

MINISTERUL EDUCAȚIEI, CERCETĂRII, TINERETULUI ȘI SPORTULUI

Universitatea de Artă și Design  
Cluj-Napoca

Teză de doctorat:

**ROLUL ESEULUI VIDEO ÎN COMUNICAREA  
AUDIOVIZUALĂ POSTMODERNĂ**

rezumat

Îndrumător științific:  
Prof. Dr. Ioan Horvath Bugnariu

Doctorand:  
Ligia Smarandache

2011

## Introducere

Studiul asupra *rolului eseului video în comunicarea audiovizuală postmodernă* se va desfășura pe trei direcții de cercetare. Prima este - felul în care arta cinematică se adaptează schimbărilor tehnologiei comunicării, a doua este - ponderea eseului în arta video iar a treia este- importanța eseului, ca mijloc de comunicare, în rețeaua informației globale.

Eseul ca fenomen general se întinde pe un teren mult prea vast pentru obiectul unei singure cercetări. Întâlnim, firește, tendințe eseistice și în filmul documentar sau cel de ficțiune, explorarea acestor domenii nefiind obiectul studiului de față. Scopul și obiectul studiului meu, nu este de a fixa eseul video într-un cadru legitim, ci mai degrabă de a oferi o privire introspectivă asupra unui gen artistic infiltrat în prea multe manifestări media pentru a avea un loc stabil și propriu. Pecetea de *artă gen termită* dată de Manny Farber eseului video nu pare un lucru impropriu după ce urmezi traseele întortochiate ale galeriilor sale. Mi-am asumat misiunea de a identifica rețeaua de comunicare a acestei viețuiri ascunse pentru a afla importanța sa în cadrul “eco-sistemului” societății contemporane.

Filmele de avangardă, experimentale sau cele underground sunt recent reunite sub denumirea de *artă video*, termen care se referă mai mult la acele opere cu caracter non-narativ sau non-comercial și mai puțin la care utilizează echipamentul video în producția lor. Filmele de acest gen se opun cinematografului de masă, considerată manipulativă, propunând, în schimb, o reprezentare realistă, neiluzionistică a realității. Autorii lor nu folosesc acest mediu pentru a spune povești cu ajutorul unei rețete clare, ci explorează posibilitățile formale ale filmului pentru a transmite idei, senzații sau sentimente.

Înainte de abordarea problemei practice, aceea de a căuta caracteristicile manifestărilor eseistice din câmpul artei video, am dedicat primele trei capitole înțelegerii teoretice a noțiunilor: *Postmodernism, eseu și comunicare*.

## **Postmodernismul**

Primul capitol (cap.1 *Modernism, Postmodernism-Perspective generale ideologice*) va plasa nașterea și evoluția fenomenului video în contextul ideologic al relației dintre Modernism și Postmodernism.

Era modernă de la Iluminism încoace stă sub pecetea doctrinei pozitivismului, ideologie care are la baza ei cercetarea universului cu ajutorul metodelor științelor naturale. Metodele de cercetare științifice extinse pe un teritoriu nelegitim (sfera comportamentului uman), vor duce la o înțelegere incompletă a ființei umane și a sistemului său de credințe. Modernismul ca curent cultural și artistic, mai ales în ultima sa fază dintre cele două războaie mondiale, anticipează criza acestei ideologii.

Sfârșitul secolului al XX-lea se confruntă cu un progres tehnologic accelerat care, pentru omul contemporan, devine un scop în sine. Surplusul de informație duce la nevoia gestionării datelor și a prelucrării acestora. În acest scop, se cercetează diferite sisteme biologice de prelucrare a informațiilor și apare știința ciberneticii. De apariția ciberneticii sunt legate multe dintre ideile filosofice ale Postmodernismului.

Prin intermediul rețelei media care oglindește umanitatea în forma ei diversificată și a ciberneticii care studiază sistemele complexe, mitul *marii narațiuni* și a *pozitivismului științific*, cum spune Lyotard, nu-și mai poate păstra credibilitatea, destramându-se. În susținerea afirmațiilor acestui capitol s-au folosit explicațiile câtorva dintre teoreticienii *Postmodernismului*:

-afirmațiile lui Neil Posman au la bază ideea că știința are nevoie de metode alternative de cunoaștere pentru studiul atât a sociologiei, cât și a altor domenii în care este implicată natura complexă a ființei umane.

