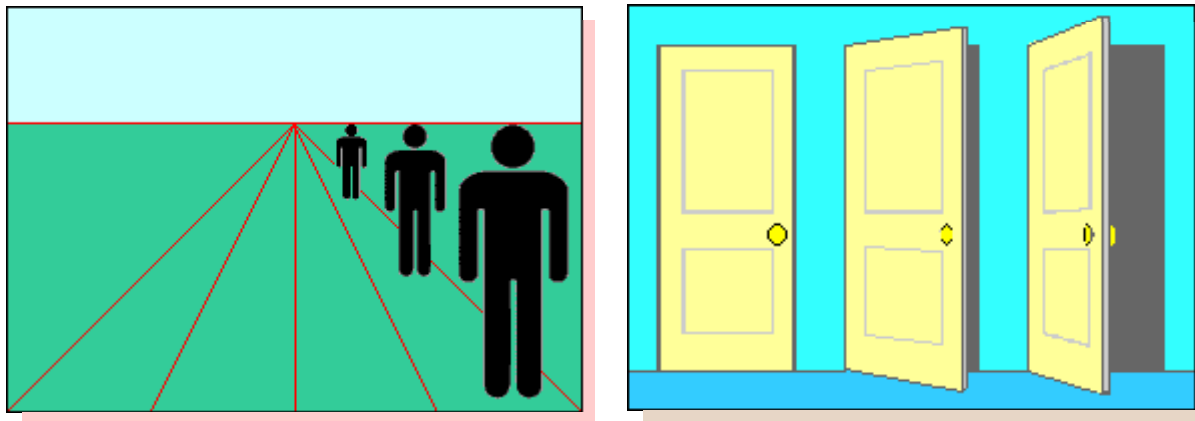


Figura 2.53 Perspectiva și paradoxul „ușilor trântite”

Orizontul... fixează limita de înălțime a oricărui obiect care urmează să fie pictat și... este fixat la nivelul ochiului unui observator care ar fi situat pe un plan orizontal și se uită drept în față la lume. Pictorul (și cel care privește) își imaginează că el sau ea se uită la subiectul care trebuie pictat (lumea care trebuie văzută) ca printr-o fereastră. Condiția ferestrei implică o legătură între cel care observă și cel observat.

„Fereastra” a fost introdusă ca o condiție de a percepe o separație formală între un subiect care observă lumea și lumea care este văzută. În plus față de separația dintre cel care observă și lume, condiția ferestrei inițiază o eclipsă a corpului. Privită din spatele unei ferestre lumea trebuie să fie văzută.

Într-adevăr, o fereastră între sine și lume are ca scop nu numai să accentueze ochiul ca metodă de a privi lumea, dar și de a diminua celelalte simțuri, și cu această eclipsă a corpului evidențiată cu ajutorul ferestrei, lumea de partea cealaltă a ferestrei devine o chestiune de informații. Ca o priveliște, un obiect vizualizat poate fi analizat și să fie interesant ca o foaie imprimată sau ca un punct luminos pe ecranul radarului.

Modurile de adresare evidențiate într-un text sunt influențate de trei factori care se află în legătură:

- **contextul textual:** convenția de stil și a unei structuri sintagmice specifice
- **contextul social:** prezența sau absența producătorului, mărimea și categoriile sociale ale audienței, factorii instituționali și economici
- **restrângeri tehnologice:** caracteristici ale mediului folosit.

În acest context ar fi folositor de considerat o tipologie de bază a modurilor de comunicare în termeni ai sincronității – dacă este posibil sau nu ca participanții să comunice în timp real – fără întârzieri importante. Această caracteristică leagă prezența sau absența producătorului de caracteristicile tehnice ale mediului.

Opțiunile cele mai evidente sunt:

- **comunicare interpersonală simultană** – direct, atât prin vorbire cât și prin replici non-verbale (interacție directă față în față, legături video); numai prin vorbire (telefonul) sau cu ajutorul textului (sistemele de „chat” (conversație) de pe internet);
- **comunicare interpersonală nesincronă** – prin text (scrisori, fax, e-mail);
- **comunicare în masă nesincronă** – prin text, grafice sau media (articole, cărți, televiziune)

Se observă faptul că, în cadrul acestei scheme ar putea să mai existe o categorie **numită comunicarea în masă sincronă** dar care este foarte greu de imaginat.

