

**UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI”  
CLUJ-NAPOCA  
FACULTATEA DE TEATRU ȘI FILM  
ȘCOALA DOCTORALĂ DE TEATRU ȘI FILM**

**REZUMAT  
TEZĂ DE DOCTORAT**

**PERCEPȚIA VIZUALĂ ȘI REPREZENTAREA COGNITIVĂ A  
IMAGINII CINEMATOGRAFICE**

**Coordonator științific**

**Conf. univ. dr. habil. FLORIN ȚOLAȘ**

**Doctorand**

**FLORIN CONSTANTINESCU**

**Cluj-Napoca**

**2022**

## CUPRINS

<b>INTRODUCERE.....</b>	<b>5</b>
<b>METODOLOGIA CERCETĂRII, TESTELOR ȘI EXPERIMENTELOR.....</b>	<b>24</b>
Declarație de etică.....	24
Scopul testelor și experimentelor.....	24
Ipoteze de cercetare. condiții esențiale .....	24
Variabile.....	26
Eșantion.....	26
Criterii de eligibilitate pentru participanții la teste și experimente.....	30
Metodologie și tehnică de lucru .....	31
Categorii de teste.....	32
Posibile riscuri și disconfort, confidențialitate.....	34
Dreptul de retragere din ciclul de testare .....	35
Bibliografia folosită în elaborarea metodologiei .....	35
<b>CAPITOLUL 1. EXAMINAREA INTERACȚIUNILOR MECANISMULUI PERCEPȚIEI VIZUALE CU IMAGINEA CINEMATOGRAFICĂ .....</b>	<b>37</b>
1.1. Mecanismul percepției vizuale.....	50
1.1.1 Etapele mecanismului percepției vizuale.....	63
1.1.2 Analiza factorilor de influență ai mecanismului percepției .....	71
1.2. Percepția spațiului, mișcării și culorii .....	82
1.3. Mecanismul atenției .....	105
1.3.1. Direcția de lecturare a unei imagini .....	113
1.4. Limitele mecanismului percepției vizuale .....	119
<b>CAPITOLUL 2. ANALIZA INFLUENȚEI MIJLOACELOR DE EXPRESIE ASUPRA REPREZENTĂRII COGNITIVE A IMAGINII CINEMATOGRAFICE .....</b>	<b>139</b>
2.1. O analiză a factorilor care influențează reprezentarea cognitivă.....	172
2.2. Codul, simbolul, metafora, motivul. Scheme și imagini mentale.....	174
2.3. Imaginea reprodusă mecanic ca document, obiect utilitar sau obiect ideal.....	197
2.4. Lumina - motorul stilistic al reprezentării cognitive.....	222
2.4.1 Umbra.....	234
<b>CAPITOLUL 3. CONCEPTE DE MODELARE A PERCEPȚIEI VIZUALE ȘI A REPREZENTĂRII COGNITIVE ÎN IMAGINEA DE FILM .....</b>	<b>243</b>
3.1. Determinări conceptuale în arhitectura cadrului. Spațiul filmic.....	249
3.2 Considerații asupra rolului compoziției în geneza reprezentării cognitive.....	290

3.2.1. Tipologii compoziționale .....	307
3.2.2. Primitive compoziționale .....	357
3.2.3. Dinamica formelor în compoziție .....	393
3.2.4. Ponderea vizuală .....	400
3.2.5. Centrul de interes - subiect.....	465
3.2.6. Vectori imaginari .....	476
3.2.7. Ritmul vizual.....	492
3.2.8. Proporția.....	503
3.3. Geometria spațiului vizual în perspectiva liniară conică .....	518
3.3.1. Distanța punct de stație – subiect și distanța focală .....	556
3.4. Perspectiva cinetică. Antropomorfismul aparatului de filmat .....	566
3.5. Rolul perspectivei aeriene în estimarea adâncimii planului cinematografic.....	582
<b>CAPITOLUL 4. FILMOGRAFIE</b> .....	592
<b>BIBLIOGRAFIE</b> .....	596
<b>ANEXA 1. IMAGINI LA SCARĂ MARE</b> .....	626

**CUVINTE CHEIE:** artă, cinematografie, cadraj, cod, compoziție, film, fotografie, imagine, metaforă, neurocinema, neurobiologie, psihologie, percepție vizuală, perspectivă, reprezentare cognitivă, simbol, televiziune, vizual

## ARGUMENT

Vizionarea filmului cinematografic este o experiență profund conștientă, deoarece filmul este un aparat stimulator multidimensional și multisenzorial, care acționează asupra cortexului cerebral în ansamblul său și îi influențează răspunsurile, reacțiile și construcțiile cognitive în mod ferm, categoric. Astfel, astăzi, suntem obligați să introducem în spectrul domeniilor care studiază activitatea cognitivă rezultată ca urmare a urmării filmului cinematografic și domeniul neurocinema, de clară actualitate, care încearcă să analizeze, să verifice stabilitatea și coerența și să argumenteze aceste reacții, răspunsuri și construcții cognitive, generate prin lecturarea filmului. Neurocinema ni se deschide ca un nou câmp de studiu, care creează oportunități deosebite în planificarea testelor și experimentelor specifice, care pot avea capacitatea de a confirma sau infirma o multitudine de ipoteze care privesc activitatea procesuală a cortexului, respectiv diferențele de ordin antropologic-cultural care sunt implicate.

Principala motivație a acestei cercetări rezidă din necesitatea cunoașterii cât mai exacte a modului în care compoziția plastic-vizuală a imaginii și mijloacele de expresie cinematografică influențează atât modul de execuție al proceselor și mecanismelor neuropsihice, realizate de către cortexul vizual și celelalte structuri cerebrale implicate în percepția vizuală și construcția reprezentării cognitive a imaginii reprodusă mecanic, cât și rezultatele execuției acestor procese. În mod evident, am folosit doar informații care vizează mecanismele cognitive implicate în rezolvarea matricei spațiale a câmpului cuprins în planul cinematografic, conectând informații provenite din mai multe domenii, elaborând sau verificând diverse ipoteze. Menționez că unele ipoteze se află în zilele noastre la o răscruce, undeva între mit și adevăr, pentru că există concepte care nu sunt încă suficient studiate sau au fost studiate empiric, iar soliditatea acestora este zdruncinată de noile informații provenite din domeniul neuroștiințelor.