-Paul Chilliars explică modul de abordare în înțelegerea sistemelor complexe, problemă specifică Postmodernismului. Avînd în vedere faptul că metoda de studiu specifică științelor naturale nu se poate aplica sistemelor complexe, omul contemporan se confruntă cu necesitatea unei revizuirii a metodei de investigare științifice și a ideii prin care omul poate ajunge la înțelegerea sistemului complex din care face parte.

-Jean Francois Lyotard susține că *Marea Narațiune*, care este expresia unei concepții unitare asupra lumii din perspectiva pozitivismului științific, este o iluzie și că înlocuirea ei cu un număr de micro narațiuni, care coexistă într-un sistem de relații complexe, este o abordare mai realistă a lumii având șansa apropiării de adevăr.

-Thomas Kuhn schimbă concepția asupra progresului liniar al cunoașterii științifice, cu ideea dezvoltării în paradigme, evoluție neliniară care se produce în salturi prin schimbarea de perspectivă în momentul în care prea multe necunoscute ajung să producă un blocaj.

-Gene Youngblood analizează problema transmiterii mesajelor prin intermediul sistemelor media de comunicare care, susține el, formează noosfera umanității. Argumentul său împotriva televiziunii ca sistem centralizat totalitarist, care arbitrează evoluția umană și produce corupție culturală, vine în sprijinul ideii unui tip de comunicare în rețea, decentralizat și liber (la vremea apariției eseului său, 1977, existența internetului era doar ipotetică).

Mult așteptata democratizare a sistemului media se produce odată cu fenomenul WEB 2.0, care permite accesul necenzurat al fiecărui individ în sfera informației globale. Acest nou tip de egalitarism aduce cu sine anumite transformări de ordin sociocultural. Pe de o parte câmpul informației se lărgeste și se diversifică, iar pe de altă parte profunzimea și acuratețea informației se diminuează. Cu aceste argumente, se afirmă necesitatea analizei limbajului eseistic audio-vizual, ca alternativă de comunicare, de afirmare și de reflecție a omului contemporan.

### **Ce este eseul ?**

Al doilea capitol (cap.2 *Ce este eseul?* ) este dedicat delimitării caracteristicilor eseului video. Datorită caracterului său eluziv, fiind un gen fără o apartenență clară, eseul video cade adeseori în afara unor categorii, însuși traseul său fiind destul de greu de urmărit.

Prin definiție, eseu este un punct de vedere al autorului asupra unui anumit subiect. Eseau s-a afirmat la început sub formă literară, devenind prezent în cinematografie odată cu apariția filmelor de autor. În afirmarea unor trăsături generale și stilistice ale eseului, s-a pornit de la analiza făcută de Adorno practicii eseistice din literatură. După Adorno, eseu își asumă libertatea de a se situa undeva între două forme de cunoaștere: cea științifică și cea artistică. O primă caracteristică a sa este suspendarea conceptului de metodă, evitând orice construcție deductivă sau inductivă, coerența sa născându-se din relațiile dintre concepte. O altă caracteristică este aplecarea asupra particularului, a schimbării și a efemerului, noțiuni neglijate de știința și filosofia pozitivistă. În concluzie, Adorno deschide porțile oricărei categorizări afirmând că eseu este o *formă de erezie*.

În film, termenul *eseu* este pronunțat pentru prima dată de Alexandre Astruc, care asociază camera cu unealta de scris. De noțiunea *camera-stylo*, se leagă manifestul său prin care afirmă asocierea camerei cu o formă artistică de expresie asemănătoare literaturii.