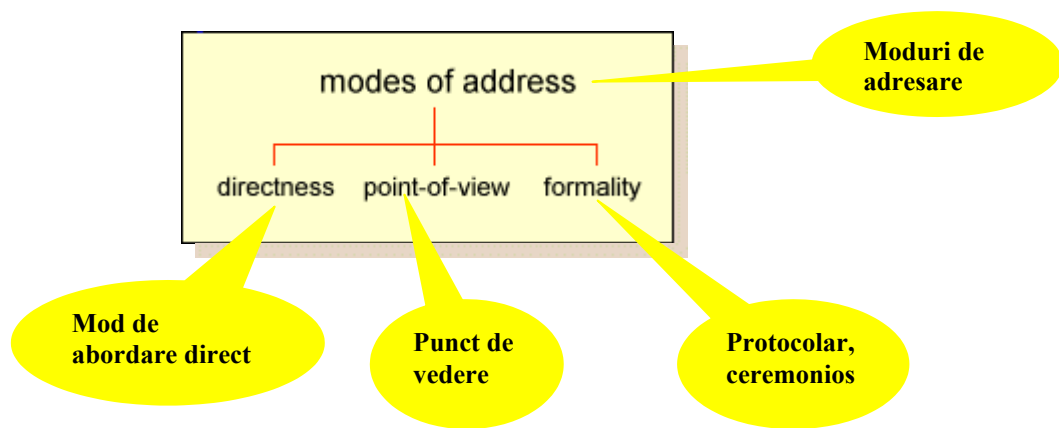


Figura 2.54 Moduri de adresare

În mod evident, aceste caracteristici ale modului de comunicare se află în legătură cu numărul relativ de participanți implicați, care pot fi grupați astfel:

- *unul-la-unul;*
- *unul-spre-mulți;*
- *mulți-spre-unul și*
- *mulți-spre-mulți.*

Încă o dată, limitările unei asemenea scheme trebuie să fie subliniate – această schemă nu ia în calcul importanța comunicării în grupuri mici (care nu sunt formate nici din „unul” nici din „mulți”).

Modurile de adresare diferă în funcție de modul de abordare direct, formalitate și punctul de vedere al narațiunii (în literatură există narațiunea la persoana a treia sau la persoana întâi).

În televiziune și film, narațiunea este dominantă, cu toate că punctul de vedere al narațiunii tinde să se schimbe. Modul „subiectiv” de filmare apare atunci când camera de filmat ne prezintă evenimente din punctul de vedere particular al unui participant (încurajându-i pe privitori să se identifice cu modul de observare al evenimentelor acelei persoane sau chiar să se simtă ca un martor al evenimentelor). Modul de filmare la persoana întâi este rareori folosit (noi nu am putea vedea nicio dată acel personaj).



Figura 2.55 Exemplu clasic de adresare directă, imperativă

În reprezentarea vizuală, distanța socială se află în legătură cu proximitatea aparentă. În filme, gradele de formalitate sunt reflectate prin dimensiunea secvențelor – prim planurile semnifică intimitate sau un mod personal, secvențele de la distanțe medii reprezintă un mod social și secvențele filmate din depărtare reprezintă un mod impersonal.