Intenția acestei teze este de a oferi o perspectivă științifică, riguroasă, asupra unor concepte care statuează anumite direcții în elaborarea arhitecturilor compoziționale sau în folosirea mijloacelor de expresie cinematografică în imaginea de film, precum și relevarea modului în care aceste elemente acționează asupra mecanismelor de procesare și asamblare a informațiilor vizuale. Cu toate că literatura de specialitate cuprinde un număr relativ mare de studii axate pe descifrarea complexelor mecanisme ale percepției vizuale și reprezentării cognitive a imaginii, începând cu Gestaltismul, care a marcat începutul secolului 19, o abordare *interdisciplinară* (pentru că este o lucrare care folosește cooperarea și unificarea unor discipline contemporane, ignorând limitele stricte ale disciplinelor) și *transdisciplinară* (pentru că se merge până la integrarea curriculumului), care să îmbine punctele de vedere ale creatorilor de imagine cu cele ale specialiștilor în neuroștiințe se

întâlnește mai rar. Abordarea integrată a curriculumului (o normă a transdisciplinarității), este axată pe problematica realităților vieții și a experiențelor importante și semnificative, așa cum apar ele în actualul și dinamicul context cotidian al filmului cinematografic.

Astfel, observăm că majoritatea studiilor atacă problematica din unghiul specific domeniului: specialiștii în neuroștiințe sau psihologie - din punct de vedere al structurii și funcționalității neurologice, anatomice și psihice a cortexului, iar specialiștii din domeniul industriei cinematografice (în special din sfera filmologiei și criticii de film), din punct de vedere al problematicii receptării actului artistic și al filosofiei.

Consider că o abordare care să îmbine cunoștințele acumulate în ultimii 30-40 de ani în domeniul studiului cortexului vizual și a mecanismelor specifice percepției vizuale sau reprezentării cognitive a imaginii este binevenit și poate avea un impact asupra calității producției de imagine cinematografică, pentru că cel mai important atribut al tehnologiilor digitale, folosite astăzi pe scară largă în cinematografie, este capacitatea mărită de stimulare a unor abordări stilistice originale, pline de creativitate, cu moduri de transpunere în imagine incredibile cu doar două-trei decenii în urmă. Astfel, producțiile contemporane au căpătat un alt tip de substanță, mult mai intensă și vibrantă, fapt care a dus la crearea de conținuturi cu o estetică vizuală deosebită. În același timp, nu putem ignora că pericolul „rătăcirii” în hățișul tehnologic prezent poate avea repercusiuni serioase asupra calităților estetice și comunicaționale ale imaginii.

Lucrarea nu propune o analiză sau o radiografie a curentelor sau stilurilor cinematografice. Pentru că, indiferent de seturile de principii, concepte sau valori pe care le-au promovat fiecare dintre aceste curente, dezideratele de ordin plastic-estetic sau cognitiv ale imaginii sunt aceleași. Indiferent că vorbim despre expresionismul german, care excela prin simbolism, despre neorealismul italian, care manipula imagini sincere, cu scenografii reale, „nefardate” (observăm asemănarea noului val românesc cu acest concept), așa cum erau bogatele și luxoasele producții hollywoodiene, despre noul val britanic, cu ale sale filme realizate în alb/negru, cel puțin la nivel teoretic, imaginea filmului contemporan răspunde aceluiași cerințe: manipularea percepțiilor și proceselor cognitive care dau naștere reprezentărilor mentale și a conceptualizărilor.

Obiectivele principale ale lucrării se edifică în două direcții de cercetare:

1. Cercetarea unor ipoteze care vizează influența directă a mijloacelor de expresie cinematografică asupra mecanismului percepției vizuale și asupra mecanismului reprezentării cognitive (capacitatea acestor mijloace de expresie de a modifica, manipula, amplifica sau altera procesul de execuție a mecanismelor amintite);

2. Cercetarea și verificarea unor ipoteze care vizează influența directă a compoziției, în

ansamblul său, asupra mecanismului reprezentării cognitive a imaginii (modificarea și/ sau manipularea acestui mecanism).

Observăm cu ușurință că exprimarea vizuală în cinematografie, raportată la criteriile definatorii care descriu noțiunea de *artă*, este condiționată astăzi, mai mult ca oricând, de o serie de elemente care se intersectează, așa cum afirmam anterior, provenind dinspre domenii care influențează categoriile artelor vizuale în concepția contemporană: neuroștiință, psihologie, filozofie, științele comunicării și semiotică. Etosul exprimării vizuale, emblematic subliniat de arta cinematografică, nu mai poate fi studiat prin reducția retoricii complexe asupra imaginarului, făcând apel la simpla explicare a mecanismelor și procedurilor de construcție a arhitecturilor compoziționale ale imaginii.

În ceea ce privește elaborarea concluziilor cercetării, menționez că fiecare subcapitol în parte, respectiv fiecare test sau experiment conțin concluziile aferente subiectului specific cercetat.

Studiul de față este gândit să fundamenteze un anumit segment al dezbaterilor științifice, cu utilitate practică imediată, referitoare la modurile prin care geneza mesajului vizual în imaginea cinematografică este condiționată, reglată și controlată prin manipularea mecanismelor percepției vizuale și al reprezentării cognitive a imaginii, folosind mijloacele de expresie cinematografică și arhitecturile compoziției plastice a imaginii. Totodată studiul analizează evoluția performanțelor mecanismelor și proceselor cognitive implicate în rezolvarea ecuației vizuale a spațiului cuprins în planul cinematografic, care se dovedesc a fi condiționate de parametrizarea calitativă și cantitativă a tehnicilor de creație a imaginii cinematografice. Așadar, sunt cercetate reacțiile și răspunsurile mecanismului percepției vizuale și mecanismului reprezentării cognitive în execuția proceselor de achiziție și procesare a imaginii reprodușă mecanic, în speță, imaginea cinematografică, .

O altă direcție de cercetare abordată în acest studiu a constat în examinarea limitărilor mecanismelor și proceselor cognitive specificate anterior, cauzate de supraîncărcarea fluxurilor de informații vizuale (aglomerarea compozițională a cadrajului), respectiv a mecanismelor cerebrale de corecție și control ale acestor fluxuri (orbirea periferică, procesarea brută a imaginii). În paralel, sunt studiate și consecințele de ordin cognitiv provenite prin alterarea stimulilor vizuali.

Teza nu deschide un subiect nou de cercetare și nu și-a propus să finalizeze tema foarte amplă și complexă a procesării cerebrale a imaginii cinematografice, dar conectează cunoștințele acumulate în ultimele 2-3 decenii, în domeniul artei imaginii de film cu cele provenite din domeniul neuroștiințelor (în special neurobiologie și psihologie). Lucrarea se alătură frontului cercetărilor actuale, care alimentează dezbaterile și dilemele științifice care privesc modul în care percepem

imaginea tehnică (imaginea fotografică și cinematografică), precum și pe cele care încearcă să explice mecanismele și procesele prin care cortexul cerebral construiește reprezentarea cognitivă a acesteia.