Eseu cinematografic este fratele geamăn al poeziei în film, ambele folosindu-se de aceeași structură nonliniară descrisă de Maya Deren. Ea distinge limbajul poetic de cel dramatic pornind de la structura internă a fiecăruia și a felului în care ele se raportează la subiect. Astfel, filmul poetic sau liric este structurat pe verticală, axă sa principală, fiind o idee, un sentiment sau o abstracțiune, de care se leagă în mod nonliniar toate elementele de expresie. Acest tip de abordare investighează situația în profunzime. Spre deosebire de filmul poetic, cel narativ este structurat pe orizontală. El prezintă evenimentele în sine și, printr-o serie de acțiuni care se leagă una de cealaltă, se ajunge la o concluzie. În general, genul narativ servește de o formă arhetipală a poveștii numită structură dramatică sau diegesis. Acest șablon cunoscut încă din antichitate se bazează pe anumiți pași care conduc narațiunea spre un final moralizator univoc. Într-o structură narativă privitorul este pasiv, fiind părtaș la experiența protagonistului cu care se identifică. Acesta este tiparul după care funcționează cinematografia de masă care copiază, repetă, sau imită ceea ce deja există la omul obișnuit.

O structură dramatică narativă atinge nivelul de artă doar prin mijloace formale. Cu alte cuvinte, o poveste devine artă prin felul în care ea este spusă.

După categorizarea lui Farber avem clar două tipuri de filme: pe de-o parte sunt cele care aspiră la recunoaștere și merg pe calea bătătorită a *elefantului alb*, folosind adesea clișee, iar pe de altă parte sunt cele făcute într-un spirit de aventură creativă și cunoaștere artistică, săpându-și galerii ascunse asemeni *termitei*. Odată cu dezvoltarea practicii video, eseul și-a lărgit granițele, nepierzându-și, în schimb, caracterul introspectiv și comportamentul de *termită*.

În urma acestei concluzii, putem extrage câteva caracteristici care ne vor ajuta să identificăm eseul atunci când îl întâlnim.

Eseul video:

- este o formă de cunoaștere între teorie (știință) și artă
- are un caracter introspectiv, autoreflexiv
- nu urmează o metodă formală
- este un proces de organizare a complexității
- surprinde procese tranzitorii
- comunică idei abstracte, gânduri și noțiuni intangibile
- are o structură nonliniară
- este interesat de procesele din spatele acțiunilor

### **Comunicare audiovizuală**

Al treilea capitol (cap.3 *Paradigmele comunicării audiovizuale*), se ocupă de analiza tipului de comunicare cinematic.

În deschiderea acestui capitol stă afirmația lui Astruc referitoare la relația limbajul filmic cu cel literal. Aceasta scoate în evidență faptul că, asemănător sau nu limbajului articulat, limbajul filmic este o formă de comunicare sintetică, care tinde să suplimenteze, ba chiar să înlocuiască, (în unele cazuri), textul scris. Limbajul literal care acum este considerat un succes, poate fi considerat în viitor ca inadecvat, prea lent, prea puțin emoțional sau prea detașat, incapabil să transmită reprezentări mentale ale realității.

Propoziția în jurul căreia se clădește argumentul primei părți al acestui capitol este: *limbajul este un fel de “tehnologie invizibilă”, un instrument cognitiv*. În sprijinul acestei afirmații vin funcțiile metaforei lingvistice, care ca instrument de cunoaștere, ajută la înțelegerea lumii înconjurătoare.

- Prima funcție a metaforei este de a concretiza noțiunile abstracte
- A doua funcție a metaforei este de a scoate anumite noțiuni din lumea lor concretă, definind inefabilul, sau cum spune Blaga, ea este folosită pentru redarea dimensiunii misterului.

Acest dublu sens al metaforei provine din însăși condiția universală a ființei umane de a se situa undeva între lumea obiectivă și cea subiectivă.

Apariția semioticii ca disciplină științifică recunoaște importanța limbajului ca funcție formatoare. Atâta vreme cât limbajul este parte intrinsecă a complexității condiției umane este greu de cercetat cu ajutorul metodei analitice științifice. Prin urmare, modelul *limbajului ca sistem* formulat de Saussure este un fel de “pat al lui Procust”, o structură fixă în care, așa cum afirmă Derrida, doar o limbă moartă se poate înscrie.

