

Rezumat

Teza de față – *Arta intervenție în jocul unicității și iluziei* – își propune cercetarea contextelor în care apare gestul artistic

- a dimensiunilor hiperbolice ce sunt atribuite acestor găsiți, apariții izvorâte dintr-o necesitate fizică sau psihică
- cercetarea relației creată între caracterul ludic și cel rațional al formelor de manifestare umană
- identificarea poziției elementului uman în relație cu mediul natural (ceea ce este “dat”, apriori creat), și cel artificial, cel social, cultural, creat prin raportare la cel natural caracterizat de către fenomene independente de voința sau intuiția acestuia, ce îi influențează construirea propriului univers.

Caracterul de hățis, pe care căutarile elementului uman le descriu, se reflectă și în parcursul procesului de producere a gestului artistic, iar fracturile uneori deranjante (deranjante întrucât devierea de la un concept după care s-au construit într-o anumită perioadă de timp produsele artistice, face ca rolul produsului artistic, sau al intenției acestuia să nu fie prea clar) suportate de către discursul artistic, sunt consecința dependenței procesului de producție artistică față de ceea ce este “dat”, și mai ales față de procesele empirice, cele care dictează formele de manifestare ale umanului.

Intr-un astfel de context se nasc procesele iluzorii de construire a dimensiunilor spirituale ce includ produsul artistic.

Reflexia gândirii se concretizându-se în capacitatea omului de a “crea”, modela imaginând sisteme de supraviețuire, obligă umanul prin procesele gândirii și rațiunii să devină propria reflexie, creând Sistemul Iluzoriu impus de către Joc, constituit din accident ca factor constructiv al universului uman ce va fi numit mai târziu cultură, spiritualitate, forme ale utopiei.

Reflexivității revenindu-i sarcina de a defini Umanul.

Nereușind decât observarea celor “date” (universul natural), gândirea propune ascunderea stării precare a omului în propria definire. Oscilând între condiția trăită și o alta “intuită”- o stare perfectă, permanentă, umanul imaginează modalități de “eliberare”, construind proteze psihice ce fac posibilă continuarea procesului evolutiv.

În cadrul definirii procesului evolutiv, rațiunea își testează propriile limite în corelarea unor sisteme ce-i permit omului îndepărtarea, într-o oarecare măsură de condiția nesatisfăcătoare.

Întrucât Procesele Gândirii – deconstruiesc, Procesele Rațiunii – construiesc, actului artistic îi revenine sarcina de a corobora relația dintre cele două.

Sentimentul de umilință pe care condiția “trăită” îl evidențiază, îl obligă pe om la atitudine prin care încearcă o construire de teme cu ajutorul explorărilor oferite de procesele Rațiunii, și producerea unui mediu iluzoriu oferit de către Gândire.

Construirea de teme are la bază Ordinea; Ordinea are nevoie de o susținere originară, pe principii esențiale, primodiale, ce vor fi oferite apoi ca model al manifestărilor de construire și interrelaționare.

Aceste principii originare vor fi impuse prin intermediul proceselor Gândirii. Jocul speculativ pe care Gândirea îl oferă cu numele de armonie, dictând natura principiilor.

Ordinea, armonia, „având” caracteristici esențiale primordiale, se impun umanului prin reguli ce definesc “echilibrul”, identificat ca “sens profund”.

Ca urmare jocul ce stă la baza tuturor creațiilor se va fundamenta iluzoriu pe acest “sens profund”, „primordial”, transformând întâmplarea într-o necesitate.

Ordinea, ce impune esențele primordiale, este doar joc al Gândirii, ce definește actul de “creație” uman; un proces iluzoriu ce oferă o formulă a libertății construită, imaginată.

Elementul uman pornind de la ceea ce este dat, speculează imaginând pentru a ajunge la construire, la “certitudine”.

Totul se datorează introspecției, dorinței de a revela, nereușindu-se decât stabilirea unor convenții care în cele din urmă creează „starea de conștiință” « care dispune de două moduri pentru a-și reprezenta lumea. Unul direct, în care lucrul însuși apare prezent în minte, ca în percepție sau în simpla senzație. Celălalt indirect, atunci când, dintr-un motiv sau altul, lucrul nu poate să se prezinte „în carne și oase” sensibilității. (Durand Gilbert)

Intențiile produsului artistic oscilează între aceste două moduri de a „crea” lume, folosindu-se de simboluri, convenții, ce în cazul artei însă nu trimit la un semnificat, care ar putea fi prezent sau verificat, precum în alte domenii de manifestare, ci speculează caracterul incert al unor evenimente, ale căror trăsături sunt ulterior colate arbitrar, ajungându-se la o convingere (autoconvingere) asupra valabilității conținutului celor propuse.

