

## HEIDEGGER ȘI PARADIGMA ARTEI CONTEMPORANE

RALUCA NESTOR OANCEA  
Universitatea Națională de Arte, București

**Heidegger and the paradigm of contemporary art.** Half a century away from the conferences held by Martin Heidegger on the subjects of The Work of Art, Dwelling and Technology, this paper is looking into the relevance of these concepts and theories for the contemporary art scene, and asking whether they are still useful for present-day debates. This paper will analyse the compatibility between Heidegger's approach to art and contemporary art forms such as art installations, performance, land art, art in public space, cinema, new media and VR installations.

**Keywords:** Work of Art, Authenticity, Strangeness, Umwelt, Aura, Flaneur, Public Space, Performance, Art Installation, Land Art, Technology, Virtual Reality, Cinema, Imersion, Martin Heidegger, Walter Benjamin.

Această lucrare va încerca să determine dacă schema de interpretare propusă de Heidegger își păstrează forța aplicativă. Poate fi deconspirat ceva din mecanismul intim al artei secolului XX prin intermediul unor termeni ca: *Lume, Preajmă (Umwelt), Pământ, Scoatere din ascundere, Cotidianitate, Ge-stell, Situație la îndemână, Stranietate, Autenticitate?* Poate definiția operei de artă dată de Heidegger să circumscrie și să explice diversele fenomene survenite în lumea artei contemporane? Trebuie ținut cont că această paradigmă, odată orientată de celebrul ei părinte Duchamp către *ready-made* sau conceptualism, se va extinde în multiple direcții, antrenând cele mai variate forme artistice: de la pictură și sculptură la instalație, *performance, land art*, artă conceptuală, spectacole *live* multimediale, artă digitală, spații virtuale. De la început precizez că schema propusă de Heidegger nu este una tradițională, termenii săi constituind mai curând indicații formale, iar ceea ce numim *definiție* a artei presupune o accepțiune slabă, nearistotelică.

Unele interpretări ale *Originii operei de artă* tind să fixeze domeniul de valabilitate al acesteia în lumea artei antice, grecești. Este adevărat că unul dintre exemplele de opere ce pot *ex-pune o lume*, date în *Originea...*, este cel al templului grec, dar nu trebuie uitat faptul că primul exemplu la care apelează în fapt Heidegger este o lucrare modernă, postimpresionistă. Tabloul în care Van Gogh reprezintă o pereche de încălțări țărănești se înscrie printre cele câteva opere fundamentale care vor prefigura efervescența avangardelor secolului XX.

Ar trebui reamintit în ce constă *definiția* operei de artă propusă de Heidegger. Disociindu-se hotărât de mimesisul trivial, cât și de clasică trăire estetică, opera este cea care face manifest, ceea ce *este* o anumită ființare. Ea va deveni astfel un mod de scoatere din ascundere. În acest sens, arta revine la punerea de sine a adevărului în operă. Artă constituie un mod privilegiat de cunoaștere.

Abordarea artei ca mod privilegiat de cunoaștere se înscrie în tradiția romantismului german. În viziunea lui Friedrich Schelling, filosofia (niciodată valabilă la modul universal, fragmentară) nu va putea niciodată accede la obiectivitatea absolută a artei și nici nu va capta omul ca întreg<sup>1</sup>.

Heidegger nu este singurul care va revaloriza perspectiva romantică. Așa cum afirma Arthur Danto în lucrarea *Hegel's End of Art Thesis*, viziunea romantică asupra artei va reînflori chiar după ce Hegel îi prezisese moartea, odată cu Wagner, Nietzsche, odată cu futurismul și expresionismul abstract. Aceeași viziune, probabil pe filiera Schopenhauer, va continua să-și exercite atracția irezistibilă asupra școlii de la Frankfurt, asupra lui Walter Benjamin sau asupra lui Theodor Adorno.

Școala critică de la Frankfurt își propune un demers oarecum similar celui întreprins de Heidegger, anume o critică a teoriilor tradiționale și o delimitare a filosofiei de cercetarea științifică. Științele tradiționale se dovedesc incapabile a reflecta asupra propriului lor rol social. Teoriile vehiculate de acestea se raportează direct la fapte fără a le putea interpreta ca produse ale praxisului social general. În ciuda faptului că în mod oficial școala critică se va raporta la Heidegger ca la un dușman intim, în creația lui Adorno pot fi întâlnite multe idei compatibile cu abordarea heideggeriană a operei de artă. Însuși Jurgen Habermas va comenta că *Teoria Estetică* se găsește într-o „vecinătate șocantă cu evocarea meditativă a ființei”<sup>2</sup>. Pe lângă definiția artei ca loc privilegiat de survenire a adevărului, Adorno va folosi concepte similare perechii heideggeriene lume/pământ. Lumea va apărea ca perimetru al socialului, pământul ca *Physis* (natura). Așa cum arta la Heidegger este cea care ex-pune lumea epocii sale, la Adorno ea va dovedi un pregnant caracter social. De altfel, lumea artei contemporane conține un important segment de proiecte artistice – *Arta socială* – care își propune tocmai investigarea și explicitarea legăturii dintre artistic și social. Abordarea artei la Heidegger ca mijloc de *ex-punere a lumii* poate fi considerată alături de ideile lui Adorno un punct de plecare al acestor investigații.

Ca discipol al lui Benjamin, Adorno va prelua ideea survenirii privilegiate a adevărului în opera de artă. Acesta se va afla în directă legătură cu individualul și neidenticalul. Ajungem la problema identificată de Walter Benjamin<sup>3</sup> în cazul operei de artă reproductibile (vezi fotografia și filmul). Arta în contextul căreia copia este identică cu originalul mai exprimă oare individualul sau mai degrabă o specie? Vor fi alterate statutul artei, autenticitatea acesteia, capacitatea de a revela adevărul lumii sale?

## 1. AURĂ, AUTENTICITATE ȘI DEZ-DEPĂRTARE

Critica operei de artă reproductibile – fenomenul pierderii auri în era reproducerii mecanice – va fi deseori asociat cu ideea morții artei. Arta secolului XX

<sup>1</sup> F. Schelling, *System of Transcendental Idealism, Philosophies of Art and Beauty*, pp. 374–375.

<sup>2</sup> J. Habermas, *Theorie d. komm. Handlungs*, vol. I, 1981, p. 516.

<sup>3</sup> Walter Benjamin, *Opera de artă în epoca reproducerii mecanice*, Cluj, Idea, BalkoN, nr. 10, 2002.

va fi abordată astfel ca o specie artistică decăzută din tiparele clasice, incompatibilă cu orice abordare bazată pe autenticitate ori pe survenirea romantică a adevărului. După afirmațiile lui Danto, teoria artei instituționale (cea în care opera de artă devine artă de îndată ce intră pe porțile unui muzeu sau capătă parafa unui specialist certificat, fie acesta critic, teoretician, curator) este singura teorie capabilă să gestioneze moartea artei și reconsiderarea multitudinii de stiluri și forme care vor surveni în secolul XX. Să determine critica aurei invalidarea aplicării definiției artei ca loc al survenirii adevărului în corpul artei secolului XX, virusat de reproductibilitate? Heidegger însuși nu se arată convins că operele recente se ridică la nivelul definiției sale.

O primă observație ar fi cea că lucrarea lui Walter Benjamin despre reproductibilitate, publicată în anii '30, nu are cum să circumscrie arta experimentală apărută la mijlocul secolului, tocmai ca *reacție* la apelul lui Benjamin. Mai mult, aflăm chiar din studiul lui Benjamin despre suprarealism, ca principală trăsătură revoluționară a acestei mișcări este legătura directă cu *viața*, cu experimentalul, în detrimentul moralei convenționale și a ideologiilor.