Scopul testelor și experimentelor prezentate în această cercetare este de a realiza o analiză riguroasă a anumitor efecte presupuse a se produce prin acțiunea modelatoare a mijloacelor de expresie plastică și compoziției asupra mecanismelor percepției vizuale și reprezentării cognitive a imaginii. Se urmărește verificarea unor ipoteze enunțate, care vizează evaluarea influenței plasticii imaginii asupra proceselor senzoriale și cognitive, din aria percepției vizuale și reprezentării cognitive. Testele și experimentele nu evaluează trăsăturile de personalitate ale subiecților, nu stabilesc profiluri psihologice, ci doar relevă un anumit tip de răspuns cognitiv, în anumite condiții stabile, coerente și uniforme, pentru întreg eșantionul de subiecți.

## **STRUCTURA TEZEI**

Studiul propune un anumit traseu de investigare și explorare avansată a temei menționate, generând un potențial remarcabil în decodificarea mecanismelor cerebrale implicate în analiza și procesarea imaginii reprodușă mecanic. Cercetarea este structurată în trei părți, la care se adaugă Introducerea și Filmografia.

În prima parte, conținută în cap. 1 („EXAMINAREA INTERACȚIUNILOR MECANISMULUI PERCEPȚIEI VIZUALE CU IMAGINEA CINEMATOGRAFICĂ”) se stabilește că între percepția imaginii reale, desfășurată într-un spațiu tridimensional în perioada de veghe și cea a imaginii bidimensionale din planul imaginii reproduse mecanic există deosebiri fundamentale, cele două tipuri de percepție fiind destul de diferite: în primul caz este obiectivă, iar percepția este necondiționată, iar în cel de-al doilea caz este condiționată, fiind puternic influențată de mijloacele de expresie plastică care transformă aparența vizuală a spațiului și formelor conținute. Cu alte cuvinte, primul tip de percepție vizuală (folosit în lumea reală, în perioada de veghe) distinge obiecte și forme dispuse într-o arhitectură neorganizată, aleatorie, așa cum există ele distribuite în spațiu, în realitate, arhitectură observată din perspective oarecum întâmplătoare. Privim la ceva anume, dintr-un anumit punct de stație, doar pentru că în acel moment ne aflăm în acel punct. Dacă nevoia sau sarcina imediată impune, ne deplasăm într-o altă poziție, din care putem culege alte informații necesare sau mai detaliate.

În schimb, în cazul imaginii cinematografice, distingem obiectele sau formele din cadru cu atribute puternic modificate prin acțiunea mijloacelor de expresie plastică și aranjate conform unei arhitecturi compoziționale, gândită special pentru facilitarea genezei unei anumite reprezentări cognitive a imaginii respective. Deducem că, în acest caz, nu percepem obiecte, forme, spații sau

atmosfera reale, ci variante mutante ale acestora, condiționate de viziunea creatorului imaginii. De asemenea, compoziția nu mai are un caracter aleatoriu, ci este alcătuită intenționat și asumat după o anumită schemă plastică, care va manipula și ea reprezentarea cognitivă a imaginii.

Diferența fundamentală dintre cele două cazuri de percepție provine din faptul că imaginea câmpului vizual real nu este trimisă într-o formă unică spre creier, așa cum este cazul percepției unei imagini fotografice sau cinematografice, ci sub forma unei rafale de imagini succesive, captate din două unghiuri diferite (stereoscopic), focalizate fiecare în diverse planuri din profunzimea câmpului vizual. Aceasta înseamnă că creierul dispune, în analiza unei imagini din câmpul vizual real, nu numai de un singur bloc informațional (care definește un singur plan spațial din spațiul tridimensional), ci de o multitudine de blocuri informaționale, care definesc mai multe planuri spațiale aflate în volumul spațiului vizual analizat, captate, fiecare în parte, din două perspective (corespunzătoare celor două câmpuri retiniene). Informațiile acestea sunt suficiente pentru a oferi mecanismelor cognitive posibilitatea de a evalua și estima acest spațiu tridimensional împreună cu toate formele conținute, din toate punctele de vedere.

În cazul percepției vizuale a imaginii bidimensionale, reprodusă mecanic, cortexul vizual nu dispune decât de un singur bloc de informații, care definește incomplet conținutul spațial, deoarece lipsește condiția de stereopsis și multe dintre informațiile necesare evaluării și estimării percepției spațiului. În acest caz, deși cortexul, prin procesul de feedback (vezi și fig. 2 - schema bloc a fluxurilor și compartimentelor de procesare a informațiilor vizuale), poate comanda mușchilor care controlează globul ocular și cristalinul să focalizeze în planuri diferite, rezultatul unei astfel de acțiuni este negativ, deoarece un obiect care apare neclar într-o imagine bidimensională nu poate fi văzut mai clar decât a fost „înghețat” în imagine. Deci, atunci când privim o imagine de acest tip, indiferent de încercările mecanismului vederii, obiectele neclare vor rămâne sub această formă, deoarece în imaginea reprodusă mecanic cea de a treia dimensiune (care definește profunzimea sau adâncimea spațială) lipsește cu desăvârșire. În acest caz, focalizarea este fixă pe un singur plan, cel al ecranului de cinema sau tv.

În fapt, cortexul vizual va analiza nu un spațiu tridimensional, ci un spațiu pseudo-tridimensional, în care toate planurile din profunzimea spațiului sunt comprimate, suprapuse unul peste celălalt, iar seturile de informații care descriu matricea tridimensională a spațiului și geometria formelor care populează acest spațiu sunt pierdute pentru totdeauna. Deși pierderile informaționale par catastrofale, mecanismele perceptivă reușesc să rezolve parțial matricea spațială, folosind anumite indicii vizuale și bazându-se substanțial de experiențele cognitive anterioare, ale căror informații definitorii sunt stocate în memorie. Acest lucru este posibil deoarece și proiecția spațiului tridimensional real pe retină este bidimensională, iar procesul de „îmbinare” a imaginilor din



câmpurile retiniene este produs în cortexul vizual primar. Observăm că în acest caz procesul mișcărilor sacadice poate ajuta foarte puțin în ceea ce privește lipsa de informații sau indicii vizuale, deoarece arhitectura plană a imaginii nu oferă informații coerente, care privesc adâncimea reală la care se află dispuse formele în profunzimea spațiului vizual.