Elementul uman pornește de la ceea ce este dat, speculează imaginând pentru a ajunge la construire, la “certitudine”.

Astfel lumea care îl găzduiește, universul natural, datul, este modelată prin intermediul unor principii surogat în numele unei Ordini dorite. Necesară.

El descoperă că poate “crea” lumi. Chiar dacă sunt iluzorii, ele devin “reale” prin acceptarea și “locuirea” lor.

Nereușind branșarea la ordinea naturală, elementul uman a fost obligat la producerea acestor lumi de seră, oscilând între:

- certitudinea realității în care a fost implantat

- și dorințele ce imaginează și reușesc construcția intelectuală a realității umane, ce funcționează după reguli specifice caracteristicilor umane, iluzorii, transformându-l în goana lui după identificări ale sensului, în făuritor al unora dintre acestea.

Intenția apropierei de o ordine Esențială produce însă doar desprindere chiar de firava și unica armonie pe care lumea imediată, universul natural, o oferă.

Iar disponibilitățile omului (libertatea interioară, imaginația, gândirea) nu îl pot lega de o ordine Originară ce ar domina procele lumii, în consecință aceasta reușește doar producerea unui mediu artificial, uman.

Această desprindere la care îl duc disponibilitățile sale, produce Iluzia, artificialul.

Jocul cultural, intelectual, produce iluzii, fantasme, simulacre prin procesele mentale memetice. Față de animale, care se joacă și ele, omul are capacitatea de a privi din afară (introspectiv) putând schimba regulile jocului, atitudinile, prin complicare, construind surrogate, lumi de Refugiu.

Rezultatul jocului cultural este “găsirea”, procedeu combinatoriu, a cărei calitate, este “tâlcul”, tâlc având caracter ambiguu, încearcă justificarea prin intermediul discursului rațional.

Elementul uman reușește construirea “lumii sale”, “universul uman”, a lumii de seră ce “anulează” lumea reală, insuficientă, iar “Tâlcul” virusul idee, are rolul de a manipula prin intermediul imagini, și al alfabetului, de a deforma realitatea dată.

Lumea de seră, construită pe baza acestui tâlc, este mai adevărată pentru om decât cea naturală, pentru că îi oferă iluzia controlului, puterii (“demiurgice”) cu care încearcă să înlăture senzația de umilire.

“Privirea din afară” se constituie în controlul, luciditatea asigurată de lipsa de apartenență la un model sau altul de program social comportamental.

Lumea seră este întreținută și oferă+induce libertatea artificială, prin intermediul tâcului (virusul idee memă) ce îi conferă stabilitate. Cultura propune tâcul ca pe “cava-ul lipsă”; când se simte “ceva” “lipsă”, se caută “identificarea”, reușindu-se doar construirea.

Condiția de incoerență, dată de incertitudini, este necesar a fi întreținută, în caz contrar blocarea între anumite precepte ce oferă “siguranță” nu creează decât conduita sigură pentru supraviețuire, fără însă a-i asigura existenței elementului uman dimensiunea ce îl întreține, aceea pe care doar imaginarea, fantasmarea, o poate oferi.

Preceptele sunt unele din formulele prin care siguranța poate fi prezentă.

Evoluția este factorul ce deține rolul major în asigurarea celei mai coerente forme de siguranță. Doar conștientizarea de către individ a locului și rolului său în raport cu ceea ce îl înconjoară, poate fi considerată o poziție coerentă și eficientă.

Pentru ca evoluția să fie posibilă, este necesară schimbarea de paradigmă, a preceptelor. Iar schimbările de paradigmă presupun fracturări ale unor mai vechi convingeri. Astfel se face simțită incoerența, hățișul.

Proces prin care elementul uman își încearcă localizarea în spațiul natural izvorăște din dorința de a identifica rolul pe care se presupune că l-ar avea.

Un rol determinant în cadrul acestui proces de identificare a scopului omului, îl au memele, ideii-virusuri ale minții, ce creează fantasme, iluzii, jocuri, toate constituindu-se într-un discurs al umanului ce îi este necesar pentru a reuși procesul de întreținere psiho afectivă.

În prima parte a tezei, este prezentată magazia istoriei, etapele de sedimentare a regulilor stabilite la un moment dat, într-un anumit context, devenite ulterior repere, factori de referință ale sistemelor relaționale.