Arta experimentală a anilor '60 va presupune ca intimă esență lupta împotriva comerțului și a instituționalizării. Mișcări precum *Fluxus* sau *Blue Mountain College*, vor promova *happening*-ul și *performance*-ul, proiecte în care actanții vor interacționa cu publicul, ambientul și aleatorul, redefinind arta ca eveniment unic și autentic, ca viață. Posibilitatea copierii, devenită disponibilă în epoca lui *Ge-stell*, va fi abordată critic alături de transformarea operei de artă într-o simplă marfă. Arta experimentală își va propune astfel cultivarea efemerului și evadarea operei din spațiul instituțional, al muzeului și galeriei.

Ca exemplu, proiectul lui Yves Kline, *Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle*, din 1962, presupune un *performance* de vânzare a unor *frunze de aur*, pe care împreună cu potențialul cumpărător le eliberează în apele Senei, arzând totodată și cecul ce urma să fie încasat. Proiectul constituie un manifest anticomercial și un exemplu elocvent pentru promovarea noțiunii de artă vie, liberă, supusă hazardului (<http://www.tribune.com/report/2012/06/grandi-nomi-piccole-mostre/attachment/3-327/>).

O altă serie de proiecte vine din zona instalației, formă artistică care emerge la mijlocul secolului XX și presupune o desfășurare spațială, non-bidimensională, o temporalitate proprie și o spațialitate caldă, după mine potrivită cu structura preajmei heideggeriene (*Umwelt*) și conceptul de locuire. Multe sunt proiecte *site-specific*, a căror creație depinde de *locul* în care urmează să fie înălțate. Plasarea lor în spațiul public sau în ambientul natural (vezi lucrările de *Land Art*, create în ordinea lui *Physis*) respectă în mod strict teoria locuirii, potențând o *spațialitate* de factură heideggeriană.

Imersivitatea unei instalații cât și unicitatea evenimentială a unui *performance* vor cere publicului tocmai prezența, participarea directă. În ciuda tehnicilor avansate furnizate de epoca lui *Ge-stell*, legătura dintre public și operă nu va putea fi transmisă prin copiere.

După părerea mea, abordarea heideggeriană a artei se poate cu succes aplica tocmai în acest domeniu al experimentalului, în spațiul instalației imersive, al *performance*-ului, la confluența dintre artă, spațiu public și natură. Abordarea artei ca proces cathartic de vindecare și trezire a unei lumi alterate de comercial, desprinse de tradiție și natură, transformarea artistului în șaman se încadrează de la sine în ceea ce am putea numi un ritual al tetradei. Arta experimentală contemporană poate fi citită ca o permanentă încercare de echilibrare a muritorilor cu divinii, cerul și pământul. Conștient de prezența și de pericolele lui *Ge-stell*, artistul șaman își va propune ca obiect de meditație tocmai transformările apărute în societatea informațională și modul în care prezența tehnicii poate influența ex-punerea lumii sau *pro-punerea* pământului.

O a doua observație se referă la compatibilitatea dintre abordarea heideggeriană a artei și a spațialității Dasein-ului și teoria critică a pierderii auri și a emancipării maselor la Benjamin. Să ne amintim cum comenta Heidegger în *Originea...* felul în care omul contemporan reduce arta la o *situare disponibilă*. „Tabloul atârna pe perete exact ca o pușcă de vânătoare sau o pălărie. O pictură [...] trece dintr-o expoziție în alta. Operele sunt expediate asemenea cărbunilor în bazinul Ruhr. [...] Cuartetele lui Beethoven stau în depozitele editurii asemenea cartofilor din pivniță.”<sup>4</sup> Ceea ce va observa Heidegger este că, în ciuda tendinței de reducere a operei la caracterul său reic, de transformare a sa într-o *situare disponibilă*, opera de artă este și *altceva*. „Acest altceva care este aici în joc constituie artisticul.”<sup>5</sup>

Heidegger va confirma deci tendința dez-depărtătoare a omului în epoca lui *Ge-stell*, felul în care acesta prin copiere și aducere în apropiere va încerca să ia arta în posesie. Din acest punct de vedere, studiul lui Benjamin despre era reproducerii mecanice care, odată cu posibilitatea copierii, a confuziei dintre copie și original introduce pierderea auri și transformarea artei în marfă, se află în perfectă concordanță cu ideile din *Ființă și timp și Întrebare cu privire la tehnică*. Ceea ce va afirma Heidegger, în acord cu definiția dată artei de Benjamin și Adorno, este că, dincolo de caracterul reic, adevărul sălășluiește în operă.

Să privim mai de aproape pierderea la care se referă Benjamin. În modernitate posibilitatea reproducerii și a distribuirii democratice, în masă, a sunetului și a imaginii vor înlesni consumul artei. Masele vor renunța să se deplaseze către opere, refuzând să confirme unicitatea și originalitatea acestora, date de contextul propriu de apariție. Vor alege în schimb soluția mai eficientă de a consuma reproducerile operelor respective.

În termeni heideggerieni, această tendință a maselor este consecința firească a procesului cotidian de *dez-depărtare* aplicat în câmpul artei. Transformarea originalului în copie corespunde dorinței omului contemporan de a lua în stăpânire lucruri domesticate ca *situări la îndemână*. În bibliotecă fiecare va avea albumul său Rembrandt, pe etajera de CD-uri fiecare va putea stivui propriul Mozart.

<sup>4</sup> M. Heidegger, *Originea Operei de Artă*, Humanitas, 1995, p. 8.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

Pierderea despre care vorbește Benjamin este o pierdere a auri – aura fiind definită ca un *aici și acum* ce constituie contextul de survenire al originalului ca individual. Este vorba despre unicitatea prezenței operei într-un *loc* anume. Apare aici posibilitatea unei echivalențe între aură și ceea ce Heidegger numește *loc* al locuirii. Este de asemenea important de remarcat faptul că aură poate avea numai cel ce are istorie. Se vor putea înscrie aici omul și lucrile autentice (arta, construcțiile generatoare de locuire).

Benjamin afirmă: „Acel acum și aici al originalului constituie ceea ce se numește autenticitatea sa<sup>6</sup> și mai departe „autenticitatea unei opere de artă constă în tot ce este de la început conținut transmisibil, de la durată materială până la calitatea sa de martor al istoriei”<sup>7</sup>. Pierderea auri va presupune astfel o periclitate a autorității lucrului, o desprindere a obiectului reprodus din sfera tradiției. El va primi în schimb *actualitate*, posibilitatea de a fi ascultat, văzut oricând. Un eveniment unic va fi substituit cu un fenomen de masă. Problema identității dintre copie și original va implica de asemenea o renunțare la principiul individualului și al neidentificării. Valorizarea copiei poate fi citită ca o intenție totalitară de abandonare a individului în favoarea speciei.

O interpretare a acestor afirmații poate fi făcută în termenii locuirii. Așa cum locuirea unei construcții (lucru autentic) presupune existența unei relații directe cu aceasta, lăsarea să fie a unei opere presupune un contact direct și nu o înstăpânire asupra unei simple copii. Heidegger vorbește despre acel tip de spațialitate introdus de locuire: de apariția locurilor din lucruri, de secretarea spațiului. Toate acestea nu au nimic de-a face cu banala dispunere fizică, conform unor coordonate carteziene. În acest sens, aura ar trebui citită ca ceva mai mult decât o simplă prezență fizică.