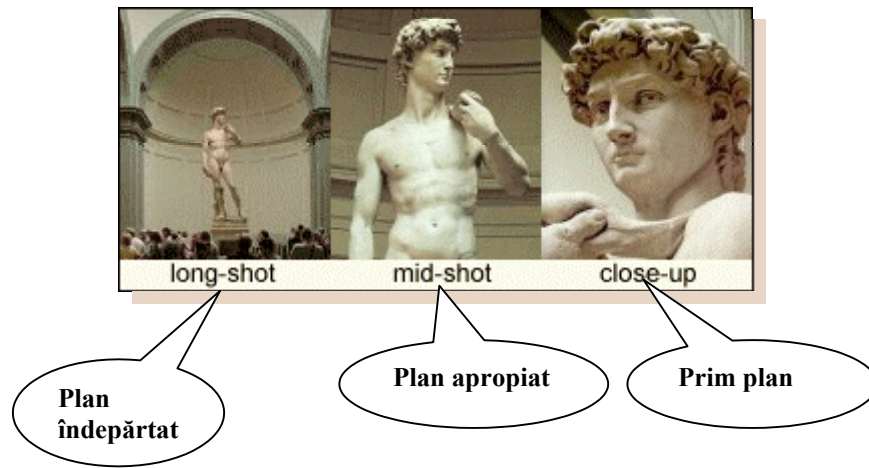


Figura 2.56 Reprezentare vizuală

În mijloacele de informare vizuală, distanța fizică între observat și observator deseori reflectă încercările de încurajare a trăirilor datorate implicărilor emoționale sau detașarea privitorului.

2.11 ARTICULARE

Codurile semiotice variază prin complexitatea lor structurală sau prin „articulare”. Termenul de „articulare”, utilizat de semiologi atunci când se referă la „structura codului”, își are originea în lingvistica structurală a lui André Martinet. Termenul poate fi înșelător, deoarece înțelesul său din limbajul uzual ar putea conduce la ideea greșită că, se referă la cât de „distinși” sunt indivizii unei populații.

Un mesaj este articulat dacă poate fi divizat în elemente care au fiecare în parte semnificație. Toate elementele semiotice trebuie să fie semnificative



Figura 2.57 Exemplu de mesaj articulat

Camionul de pe semnul rutier poate fi divizat în roți, șasiu, cabină etc. dar prezența acestor elemente nu modifică semnul.

Urmând modelul limbajului verbal, un cod articulat are un „vocabular” de unități fundamentale precum și reguli sintactice care pot fi utilizate pentru generarea unor combinații semnificative mai largi (Innis 1986). Un cod semiotic care are „dublă articulare” (cum este cazul limbajului verbal) poate fi analizat pe două niveluri structurale abstracte: un nivel superior, numit „nivelul articulării primare” și un nivel inferior – „nivelul articulării secundare” (Nöth 1990; Eco 1976).

La nivelul *articulării primare*, sistemul constă din *cele mai mici unități semnificative* disponibile (de exemplu, cuvintele dintr-o limbă). Într-o limbă, acest nivel de articulare este numit *nivelul gramatical*.

La nivelul *articulării secundare*, un cod semiotic este divizibil în *unități funcționale minimale* care nu au semnificație ca entități (de exemplu, fonemele în vorbire sau grafemele în scriere). Într-o limbă, nivelul de *articulare secundară* este nivelul fonologic.

Codurile semiotice au fie *o singură articulare*, *dublă articulare* fie *nici o articulare*. Dubla articulare permite unui cod semiotic să formeze un număr infinit de combinații semnificative folosind un număr mic de unități inferioare (oferind economie și putere).

Unele coduri posedă *numai articularea primară*. Aceste sisteme semiotice constau în semne – elemente semnificative care sunt, în mod sistematic, înrudite – dar nu există o articulare secundară să structureze aceste semne în elemente minimale, non-semnificative.

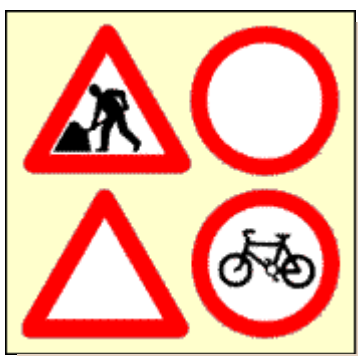


Figura 2.58 Cod semiotic cu articulare primară

Sistemul cu semnele rutiere înrudite (margini roșii, forme triunghiulare sau circulare, standardizate, imagini stilizate) este un cod cu articulare primară numai (Eco 1976).

