

IPOSTAZE ALE LUI *ARTIST LUDENS*
ÎN ARTA MODERNĂ

Editura  *urostampa*

Timișoara, 2016

CUPRINS

Argument	9
I. Perspective conceptuale derivate din definirea teoretică a actului ludic	11
1. Relația dinamică dintre spațiu, timp și tehnologie ca valoare intrinsecă a convenției interpretative	27
1.1 Spațiul Jocului	28
1.2 Timpul jocului	32
1.3 Instrumentarul jocului preluat de imaginația artistică pentru capacitățile sale inovatoare	34
II. Marea triadă ludică, dinspre jucător către jucărie, spre joc	39
2. Modernitatea artei ca poartă de acces a jocului către limbajul plastic	41
2.1 Expoziția jucăriilor artiștilor Avangardei	49
2.2 Studiu de caz: Paul Klee și rolurile ascunse ale păpușilor de teatru	54
2.2.1 Importanța perspectivelor creative ale artistului pentru arta modernă	54
2.2.2 Cele două colecții de păpuși	56
2.2.3 Tehnici și materiale folosite în realizarea marionetelor	63
2.2.4 Statutul păpușilor lui Klee în cadrul operei artistului	66
2.2.5 Concluzii	67
2.3 Relevanța influențelor spectaculare de factură ludică în opera sculptorului Alexander Calder. Studiu de caz: <i>Cercul lui Calder</i>	69
2.3.1 <i>Cercul lui Calder</i> , element spectacular, participativ și ludic în opera artistului	72
2.3.2 Spațiul <i>Cercului</i>	73
2.3.3 Regulile și publicul	74
2.3.4 <i>Cercul lui Calder</i> exemplu de traiect al pluriperspectivismului, obiectului artistic	74
2.3.5 Concluzii	77

2.4 Jocurile sociale ca sursă de inspirație și instrument inovativ în concepția operei de artă moderne. Studiu de caz: <i>Grădina de tarot</i> , operă a artistei Niki de Saint Phalle	79
2.4.1 Creațiile artistei sunt adânc legate de aspectele intime ale vieții personale	81
2.4.2 Etapa proiectelor monumentale	85
2.4.3 Parcul <i>The Tarot Garden</i>	86
2.4.4 Concluzii	91
III. Jocul artei moderne, un fenomen ce continuă în actualitate. Perpetuarea elementelor ludice dinspre discursul vizual dadaist sau suparrealist către mișcarea Fluxus	93
Concluzii	113
Bibliografie	117

Cercetarea doctorală a artistului și criticului de artă Andreea Foanene urmărește de pe poziția abordării ludice a creației artistice acest traseu major al esteticii contemporane așa cum motivează el creațiile unora dintre artiștii români ai generațiilor celei de a doua jumătăți a secolului al XX-lea și ai actualității. (...) Comentariul istoric, la rândul său condensat și sintetic, se oprește asupra modernității și mai ales asupra avangardei culturale ca instanță a dezvoltării spiritului ludic practicat ca un joc de limbaj, cu funcție de a suspenda gravitatea relației dintre sistemul semiologic și sens și introducerea unor semnificații contradictorii sau chiar a absenței lor subliniate prin practicarea absurdului ca specie estetică.

Prof. univ. dr. Alexandra Ionescu Titu

Andreea Foanene își creează propriul instrument de analiză prin reprezentarea conexiunii triadice, intersanjabile, dintre jucător- jucărie și joc în contextul culturii moderne, sub forma unei scheme grafice și operaționale denumită „Marea Triadă Ludică”. Acest construct îi permite o prezentare sintetică a domeniilor sociale moderne aflate sub influența ludicului, deoarece, observă autoarea, „jocul intră în componența esteticii relaționale. Fuziunea artelor plastice cu muzica, teatrul, filmul, relația structurilor vizuale cu spectrul politic, cu ierarhiile sociale, cu cultura hobby atât de importantă în societatea contemporană, strategiile marketing, presa sau dansul, toate sunt influențate de libertatea pe care o aduce complexul ludic în cultura modernă”.