Noam Chomsky lansează teoria unităților lingvistice cunoscută sub denumirea Language of Thought Hypothesis. Această teorie a reprezentării este dusă mai departe de Jerry Fodor care afirmă existența unei gramatici universale în structura biologică umană, care operează cu unități lingvistice numite *mentalese*. Aceste *mentalese* sunt primii purtători ai conținutului intențional.

Categorizarea în teoria și filosofia filmului preia direcțiile lansate din domeniul lingvistic. Începând cu formalistii ruși care fac prima analogie între film și limbaj, continuând cu mult dezbătuta teorie a lui Metz și până la reinterpretarea acesteia prin prisma cognitivă, drumul criticii filmului intersectează adesea drumul teoriei lingvistice, deseori făcându-se paralela între exprimarea audiovizuală și limbajul articulat.

Scopul primilor teoreticieni era să demonstreze că filmul poate fi folosit ca unealtă creatoare. Rudolf Arnheim, Sergei Eisenstein, André Bazin, Siegfried Kracauer și alții, care fac parte din teoria clasică a filmului, au meritul de a fi definit mijloacele de expresie artistică în domeniul cinematografiei. După ce,

considerată fiind cea de-a șaptea artă, cinematografia și-a câștigat o poziție stabilă în rândul artelor, teoreticienii și-au îndreptat atenția spre analiza semnificațiilor simbolice din film și a felului în care acest mediu poate reflecta sistemul social.

Asocierea filmului cu scriitura, întâlnită în concepțiile regizorale ale *noului val francez*, naște teoria modernă a filmului, bazată pe semiotica structuralistă a lui Saussure. Eroarea lui Metz, părintele semioticii filmului, de a fi considerat a priori *limbajul verbal* drept formă exclusivă a limbajului, îl face să pecetluiască *limbajul filmic* un non-limbaj. În aceeași perioadă, Jean Mitry demonstrează faptul că, totuși, cinematografia ca mijloc de expresie care organizează, construiește și comunică gânduri poate fi considerată un limbaj.

În timpul anilor 80, teoria filmului întoarce spatele structuralismului lingvistic îndreptându-se spre practica cognitivistă. Cognitivismul se apleacă mai degrabă spre felul în care este receptată opera audiovizuală, apelând la psihologie și neuro-știință pentru a scoate în evidență anumite particularități ale percepției umane, de exemplu: suspendarea cinematică neîncrederii sau identificarea cu personajul principal.

O semiotică a filmului este mult mai ușor de construit în jurul teoriei reprezentării, cunoscută sub denumirea Language of Thought Hypothesis. Aplicarea modelului gramaticii lansată de Chomsky și Fodor în domeniul filmului poate fi o soluție de sinteză între *epistemologie* și *analiza structuralistă*.

### **Relația artei cu tehnologia comunicării audiovizuale**

Ideea care va străbate capitolele patru (cap4), cinci (cap5) și șase (cap.6), este dezvoltarea *audiovizualului* și felul în care artiștii vor explora mijloacele sale de comunicare.

Legenda lui Thamus, afirmă că: revoluția tehnologică în comunicare schimbă limbajul și acesta la rândul lui, va schimba gândirea umană, este o evidență care dictează paradigmele din lumea audiovizualului. Prin urmare, structura capitolelor în ce privește istoricul artei video, este în funcție de apariția noilor tehnologii.



**Apariția Cinematografiei** (cap. 4 *Cinematografie, Modernism, Avangardă*),

În anul 1895, prima proiecție cinematografică a fraților Lumière la Paris, însumează două mari direcții de cercetare : pe de-o parte este vorba de redarea *iluziei mișcării* și a dispozitivului necesar proiecției cinematografice, iar pe de altă parte, performanța surprinderii realității “obiective” pe un suport fix, care poartă numele de *fotografie*.

În primii ani ai cinematografiei, publicul nu avea de-a face cu filmul ca artă, ci, mai degrabă, ca mediu de înregistrare. Fascinația filmelor de început consta în mișcarea obiectelor în cadru, care trebuiau să semene cât mai mult cu realitatea. După ce David Wark Griffith a transformat neajunsul limitelor ecranului în avantajul deținerii unui rol activ în nararea povestirii, cinematografia de masă, se va servi de producerea iluziei dramatic-narative construind un continuu imaginar.