Alte coduri semiotice, în lipsa dublei articulări, posedă *numai articularea secundară*. Acestea constau în semne cu semnificații specifice care nu sunt derivate din elementele lor. Nöth a sugerat că, „cel mai puternic cod având numai articulare secundară este codul binar al teoriei informației”.

Codurile fără nici o articulare constau din serii de semne care nu au relații directe unul cu celălalt. Aceste semne nu sunt divizibile în elemente de compoziție recurente.

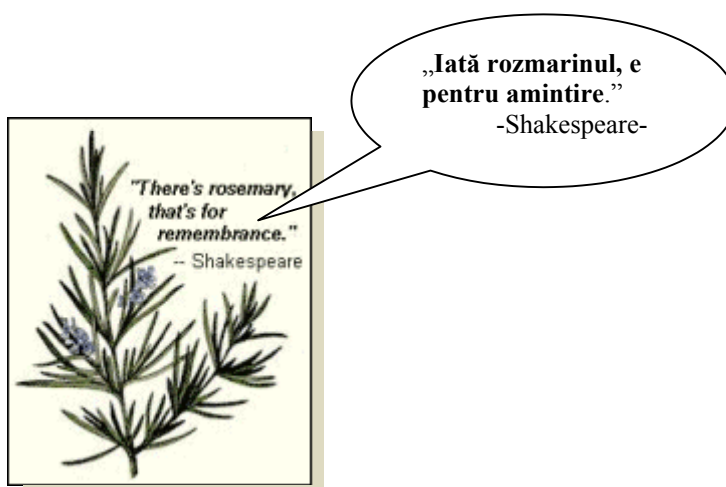


Figura 2.59 Cod semiotic fără articulare

Popularul „limbaj al florilor” este un cod fără articulare deoarece fiecare tip de floare este un semn independent care nu are nici o relație cu celelalte semne din cod.

În concluzie, noțiunea de articulare este, pe scurt, o modalitate de divizare a sistemului semiotic în niveluri fundamentale: în cazul limbajului verbal aceste niveluri pot fi numite cel al sunetului și cel al înțelesului.

2.12 INTERTEXTUALITATE

Noțiunea semiotică de „intertextualitate”, introdusă de Julia Kristeva, este asociată în primul rând cu teoreticienii poststructuraliști. Kristeva se referă la la texte în termenii a două axe: o *axă orizontală* care leagă autorul de cititorul textului și o *axă verticală* care conectează textul cu alte texte (Kristeva 1980). Unificând aceste două axe rezultă codurile: fiecare text și fiecare lectură depind de codurile precedente.

În 1968 Barthes anunța „moartea autorului” și „nașterea cititorului”, declarând că „unitatea unui text constă nu în originea ci în destinația sa ” (Barthes 1977). Încadrarea unui text în alte texte are implicații nu numai pentru *scriitori* ci și pentru *cititori*. Un text celebru are o istorie a lecturilor. „Toate lucrările literare ... sunt „rescrise”, chiar dacă inconștient, de societățile care le citesc” (Eagleton 1983).



Figura 2.60 Toate lucrările artistice ... sunt „rescrise”

Nimeni, în prezent - chiar și pentru prima oară – nu poate citi un roman celebru sau o poezie, nu poate privi o pictură sau o sculptură nu poate asculta un fragment muzical sau urmări o piesă de teatru sau un film, fără a fi conștient de contextul în care acestea au fost reproduse.

Acest context constituie cadrul primar pe care cititorul nu îl poate evita în încercarea sa de a interpreta un text. Multe lucruri pe care le „știm” despre lume provin din ceea ce am citit în cărți, ziare și reviste, din ceea ce am văzut la cinematograful sau televizorul și din ceea ce am ascultat la radio. Așa cum observa Scott Lash, „Trăim într-o societate în care *percepția* noastră este condusă aproape la fel de des către reprezentări pe cât este către *realitate*” (Lash 1990).

Bibliografie

Victor Kernbach, *Miturile esențiale*, Editura științifică și enciclopedică, București, 1978.