

Arta experiențială

Irinel Anghel

1. Ce este asta?

De multe ori, în peisajul cultural actual ne întâlnim cu situații, cu evenimente, la care ne punem întrebarea: ce este asta? Și dacă răspunsul pe care alegem să-l dăm este diferit de “este ceea ce este”, se deschide o temă de cercetare a unui fenomen din ce în ce mai prezent în spațiul artistic din toată lumea.

“Ce este asta?” ridică o problemă de încadrare, de definire și analiză a producțiilor ce declanșează această întrebare, din perspectiva a ceea ce știm până acum, utilizând categoriile artistice cunoscute și mijloacele de cercetare ale acestora. Această situație este creată de un fenomen care ia amploare, cu fiecare an, într-o accelerare ce nu mai poate lăsa pe nimeni în afara unei întâlniri (fie și întâmplătoare) cu manifestările sale. Este vorba de dizolvarea granițelor între zone și categorii artistice, care a născut așa-numita artă “crossing borders” sau “crossover”. Asistăm astfel, pe mai multe planuri, la o pulverizare a limitelor între:

- Genuri muzicale
- Stiluri muzicale
- Tehnici vocale și instrumentale
- Surse acustice și surse electronice
- Creator și interpret
- Artiști și public
- Arte
- Artă și Știință, Artă și Tehnologie
- Mainstream și Underground

- Rațional și Irațional
- Control și Spontaneitate
- Tradiție și Inovatie (vechi și nou)...etc

Pentru arta “crossing borders”, categoriile traversate se transformă în câmpuri creative, sau rezervoare artistice, între acestea producându-se o FUZIUNE.

2. Tipuri de fuziuni

Am identificat cel puțin două feluri de fuziuni ale câmpurilor creative:

a. Cele cu granițe trecute “la vedere”, atunci când ele sunt traversate dar există în continuare ca delimitări ale câmpurilor. În această situație avem de a face cu acțiunea unei echipe de creatori, de specialiști, care contribuie, fiecare în domeniul lui la rezultatul comun prevăzut, determinat și agreeat. Aici intră spectacolele sincretice – operă, operetă, balet, musical sau alte specii ale teatrului muzical.

b. Fuziunile cu granițe dizolvate, în care apare creatorul “total”, artistul “all in one” – cel care “primește” și transmite viziunea întregului prin informații complexe *sonor-vizuale-de mișcare-teatrale*, într-o combinație, o întrepătrundere greu de desfăcut. Tot în acest caz, poate apărea și creația colectivă, în care un grup de artiști “fuzionează” în vederea conceperii și realizării unui proiect comun. Apar polispecializarile, prin care muzicianul nu este numai muzician, coregraful sau dansatorul își depășește propria zonă artistică și devin artiști cu viziuni creative complexe, fiind în același timp performeri și facilitatori de experiență pentru parteneri.

În spațiul comun astfel creat, apare alt limbaj, un produs mixat al caracteristicilor teritoriilor ale căror granițe au fost dizolvate. Componentele nu mai pot fi analizate separat, pentru că ele fuzionează în grade din ce în ce mai mari încă din stadiul de intenție creatoare. Creația nu se mai naște prin colaborarea unei echipe de autori specializați în domenii

diferite, ci se naște deja combinat, în complexitatea permisă de dizolvarea frontierelor între diverse zone de exprimare artistică, la creatori ce au deprins sau au descoperit acest mod de comunicare.

Spațiul comun înglobează și acceptă toate modelele și categoriile cunoscute și necunoscute, dizolvându-le identitățile și transformându-le într-un potențial uriaș cu multiple intrări, ieșiri și variante de combinare, dezvaluind o tendință de integrare a diferențelor și polarităților. Pentru o bună înțelegere, ne putem imagina un spațiu populat de “Câmpuri Creative”, pe care le putem defini drept câmpuri de mijloace și experiențe artistice.

Au existat și există foarte multe “etichete” pentru creațiile crossover:

Performing Sound Art
Sound Theatre
SounDance
SoundSculpture
Visible Music
Art Experience
Dynamic Art
SoundCooking / SoundCuisine
SoundInstallation
Sound Interventions
Electronades
SONnerie (cutie muzicală de mari dimensiuni cu artiști)
LandArt performance
Fairy-performance, Fantasy Art...etc.