Locuirea presupune aducerea în apropiere a locurilor și lucrurilor în mod autentic, ca proiectare a unui *aici* (al omului) către un *acolo* (al locului), ca lăsare să fie și încuviințare a acestora, ca grijă pentru consfințirea unui echilibru în tetradă. *Dez-depărtarea* cotidiană presupune o reducere a lucrului la simpla funcționalitate și o luare în posesiune indiferentă la ființa lucrului. Diferența dintre aceste două atitudini este similară diferenței dintre iubire și dorință despre care discută J. Ortega y Gasset în *Studii despre iubire*. Iubirea ca lăsare să fie poate fi citită ca o deplasare (nu carteziană) către lucru, dorința ca o încercare de a atrage lucrul către sine. Un raport similar se regăsește între cele două tipuri de grijă pentru celălalt descrise în *Ființă și timp*.

Același fenomen se petrece în cazul operei. Masele, dominate de dorință, pun în funcțiune mecanismul dez-depărtării. Există însă un personaj care, practicând ritualul iubirii, se va deplasa el însuși către operă, consfințindu-i aura. Figurii consumatorului i se poate opune figura *flâneur-ului*<sup>8</sup> lui Baudelaire, acel subiect

<sup>6</sup> Walter Benjamin, *Opera de artă în epoca reproducerii mecanice*, Cluj, Idea, BalkoN, nr. 10, 2002, p. 2

<sup>7</sup> *Ibidem*.

<sup>8</sup> Conceptul de *flâneur*, introdus de Charles Baudelaire, cu sensul de subiect care parcurge orașul pentru a-l experimenta, este preluat de Walter Benjamin în contextul pierderii auri și, ulterior, de Lev Manovich, în contextul spațiilor virtuale navigabile.

urban modern, capabil ca printr-o simplă navigare să reconfigureze spațiul orașului, transformându-l într-o arhitectură subiectivă. În textele sale despre iluminarea profană, Benjamin va redefini *flâneur*-ul ca mijloc de recâștigare a aurei: „flâneur-ul nu pretinde lucrurilor să vină la el, ci el merge la lucruri. În acest sens nu distruge aura lucrurilor, ci o ia în considerație – sau, mai mult, o lasă în primul rând să se constituie”<sup>9</sup>. În termenii lui Heidegger, *flâneur*-ul va deveni un agent al depărtării ca *dez-dez-depărtare*, al menținerii distanțelor naturale, al cultivării apropierei autentice.

Formele artistice paradigmatică pentru era reproductibilității sunt, după Benjamin, fotografia și filmul. Ele vor marca pierderea valorii de cult, ce caracteriza operele create pentru a sluji unui ritual magic sau religios, opere ale căror atribut era *inaccesibilitatea*, depărtarea.

Ca reprezentate ale artei în epoca *Ge-stell*-ului, fotografia și filmul vor aduce o apropiere a artei de sfera tehnicii. Ele vor ilustra în același timp un nou stadiu al percepției. În epoca tehnicii, percepția va presupune o maximă proximitate. Prin intermediul aparatelor, al ochiului mașinic – *kino-eye* – va deveni posibilă penetrarea suprafeței realului. Natura, *Pământul*, vor fi stoarse de mister, vor fi scoase din ascundere într-un fel la care grețitatea și modernitatea timpurie nici măcar n-ar fi visat. Noi structuri ale realității vor deveni vizibile cu ajutorul *slow-motion*-ului și al *zoom*-ului. Contemplarea se va transforma în atingere, vizualitatea în haptic.

Aparatele vor deveni mediatori oficiali ai privirii umane, institutori ai unui nou tip de distanță, ai unei noi topologii în modul *dez-depărtării* împinse la limită. Benjamin remarcă faptul că aparatul va menține iluzia realului recurgând la procedee de variație a unghiurilor de filmare și de montaj al secvențelor. Realitatea filmului va fi astfel una *artificială*, aflată la polul opus realității teatrului sau a picturii, iar ochiul spectatorului se va confunda cu obiectivul de filmat. Este incontestabil faptul că, în timp ce operatorul pătrunde adânc în textura realității, pictorul menținea o distanță firească. Imaginea pictorului va avea caracter global, cea a operatorului va fi fragmentată ca un mozaic, ca o matrice de pixeli, fiecare fragment urmărind propriile legi.

Teatrul, actarea *live*, se va situa deci după Benjamin chiar la polul opus formelor tehnico-artistice. Înrudirea *performance*-ului și a artei experimentale a anilor ‘60 cu acesta reprezintă încă un argument pentru confirmarea unei regiuni a artei contemporane încă marcate de aură și autenticitate.

Dar să fie cu adevărat fotografia și cinematograful două forme neinscriptibile în sfera aurei și a autenticității? Benjamin însuși recunoaște că în portretele fotografice subzistă un reziduu al valorii de cult. Din perspectivă contemporană știm că filmul, odată ce și-a cucerit un limbaj propriu, a demarat o serie de practici în direcția recuceririi autenticității. Cinematograful contemplativ (începând cu Tarkovsky și Antonioni) și experimentele *Dogma95* constituie bune exemple.

<sup>9</sup> Boris Groys, *Nașterea aurei. Variații pe o temă de Walter Benjamin*, Cluj, Idea, BalkoN, nr. 10, 2002, p. 14

Ce se poate afirma despre modul în care produsele tehnologice reproductibile pot ex-pune o lume, chiar dacă este vorba despre lumea lui *Ge-stell*? Benjamin însuși declară „pentru omul contemporan, imaginea realului oferită de cinematograf este infinit mai semnificativă decât cea a pictorului”<sup>10</sup>.

După părerea lui Boris Groys<sup>11</sup>, pierderea aurei ar putea fi totuși soluționată prin localizarea copiilor într-o topologie a depărtării (eventual virtuale). Copia ar putea fi transformată într-un original oferindu-i-se un *loc* al său, un context. O metodă de re-contextualizare a copiei, în cazul unui *ready-made*, este plasarea sa într-un muzeu. „Operele de artă din muzeu sunt originale pe o bază foarte simplă: trebuie să mergem la muzeu pentru a le vedea. Muzeul este o variantă codificată social a *flâneur*-ului individual și prin aceasta un loc al aurei, al iluminării profane.”<sup>12</sup>

Concluzia lui Groys este că modernitatea nu se reduce la o pierdere a aurei, ci mai degrabă organizează un joc complicat de de-localizări și (re)localizări, de-auratizări și re-auratizări. Originalitatea unei opere nu se va mai constata cu ajutorul alcăturii materiale, ci prin aura sa, prin contextul și locul său istoric. Muzeul nu este singurul loc în care o copie se poate *re-auratiza*. Pornind de la cazul muzeelor virtuale, potențialitatea de transformare a copiei în original se poate extinde la spațiul internet. În acest caz, conectarea la rețea poate fi privită ca operație profană de iluminare vizând răsturnarea procesului de reproducere. Mediul internet nu face altceva decât să relocalizeze informațiile, conferindu-le o unică adresă de rețea. Fiecare text ori imagine este înscrisă într-o topologie și capătă o proprie istorie datorită dependenței sale de condițiile materiale ale rețelei (servere, software, hardware, user-i), putând fi atacată de viruși sau contestată de un grup de utilizatori.

Problema *dez-depărtării* va fi reluată de teoreticienii media la sfârșitul secolului XX. Accentul va cădea pe aceeași folosire a aparatelor „pentru a pătrunde, cât mai intens cu putință, în miezul însuși al realului”<sup>13</sup>, activitate care îi va oferi individului o nouă vizualitate și o nouă forță. Era lui *Ge-stell* va face posibilă însăși atingerea ubicuității. Odată cu apariția Internetului și a capacității de a te afla în mai multe locuri în același timp, lumea întregă va ajunge *la îndemână*.

În lucrarea *The Language of New Media*, Manovich identifică printre operațiile proprii paradigmei digitale, *teleprezența*, o modalitatea de accesare sau actare la distanță. Teleprezența, ca nou pas pe cale *dez-depărtării* propriu erei lui *Ge-stell*, va presupune un nivel al interacțiunii la distanță, potrivit căruia user-ul poate performa acțiuni asupra unor locații îndepărtate.