Capitolul 1 are următorul cuprins:

## 1.1. Mecanismul percepției vizuale

### 1.1.1 Etapele mecanismului percepției vizuale

### 1.1.2 Analiza factorilor de influență ai mecanismului percepției

## 1.2. Percepția spațiului, mișcării și culorii

## 1.3. Mecanismul atenției

### 1.3.1. Direcția de lecturare a unei imagini

## 1.4. Limitele mecanismului percepției vizuale

Analiza cuprinde și cercetarea *Teoriei direcției de scriere-citire* (RWD, *Read Write Direction*) întrucât, în lecturarea imaginii cinematografice, există diferențe consistente generate de factorii cultural-antropologici care condiționează populația din care face parte lectorul vizual.

În preambul, amintesc de una dintre cele mai inspirate concluzii care vizează funcționarea mecanismului percepției vizuale, produsă de doi importanți cercetători ai acestui domeniu, John Findlay și Iain Gilchrist: „Mecanismul percepției înseamnă prelucrarea preferențială a unor elemente vizuale în detrimentul altora.”. Această definiție comprimă cu acuratețe milioane de ani de evoluție biologică a unuia dintre cele mai complicate sisteme neurobiologice, care înzestrează aproape toate ființele regnului animal. Percepția vizuală este un proces care se execută pe cel mai înalt palier al cunoașterii de tip senzorial. Este diferită de senzație pentru că dobândim o conștiință asupra unui obiect ca fiind integru, unitar și coerent, în timp ce prin senzație dobândim informații simple, rudimentare, despre însușirile unui obiect sau fenomen. Fără îndoială, este cea mai rafinată formă a cunoașterii senzoriale. Mecanismul percepției vizuale se desfășoară în patru faze, având următoarele paliere de execuție succesive: *deteția, discriminarea, identificarea și recunoașterea/interpretarea*. Unii autori identifică cinci faze, introducând, ca fiind nivelul cel mai de jos al mecanismului percepției, *stimularea*.

În esență, prin execuția acestui proces, imaginea reală din câmpul vizual, proiectată în câmpurile retiniene, devine o percepție vizuală prin interpretarea cognitivă a stimulilor care ating celulele specializate aflate în retină. În urma unor procese fizico-chimice care au loc în structura

retiniană, informația conținută de clusterelor de fotoni incidenți este convertită în semnale electrice, iar ulterior, prin procese de natură neurobiologică, aceste semnale sunt interpretate de o structură specială a creierului, cortexul vizual, constituindu-se într-o imagine. Percepția vizuală are nu numai o funcție informațională complexă, dar și o funcție adaptiv-regulatoare, cu ajutorul căreia va îndeplini un rol principal în procesele de adaptare a organismului la acțiunea mediului și la activitățile complexe (de exemplu scrisul, cititul, manufacturarea ori manipularea unor unelte ori vehicule etc.).

Asemenea imaginii senzoriale, formată în urma proceselor de formare și concretizare a senzațiilor, și despre percepție putem spune că se finalizează într-un plan subiectiv, printr-o așa-numită *imagine mentală*.

Dirijarea atenției este unul dintre cele mai importante deziderate în realizarea imaginii de film. Fără trasarea unor directive de ordin compozițional care să mobilizeze și să manipuleze mecanismul atenției, îndreptându-l exact către punctele sau zonele pe care le dorim, imaginea își pierde o parte din capacitatea vectorială de a ilustra sau semnifica ceva important, iar perceperea imaginii la un nivel conceptual superior nu se poate realiza în lipsa declanșării mecanismului atenției, focalizat pe elementul important.

Principalul proces de ordin neurobiologic care stă la baza acestei selecții extrem de importante a informațiilor primite este mecanismul atenției. Acesta presupune o schimbare permanentă a conștiinței pe care o avem, la un anumit moment dat, asupra unei forme sau acțiuni. Cel mai important construct al atenției este focalizarea, adică concentrarea simultană a tuturor simțurilor către un anumit centru (în principal simțurile vizual, auditiv, olfactiv) și rezolvarea cognitivă cu prioritate a stimulilor captați prin aceste simțuri în momentul concentrării. Unele studii arată că putem schimba focalizarea de circa 10 ori pe secundă, adică mult mai rapid decât viteza cu care ne putem orienta vederea către alte direcții, care este de numai 3-5 ori într-o secundă. Așa cum demonstrează mai multe serii de cercetări, mișcările ochiului în sacade fac parte dintr-un complex proces necesar construirii unei reprezentări cât mai rafinate și clare a câmpului vizual, fiind responsabile pentru reamplasarea stimulilor vizuali care constituie imaginea pe fovee. Practic, imaginea spațiului din câmpul vederii este împărțită în suprafețe mai mici, analizate succesiv prin mișcări rapide ale ochiului – sacade. În acest fel, densitatea și acuratețea informațiilor vizuale crește.

O percepție vizuală și o reprezentare cognitivă a imaginii cât se poate de eficientă necesită în mod obligatoriu o selecție riguroasă a informațiilor provenite pe această cale. Deoarece cantitatea de informații vizuale poate ajunge la proporții enorme, cu mult peste capacitatea de rezolvare a cortexului vizual, acesta a dezvoltat diverse mecanisme, pe de o parte pentru a micșora cât mai mult

fluxurile de informații necesare a fi procesate și pe de altă parte de a selecta exact acele fracțiuni de informații care sunt vitale sau realmente necesare proceselor cognitive.

În decursul cercetării se stabilesc și diferențele fundamentale dintre senzație și percepție, deoarece am constatat că există destul de multe confuzii în literatura de specialitate. Astfel, am stabilit că percepția nu este sinonimul senzației, deoarece senzația este doar o formă rudimentară, primară, de reflectare psihică a unei realități, fiind un proces primitiv, rapid, iar datorită lipsei de informații suficiente și a precarității procesului, este improbabilă. Totuși, fiind o reproducere la nivel mental a unei realități, senzația poate reflecta anumite însușiri mai simple ale unui entități sau fenomen (reflectă superficial caracteristicile unuia sau mai multor stimuli). Senzația este un element psihic indivizibil al cunoașterii (pentru că nu există un etaj inferior), dar nu se prezintă singură decât în rare cazuri, ca de exemplu în primele zile ale vieții unui copil sau în anumite cazuri patologice. Este rezultatul final al proceselor cognitive elementare, primordiale, realizate doar datorită sensibilității organelor specializate în culegerea stimulilor externi, prezente în arhitectura biologică a corpului uman.

O altă concluzie importantă stabilită în cadrul acestui prim capitol de referă la distanța de la care un lector vizual urmărește un ecran (de orice tip: ecran cinematografic, ecran tv, calculator, laptop sau chiar tabletă sau telefon mobil) conține foarte mult deoarece, cu cât distanța dintre lectorul vizual și ecran este mai mare, cu atât mai mult o parte mai importantă din suprafața ecranului intră sub incidența câmpului vizual de acuitate vizuală maximă (zona de stereopsis). În același timp însă, o distanță prea mare față de ecran produce o micșorare substanțială a formelor, fapt care duce la probleme de percepție, în toate etapele de execuție ale mecanismului percepției vizuale (detecție, discriminare, identificare, recunoaștere/categorizare).