Din ce în ce mai mult vorbim despre “integrare” și “hibridizare culturală”. Se produce astfel o formulare fundamental diferită a răspunsului la întrebarea **ce este asta?**

Asistăm la trecerea de la definirea unei creații sau fenomen prin **Ori – Ori?** la acceptarea perspectivei **Și – Și**.

3. Categoria “OTHER” sau zona ALTFEL

Uneori suntem puși în situația ca pentru indicarea unei poziții, situări, opțiuni să completăm chestionare în care ni se înfățișează posibilități de răspuns. Din fericire, la aceste chestionare există mai întotdeauna o ultimă categorie: “other”

1. kjhbjhb
2. bhghggch
3. kjljhbjj
4. lhbljvhv
5. sxjhbjljj
6. yugvhjb bb nb
7. **other**

Cum s-a ajuns în peisajul cultural la această ieșire dintr-o sferă a posibilităților de sistematizare luate în calcul de orice analist?

Aș lua în discuție mai întâi tradiția performance-artului care în secolul XX pornește din artele vizuale, promovând “Arta Vie”. Obiectele se însuflețesc sau sunt puse în valoare printr-o acțiune performativă. Fenomenul ia amploare pe terenul experimentului și artiști din toate domeniile își lasă creativitatea să treacă granițe. El este caracterizat prin **mobilitate** fiind o “artă în mișcare”, prin instabilitate, interdisciplinaritate și polispecializare artistică. De remarcat este și spiritul ludic al artiștilor ce folosesc spațiul creativ ca pe un “playground”.

Lărgind un pic cadrul prin care privim procesul de dizolvare a granițelor în artă, putem descoperi mai multe “Porți către Spațiul Comun al Câmpurilor Creative” și “Zona ALTFEL”:

- Suprarealismul și mișcarea Dada
- Nevoia de Experiment manifestată din plin în avangarda secolului XX
- Aleatorismul și Improvizația

- Mișcările “counterculture”
- Postmodernismul
- Explozia mijloacelor multimedia

4. Creațiile OZN

...“nu știu ce e, e altceva, necunoscut, face parte dintr-o realitate extinsă...apare și dispare”...

O consecință a necesității Categoriei “Other” si a intrării în zona ALTFEL este așadar apariția unor creații ce par a fi “extraterestre” în raport cu modelele cunoscute.

No label art / arta fără etichetă, UFO art / arta OZN, ET (Fantasy) art beings / ființe artistice extraterestre (fantastice), Alternative Art / arta alternativă sau chiar Thing (Lucru, Chestie) sunt descrieri utilizate ale acestor apariții.

Încerc să dau mai departe câteva perspective asupra fenomenului, desprinse din cercetarea mea directă și implicată în astfel de creații. OZN-urile artistice, ca să păstrez această metaforă, se pot observa din mai multe unghiuri ce pot aduce înțelegere asupra lor:

a. Prima perspectivă se referă la Creația-experiență și la Arta experiențială

În Creația-experiență, există un echilibru intenționat între planul creației controlate și structurile lăsate deschise pentru a permite experienței să se desfășoare în actul artistic.

Această deschidere se referă la un aspect al fenomenului improvizatiei care este cel a acțiunii intuiției în starea receptivă a artistului ce este gata astfel să răspunda în timp real, să inter-acționeze. Pentru aceasta, este necesară eliberarea de restricții arbitrare, în vederea lărgirii câmpului de acțiune. Prin studiul acestei practici artistice se observă

importanța experienței artistice în sine, ca proces, recunoscându-se creativitatea acțiunii de clădire a experienței și valoarea ei de fapt artistic, în aceeași măsură cu rezultatele acesteia.

Pentru arta experiențială care dizolvă granițe de care mă preocup, improvizația este astfel o practică necesară, inclusă într-un atare proiect “crossing borders” (fie în faza de pregătire, fie/și în aceea de realizare).

Creația experiențială va lucra astfel întotdeauna cu fenomenalitatea. Participanții se “investesc” în actul artistic. Este o creație activă, dinamică, “a parcursului”. Atenția nu este focusată pe un anumit rezultat ci pe valoarea parcurgerii experienței artistice propuse. Reflecția post-factum este cea atribuitoare de sens iar instrumentarul de analiză se deduce astfel din chiar obiectul trăit și / sau observat.