Analiza noii percepții puse la dispoziție de era lui *Ge-stell* cere o delimitare între două moduri de abordare a spațiului: optică, respectiv haptică. Acestea le vor corespunde două tipuri de vizualitate folosite în paradigma artei. Dacă opticul conservă distanța, vizualitatea haptică va implica transpunerea tactilității în câmpul vizual.

<sup>10</sup> Walter Benjamin, *Opera de artă în epoca reproducerii mecanice*, Cluj, Idea, BalkoN, nr. 10, 2002, p. 6.

<sup>11</sup> Boris Groys, *Nașterea aurei. Variații pe o temă de Walter Benjamin*, Cluj, Idea, BalkoN, nr. 10, 2002.

<sup>12</sup> *Ibidem*, p. 14.

<sup>13</sup> Walter Benjamin, *Opera de artă în epoca reproducerii mecanice*, Cluj, Idea, BalkoN, nr. 10, 2002, p. 5.

Încă de la începutul secolului XX se conturează o abordare critică a hapticului, atunci când se află în legătură directă cu tehnologia. Dacă era industrială dislocă obiectul din locația sa proprie, naturală, datorită dorințelor maselor de a-și apropia lucrurile spațial (prin prim plan) și conceptual (prin distribuție și democratizare), cât și unei dorințe de egalizare (prin colaj și copiere devine posibilă egalitatea universală a lucrurilor), în postmodernitate, după Paul Virilio, telecomunicațiile și teleprezența elimină chiar spațiul real și dimensiunile sale, colapsează distanța fizică, dezrădăcinând *pattern-urile* familiare ale percepției ce stau la baza vieții cotidiene. Pare că procesul *dez-depărtării* își atinge limitele astfel încât asistăm la împlinirea lui *Ge-stell*.

În eseu *Big Optics*<sup>14</sup>, Virilio prezintă o translație de la optica naturală (*Small Optics*), bazată pe perspectivă geometrică și distincții aproape/departe sau obiect/orizont, la optica augmentată (*Big Optics*) a ubicuității și a transmisiei imaginii în timp real. Conceptele de *aproape*, *departe*, *orizont*, *distanță* sunt dizolvate, orice punct devine accesibil din orice punct. Distrugerea distanței este însoțită de distrugerea timpului de reacție dintre acțiune și reacțiune, cât și a timpului de reflecție critică necesar deciziilor corecte. Similar scenariului lui Stanley Kubrick din *Dr. Strangelove*, politica se practică la rândul său în timp real – reacții instantanee la evenimente transmise cu viteza luminii. Agresivitatea atingerii electronice o întrece cu mult pe cea a văzului. Teleprezența, pe lângă faptul că permite atingerea la distanță, deschide posibilitatea distrugerii la distanță.

Acest haptic împins la limită poate fi interpretat ca o nouă relație a omului cu lucrurile sale, în care apropierea forțată a lucrului distruge relațiile spațiale, vidând de sens noțiunile de spațiu, distanță, ducând la perplexitatea individului. Într-un astfel de univers concentraționar, locuirea devine imposibilă. Preajmele sunt condensate până în momentul în care locurile și lucrurile se confundă, se suprapun unele peste altele, se strâng într-un singur punct.

Nu trebuie însă pierdut din vedere îndemnul lui Heidegger: avem a nu confunda tehnica, simplele instrumente, cu esența sa, cu *Ge-stell*-ul. Tehnica nu trebuie nici abandonată, nici condamnată, trebuie doar luată în stăpânire cu *grijă*. Simpla înțelegere, abordarea critică a *Ge-stell*-ului laolaltă cu întregul spectru al *dez-depărtărilor*, poate disloca omul din cadrul aceluia haptic extrem, în care el însuși se trezește condamnat la statutul de situare disponibilă. Este necesar un efort întru deschidere, întru înțelegerea lucrurilor ca lucruri, întru sondarea sinelui, întru conștientizarea tendinței omului contemporan de a transforma tot ce *atinge* în situare disponibilă. În clipa în care va înțelege îndemnul locuirii, muritorul își va putea găsi locul în tetradă. Menținerea celor patru elemente în echilibru, ocrotirea este condiția necesară și suficientă pentru a continua să locuim pământul ca *muritori*. Arta alături de gândirea critică rămân, după cum ne-a arătat Heidegger, mijloace prin care adevărul poate fi scos din ascundere. Misiunea artistului în era lui *Ge-stell* va fi tocmai deconspirarea, ex-punerea adevărului acestei lumi, a

<sup>14</sup> Paul Virilio, *Big Optics*, în *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identity within the Object World*, ed. Peter Weibel, 1992.



tuturor raportărilor specifice la lucruri, la celălalt, la sine. În paralel, arta își va asuma *pro-punerea* pământului.

Un exemplu de proiect artistic (Internet Art) care implementează teleacțiunea, nivelul ultim de teleprezență, și în același timp *pro-pune* pământul este *The Telegarden*, expus la *Ars Electronica* în 1996. Instalația permite tuturor utilizatorilor internet să se implice în îngrijirea unei grădini, situate în orașul Linz, Austria. Prin manipularea unui braț telerobotic, controlat prin *site-ul* dedicat al proiectului, utilizatorii pot realiza operații prestabilite cum ar fi udarea grădinii sau plantarea unor semințe. Aceste acțiuni pun bazele unei colaborări reale în cadrul unei comunități virtuale. (<http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>)

## 2. UMWELT ȘI INSTALAȚIA IMERSIVĂ

Fenomenul imersiei este unul cu îndelungată carieră în perimetrul artei. De la frescele de la Pompei și templele grecești, până la reprezentațiile susținute în cadrul teatrului *Festpielhaus*, construit de Wagner în Bayreuth, la panoramele secolului XIX, la instalațiile, *performance*-urile și spațiile virtuale navigabile ale secolului XX, arta s-a orientat către asigurarea continuității dintre spectator și operă.

Opera de artă, fie aceasta o instalație tridimensională, un *performance* sau un spațiu virtual navigabil, va tinde către captarea totală a spectatorului, către detașarea acestuia de lumea fizică, către desprinderea de spațialitatea carteziană. Asemeni unei plase de păianjen, opera va pândi spectatorul pentru a-l prinde într-o structură de preajmă, pentru a-l înfășura în firele sale afective. Ceea ce arta trebuie să își propună pentru a trece pragul autenticității este ca, spre deosebire de preocuparea cu lucrurile, preocuparea cu opera să nu fie o pierdere, ci o recuperare a sinelui.

Unele opere imersive – teatrul clasic sau cinematograful – vor imobiliza spectatorul în plan fizic permițându-i numai o călătorie virtuală. Altele vor asigura însă o anumită continuitate între realitate și lumea operei, astfel încât spectatorului i se va permite navigarea. Mișcarea sa reală va avea însă semnificații translatate în lumea operei de artă, ca preajmă și spațialitate caldă a preocupării. Conceptul de spațiu navigabil nu se limitează la lumile virtuale deschise de era digitală. Originea sa poate fi plasată undeva în câmpul teoretic dedicat *flâneur*-ului, capabil ca printr-o simplă navigare să reconfigureze spațiul orașului, transformându-l într-o arhitectură subiectivă.

Astfel, artistul rus Ilya Kabakov își propune să structureze navigarea publicului prin instalațiile sale. Proiectele denumite *instalații totale* tratează publicul nu doar ca spectator imobil, implicat în actul receptării unei reprezentări, cât ca actant imersat într-un *performance*. Imersia este asigurată printr-o separare a spațiului instalației de spațiul galeriei, spațiu indiferent de tip *white cube*.

