

Pong art: obiect și concept

Pong art: object and concept

(Abstract)

In this paper I will talk about a new kind of art: Pong art. I will make an attempt to point out how the message of an artist could be easily understood by the public, even in the absence of a solid theory background. In some cases the understanding of an artwork is possible only through its self-explanatory form along with its social context. I will also talk about how we must extend the boundaries of the concept of “readymade” in order to get closer to a better definition and also to approach an image that reflects the real structure of some recent artworks. Finally, I will talk about *art*.

I don't think there's anything worse than being ordinary...

American Beauty¹

Creativitatea omului este nelimitată. Dovada, închipuită la un moment dat, stătea în cea mai mare creație a sa: Dumnezeu. Erou sau victimă adjectivală, acesta a fost abandonat treptat și scos din circuitul reprezentărilor. Astfel, cu timpul, artistul și-a coborât privirea de la penajul îngerilor la piciorul moluștei.

Reținem că cele mai sus menționate nu au fost decât o simplă ilustrare mitologizată a recâștigării obiectului în plan artistic sau materializarea îndemnului artistului nipon Sekine Nobuo, membru al grupului Mono-ha („grupul obiectual”), care scria că „trebuie să încetăm să mai creăm și să începem să privim”.² Ce înseamnă toate acestea? O degradare a percepției sau o miopie ca procedeu

artistic, unde ne apropiem de un obiect și-l fluturăm ca să-l distingem și să constatăm natura sa complexă? Așa a procedat Duchamp când a lăsat o roată așezată pe un taburet, lucrare în care apare primul readymade (gata-făcut). Deși artistul francez căuta o modalitate de exprimare în afara artei, acesta a fost asimilat drept inițiatorul unor „noi dimensiuni în conștiința estetică.”³ Atitudinea lui Duchamp se traduce printr-o critică adusă tratării metaforizate a obiectului în pictură sau, așa cum el însuși o denumește, a „artei retinale”. Ignorarea noului drum deschis ne-ar duce la o încercare de a prinde apa în pioaneze, la o veșnică scăpare a sensului real al obiectului.

Ce are mai cu seamă în vedere Duchamp prin conceptul de *readymade* înainte de toate? Obiectul. În termeni mai clari, orice artefact produs în serie, rezultat al unei alegeri și izolat într-un context al artei este înălțat la statutul de obiect artistic. Până la urmă totul stă în *numire*, pentru că într-un final „orice este

¹ Producție cinematografică americană, 1999, Sam Mendes

² Julian Bell, *Oglinda lumii. O nouă istorie a artei*, traducere de: Bogdan Lepădatu, Tania Șiperco, Adrian Buz, Valentin Sălăgeanu, Editura Vellant, București, 2007

³ Ruhrberg-Schneckeburger-Fricke-Honnef, *Art of the 20th century*, volumul II, Taschen, India, 2005, p. 457

artă dacă un artist o spune”. Potrivit lui Marcel Broodthaers⁴ „de la Duchamp încoace, artistul este autorul unei definiții.”⁵ Un obiect este transferat din cotidian în sfera artei prin intermediul „identificării artistice”, ieșind astfel de sub incidența alterității, devenind obiectul artistic. O chestiune care merită menționată ar fi faptul că articolul hotărât întărește ceea ce esteticianul american Arthur Danto numește „este”-le „identificării artistice” în urma căreia „niște cutii de detergenți” devin „cutiile de detergenți”⁶.

În cele ce urmează vom relua definiția readymade-ului cu scopul reliefării neajunsurilor acesteia în contextul anumitor creații artistice actuale. Înainte de toate reamintim că termenul de readymade tratează despre un obiect banal extras din cotidian, scos din învelișul funcțional, investit cu un plus de semnificații și recontextualizat în urma unei contribuții estetice a artistului. Acest lucru a generat o permanentă chestionare a statutului operei de artă, unde definitorii nu mai sunt categoriile estetice, ci o cunoaștere adecvată a istoriei artei și al cadrului său teoretic. Aici aș reformula la modul aforistic spusele lui Danto⁷ în felul următor: acolo unde ochiul nu percepe, mintea va pricepe. Cu alte cuvinte, arta a fost repusă în serviciul gândirii și visul lui Duchamp s-a împlinit. În maniera aceasta, plasându-ne pe tărâmul problematic al artei, în fața unor noi interpretări ale obiectului, vom ieși mai câștigați... nu și câștigători. Crezând de cuvântă că mulajul teoretic amintit corespunde întregii