Creația-experiență presupune așadar o doză considerabilă de oralitate a transmiterii (atât în comunicarea dinspre creator – el însuși interpret de cele mai multe ori și ceilalți participanți, cât și către potențialii creatori ce doresc instruire în această practică).

Se mai poate aduce în discuție, la acest capitol, lucrul în condiții și stare de concert sau spectacol cu stimuli, provocări care solicită un anumit tip de comportament artistic intenționat de autor, o posibilă interactivitate (cu publicul sau alți stimuli prezenți în spațiul actului artistic), mergând până la arta de intervenție publică.

Putem vorbi în aceste situații despre:

- *Creații cu autor inclus*, în care autorul intră în propria creație și o modelează din interior. Este un **facilitator al experienței** atât pentru sine cât și pentru ceilalți participanți activi sau pasivi
- *Creații colective*

Artă experiențială are legătură cu învățarea experiențială care propune ca “lucrurile pe care trebuia să le învățăm înainte de a le face, să le învățăm făcându-le”, fiind o

artă dinamică, în continuă mișcare, schimbare. Ideea este profundă, indicând faptul că o “chimie” a dizolvării granițelor nu se poate învăța la școală ci doar prin experiență directă.

Procesul experienței se câștigă pas cu pas, tocmai făcând, creând și/sau practicând această artă, în care se permite dezvoltarea unor noi aptitudini și atitudini pentru participanți, chiar a unui nou mod de gândire artistică. Pentru a învăța acest tip de artă este necesară însă crearea unui mediu educațional experiențial sau, artiștii au și varianta auto-educării prin asumarea și traversarea experiențelor pe cont propriu.

b. Modelul Fluture. Efemerida. Vizitatorul. Arta cu reprezentare unică

Această a doua perspectivă asupra creațiilor de tip “OZN” face referire la caracterul lor efemer asumat, la dialogul cu prezentul, pentru care partitura este un fel de hartă-plan, permițând o impredictibilitate a evoluției detaliilor în interiorul planului conceptual și tehnic al proiectului și astfel, existența structurilor deschise și deciziilor spontane.

Modelul “Fluture” indică o artă cu reprezentare unică (“Disposable Art”) ce poate fi numită și “Arta momentului prezent” care se caracterizează prin înnoire continuă și nefixare, care refuză să ofere modele și rețete, după principiul **izvorârii**. Ea curge și se primenește continuu. Aceasta este funcția ei. Este motivată de forța și **energia “începutului”**.

c. Creația koan. Paradoxul ca provocare de depășire a modului obișnuit de receptare

Cultivarea bizareriei, a paradoxului, a lucrurilor ce nu pot fi “desfăcute” de gândirea rațională devine o intenție a creatorilor ce dizolvă granițe și pășesc în zona ALTFEL.

Scopul acestei arte este de depășire a așteptărilor și încercărilor de decodare și înțelegere rațională, pe baza cunoștințelor, prin provocarea unui salt către acceptarea

experienței așa cum este, și realizarea unui alt tip de percepție, “dincolo de minte” (cea care nu are nevoie de explicații). Există o explicită sustragere de la analiză și teoretizare prin mijloace și după criteriile convenționale ce reclamă necesitatea unei alte perspective de acceptare și legitimare a acestor creații experiențiale, fără categorii, fără etichetă.

5. O Paradigmă Alternativă: Între Niciunde și Altundeva

Arta experiențială din Categoria ALTFEL nu se “supără” pentru ca nu are o identitate stabilă. Neavând o identitate stabilă poate avea orice identitate.

Însă, ca să primească o identitate, ALTFEL își cere o privire de sine stătătoare, desprinsă de comparație, de perceperea lumii formelor artistice prin intermediul granițelor. Dacă limitele dispar, ne aflăm între niciunde și altundeva, în afara zonei de confort, în lumea misterului, care pentru unii poate fi înfricoșător iar pentru alții fascinant.