Instalațiile totale dețin o structură în dublu registru: atât una clasic-spațială (ocuparea unei poziții în spațiul cartezian), cât și una spațio-temporală, de tip narativ, care îndrumă mișcarea publicului prin spațiul instalației. Kabakov construiește coridoare între obiecte, poziționează obiecte pentru a bloca trecerea, divizând

spațiul într-o pluralitate de subspații interconectate, care determină, fără însă a impune strict, un drum sau o mulțime posibilă de căi de parcurgere, al căror scop este menținerea interesului (captarea spectatorului în preocupare). Pe lângă strategiile artistului de impunere a unei matrici a spațiului/ timpului/ sensului/ experienței, publicul este liber să dezvolte propriile tactici de proiectare a propriilor traiectorii de parcurgere a matricii.

În termeni heideggerieni, discursul va reveni la suprapunerea unei noi spațialități, controlate de preocupare, peste spațialitatea cotidiană carteziană. Preocuparea cu opera va deține capacitatea de a detașa spectatorul din spațiul preocupărilor zilnice.

Dar, dacă omul este smuls din cotidian, din preocuparea sa cu ustensilul și captat într-o *alt fel de preajmă*, ne putem întreba – are imersia capacitatea de a oferi un tip de raportare autentică la lume? Sau asistăm numai la înlocuirea unei preocupări cu o alta, la ingerarea spectatorului într-un simulacru de lume, la fel de inautentic ca și lumea văzută prin ochelarii *impersonalului se*?

Imersia asemeni teleprezenței este o armă cu două tăișuri. Era tehnologică a lui *Ge-stell* a permis evoluția acesteia până în punctul critic în care a devenit posibilă fabricarea unor lumi virtuale, copii perfecte ale realității, ce amenință statutul de unicitate a acesteia.

Dacă era reproducerea mecanică deschidea drumul întru replicarea obiectelor, inclusiv a celor artistice, era digitală deschide posibilitatea replicării lumii ca întreg. Tehnologia va permite astfel scufundarea în orizonturi virtuale care își asumă, pe lângă reproducerea obiectelor și fenomenelor naturale, fabricarea de identități, popularea noilor orizonturi cu avataruri. Pierderea în aceste lumi favorizează dematerializarea, desprinderea de corp. Atunci când discută despre simulare și simulacre, Baudrillard arată însă că nu este nevoie de tehnologie digitală pentru fabricarea de pseudolumi. Industria *entertainment*-ului oferă o multitudine de astfel de produse (vezi *Disneyland*-ul).

Nu trebuie pierdut din vedere că tehnologia e doar un instrument. Felul în care folosim imersia contează până la urmă. Reacția critică va face diferența. Tehnologia imersivă poate fi abordată simbolic în proiecte artistice ori în contextul neutru al unui banal mimesis, al unei simulări oarecare ce nu depășește perimetrul funcționalului. Aceași tehnologie însă poate fi folosită cu intenția deconspirată de Baudrillard, de a acoperi realitatea cu false lumi ce se pretind mai reale decât însuși realul. De aceea, arta va lucra cu tehnologia și va interacționa cu *entertainment*-ul mereu conștientă de pericolul ascuns în esența acestora. Ea le va aborda astfel întru deconspirare.

Este un lucru cunoscut că artiștii care lucrează cu realitatea virtuală abordează critic mimesisul fotorealismului. În acest sens, lumile virtuale promovate de arta *new media* (vezi instalațiile lui Jeffrey Shaw, Char Davis etc.) sunt lumi simbolice. Respingând fotorealismul proiectele artistice de VR (Virtual Reality), vor păstra mereu un reper al realității, o trimitere la lucrurile însele.

Un astfel de proiect este *Osmose* realizat de artista canadiană Char Davis ([https:// magpieaesthetic.com/ early-experiments-in-virtual-reality-char-davies-](https://magpieaesthetic.com/early-experiments-in-virtual-reality-char-davies-)

osmose-1995/. Lucrarea propune spre vizitare un univers de douăsprezece lumi virtuale paralele. Printre posibilele trasee se numără: imersia sub coaja unui copac și participarea la procesul de fotosinteză a clorofilei, ieșirea prin frunzele copacului, scurgerea printr-un heleșteu, către un adânc abis oceanic sau către lumea subterană a mineralelor și rocilor, ridicarea la cer și scufundarea în opacitatea unui nor.

Chiar dacă imaginile sunt parțial reprezentative, senzația generală este cea a curgerii, a imersiei într-o lume a visului, a multitudinii de particule dinamice, translucide. Osmose își propune să arate natura dincolo de vizual, să invite imersanții la parcurgere și fuziune. Transparența și senzația de plutire fac să se prăbușească barierele dintre sine și lume.

Universurile pot fi străbătute cu ajutorul unei căști ce asigură vederea stereoscopică și al unei centuri purtate pe piept, care înregistrează ritmul respirației și înclinația corpului, inspirată din parctica artistei de scafandru profesionist. Astfel, inspirând sau expirând, utilizatorul urcă sau coboară. Aplecându-se înainte sau înapoi, el se deplasează în lumea virtuală.

Davies își propune să treacă dincolo de mimesisul fotorealist, dincolo de organizarea rațională a reprezentării bazate pe configurarea carteziană a spațiului, să impună granițe noi între om și lucru, între spectatorul-actant și lumea în care actează. Proiectul respinge dihotomiile clasice: subiect/obiect, sine/lume, minte/corp, distrugând orice bariere ridicate în calea unicității ființei, evidențiind ambiguitatea relațiilor spațiale, stimulând imersantul către o nouă și personală perspectivă asupra lucrurilor, asupra sinelui.

Ideea proiectului este tocmai refacerea unei legături autentice cu lucrurile. Reînforși în lumea reală, imersanții o vor putea experimenta într-un mod proaspăt, regăsind un sens fundamental al *faptului-de-a-fi-în-lume*. Ceea ce descoperi în *Osmose* este propriul sine și propriul sens al lumii, al alterității. Devis declară: „În lucrările mele încerc să reafirm rolul corpului subiectivizat. În loc de a nega finitudinea și materialitate corporală, încerc ca printr-o formă artistică tehnologizată să reaproprii omul de corpul său, de natură. Realitatea virtuală poate reînprospăta percepția unei ființe corporale aruncate în lume către mirarea perceptuală a actului de a fi acolo”.

Promovând importanța percepției și pronunțându-se împotriva separării minte/corp Osmose se va găsi în acord cu abordarea fenomenologică a corpului. După M. Merleau Ponty, „propriul meu corp este stâlpul de susținere a lumii”<sup>15</sup> și el se află *deja* „în lume așa cum inima este în organism: el menține continuu în viață spectacolul vizibil, îl însuflețește și îl hrănește din interior, formează împreună cu el un sistem”<sup>16</sup>.

Osmose va constitui la rândul său un manifest întru afirmarea corpului, cât și o încercare de generare a unei lumi virtuale *fizice*, tangibile, situate la polul opus unui spațiu conceptual. Se încearcă o *întrupare* a unei preajme virtuale. Se urmărește disoluția granitelor dintre afară și înăuntru. Se obține o metaforă a locuirii.

<sup>15</sup> M. Merleau Ponty, *Fenomenologia percepției*, Oradea, Aion, p. 115.

<sup>16</sup> *Ibidem*, p. 249.

Aceste afirmații vor fi în general valabile pentru toate proiectele artistice de VR. Fără excepție, ele vor pune accentul pe valoarea corpului. Departe de a fi decorporalizat ca în cinema, publicul se va deplasa în spațiul fizic, corpul devenind totodată un instrument de deplasare în spațiul virtual.