Futuriștii sunt primii care văd în cinema un mijloc de expresie, căutând să-l elibereze de tendințele speculativ melodramatice create de exploatarea sa profitabilă. Futurismul rus face primele distincții între limbajul poetic sau proza în cinema.

*Avangarda rusă* acordă o importanță deosebită montajului ca mijloc formator și de expresie plastică. *Efectul Kuleshov* sau *montajul intelectual* sunt concepte formulate de regizorii sovietici, care, remarcând puterea de sugestie a două cadre alăturate, experimentează comunicarea noțiunilor abstracte. Ei vedeau montajul ca fiind un mijloc de a implica audiența în revoluția intelectuală și politică.

Tendențele nonnarrative în cinematografia de avangardă, se manifestă de timpuriu, conturându-se încă de la început în câteva direcții clare. *Filmul abstract german, impresionismul francez* care rezistă narațiunii așa cum poezia se contrapune prozei și *suprarealismul* ale căror filme bazate pe elemente disruptive, resping plăcerea ispititoare a visului, luându-i doar caracterul discontinuu al imaginilor disonante.

Poate principiul cel mai important al cinema-ului de avangardă, care unește atât genul abstract cât și pe cel reprezentativ, este căutarea unor

structuri care nu se conformează constrângerilor filmului liniar narativ. În această privință conceptul montajului nonlinear, specific epocii digitale, își are originile în multe lucrări ale artiștilor avangardiști.

**Camera portabilă** (cap.5 *Filmul experimental și prefigurarea Postmodernismului*), de invenția camerei portabile pe film de 16 mm este legată producția filmelor independente și filme de autor.

*Noua Avangardă americană* renaște Avangarda europeană pe un teren mai puțin afectat de deziluzia celor două războaie mondiale. Datorită emigrării multor artiști europeni, în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, și în condițiile unei înfloriri culturale și artistice, susținute cu fonduri, cinematografia de Avangardă din America își va afirma o nouă identitate. Apare o generație de artiști care se vor exprima exclusiv prin film.

*Noul val francez* reunește în jurul revistei *Cahiers du Cinéma* o generație de regizori tineri, care, promovând conceptul *filmului de autor*, își propune renovarea cinematografului clasice în ideea unei exprimări personale, prin care amprenta și viziunea regizorală este așezată înaintea poveștii sau a scenariului. O parte dintre ei dezvoltă soluții apropiate artei de avangardă, înscriindu-se pe un drum alternativ cinematografului clasice.

La începutul anilor 60, asistăm la o criză a conceptului cultural de Avangardă.. Spiritul *Beat* respinge atât valorile culturii americane de masă, cât și pe cele ale Modernismului de sorginte europeană, proaspăt canonizat. Interesați de consumul de substanțe halucinogene și spiritualitate estică, generația “beat” prefigurează Postmodernismul. Mișcarea *Underground* în America a devenit o rezistență clandestină, rădăcinile sale aflându-se în arta radicală a Europei postbelice. Produse pentru a fi expuse în mod clandestin în spații alternative, subterane sau ascunse, filmele underground vizează subiecte antireligioase, antipatriotice, antiburgheze, la fel și antihollywoodiene.

**Video și televiziunea** (cap.6 *De la mass media la new media*), vor deschide noi orizonturi în comunicarea audiovizuală. Dezvoltarea spectaculoasă pe care o va avea mediul *televizual* va aduce schimbări

socioculturale majore. Mediul *televizual* se va dovedi unul dintre cele mai eficiente mijloace manipulative dintre toate sistemele media. Legat de fenomenul sociocultural declanșat de consumul de televiziune, artiștii vor avea două tipuri de reacție. Cei implicați social vor folosi însuși caracterul acestui mediu, pentru a-și putea transmite mesajul unei audiențe mari, în timp ce alții vor deturna funcția televiziunii în mod protestatar, transformând-o într-un obiect sculptural. Ambele poziții, în contextul tendințelor în artă generate de mișcarea Fluxus, în Germania și America, vor aduce noi perspective asupra naturii comunicării audiovizuale. Aceste tendințe sunt cunoscute sub denumirea de *artă video*.