Se pune problema acceptării creațiilor “OZN” ca existențe artistice cu legitimitate. Ne putem face ca nu le vedem dar ele există. Le putem ține la distanță, dar asta nu le anulează. Chiar dacă nu le putem defini și analiza cu mijloacele pe care le cunoaștem, le putem observa și putem primi ce au ele de transmis, dintr-o perspectivă mai largă, integratoare.

Dacă se acceptă existența și intrarea în Spațiul Comun al Câmpurilor Creative, categoria ALTFEL își pierde sensul iar artiștii pot deveni locuitori, “rezidenți recunoscuți ai aceluiași Spațiu”.

Sintetizând, se pot formula următoarele caracteristici ale creației din SCCC (Spațiul Comun al Câmpurilor Creative):

- Presupune o prezentare interdisciplinară în formate “expandate” ale artei
- Aduce nevoia de expansiune a ariilor de specializare a artiștilor, care să le asigure

acestora accesul în cât mai multe zone ale “spațiului comun al câmpurilor creative”

- Are spirit ludic
- Conține structuri deschise
- Nu urmează trasee convenționale și propune “bizarerii” în raport cu modelele cunoscute
- Este o artă a prezentului prin non-repetabilitate (propunând evenimente cu reprezentare unică sau cu puține apariții)
- Se dorește a fi o **artă interogativă**

Iar portretul creatorului de tip experiential va arăta așa:

- Este un creator în acțiune (se implică activ în creația sa)
- Este un creator ce mizează pe intuiție în nașterea și conducerea proiectului
- Nu are un motiv și un rezultat determinat (valoarea experienței stă în experiența însăși)
- Are dialog cu prezentul. Creațiile sale nu sunt transmisibile.
- Se antrenează în cât mai multe câmpuri creative
- Este pregătit să depășească ceea ce a învățat pentru a funcționa într-un spațiu fără granițe și a face loc noilor experiențe. Practică **dez-vățarea de după învățare**.
- Este un artist curios, cu spirit ludic. Nu are certitudini. Provoacă și își provoacă întrebări prin arta sa.

6. Trăind in ParadoXphere

Numim <ParadoXphere> acea viziune integratoare și ne-limitată asupra spațiului cultural în care artiștii inițiază experiențe de fuziune, alimentându-se din recipiente comune, văzute drept câmpuri creative complexe.

Aici, imaginația este susținută și alimentată de infinite posibilități care stârnesc curiozitate.

Este un spațiu al experiențelor, curiozității, întrebărilor.

Este un playground al artiștilor ce crează pentru prezent.

Prin situarea în această paradigmă culturală cu granițe dizolvate, orice hartă are valabilitate temporară și se resetează continuu.

Același spațiu, o nouă perspectivă, un nou mod de funcționare

Spațiul este același. Nimic nu dispare.

Diferă modul de "viețuire", de "funcționare" în acest spațiu (sistemul de operare) caracterizat prin:

- Libertate de mișcare
- Ne-limitare
- Interconexiune
- Fuziune
- Integrare

7. DE CE?

Arta care pune întrebări

Spre deosebire de cazurile cunoscute ale istoriei în care vorbeam despre muzica absolută (1), - pură sau despre arta conceptuală (2) – cea în care explicația era prioritară, arta experiențială, fără etichetă, de tip "OZN" nu oferă explicații, răspunsuri, soluții, rețete. Ea chestionează.

Are loc astfel o dezvoltare a creației intuitive (fără explicații).

Modelele sunt utile pentru cazurile în care dacă aceeași situație se repetă, omul să știe ce să facă. Intuiția nu se repetă însă și nici creațiile experiențiale pe care le guvernează. Ele indică CEVA, fără să definească. Ele pot fi gustate, privite, trăite, dar orice traducere în cuvinte va fi expresia încurajată a

proiecțiilor personale ale celor implicați activ sau pasiv. În acest fel, această creație are tot atâtea sensuri, analize și definiții câte persoane intră în contact cu ea.

8. DE CE NU?

Dizolvarea problemei

La începutul studiului am introdus subiectul printr-o întrebare (Ce este asta?) deschizând o problemă. Concluzia la care am ajuns este că arta experiențială este o artă care asta face: pune întrebări. Deci, nu există nici o problemă de rezolvat, ci doar un fenomen de observat, practicat și trăit.