Un mesaj similar va fi întâlnit în lucrările de *e-life* (natură electronică) ale lui Nam June Paik. Conceptul de *natură electronică* este inspirat de ideile grupării Fluxus ale *artei vii*, cât și de lecturile lui Paik din zona filosofiei Zen. Conform acestei noi abordări, granițele dintre natură și tehnologie se dovedesc mai curând fluide și ambigue, cele două sfere aflându-se în relație de interconectare. În cheie heideggeriană am putea afirma că artistul își propune să atragă atenția *muritorilor* cu privire la relația lor cu pământul. Conștient de prezența erei lui *Ge-stell*, de rolul tot mai important al tehnologiei, Paik va promova o strategie de ocrotire a tetraedii, o încercare de echilibrare a lumii și a noilor sale raportări cu *Physis*-ul. În tradiție Fluxus, proiectele sale vor *pro-pune* natura odată cu ex-punerea lumii tehnologice.

În scopul de a susține abolirea distincției natural-tehnologic, Paik elaborează instalații de mari dimensiuni în care combină televizoare cu elemente naturale. Astfel de juxtapuneri natural/ tehnologic sunt propuse de instalația *Video Fish*, în care o serie de pești vii înoată de-a lungul televizoarelor sau în instalația *TV Garden*, în care TV-urile devin fructe ale unei grădini luxuriante.

Folosirea manipulării electronice și digitale va putea fi astfel citită ca o încercare de imitare a schemei structurale a realului, a fluxului natural continuu și imprevizibil. Prin alterarea funcționalităților și a proprietăților caracteristice noilor tehnologii, arta lui Paik va da naștere unei tehnologii alternative legate în mod intrinsec și indisolubil de principiile și categoriile naturale. În căutarea unei *vederi* proaspete, Paik va angaja strategii estetice și retorice de discreditare a modului de privi canonic.

Un alt exemplu de ascultare a pământului, de *lăsare să fie* a naturii, poate fi întâlnit în opera celebrului artist și muzician John Cage<sup>17</sup>, considerat părinte al artei conceptuale. Unul dintre *performance-urile* sale, *4'33"*, propune interpretarea muzicală a unei piese ce constă, cel puțin după părerea publicului, în patru minute și treizeci și trei de secunde de liniște. Un portativ vid.

Ceea ce participanții la concert se pare că nu au avut însă în vedere era adevăratul mesaj al compoziției: nu există tăcere absolută! În fapt tăcerea instrumentelor muzicale lăsa loc sunetelor *ambientale* și aleatorii să formeze melodia. Ceea ce s-a crezut că este tăcere (în *4'33"*), pentru că nu se știa cum să se *asculte*, era o abundență de sunete accidentale ale ambientului: vântul suflând afară, picături de ploaie scurgându-se pe acoperiș, oamenii comentând între ei sau părăsind sala. Muzica era complet eliberată de sunete intenționale, asemeni unei

<sup>17</sup> John Cage activează în câmpul artistic alternativ – contribuie la dezvoltarea *happening-ului* (experiența teatrală nonliniară) și colaborează cu reprezentanți ai dansului contemporan (Merce Cunningham) sau artiști experimentali (Robert Rauschenberg). Debutează cu *performance* și lucrări plastice bazate pe tehnica hazardului. Conceptele promovate de el fiind: *public participativ*, *interactivitate*, *șansă*, *intenționalitate*, *dematerializare*. În domeniul universitar, cursurile experimentale ținute la *New School for Social Research* sunt considerate sursa mișcării *Fluxus* din US.

*tabula rasa*, pe care ambientul putea scrie muzica sa aleatorie. Piesa consta deci într-o tăcere asumată ce lăsa loc ambientului să intervină. Am putea afirma în concluzie că, în acest caz, artistul *tace* cu sens, în cheie heideggeriană.

### 3. ARTA ÎN SPAȚIUL PUBLIC

În *Ființă și timp*, spațiului public pare să i se interzică funcționarea în regimul autenticității. El este prezentat ca domeniu al *impersonalului se* și al contopirii laolaltă la nivelul flecărelii și al curiozității. Aici, comunicarea se dovedește superficială, vorbitorii angajându-se în discurs de dragul discursului și nu al *lucrurilor însele*. Tendința Dasein-ului cotidian este de a se refugia în acest *acasă* comod. Totuși, *aflarea acasă*, necritică, care urmează modelul sălășluirii în Peșteră din *Republica*, nu este nici pe departe modul autentic al locuirii. Locuirea autentică presupune recuperarea sinelui odată cu implicarea critică, cu ridicarea permanentă a unor întrebări incomode pentru cei mulți (*hoi polloi*, gr.), după modelul lui Socrate. Înțeleasă ca o raportare critică la tetradă și nu ca o refugiere ori o ascundere în spatele lucrurilor, locuirea autentică trebuie mereu recuperată.

Hanna Arendt, în *Condiția umană*, va oferi o bază teoretică pentru o posibilă reabilitare a spațiului public după modelul grec al *agorei* ca spațiu politic autentic în care omul pășește pentru a ține un discurs, pentru a se afirma, înțelegându-se astfel mai bine pe sine. Dacă individul se va manifesta simultan atât prin fapte, cât și prin logos, după cum susține Arendt, definiția omului va transcende metafora atelierului. Va fi valorizat nu numai ceea ce omul *face* (*work*), ci și ceea ce acesta *afirmă* și susține politic (*action*).

Discursul autentic va presupune astfel trei fenomene distincte, deși simultane: expunerea lucrurilor însele, afirmarea de sine și relaționarea cu ceilalți într-o comunicare. Vorbitorul va pătrunde în *agora* cu gândul de a lăsa lucrurile să strălucească, să se arate tautologic pornind de la ele însele, de dragul celorlalți. De cealaltă parte, omul poate intra în acest spațiu pentru a *asculta*. Este important de remarcat că *ascultarea* nu se limitează la aspectul fizic al receptării de sunete. *Ascultarea* presupune o dispoziție, lăsarea celuiilalt să fie, acceptarea acestuia ca scop în sine într-un imperiu al scopurilor. *Ascultarea* este relaționare autentică. În acest tip de spațiu devine vizibil cine este fiecare. Individualitățile coexistă fără a fi topite într-o masă a vocii unice și atotștiutoare a *Das Man*-ului. Arta ca discurs își va propune tocmai configurarea unui astfel de loc al deschiderii și al comunicării autentice. Scopul artei în spațiul public va fi, în concluzie, cel de a propune un discurs care să vizeze lucrurile însele, lumea și pământul, și care să îi aducă pe oameni cu adevărat laolaltă.

Arta va aborda spațiul public tocmai ca pe un punct nevralgic, ca pe un loc susceptibil de a cădea pradă *impersonalului se*. Proiectele vor avea ca prim scop recrearea unei platforme de comunicare după vechiul model grec al *agorei*, încercând să livreze simultan o identitate a orașului ori a unei zone, cât și identități

distincte pentru participanții angrenați în dezbateri. Ele vor accepta și promova principiul diferenței, dreptul omului de a fi mai mult decât o copie, membru al unei specii, al unei rase.

Lucrările unor artiști ca Christo, Robert Smithson, Andy Goldsworthy, Anthony Gormley demonstrează că opera reprezintă o reacție la mediu. Artă în spațiul public, prin caracterul său *site specific*, va întruchipa chiar tendința autentică de *pro-punere* a pământului. Reușind să furnizeze o identitate a unei zone, aceste proiecte vor secreta locuri, făcând posibilă locuirea.

Unele forme ale artei în spațiul public (*street art*, *graffiti art*, *stencil graffiti* etc.) vor înlocui discursul politic autentic. Se vor putea transmite mesaje cu privire la anumite zone periclitate, se vor putea face aprecieri critice, cu care comunitățile se vor putea declara solidare.