Folosirea de către artiști a mediului televizual, ca unealtă utopic revoluționară, este caracteristică perioadei istorice legate de Războiul din Vietnam. Așa-numitele televiziuni de gherilă (Guerilla Televisions) sunt un mijloc de rezistență împotriva industrializării masive și a producției de armament. Televiziunile alternative sunt pe lângă o voce de protest, o gazdă și un spațiu pentru expunerea eseului video.

Auzim adesea vorbindu-se de “muzeificarea” artei video. Această expresie este legată atât de căutarea unui cadru formal pentru expunerea producțiilor video independente, cât și pentru găsirea unei surse de finanțare necesară realizării lor. Intrarea filmului în galerie se va face prin *video instalație*, care, ca obiect sculptural este cel mai ușor de adaptat spațiului expozițional.

Acest fenomen, al migrării spre tutela artelor, este descris de critici printr-o utilizare metaforică a expresiilor “*black box*” și “*white cube*”, două noțiuni contrare care au coordonate spațio-temporale diferite. În *sala de cinema*, timpul este dictat de lungimea operei de artă prin *diegeză*, pe când în *spațiul expozițional* timpul este relativ, în funcție de disponibilitatea privitorului. Prin urmare, lucrările consumate în interiorul acestor spații se vor distinge prin caracterul lor de a fi narative sau non-narative. Cu toate acestea, unii dintre artiști, sau unele dintre lucrări s-au aflat în situația ambiguă de a se fi poziționat într-o zonă de mijloc, în care distincția dintre artă și cinema nu

mai este atât de tranșantă. Acele *zone gri* (*Grey Areas*), cum le numește Gregor Stemmrich, sunt locul exprimării eseistice.

Pe drumul spre muzeu, deschis de *videosculptură*, va pătrunde *arta intermedia*, care, practicând o formă hibridă între video și performance, își va dobândi și ea, un statut oficial sub denumirea de *expanded cinema*. Acest gen va reuni toate manifestările filmice non-narative care vor explora spațiul imaginii proiectate. Folosindu-se de percepția simultană a proiecțiilor multiple, video ambientul recrează o lume în interiorul altei lumi, facilitând un tip de percepție sinestezică.

### **Rolul eseului în arta video**

Capitolul șapte (cap.7 *Formă și conținut în eseul audiovizual*) analizează relația între eseu și experiment în cadrul artei video. Acest capitol este dedicat analizei eseului atât în cadru larg, cel al artei video în general, cât și în cadrul artei experimentale practică în România. Proiectul personal, este privit sub aspectul abordării unor formule audiovizuale prezente în filmul experimental.

Eseul are granițe atât de imprecise, încât este greu de separat de mediul său. Împărțind caracteristici comune, eseu și experimentul sunt parte din același corp asemeni unor „picioare” ce fac pași alternativi. Acest proces conduce dezvoltarea limbajului audiovizual spre desăvârșirea unei forme complexe de comunicare. Eseul video ca primul integrator al concluziilor experimentului, va prelua din arta experimentală formula cea mai potrivită și mai directă exprimării punctului de vedere subiectiv. Din aceste considerente, denumirea emblematică de eseu dată unei opere experimentale va reduce caracterul de experiment deja atribuit. Totuși, direcțiile sau tendințele eseistice vor fi analizate fără a scoate opera din contextul său.

La o analiză mai apropiată, încercarea de a surprinde eseu în structurile filmului experimental îl va găsi cel mai prezent în filmul nonnarrativ, apoi în cinema-ul extins. Din filmul cu imagine prelucrată va împrumuta elemente formale, iar în filmul abstract se va regăsi doar puțin.

**Mediul digital** (cap.8 *Eseul, din turnul de fildeș spre turnul de control*) tratează *revoluția* în comunicare declanșată de conceptul *New-media*, văzută ca un teren fertil dezvoltării eseului.