Un subcapitol important este dedicat cercetării modurilor în care mecanismul percepției rezolvă ecuațiile complexe ale spațiului și mișcării în imaginea reprodusă mecanic.

Spațiul și mișcarea sunt părți indisolubil legate de arhitectura imaginii, fiind manipulate și transformate în mijloace de expresie. Orice mișcare a unei forme într-un spațiu dat reprezintă o evoluție în timp a întregului spațiu, pentru că forma urmărită este o parte integrantă a sa. Percepția spațiului se referă la aprecierea distanței dintre obiect și punctul de observație, a distanțelor dintre obiecte și a distanțelor dintre obiecte și un anumit reper. Teoriile științifice relevă faptul că încercările și eșecurile au un rol important în creșterea acurateței aprecierii spațiilor și distanțelor fizice.

În mod normal, mecanismul privirii poate parametriza dimensional spațiul tridimensional, bazându-se pe faptul că un obiect în spațiu este privit de fiecare ochi dintr-un unghi specific (stereopsis) diferit unul față de celălalt. Unghiurile proiecțiilor pe cele două retine sunt

diferite (avem o disparitate retiniană), iar cortexul vizual profită de aceste diferențe pentru a calcula cu aproximație distanța în adâncime până la obiectul privit. Problema care apare în cazul evaluării distanțelor în adâncime, în cazul imaginii reprodusă mecanic, este evidentă: obiectul privit nu mai face parte dintr-un spațiu tridimensional, iar el nu se mai proiectează pe retină prin aceeași disparitate retiniană, rezultând dificultăți de interpretare a distanțelor în adâncime, motiv pentru care imaginea cinematografică trebuie să se folosească de alte artificii pentru a ajuta cortexul vizual în calcularea acestora. Din acest motiv, înainte de a începe înregistrarea unei imagini, este obligatorie o analiză a spațiului fizic care integrează formele alese pentru construcția compoziției. În acest fel, se vor cunoaște caracteristicile spațiale ale formelor, care vor fi semnalizate mecanismelor perceptiv prin utilizarea judicioasă în special a perspectivelor de filmare, dar și a eclerajului și scenografiei.

Parte întâi a studiului conține și șapte experimente-test care verifică validitatea sau invaliditatea câtorva ipoteze importante. Ipotezele de cercetare formulate în decursul lucrării sunt de tip atributiv-statistic. Astfel, testele elaborate pentru acest studiu folosesc ca bază de lucru ipoteze care afirmă un anumit tip de comportament al subiecților, comportament care poate fi identificat, măsurat și comparat. Pentru acuratețe, ipotezele enunțate au vizat o singură variabilă, despre care s-au putut colecta date care, prin analiză statistică, au permis evaluarea constructului vizat. Evaluările comportamentului participanților la teste sunt de tip cantitativ și permit cuantificarea reacțiilor comportamentale ale acestora, precum și stabilirea unor asocieri sau relații între stimulii proiectați și reacția subiecților. Metodologia de realizare a testelor și experimentelor este explicată pe larg în cele ce urmează, fiind specificată și o bibliografie selectivă a studiilor folosite la elaborarea acestei metodologii.

#### Ipoteze verificate:

- variația ariei câmpului vizual este direct proporțională cu distanța de observare;
- compozițiile desfășurate pe orizontală sunt mai agreate (mai plăcute) decât cele pe verticală;
- lipsa indiciilor vizuale duce la neidentificarea formelor, iar lipsa finalizării mecanismului percepției vizuale duce la alterarea procesului de reprezentare cognitivă a imaginii;
- în funcție de sarcină, în analiza câmpului vizual este reținută în memorie doar forma semnificativă, cerută ca sarcină de căutare explicită (sarcină imediată).
- cu cât durată stimulilor vizuali este mai mică, cu atât mai mult scade acuratețea procesării perceptiv a formelor. Odată cu creșterea vitezei unei mișcări de cameră, scade capacitatea sistemului perceptiv de a rezolva corect ecuația vizuală;
- după ce definiția informațională a unei forme a fost încărcată în memorie, procesul

- percepției se desfășoară mult mai rapid, cu rezultate mult mai bune;
- viteza de procesare vizuală a unei forme dintr-o imagine scade simultan cu creșterea complexității imaginii.

---

Partea a doua a studiului este consacrată palierului II al procesării cognitive a imaginii cinematografice și anume cel al construcției reprezentării cognitive a imaginii, cercetând în același timp și influența mijloacelor de expresie cinematografică asupra reprezentării (cap. 2 ANALIZA INFLUENȚEI MIJLOACELOR DE EXPRESIE ASUPRA REPREZENTĂRII COGNITIVE A IMAGINII CINEMATOGRAFICE).

Capitolul 2 are următorul cuprins:

- 2.1. O analiză a factorilor care influențează reprezentarea cognitivă
- 2.2. Codul, simbolul, metafora, motivul. Scheme și imagini mentale
- 2.3. Imaginea reprodusă mecanic ca document, obiect utilitar sau obiect ideal
- 2.4. Lumina - motorul stilistic al reprezentării cognitive
  - 2.4.1 Umbra

După cum remarcăm, procesele de ordin psihic care condiționează și fac posibilă execuția fazelor mecanismului percepției vizuale sunt destul de numeroase și insuficient explicate. Așa cum demonstrează multitudinea de studii și experimente efectuate în ultimele două-trei decenii, este cert că senzațiile interacționează puternic cu procesele cognitive superioare care se desfășoară în palierul II. Acest fapt a obligat psihologii să formuleze ipoteza fuziunii senzoriale, care sugerează că toate senzațiile generate într-un anumit moment pot să fuzioneze, dând naștere unei verigi intermediare între senzația pură (care este generată exclusiv de informațiile senzoriale) și percepția cognitivă a imaginii, (bazată pe reprezentările deja existente în baza de cunoștințe acumulate și memorate).

Psihologia prezentului încă nu lămurește, nici măcar la nivel de definiție, ce este de fapt și cum se generează reprezentarea cognitivă a imaginii, existând destul de multe controverse care privesc acest lucru și chiar în ceea ce privește terminologia, unii autori vorbind despre reprezentarea imaginii, iar alții, în ultimii ani, despre imaginea mentală. O astfel de definiție care, în opinia mea, pare a fi mai aproape de adevăr, ar fi aceea că reprezentarea este o entitate de ordin psihologic de sine stătătoare care are capacitatea de a reflecta în mintea noastră un segment de univers exterior cu care interacționează într-un fel sau altul.