Prof. univ. dr. Adriana Lucaciu

Lucrarea doctorandei Andreea Foanene are câteva calități remarcabile: cercetarea aprofundată a subiectului; analiza pertinentă a studiilor de caz; redactarea corectă, stilul fluent, de multe ori convingător; analiza exemplilor artistice, realizată cu un ochi atent și o privire critică; nu în ultimul rând, amploarea textului, depășind cu mult dimensiunile “standard” ce oscilează între 150-200 de pagini. Bibliografia este bogată, judicious fructificată pe tot parcursul textului (am apreciat cu precădere varietatea surselor, inclusiv accesul la bibliografia franceză, care tinde să fie din ce în ce mai ignorată în noul val anglo/ americanofon) (...) Andreea Foanene se dovedește a fi un autor matur cu un discurs pertinent și convingător.

Prof. univ. dr. Ruxandra Demetrescu

Capitolul al doilea este încheiat și împlinit prin extinderea rezumativă a studiilor de caz asupra curentelor, dadaist, suprarealist și Fluxus (și aici remarcăm excepționalele diagrame elaborate de Andreea Foanene) și, ca ultra-sintetică dar și ultra-provocare de rostuire rotundă, autoarea, aduce în discuție, analiză, reflecție și reflexie o nouă stare de triadă atașată deșlușirii relației dintre joc și artă, respectiv cea a triadei Artist – Curator – Public (văzută această triadă sub semnul ludic Jucător – Jucărie – Joc).

Prof. univ. dr. Ștefan Dorel Găină

Bine documentată din punct de vedere bibliografic, bine structurată și elaborată, cu o multitudine de exemple pertinente și de mare interes, teza de doctorat păstrează mereu ideea principală a subiectului cercetat, chiar și atunci când apar diferite digresiuni și subcapitole. (...) Puterea de analiză lucidă și de sinteză, tratarea pe diverse paliere a temei alese, pornind de la prezentarea teoretică și ajungând la studiile de caz ale unor artiști dau soliditate tezei de doctorat. Subiectul atât de complex și de provocator, dar și abordarea lui cu temeinicie, dovedesc aptitudinea pentru studiu și cercetare a doctorandei. (...)

Prof. univ. dr. Ileana Pintilie Teleagă

Argument

Teza prezentă propune o modalitate de înțelegere teoretică a ascendentului artistic al lui *homo ludens*, aducând la lumină perspectiva surprinderii elementelor legate de joc din arta contemporană. Coexistența acțiunii ludice și a artei reprezintă o constantă a culturii. Cercetarea de față aduce în vedere o reevaluare a elementelor de legătură dintre expresiile specifice lumii jocului și aspectele caracteristice ale artei contemporane.

Lucrarea perspectivează surprinderea unor atitudini, a unor poziții conceptuale, utilizarea unor instrumente comune cu arealul jocului și, prin intermediul studiilor de caz, formularea unor concluzii logice privitoare la rolul conexiunilor surprinse între lumea artei și lumea jocului.

În capitolele lucrării *Ipostaze ale lui Artist Ludens în arta modernă* am încercat să evidențiez importanța elementelor jocului în structura estetică și conceptuală a unor lucrări create de artiști importanți ai secolului XX.

Relația dinamică a jocului cu arta este cercetată din antichitate până astăzi. Dincolo de a reprezenta o tendință a studiilor teoretice din ultimul timp, conexiunea dintre artă și joc reprezintă o constantă culturală. În studiul *Resurecția lui Dionysos*,¹ Mihai Spăriosu surprinde revenirea în contemporaneitate a conceptului de joc ce a fost marginalizat de tradiția carteziană care a dominat secolul al XVIII-lea. Autorul cercetează felul în care perspectiva ludică asupra dimensiunii estetice a discursului filosofic și științific revine în atenție la sfârșitul Epocii Rațiunii prin metafizica lui Kant, desăvârșindu-și statutul central datorită studiilor considerate astăzi clasice ale lui Friedrich Schiller.