Pe lângă formele clasice, materiale – monumente, sculpturi, instalații, *graffiti* –, artă în spațiul public va include și forme efemere, neconvenționale – evenimente stradale, proiecții. Un astfel de exemplu îl constituie arhitecturile relaționale ale artistului canadian Rafael Lozano-Hemmer, instalații interactive de proporții monumentale, inserate în zone populate ale unor diverse metropole, explorând interferența dintre noile tehnologii, spațiul public, participarea activă. În 2002, în contextul festivalului ARS Electronica, Lozano-Hemmer transformă principala piață a orașului Linz într-un spațiu de proiecție interactiv. Proiectul *Body Movies* conținea mii de portrete făcute în capitale ale lumii ce puteau fi activate numai prin participarea trecătorilor. Mecanismul instalației, odată revelat trecătorilor, îi determina să se angajeze într-un joc intim de relaționare, descoperind astfel implicita relație dintre spațiu public și identitate personală (<https://www.youtube.com/watch?v=ENyOj26hmH0>).

Una dintre formele artistice înrudite cu artă în spațiul public este artă ambientală (*Environments*) care își conturează programul artistic la sfârșitul anilor '60 în direcția sprijinirii mișcărilor ecologiste ce militează pentru restabilirea legăturii cu mediul natural și opoziția fățișă față de comercializarea artei.

Astfel, o lucrare ludică și participativă, *Waterwalk*, a artistului Jeffrey Shaw, face posibil *mersul pe apă*, vechi vis al omenirii. Prin intermediul unui tub transparent ce leagă malurile lacului *Maschsee*, din Germania, publicul poate traversa întinderea de apă. Lucrarea devine astfel un peisaj din care spectatorii – mici celule care se deplasează după reguli proprii – fac parte integrantă. Proiectul *Cloud (of daytime sky at night)* al aceluiași artist presupune o structură gonflabilă în formă de nor, suspendată de acoperișul muzeului Stedelijk. În timpul nopții, pe ea se proiectează imaginea unui cer de zi, proiecție însoțită de nori de fum artificiali și sunet de vânt și tunet amplificate. Demersul pare să constituie un comentariu la însăși afirmația heideggeriană potrivit căreia muritorii trebuie să ocrotească cerul, având grijă să nu transforme ziua în noapte sau noaptea în zi (<http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/cloud-of-daytime-sky-at-night/>).

O mișcare înrudită este *Land Art*, apărută la finele anilor '60, în cadrul acelorași preocupări pentru ambient. Artistul *land art* (printre care Robert Smithson, Dennis Oppenheim, Walter de Maria, Christo și Jeanne-Claude) „acționează asupra

*fizionomiei* unor forme de relief, modificând-o sau populând-o cu repere ale intervenției sale”<sup>18</sup>, vădind „intenția de a-și reafirma unitatea cu natura și cu forțele naturale”<sup>19</sup>. În locurile care încă își păstrează naturalitatea – plaje pustii, marile lacuri din America de Nord, deșerturile din Nevada și California –, aceștia așază semne efemere ale trecerii lor. Ca reacție împotriva artificializării mediului ambiant prin excese tehnologice, mișcarea deține un pronunțat caracter social, de *ocrotire* în cheie heideggeriană.

În final, ceea ce reușesc toate aceste forme artistice este smulgerea spațiului public de sub imperiul *impersonalul se*, revalorizare unei raportări la lucruri în vechea ordine a *techne*-ului grec, a producerii, a soaterii din ascundere ca aducere la prezență, după modelul natural. Lumea lui *Ge-stell* și transformarea lucrurilor lumii în situații disponibile vor fi astfel deconspirate și interpretate critic.

#### 4. ARTA ȘI STRANIETATE

Apărută ca reacție la felul în care spațiul public, ca simbol al *căderii*, îngerează și uniformizează indivizii, locuirea autentică va fi marcată de angoasă. Pentru Heidegger, angoasa este acea stare afectivă privilegiată care îl poate *individualiza* (*vereinzeln*) pe om, nu în sensul transformării sale într-un *ego* autonom, modern, ci în sensul separării, al izolării, al extragerii sale din bancul de heringi. Dacă angoasa implică întâlnirea cu sinele autentic și recuperarea din *Das Man*, refugiarea Dasein-ului în *Das Man*, în acel facil acasă, poate fi citită ca o fugă din fața inevitabilei confruntări cu sinele, din fața unei deschideri dureros de limpezi, din fața atitudinii critice.

Întâlnirea cu sinele va presupune o inițială suspendare a legăturilor cu lucrurile. Atunci când lumea e vidată de ființări, ea va deveni acea stranie și dureroasă deschidere luminatoare, lumea ca lume, o pură condiție de posibilitate. Fuga omului este fugă de stranie, fugă de acel apăsător a nu *te afla acasă*, unde straniețatea este o amenințare care vine de la omul însuși: ca sine, ca *fapt-de-a-fi-în-lume*.

Angoasa ca stare afectivă ne aparține dintotdeauna, chiar dacă în primă instanță și cel mai adesea reușim atât de bine să o reprimăm. Totuși, felul în care ea se declanșează rămâne misterios. Poate arta contribui la o astfel de declanșare? Ceea ce putem afirma cu certitudine este că există proiecte artistice care abordează un mecanism similar. Este un lucru știut că smulgerea de sub paza liniștitoare a lui *hoi polloi* va constitui în mod curent un scop al artei. Multe proiecte vor funcționa în sensul declanșării procesului de individualizare, în sensul capturării omului, al

<sup>18</sup> Constantin Prut, *Dicționar de artă modernă*, Editura Albatros, București, 1982, p. 241.

<sup>19</sup> Edward Lucie-Smith, *Movements in Art Since 1945 (World of Art)*, Thames and Hudson, 1992, p. 131.

situării acestuia sub lumina unui reflector de unde nu mai există scăpare, de aducere a sa într-un punct în care nu se mai poate pune problema reîntoarcerii la *impersonalul se*.

Capacitatea imersivă a artei se dovedește utilă în acest sens. Simpla imobilizare a spectatorului într-un scaun la cinema și supunerea acestuia la un ritm diferit de cel al spațiului public determină o confruntare cu straniețea. Andrei Tarkovsky explica în acești termeni puterea filmului său, *Andrei Rublyov* – producție extinsă (180 de minute), ce impune un ritm foarte lent, opus ritmului cotidianității din epoca lui *Ge-stell*. Supunerea spectatorului și identificarea sa cu lumea stranie a filmului declanșează o rupere de ritm, o segregare și poate duce la o *înțelegere* în alt regim decât cel cognitiv. Tarkovsky sugerează o posibilă revelație.

Un alt regizor care cultivă straniețea este Ingmar Bergman. Putem cita celebra secvență din *Fragii Sălbatici*, în care bătrânul profesor Isak Borg se află prins într-un vis *suprarealist*, cu ceasuri fără limbi și oamenii – manechine fără trăsături. Există aici o legătură între straniețea și ideea morții, ce devine clară câteva secvențe mai târziu, când profesorul va fi adus față în față cu sicriul în care se află el însuși. La Heidegger, angoasa este o specie privilegiată de teamă – teama în care amenințatorul ești chiar tu însuși, întâlnirea cu acel amenințator sine autentic. Același lucru i se întâmplă profesorului în clipa în care este confruntat cu acel dublu al său, dublu care îl silește să își aproprieze propria finitudine, faptul de a fi o *ființă întru moarte*.

În fapt, straniețea intră în recuzita avangardelor, potrivit scopului lor declarat de spargere a bancului de heringi, de *trezire*, de îndepărtare a valului protector de pe ochii celor mulți și identici. Toată arta experimentală, avangarda și neo-avangarda de la mijlocul secolului XX va opera cu ideea trezirii (trezirea este asociată de Heidegger cu autenticitatea). O vom întâlni în lucrările dadaistilor și în cele ale suprarealiștilor, dar și în pictura metafizică din anii '80. Straniețea este motorul după care funcționează filmele lui Bunuel, pictura lui Dali și Chirico, dar și proiectele transavangardei italiene sau evenimente ca *Exposition of Music – Electronic Television*, prima personală a lui Nam June Paik din 1962 (unde spectatorii erau întâmpinați de capul unui bou însângerat, agățat deasupra ușii de la intrare, plane *preparate*, păpuși și alte obiecte neo-dada).