Fiecare formă percepută, în funcție de mutațiile de ordin vizual pe care aceasta le suportă prin acțiunea directă a mijloacelor de expresie plastică, generează și transmite una sau mai multe semnificații care sunt legate de alte semnificații, creându-se o rețea complexă de concepte semantice de natură perceptivă. Toată această rețea, atunci când vorbim despre semnificații subtile, profunde, generate de exprimări vizuale rafinate, în care sunt folosite din plin simboluri, motive, coduri sau metafore vizuale, formează acel edificiu pe care îl numim în mod curent obiect de artă.

Sunt mai mulți factori care condiționează decisiv percepția cognitivă a caracteristicilor și trăsăturilor, fundamentale și superficiale, ale formelor și fenomenelor, conținute de o scenă vizuală reprodusă mecanic. Practic, în acest palier II, cel al reprezentării, „noua imagine” nu este o reflectare de ordin fizic a caracteristicilor și însușirilor concrete, materiale, ale unei scene vizuale în ansamblul ei sau particularizat, la fiecare formă conținută, ci un cumul de reprezentări cognitive condiționate de procesele prin care cortexul, în funcție de bogăția de cunoștințe acumulate, interpretează scena vizuală și conținutul acesteia. Rezultatul compilării și rulării acestor procese condiționează și manipulează percepțiile noastre printr-o modelare continuă. Această modelare este, la rândul său, condiționată de către caracteristicile și însușirile contextului general (al scenei vizuale în ansamblu) și particular (al fiecărei forme conținute, în parte), precum și de experiența și orizontul cultural al individului. Astfel, o bază de cunoștințe memorate stabilă, bogată și variată va influența într-un mod diferit percepția și, implicit, reprezentările vizuale, spre deosebire de o bază mai săracă în experiențe cognitive.

În acest palier, blocurile de informații stabile și coerente transferate de la etajul inferior sunt supuse unui proces de rafinare, care constă în selecția, compararea, analiza și combinarea lor, obținându-se o imagine cognitivă cu calități superioare, deoarece este încărcată cu sensuri și semnificații. Diferența dintre rezultatele execuției proceselor din cele două paliere este foarte mare: în palierul I avem de-a face cu blocuri de informații disparate, care definesc calitățile fizice ale formelor discriminate și între care nu există nicio relație sau interacțiune determinată cognitiv, iar în palierul ulterior procesul conectează aceste blocuri de informații, le procesează prin operații de combinatorică și le compară permanent cu blocurile similare sau aproape similare din memorie (cele care definesc schemele sau imaginile mentale, conceptele, simbolurile), respectiv elimină sau ignoră reziduurile ori balastul informațional, inutil în rezolvarea sarcinilor imediate.

Practic, reprezentarea vizuală este rezultatul exercitării capacității cortexului de a genera o experiență psihică, printr-o reinterpretare și o rafinare a informațiilor perceptivă, în lipsa contactului direct cu realitatea care a fost captată de senzorii retinieni, bazându-se exclusiv pe informațiile senzoriale și pe capacitatea mnezică a cortexului (capacitatea de înregistrare, stocare și prelucrare secundară a informației). Această experiență neuropsihică poate fi însoțită, în anumite condiții, de o experiență emoțională ori de o experiență estetică.

Este foarte important de menționat faptul că întreaga construcție a reprezentării cognitive se bazează foarte mult pe capacitatea acestui mecanism de *a figura*, deoarece acest proces psihic se folosește exclusiv de caracteristicile și atributele formelor care au cea mai mare saturație de informații de ordin vizual, neglijându-le pe celelalte și completându-le cu informațiile din memorie (cea care conține schemele mentale, imaginile mentale, conceptele, simbolurile etc.). Acesta este și motivul pentru care reprezentarea cognitivă a unei imagini dobândește valori cognitive cu un conținut tot atât de divers precum sunt și indivizii care lecturează acea imagine. Intuim ușor că, dacă manipulăm conținutul intern al unei compoziții plastice, chiar la nivelul unei simple caracteristici sau atribut, provocăm o mutație a întregului sens al reprezentării cognitive.

O a doua proprietate interesantă și foarte importantă în ceea ce privește construcția reprezentării cognitive este *operativitatea* mecanismului. Astfel, reprezentarea este asemenea unei operații plastice de reconstrucție, care se folosește, pe de o parte, de informația coerentă și stabilă oferită de mecanismul percepției vizuale și, pe de altă parte, de informațiile conținute de memoria individului. În combinatorica acestor două categorii de informații intervin mai multe mecanisme, care încearcă să rezolve ecuația vizuală. Primul mecanism care intervine în acest proces este *mecanismul de contrast*, cel pe baza căruia se triază și se selectează însușirile, caracteristicile sau atributele formelor din cadru, care vor fi folosite în mecanismul general al reprezentării.

Un alt proces care intervine în acest mecanism este cel *de asociere* și se bazează pe operații de comparare, căutând să cupleze cele două seturi de informații până la atingerea scopului principal - transformarea necunoscutului în cunoscut. Operațiunea de asociere a informațiilor este puternic condiționată de cantitatea și calitatea imaginilor mentale și a cunoștințelor memorate în cursul vieții, deoarece o asociere nu se poate face decât pe baza unor modele deja definite și, de asemenea, stocate în memorie.

Un subcapitol important al studiului este dedicat analizei modurilor în care mecanismul reprezentării cognitive este influențat de acțiunea simbolurilor, codurilor, motivelor și metaforelor vizuale în imaginea reprodusă mecanic, fiind cercetată totodată și geneza schemei mentale, respectiv imaginii mentale.

Creatorul de imagine este un comunicator, iar imaginile sale folosesc construcții psihovizuale organizate sub forma simbolurilor, codurilor, metaforelor sau motivelor, entități care sunt transmise către receptor (lectorul vizual) pentru ca în procesul de reprezentare cognitivă, cortexul să poată crea concepte, sensuri sau mesaje complexe, folosind cât mai puține resurse de procesare. Prin definiție, acestea sunt semne vizuale sau ansambluri de entități vizuale care fac referire la cu totul altceva decât la sine, acționând asemenea unor constructe de semnificație. Codurile vizuale sunt

arhitecturi sau matrice de organizare funcțională a semnelor, care înglobează și setul procedural care reglementează modurile în care semnele se interconectează. Așadar, codul vizual este un pachet de informații structurate astfel încât, luate împreună, pot produce un anumit înțeles pentru un anumit grup de indivizi. Principala caracteristică a unui cod este că, pentru membrii familiarizați cu sensurile informațiilor conținute precum și cu setul procedural, sensul este comun tuturor componentelor grupului. Acești membri pot folosi eficient un cod dacă îi cunosc constituția, conținutul de semne vizuale și setul de convenții care stipulează modalitățile de utilizare și conectare a acestor semne.