Identificate în codul comunicațional ca fiind atitudini comportamentale sau spirituale devenite în virtutea trecerii timpului, „tradiționale”, încărcate de „sensuri profunde”, preocupările ce izvorăsc din dorința de a identifica rolul pe care trebuie să-l joace individul, și producerea mediului necesar prezentării acestuia, în general spectacular, devin istoria la care umanul este obligat să se afilieze, pentru a reuși buna funcționare, utilitatea.

Capacitatea de introspecție îl obligă să se înstrăineze de universul natural, ce funcționează după reguli ce urmăresc doar propria mentenanță, iar lipsa reperelor ce i-ar fi

acordat un scop elementului uman, îl obligă la inițierea unor procese de identificare a eventualelor roluri pe care le poate avea în raport cu universul natural, cu sine, (universul uman construit) și cu ceea ce presupune că poate exista în afara acestora.

Procesul cognitiv și cel imaginativ, vor avea roluri hotărâtoare în cadrul acestui demers.

Unicitatea este constituită în totalitatea elementelor ce înfățișează universul natural, gazda ce pune la dispoziția elementului uman resurse pentru imaginarea și producerea propriului univers, unul simulativ, în care “esențele”, “scopurile” sunt construite din fragmentele realului durabil.

Jocul, deține un rol esențial, fiind formula prin care elementul uman caută integrarea în procesele Unicității. Având caracter protezator, realizând coduri ce oferă umanului formule de manifestare, acesta poate fi identificat cu starea de bucurie, jubilară, împodobire. În era modernă protezele vor avea un caracter simulativ conștientizat.

Dar chiar și un act simulativ necesită un proces de producere, realizabil prin intermediul unor reguli, coduri. Codurile necesită acceptare. Sau impunere.

O idee este eficientă cât timp este folosită, iar acceptarea înseamnă afilierea la un sistem, cel social fiind hotărâtor.

O idee impune un model de manifestare ce creează interrelaționare.

Funcționarea acestor angrenaje ce stau la baza formării principiilor diriguitoare ale comportamentului uman, pot fi explicate de către știința apărută în era rațiunii, știința numită memetica. Memetica face referire la ideile ce au formulat aceste principii de interrelaționare ce au făcut posibilă crearea mediului social dealungul istoriei omenirii.

O idee memă, este o idee care se răspândește ca un virus. Răspândirea virusului în cazul de față nu este o contaminare involuntară, ci acceptată.

Memele sunt idei, gesturi și comportamente imitate de către ceilalți. Invatate prin imitație, reproduse prin imitație și transmise mai departe prin imitație.

În primul capitol, Umplerea abisului existențial, este prezentat rolul imaginii și rolul ideilor memă găsite în aceste imagini, în procesul ritualic: imaginea și mitul; sunt analizate procesele de constituire a miturilor, ce au hrănit milenii la rând dorințele omului și au avut influențe majore asupra convingerilor cu privire la destinul condiției cosmice și umane.

Mema devenind astfel reprezentarea internă a cunoașterii.

Este evidențiat rolul reprezentărilor imagistice în cadrul “miturilor esențiale” , aceasta fiind sursa principală de autodefinire a omului, un spațiu propice speculației.

Produsele vizuale, mai târziu numite artistice ce vor alcătui cultura umanității, acționează asupra individului constituindu-se în sprijin psihic pentru acesta (proteză psihică). Cu ajutorul membrilor elementului uman își construiește realitatea, propriul univers, îl creează, acest mediu psiho social fiind singurul “act de creație” de care omul este capabil, cel puțin până în prezent.

Discursul ce a dictat atitudinea elementului uman este preponderent memetic-instaurativ, constituit dintr-o suită de idei fanteziste, impuse viral.

Un alt aspect urmărit, în capitolul al II lea, este efectul pe care interpretarea eronată a fragmentului istoric, descoperit de către omul contemporan (observatorul târziu), îl are în cadrul procesului ideatic de producere a aparițiilor culturale. Conceptul ce a stat la baza produselor, găsirilor, imaginilor, aflate în magazia omului, respectiv istoria.

Perceperea eronată a modelului de lume din fragmentele istorice de către observatorul târziu, a produs schimbări de paradigmă în cadrul sistemelor sociale și culturale, urmările fiind re poziționarea față de trecut și față de sine.

Aceste fracturi au îmbogățit spectacolul, adăugând noi reguli jocului combinatoriu spontan, ca o consecință a transmiterii unei presupuse informații “esențiale” , “primordiale”, cu un presupus conținut profund. Nimic altceva decât spectacol, care prin acceptare va impune un proces eclectic cu caracter echivoc, abundența de variante ale simbolurilor ce vor produce noi realități culturale, hiperbole și pastişe.