„Această primă revenire a conceptului în idealismul german reeditează însă o anumită reprimare a jocului prerațional, inițiată de Platon și Aristotel. Această reprimare a fost perpetuată de tradiția raționalistă neoclasică. Mai târziu, pe urmele lui Schopenhauer, reapare pe scena filosofiei și jocul prerațional, prin Nietzsche și prin câțiva metafizicieni - artiști” ai secolului XX ca Heidegger, Fink, Gadamer, Deleuze și Derrida.”²

Conceptul *Homo Ludens* este inaugurat de istoricul și cercetătorul cultural olandez Johan Huizinga în 1938, când publică o importantă carte în care teoretizează relevanța jocului ca element cultural și social. Plecând de la principiul risipirii voluntare a energiei în joc, Roger Caillois argumentează în volumul *Les Jeux et les Hommes* (1958)

¹ Mihai Spăriosu, *Resurecția lui Dionysos, Jocul și dimensiunea estetică în discursul filosofic și științific modern*, Ed. Univers, București, 1997, pp. 11-70.

² *Ibidem*, p. 6.

importanța structurilor ludice în componența strategiilor sociale și politice ale vieții de zi cu zi. În volumul *Critical Play: radical game design* (2009), autoarea Mary Flanagan subliniază valoarea naturii critice a jocurilor oglindită în actul cultural. Din perspectiva acesteia, jocurile critice îndeplinesc o funcție esențială în reglarea unor mecanisme sensibile ale interiorului uman. Natalie Heinich percepe modalitatea de funcționare a artei contemporane drept un joc între trei parteneri: artiștii, publicul și teoreticienii de artă. În volumul *Le triple jeu de l'art contemporain* (1998) teoreticiană aduce în discuție înțelegerea complexă a deconstrucției principiilor canonice implementată cultural de arta modernă prin modificarea structurală a limitelor operei sau actului artistic.

Considerăm subiectele legate de rolul psihologic, filosofic, tehnic al jocului atent studiate de teoreticieni performanți, așadar vom aminti o parte din acestea în partea introductivă. Dorim să ne referim la arta modernă și postmodernă care, folosind funcțiile locative, psihice, formative, curative, critice, strategice ale jocului își reîmprospătează prin această împletire, limbajul și subiectele.

Studiul nostru se concentrează cu predilecție pe evidențierea unor artiști individuali sau pe grupuri artistice care se remarcă prin raportul operei lor cu lumea jocului, prin calitatea mesajului și a transpunerii acestuia în imagine.

În primul capitol al lucrării, *Perspective conceptuale derivate din deținerea teoretică a actului ludic* am evidențiat argumente necesare prezentării unei analize sociale și filosofice a activității ludice. În acest spațiu introductiv am expus rezultatele cercetărilor unor teoreticieni precum: Leo Frobenius, Margaret McMillan, Susan Isaacs, John Dewey, Herbert Spencer, Karl Gross, Stanley Hall, Édouard Claparède, personalități ale căror opere ne vor permite deținerea multi fațetatului fenomen despre care discutăm. În deschidere am alocat resursele necesare expunerii funcțiilor, structurii compoziționale și limitelor jocului din perspectiva spațiului de desfășurare, a timpului alocat și a tehnicilor folosite. Nucleul studiului este structurat în jurul conceptului relațional, asociativ și dinamic pe care l-am identificat și l-am denumit drept *Marea triadă ludică*. În acest context am urmărit să evidențiez relevanța influențelor ludice în arta modernă, prin deschiderea interpretativă pe care am investit-o în evaluarea operelor unor artiști precum: Paul Klee, Alexander Calder sau Niki de Saint Phalle. Apropierea de marionete a lui Paul Klee, de *Cercul* lui Calder sau de *Grădina Tarotului* a artistei Niki de Saint Phalle mi-au oferit satisfacții ludice reconfortante.

Timpul și spațiul dedicat elaborării acestei lucrări mi-au oferit posibilitatea de a evolua, atât prin parcurgerea unei complexe bibliografii, cât și prin întâlnirile cu profesioniști ai teoriei artei, cărora consider că este important să le mulțumesc cu această ocazie. Fiind parte componentă a cercetării doctorale, volumul de față reprezintă rezultatul colaborării cu specialiști precum: prof.univ. dr. Alexandra Ionescu Titu-coordonatoarea tezei *Aspecte ludice în arta contemporană din România* alături de profesori și cercetători importanți care m-au influențat profesional.

Am ales acest subiect în urma unor studii și observații personale, fiind conștientă de originalitatea și perspectivele pe care le oferă, precum și de caracterul ubicuu al actului ludic în raport cu opera de artă.