În cazul imaginii cinematografice, operațiunea de codificare este un proces de împachetare criptată a unor concepte sau idei ample și cuprinzătoare într-un container vizual organizat printr-o compoziție vizuală. În acest fel, prin folosirea codurilor, se evită două probleme cu efect negativ: pe de o parte, se simplifică narațiunea vizuală, prin evitarea supraîncărcării cu imagini explicative (imagini care ar trebui să ofere informațiile care descriu conceptul sau ideea substituită) și, pe de altă parte, se evită tăieturile de montaj care alterează continuumul spațiu-timp.

Ultimul subcapitol al celei de-a doua părți a tezei este consacrat motorului stilistic al imaginii cinematografice, lumina. Suntem conștienți că lumina este mai mult decât un simplu fenomen fizic, ea este o parte importantă a materialului din care se construiesc limbajele emoționale și estetice, transculturale și universale ale imaginii, înțelese de orice ființă umană. Orice exercițiu de creație sau analiză vizuală am face, ajungem la concluzia că lumina este fundamentul experiențelor umane de orice tip, din ziua în care ne naștem și până murim; fără lumină nu există spațiu și mișcare, formă, textură sau culoare, iar timpul devine o noțiune fără conținut, lipsită de valoare cognitivă.

Percepem vizual și construim reprezentări ale formelor și spațiului din jurul nostru în funcție de parametrii cantitativi și calitativi care modelează lumina incidentă, care descrie acest spațiu și învâluie formele conținute. Toate transformările pe care le suferă forma fizică sub acțiunea luminii, evident, într-un mod virtual, ne manipulează experiența senzorială, epistemologică ori afectivă și obligă cortexul să genereze noi senzori contextuale aparențelor vizuale, provocând rezonanțe intelectuale, afective și emoționale. Însăși percepția materialității formelor și spațiului este afectată profund, prin distribuția gradată în eșantioane mai mari sau mai mici a gradientilor de lumină. Interpretând modul în care lumina și umbra acționează într-o imagine, creierul nostru construiește arhitecturi circumscrise miticului, imaginarului ori simbolismului, alimentându-se din experiențele pe care le parcurgem fiecare dintre noi, încă de la naștere.

Deși, fatalmente, este invizibilă, lumina furnizează energia magică de care tot ceea ce există în spațiul din jurul nostru are nevoie pentru a se putea conecta cu noi, generând interacțiuni din care putem extrage informațiile fără de care nu putem trăi. Rolul luminii în procesul de reprezentare



cognitivă a imaginii nu este doar de a evidenția spațiul sau entitățile care îl populează. Pentru construcțiile cognitive de nivel înalt, pe lângă rolul decisiv în furnizarea informațiilor care privesc caracteristicile și atributele fizice ale formelor, lumina devine cel mai bun interpret al dramei și trăirii lăuntrice, al sensibilității, puterii sau slăbiciunii, al frumosului sau urâtului, iar contribuția sa nu se reduce doar la asigurarea informației descriptive, ci, prin puterea sa de modelare a spațiului, formei și timpului, devine arhitectul suprem al construcției reprezentării cognitive.

Partea a doua a tezei a cuprins cinci experimente-test care edifică riguros următoarele ipoteze:

- detectarea sensului unei compoziții depinde de legăturile dintre formele care participă la arhitectura compozițională. În lipsa unor astfel de legături, sensul se diluează până la dispariție;
- independent de bogăția experiențelor și cunoștințelor memorate, procesul reprezentării poate fi manipulat cu ușurință prin schimbarea titlului unei imagini;
- mecanismul percepției vizuale nu construiește cognitiv semnificații complexe asemenea procesului reprezentării imaginii;
- recunoașterea și reprezentarea cognitivă a formelor oferă rezultate variabile în funcție de natura prototipurilor (schemelor mentale sau conceptelor) memorate, fiind puternic influențate de caracteristicile fizice ale acestora;
- în imaginile puternic subexpuse (sau filmate în lumină cu flux foarte redus), lipsa informațiilor necesare mecanismului percepției vizuale predispune subiectul la construcția unor reprezentări cognitive care ilustrează un potențial pericol;

---

Cea de a treia parte a lucrării, concretizată în capitolul 3 (CONCEPTE DE MODELARE A PERCEPȚIEI VIZUALE ȘI A REPREZENTĂRII COGNITIVE ÎN IMAGINEA DE FILM), are următorul cuprins:

- 3.1. Determinări conceptuale în arhitectura cadrului. Spațiul filmic
- 3.2 Considerații asupra rolului compoziției în geneza reprezentării cognitive
  - 3.2.1. Tipologii compoziționale
  - 3.2.2. Primitive compoziționale
  - 3.2.3. Dinamica formelor în compoziție
  - 3.2.4. Ponderea vizuală

### 3.2.5. Centrul de interes - subiect

### 3.2.6. Vectori imaginari

### 3.2.7. Ritmul vizual

### 3.2.8. Proporția

## 3.3. Geometria spațiului vizual în perspectiva liniară conică

### 3.3.1. Distanța punct de stație – subiect și distanța focală

## 3.4. Perspectiva cinetică. Antropomorfismul aparatului de filmat

## 3.5. Rolul perspectivei aeriene în estimarea adâncimii planului cinematografic

Imaginea reprodusă mecanic este o capsulă informațională, o formă codificată de reprezentare vizual-reflexivă a universului înconjurător și a sensibilității umane, prezentând o dualitate a finalității: pe de o parte, în planul percepției și înțelegerii unei realități (existentă în mod natural sau construită artificial), iar pe de altă parte, în plan afectiv-emoțional. Aceasta acționează, concomitent, pe cele două paliere care definesc conștiința, cel rațional și cel emoțional (afectiv). Rostul său este esențial în asigurarea funcțiilor estetice, antropologice, social-educative și cognitive ale filmului cinematografic, fiind cel mai important mijloc de explorare a universului natural și al celui uman. Imaginea nu este numai forma de reprezentare a realității vizuale naturale sau de sinteză, ci este și un mijloc de intermediere a proceselor de gândire sau meditație asupra ambientului natural sau social.

Prin structurile limbajului său specific și a mijloacelor de expresie plastică al căror proprietar este, imaginea reprodusă mecanic reprezintă una dintre cele mai puternice forme de comunicare între oameni, având capacitatea de a transmite aproape instantaneu cantități uriașe de informație. Iar efectul procesării acestui flux de informații, în cazul particular al imaginii cinematografice, este experiența estetică.