Dacă apariția mijloacelor video și televizuale vor elibera arta cinematică de lumea filmului, telecomunicarea, bazată pe schimbul informației audiovizuale va aduce principiul interacțiunii și al *dialogismului*. Prin Web 2.0 înțelegem acele rețele cu un conținut generat de utilizator. Începută de Google în 1999, continuată de *Wikipedia*, *YouTube*, *MySpace*, *Twitter* și *Facebook* incluzând blogurile și aplicațiile web, revoluția în comunicare va schimba întregul context cultural, societatea și sistemele ei de valori. New media va îmbrățișa deopotrivă avantajele democratizării *spațiului cibernetic* cu dezavantajele unei conectări permanente la o sursă de informație amorfă, nesortată care va atrage după sine împuternicirea amatorismului și subminarea autorității intelectualilor autentici. Spiritul Web 2.0 va promova astfel neautenticul, superficialul, efemerul și artificialul, cultivând un atașament minim față de idealuri sau oameni.

Ponderea semnificativă a audiovizualului în spațiul cibernetic prefigurează nevoia extinderii limbajului, în favoarea exprimării complexității lumii contemporane. În acest context, eseu video, prin caracterul său direct și informal, are șansa devenirii unei forme de limbaj universal suplimentar, prin care este surprins particularul și efemerul în contextul cultural Postmodern.

Rolul artei video, care transmite stări nearticulate verbal sau exprimă noțiuni abstracte prin metafore audiovizuale, va fi să emită modele de gramatici cinematice capabile să suplimenteze limbajul scris. Aportul mediului video în mediasfera digitală este aceea de a fi introdus cele două extreme ale exprimării cinematografice: cinematografia de amator și cea experimentală. Web 2.0 cuprinde o gamă de exprimări care se întind de la exploatarea funcției de bază a camerei, aceea de a reține momentul trecător, pâna la speculații formale dintre cele mai sofisticate.

În acest context, posibilitatea formării unei gramatici audiovizuale rezultate din intersecția „artei termită” cu „amatorismul” pare o formulă plauzibilă. Ca un candidat al unei forme generale de exprimare din cadrul

culturii Postmoderne, *Eseul video* pare să îndeplinească funcțiile comunicării complexe prin următoarele caracteristici:

- neliniaritatea
- exprimarea unui punct de vedere
- comunicarea unor idei abstracte
- surprinde procese tranzitorii
- comunică direct, nerespectând reguli formale

Eseul Video folosește un limbaj, fie poetic fie abstract asociativ, format din sunete și imagini, apropiat noțiunii de *mentalese* conturată de Fodor și Chomsky.

Nevoia intrinsecă a omului de a semnifica este legată de *cunoașterea narativă*. Contribuția eseului video în domeniul cunoașterii narative, în condițiile unor relații sociale bazate în principal pe platforma media Web 2.0 pare a fi semnificativă, atâta vreme cât audiovizualul tinde să domine acest mod de comunicare. Dacă privim spre micro-narațiunile din viziunea lui Lyotard, Chomsky le explică simplu: diferite grupuri (instituții, discipline, comunități) spun diferite povești despre ceea ce știu ei și ce fac ei. Cunoștințele lor nu iau forma unui întreg logic structurat și complet, ci, mai degrabă, iau forma unor narațiuni. Acestea sunt instrumente care le permit să-și atingă scopul și să dea sens lucrurilor pe care le fac. Atâta timp cât aceste narațiuni sunt locale, ele nu pot lua forma uneia care să le unifice pe toate și să cuprindă marea cunoaștere. Condiția postmodernă este caracterizată de coexistența unui discurs al multiplicității heterogene, o stare a lucrurilor evaluate diferit de părți diferite. Dacă vedem societatea în termenii unei rețele, orice narațiune dată va forma o cale, sau o traiectorie în rețea. Eseul video va fi un mijloc de creare a unor micro-narațiuni în timpurile Postmoderne, care, vor trasa noi și noi căi-narațiuni, oglindind o lume fragmentată și provizorie.