Definiția dată frumuseții de contele de Lautréamont ca *întâlnire întâmplătoare pe o masă de disecție a unei umbrele cu o mașină de cusut* va sta la baza artei suprarealiste, dând naștere unor bizare universuri ale straniețții. Peisaje pustii, luminate de doi sau trei sori, ale căror umbre o iau razna. Orașe populate de manechine imobile și păpuși abandonate. Arhitecturi care sfidează logica spațiului cartezian în stil Escher. În cheie heideggeriană, toate aceste lumi imaginare sfidează orice lege a spațiului public, a moralei convenționale ori a spațialității carteziene. În aer plutește o amenințare. Și nu este greu să-ți dai seama că ea nu vine dinspre o ființare determinată, nu vine de nicăieri. Locuirea devine înspăimântătoare.



O reacție similară întâlnim în *performance*-urile ce captează spectatorul, silindu-l să acționeze în contextul unei situații stranie, rupte de cotidian. Odată desprins din rutina procedurilor pe care le îndeplinește zi de zi automat, pus în fața unei situații inedite, pentru care *impersonalul se* nu poate furniza nicio rețetă, acesta va fi supus unei reinvenții.

Marina Abramovic, artista sârbă ce obișnuiește să invite publicul să locuiască în instalațiile sale, să doarmă și să viseze în aceste preajme orientate, lucrează cu *body art* și *performance*-uri de tipul amintit. În proiectul *Rythm 0* (din 1972), Abramovic se va găsi ea însăși expusă pe o *masă de disecție*, spectatorul fiind liber să interacționeze folosind diferite instrumente printre care un pistol cu un singur glonț și diferite bisturii *bune pentru sfâșierea hainelor ori pentru mutilarea corpului*. Într-un interviu<sup>20</sup>, Abramovic vorbește despre importanța vulnerabilității: aceasta garantează trezirea, senzația acută de a fi cu adevărat viu. În același context, artista pomenește un anume *inter-spațiu* în care niciodată nu te poți simți acasă, ci numai în drum către. Aici, mintea este cu adevărat deschisă. Oameni sunt alerti, senzitivi. Aici, destinul se poate împlini. Aflăm că scopul unor astfel de proiecte este distrugerea barierelor dintre oameni, a legăturilor convenționale. În cheie heideggeriană, toate acestea pot fi citite întru ascendera la o legătură autentică cu ceilalți, întru desprinderea de *impersonalul se*.

În filmul *La cină cu Andre*<sup>21</sup>, este descris un spectacol de teatru experimental în care spectatorii-actanți sunt răpiți, duși într-o pădure, solicitați să-și scrie testamentul și apoi îngropați în pământ și lăsați acolo o vreme. După *dezhumare*, ei vor participa la o petrecere dionisiacă în pădure cu focuri care ard în noapte și băutura preparată în cazane fierbinți. Este vorba despre același ritual al trezirii la viață, al desprinderii de convenționalul confortabil, de moartea lentă și atât de de îndemână pusă în scenă de *impersonalul se*. Este vorba despre recuperarea sinelui, despre trăirea autentică a vieții.

Fie că este vorba despre pictură, film sau *performance*, toate aceste produse experimentale etaleză prezența unui mecanism *cathartic*, ale cărui efecte sunt similare cu cele ale angoasei heideggeriene.

## 5. CONCLUZII

La finalul acestei lucrări se poate concluziona că, la mai bine de jumătate de secol distanță de conferințele ținute de Heidegger pe tema operei de artă sau a locuirii, ideile și conceptele heideggeriene își păstrează întreaga relevanță pentru

<sup>20</sup> <http://www.theartstory.org/artist-abramovic-marina.htm>

<sup>21</sup> Filmul *My dinner with Andre* este o producție experimentală regizată de Louis Malle, în care scenariștii Andre Gregory și Wallace Shawn se joacă pe ei înșiși. Toată acțiunea se rezumă la conversația celor doi scenariști-actori din timpul unei cine. Aceștia își vor povesti experiențele teatrale și de viață într-o cheie heideggeriană.

proiectele artistice actuale. Pe baza lor au putut fi abordate și explicitate o serie largă de lucrări și fenomene din domeniul artei ambientale, instalației imersive, *performance*-ului, filmului experimental, *land-art etc*

Este important de remarcat că unele concepte heideggeriene ca cel al *autenticității* (ca regăsire a sinelui și opoziție față de uniformizare și pierdere în *impersonalul se*), *stranietății* (ca șoc și trezire, ca mijloc de individualizare, de desprindere din bancul de heringi al lui Kierkegaard), *locuirii* (ca înțelegere a necesității ocrotirii cerului și pământului, ca lăsare să fie a naturii, ca luare în posesie a tehnicii) constituie chiar principii ale artei în era lui *Ge-stell*.

#### BIBLIOGRAFIE

- Baudrillard, Jean, *Simulacre și simulare*, IDEA Design&Print, Cluj, 2008.
- Benjamin, Walter, *Opera de artă în epoca reproducerii mecanice*, Cluj, IDEA Design&Print, BalkoN, nr.10, 2002.
- Benjamin, Walter, *Surrealism – The Last Snapshot of the European Intelligentsia*, 1929.
- Biemel, Walter, *Heidegger*, Humanitas, 2006.
- Bossart, W.H., *Heidegger's Theory of Art*, în *JACC*, nr. 27, 1968/1969, pp. 57–66.
- Danto, Arthur, *Teza lui Hegel asupra sfârșitului artei*, 1999.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix, *AntiOedipus: Schizofrenia and Capitalism*, Minneapolis University of Minnesota Press, 1983.
- Dinescu, Lucia Simona, *Corpul în imaginarul virtual*, Ed. Polirom, 2007.
- Flusser, Vilem, *Pentru o filosofie a fotografiei*, Cluj, IDEA Design&Print, Editura, 2003.
- Gatti, Gianna Maria, *L'erbario Tecnologico. La natura vegetale e le nuove tecnologie nell'arte tra secondo e terzo millennio*, Berlin, AVINUS Verlag, 2010.
- Grau, Oliver, *MediaArtHistories*, MIT Press, 2007.
- Groys, Boris, *Nașterea aurei. Variații pe o temă de Walter Benjamin*, Cluj, IDEA Design & Print, BalkoN, nr.10, 2002.
- Groys, Boris, *Despre Nou*, Cluj, Idea Design & Print, 2002.
- Green, Rachel, *Internet Art*, Thames & Hudson, 2005.
- Heidegger, Martin, *Originea Opere de artă*, Humanitas, 1995.
- Heidegger, Martin, *Ființă și timp*, Humanitas, 2006.
- Hugll Anton, Lubcke Poul coord, *Filosofia în secolul XX*, All, 2008.
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.
- Meredieu, Florence, *Arta și noile tehnologii*, București, RAO, 2005.
- Merleau Ponty, M., *Fenomenologia percepției*, Oradea, Aion.
- Mitchell, William J., *Reconfigured Eye - Visual Truth in the Post-Photographic Era*, London, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 1992.
- Nwodo, C., *The Work of Art in Heidegger: A world Disclosure*, în *Cultural Hermeneutics*, 1976, pp. 61–74.
- Virilio, Paul, *The Vision Machine*, trans Julie Rose (1988, Bloomington, Ind., 1994)
- Virilio, Paul, *Big Optics*, în *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identity within the Object World*, ed. Peter Weibel, 1992.