Farsa pe care fragmentul istoric o joacă observatorului târziu, rezidă în deruta ce o poate provoca procesul imaginării: - știința oferă discursul evoluției

- mitologia oferă discursul involuției, în lipsa percepției corecte a informației arheologice. Labirintul de idei ce poate da naștere unui număr mare de formule ale sistemelor sociale, obligă elementul uman să trăiască în acest hățis al convingerilor, cunoștințelor, scopurilor și provocărilor, precum un cobai.

Farsa este jucată și omului Originar, întrucât acesta percepând eronat rolul fenomenelor supraumane, cele naturale, își creează un univers paralel, cel “spiritual”, care îi dictează comportamentul.

Această primă etapă a farsei, reprezentată și obiectual, se constituie în “Conștiința Originară”, nimic altceva decât un cumul de meme. Caracterul asigurator pe care îl au ideile memă ce conturează Originea Primară, determină dependența elementul uman față de aceasta.

Iar produsul artistic (“Actul uman de Creatie”) se folosește de principiile ce caracterizează Originea Primară dând naștere proceselor prin care reformulează, reciclează, magazia umană – istoria, în încercarea de a “transcende”.

Transcenderea constituindu-se în procesul schimbării de paradigmă, fractură de percepție ce produce o nouă latură a labirintului, Universul uman.

Acesta devine un subansamblu în totalitatea formelor existente. Se constituie din întâlnirea unor elemente concept, aflate până la momentul “creării” într-un parcurs paralel.

Crearea Universului uman presupune producerea unor forme durabile, (durabil se poate numi forma ce deține capacitatea de protezare, seducție) bazate pe un scop, ce are la baza formării sale mai multe meme-idei concept; între acestea se află și cele artistice, ce sunt realizate reprezentând fantasmăle umanității, superstițiile și dorințele. Aceasta rămâne o activitate integratoare sau compensatorie în toate veacurile, propunând (sau impunând, amintind de perioada Renașterii) modele (principii), care scapă integrării unui proces de cunoaștere. Rămâne spectacol.

Nici în era Rațiunii aceasta nu propune formule comportamentale, prezentate în capitolele III și IV, sau de transcendere, ci doar împrumută fragmente de concepte pe care le folosește. Dar devine Indecentă.

Aceasta este o altă problemă urmărită în text, rolul Indecenței, a expunerilor indecente ca fenomen cultural: “indecența” de a îndrăzni să faci afirmații contra autorităților legitimator instituționalizate, sau indecența atitudinii ce demitizează fantasmăle asiguratore, demascarea rolului autoritar, fals construit, caracterizat de impunerea unor simboluri.

Indecența ideii ca gest artistic folosită viral pentru înlăturarea violentă (violența vizuală) a formelor de constrângere.

“Eliberarea” de sub auspiciul folclorului arhaic ce alimenta prin motivații ambigue construirea splendidelor fleacuri, a produselor spirituoase, nu are întotdeauna ca rezultat evidențierea celor mai utile formule ale indecenței.

Indecența, are ca aliat “Estetica relațională” ce se sprijină pe ideea lui Althusser de “materialism al întâlnirii” care își ia ca punct de plecare contingenta lumii, ce nu are nici origini,

nici sens care să-i preexiste, nicio rațiune care să-i confere un scop. Astfel obiectelor pe care postmodernii le-au numit “spirituoase”, “de lux”, “nimicuri ideale”, li se opun situații șocante, exhibitionism nemascat de un simbolism visual.

Este primul pas către “reinventarea Originii Primare”. Omul descoperă că nu are niciun scop, instaurând programul individualist.

Ideile memă ce impuneau Valorile Originare, fiind înlocuite cu cele ce propun un discurs lucid, oferă creatorului contemporan doar realul, care va fi transformat în metareal. Omul contemporan nemaifiind interesat de trecut nici de viitor, utopia (sensul) este trăită acum.

Trăirea momentului evidențiază Dispersia, împrăștierea în mici colective ce trăiesc convivial dorind, trăind cu dorința ascunsă de a identifica totuși un trecut vizibil, produs de către un mit vizibil, care să le liniștească în privința scopurilor lor.

Până la o eventuală identificare, miturile și mitologia conservă doar dovada istorică a viziunilor tradiționale (primordiale) în legătură cu destinul condiției cosmice și umane.

O eventuală revoltă este inutilă, fiind îndreptată către contexte simulative, aceasta producând uzura elementului uman.

Teza descrie raportul confesional și de revoltă ce s-a creat dealungul istoriei între om și mediul natural (dat) ca stare necesară de coabitare, cu scop de protezare care menține starea de mentenanță a elementului uman.