clase de produse artistice care utilizează readymade-ul, vom fi victima falsei credințe. Este ca și cum am crede că statul în picioare lângă un scaun ar fi mai puțin obositor. Așadar, de-a lungul efortului nostru de reactualizare a unei optici deja consacrate în cadrul unor creații ale artei recente, vom întâmpina neîndoielnic dificultăți de înaintare. Dacă fie din comoditate, fie din obișnuință ne vom mulțumi doar cu explicațiile moștenite, riscăm uneori să fim predispuși *inexplicărilor* personale. De pildă, putem întâlni nelămuriri atunci când încercăm să justificăm decizia unor artiști de a utiliza în creațiile lor tehnici din domeniul publicitar. Mai putem avea neclarități și în privința sprijinului inconsistent oferit supraviețuirii unei arte, în care readymade-ul este definit prin tehnic, provenită din țări cu o tehnologie deficitară, față de arta întâlnită în țări cu o tehnologie de vârf. Și astfel nedumerirea va culmina cu neputința noastră de a găsi legătura deja existentă dintre artă și realitatea socială.

Cu scopul de a depăși unele dintre obstacolele enunțate, am dori să exemplificăm și să analizăm câteva creații artistice realizate în Europa occidentală și în Balcani.

PainStation

Într-un prim exemplu avem un sistem electronic realizat de doi studenți din Köln, Tilman Reiff și Volker Morawe, în anul 2001, ca obiect al artei interactive. Este vorba de un dispozitiv care permite angajarea unor combatanți într-un duel prin controlare cu mâna dreaptă a unui joystick, în timp ce mâna stângă este lăsată pe o porțiune metalică numită Pain Execution Unit (PEU), situată în apropierea unui monitor. Pe toată durata jocului orice greșală comisă de unul dintre cei doi concurenți va fi penalizată cu un șoc

⁴ Poet și artist belgian (1924 - 1976)

⁵ Ruhrberg-Schneckeburger-Fricke-Honnef, *Art of the 20th century*, volumul II, Taschen, India, 2005, p. 534

⁶ Arthur C. Danto, „The Artworld”, *The Journal of philosophy*, Vol. 61, No. 19, American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting (Oct. 15, 1964), p.576

⁷ *Ibidem*, p. 580

electric de intensitate redusă, provenit de la unitatea amintită. Chiar dacă regula jocului este foarte simplă, fiecare pierdere a mingii este resimțită fizic. Diferențele modalități de penalizare a participanților sunt reprezentate grafic prin apariția aleatorie pe monitorul dispozitivului a unui set de iconuri numit Pain Inflictor Symbols (PIS). O astfel de partidă va înceta odată cu ridicarea mâinii stângi a unuia dintre concurenți, iar abandonul unuia va însemna victoria celuilalt. Jocul, ale cărui reguli pot fi cunoscute instantaneu de către participanți la un prim contact vizual, are la bază tenisul și a fost creat în anul 1972 de către americanul Nolan Bushnell sub numele de Pong. Consola în care apare un astfel de joc a fost numită de către cei doi artiști germani PainStation.

Într-un articol intitulat *The electronic Brillo Box - An approach to interactive art through the writings of Arthur C. Danto*⁸, Pau Waelder analizează posibilitatea ca o consolă de joc să devină o creație artistică. Eseul a fost prezentat în cadrul simpozionului 'Arthur Danto and Contemporary Art', organizat la Murcia, Spania, în Decembrie 2003, suscitând chiar și interesul celebrului estetician american. Revenind la conținutul textului, observăm ca o dificultate rezultă din faptul că obiectul artistic este atât de mult înrudit cu o consolă oarecare, pentru a fi văzut drept artă. Cu scopul evitării oricăror confuzii între obiectele banale și cele artistice, autorul recurge la teoriile lui Danto, plasând PainStation în paradigma cutiilor de detergent Brillo realizate în 1968 de către Andy Warhol. Numai în măsura respectării anumitor criterii un obiect banal poate fi transfigurat în zona artisticului. Spre exemplu, avem contextul a cărui importanță este considerabilă. Adăugăm că lucrarea în