Ceea ce definește imaginea ca artă vizuală este capacitatea acesteia de a exista ca modalitate de acumulare informațională, reprezentare și reflectare a unei realități, iar creația imaginii este o activitate umană făuritoare de valoare, ce satisface setea de cunoaștere, de frumos sau de comunicare a fiecăruia dintre noi. Elementele de limbaj specifice și mijloacele de expresie plastică ce intră în amalgamul ce plămădește imaginea, ca artă, se metamorfozează într-o substanță artistică activă, cu o puternică iradiere estetică, pe măsură ce acestea sunt încorporate și transfigurate artistic, transformând-o într-o autentică valoare estetică cu capacitate de comunicare superioară.

În condițiile în care elaborarea arhitecturii plastice a imaginii este riguroasă, adânc cercetată și bine organizată, unitatea funcțiilor intrinsece devine indestructibilă și îi conferă o structură omogenă, coerentă, cu structuri ordonate. De aici, rezultă caracterul organic specific imaginii cu valențe de artă, care generează mutații elocvente ale elementelor care stau la baza constituției sale, le înobilează sau le transfigurează. În acest caz, căpătând o fundamentare estetică și declanșând un nou stadiu de raportare a omului la univers, imaginea devine aptă să exprime valorile unor câmpuri raționale sau afective. Este limpede că în elaborarea imaginii, ca element fundamental de comunicare angrenat în complexul mecanism de funcționare al produsului de sorginte cinematografică – filmul, trebuie să primeze îndeplinirea caracteristicilor de ordin estetic, educativ și cognitiv.

Indiferent cum circumscriem arta imaginii de film în teoriile care studiază funcționalitățile și structurile artei, pe de o parte în planul teoriei „artă pentru artă”, raportând-o numai la sine și scoțând-o în afara universului social care o generează sau, pe de altă parte, în planul teoriei „artă pentru tendință”, în acest caz fiind o expresie a unei atitudini sociale și ideologice, într-un final, scopul este același: generarea unor răspunsuri cognitive coerente, stabile și edificatoare în conștientul lectorului vizual – spectatorul. Arta cinematografică se exprimă, în primul rând, prin imagine, așa cum gândirea filosofică se exprimă prin intermediul conceptelor, iar științele prin intermediul noțiunilor matematice, fizice, chimice etc. Încărcătura ideatică și emoțională a imaginii, pentru a fi viabilă, trebuie să poată produce semnificații cognitive importante (rezultate în urma executării proceselor descrise în primul capitol). Putem vorbi de o anumită calitate artistică a imaginii numai în momentul în care aceasta reușește să transforme realul concret de tip senzorial într-un element artistic transfigurator.

În acest context, în partea a treia a tezei se cercetează modurile în care mijloacele tipice de expresie cinematografică acționează asupra mecanismelor percepției și, mai ales, asupra mecanismului reprezentării cognitive. Sunt analizate efectele produse la nivelul cortexului vizual prin parametrizarea și manipularea arhitecturii perspectivei, cadrajului și compoziției imaginii, plasticii și dinamicii formei în compoziție, vectorilor asociați formelor, ritmurile vizuale, dar și cele produse prin manipularea cromaticii ori texturilor.

Prin organizarea compozițională a conținutului cadrajului, toate elementele constitutive, materiale și imateriale, sunt organizate ierarhic, înzestrate cu diferite ponderi vizuale, sunt conectate și angrenate în dialoguri. Prin acest proces, mecanismele cognitive care vor scana imaginea sunt manipulate direct, în conformitate cu interesele creatorului. Realitatea alternativă devine integrată într-o expresie plastică și este subordonată unei teme și unui scop. Astăzi, înțelegem despre compoziția imaginii că nu se mai poate reduce doar la atingerea dezideratului enunțat și promovat

secole de-a rândul în lumea artelor plastice, și anume obținerea unei armonii între elementele constitutive. Această perspectivă este mult prea limitată, pentru că armonia vizuală a unei opere vizuale nu se poate constitui sub nicio formă ca motivație a existenței sale. Orice imagine ca obiect ideal (produs artistic), înainte de a fi un obiect material, este un mecanism care generează și transmite informații cât se poate de valoroase, un fel de reactor care alimentează procesele înalte ale cogniției.

Partea a treia a tezei a cuprins treisprezece experimente-test care edifică riguros următoarele ipoteze:

- nivelul de preferință față de o compoziție variază sinusoidal, crescând până la o anumită limită, proporțional cu creșterea complexității acesteia și apoi scade brusc (nivelul de preferință este scăzut față de compozițiile foarte complexe sau foarte simple și ridicat pentru compozițiile cu complexitate medie);
- dispunerea pe poziții aleatorii a elementelor în cadru sugerează o compoziție deschisă, iar dispunerea aranjată pe poziții stabilite pe conturul unei forme regulate (în cazul de față o elipsă) sugerează o compoziție închisă;
- dispunerea elementelor compoziționale pe conturul unui triunghi cu baza în sus sugerează o compoziție deschisă, iar dispunerea pe conturul unui triunghi cu baza în jos sugerează o compoziție închisă;
- ponderea vizuală este independentă de dimensiunile fizice ale elementelor compoziționale, raportate la dimensiunile cadrului;
- ponderea vizuală a elementelor cu caracter de simbol sau cod vizual este superioară celorlalte elemente din cadru, cu condiția ca valoarea de simbol să fie recunoscută;
- dinamica geometriei formei influențează direct ponderea vizuală (ponderea vizuală a elementelor cu geometrii descrise de unghiuri și muchii ascuțite este mai mare decât a elementelor cu geometrii descrise de unghiuri obtuze sau linii curbe);
- ponderea vizuală a formelor cu cromatici variate este mai mare decât a formelor cu cromatici uni;
- elementele vizuale aflate în poziții mai îndepărtate față de axa de simetrie verticală a cadrului au o pondere vizuală mai mare față de elemente similare, aflate mai aproape de această axă;
- elementele neclare pierd din ponderea vizuală proporțional cu creșterea indicelui de neclaritate;
- dacă au atribute identice sau asemănătoare, elementele dispuse în adâncime au ponderi vizuale mai mici față de elementele identice aflate în prim-plan;

- ponderea vizuală a formei scade odată cu scăderea intensității luminozității formei;
- în anumite condiții, ponderea vizuală a unei forme solitare este mai mare decât în cazul în care această formă ar face parte dintr-un grup (păstrându-și atributele și dimensiunile);
- în cazul în care există două centre de interes cu ponderi relativ egale, mecanismul atenției se poate amorsa pentru oricare dintre acestea.