discuție a fost expusă la festivalul de artă electronică – Ars Electronica, ținut în 2002, la Linz. Cadrul instituțional în care este expus un obiect îi nuanțează transfigurarea, distanțarea de banal. Pe de altă parte, recontextualizarea este posibilă grație unui conținut sau a unei metafore, în care un obiect capătă o „aură” semantică, devenind o reprezentare de sine. Mai mult decât atât, ceea ce diferențiază consola expusă de un joc video disponibil în magazinele de specialitate ar fi câteva trăsături particulare precum: absența unui dispozitiv pentru colectarea monedelor, prezența unei grafici situată sub nivelul tehnologiei actuale, atașarea unei porțiuni generatoare de mici șocuri electrice, care penalizează greșelile jucătorilor.

Autorul mai consemnează că titlul acestei creații i-a atras în mod deosebit atenția. Motivul ar fi asemănarea izbitoare a acestuia cu numele renumitei console de jocuri PlayStation, calambur care agăța privirea oricărui vizitator. Pe de altă parte, exponatul, fiind o mostră a artei interactive, expedia publicul în situația de a interacționa în calitate de jucător, constituind, prin urmare, unul dintre marile puncte de atracție ale festivalului.

În urma succesului răsunător Reiff și Morawe au creat o consolă asemănătoare versiunii originale cu scopul comercializării. Însă, pentru o mai bună integrare pe piața produselor de acest gen, câteva trăsături au fost modificate cum ar fi transformarea capacității punitive într-un element ajustabil și atașarea unui colector de monede.

Încercarea artiștilor germani de a păstra majoritatea caracteristicilor consolei originale în versiunea secundă este dată, mai presus de toate, de faptul că reddenumirea dispozitivului s-a format prin simpla adăugare a cifrei doi la denumirea inițială, rezultând PainStation2. Până la urmă, asigurarea continuității dorită de

⁸ www.fursr.com/docs/e-brillo_en.pdf

cei doi artiști nu a fost posibilă din cauza unui conflict cu renumita companie Sony, privind legalitatea numelui. De această dată, dispozitivul a fost botezat la cerere, i s-a spus *The Agonizer*. Aici apare următoarea întrebare: la ce distanță se va afla versiunea comercializată de ceea ce era considerat a fi artă? Răspunsul este că împreună cu autorul vom pune nedumeriți palma cozoroc la frunte, constatând că nu mai există nicio înrudire cu artisticul. La acest nivel toate caracteristicile care confereau dispozitivului electronic statutul de „reprezentare a jocului video” sunt șterse. Pasul următor ar fi să ne reamintim câteva dintre aceste caracteristici enumerate în paragrafele precedente și nuanțate de către Waelder în încheierea articolului său: simplitatea jocului utilizat, penalizarea fizică a jucătorilor și calamburul ironic construit ca o aluzie la numele celebrelor console de jocuri.

Toate punctele înșirate au ca prim efect o critică virulentă îndreptată împotriva industriei jocurilor. În plus, s-a demonstrat faptul că PainStation poate fi catalogat drept paradigmă a artei interactive.

La o recitare a textului observăm că ceea ce de la bun început nu scapă privirii autorului, scapă, în schimb, analizei sale: numele exponatului. Inițial proiectul se numea „Enhanced Dueling Artifact”. Ei bine, pe tot parcursul textului nu găsim nicio explicație referitoare la abandonarea primei denumiri în favoarea celei oficiale. Cu alte cuvinte, în lipsa unei astfel de treceri, ar mai fi fost posibilă o critică cu un impact asemănător celei finale? Se pare că artiștii germani au prețuit atât de mult acest aspect, încât au recurs la utilizarea cunoscutului procedeu publicitar al *deturnării*, reușind astfel să păstreze mesajul sub semnul evidenței. Folosirea unui concept deja existent care poate fi recunoscut cu ușurință „acumu-

lează deci binefacerile familiarității, proximității și pe cele ale perplexității.”⁹ În cazul de față, adoptarea unui concept gata-făcut pentru a fi utilizat în cadrul exprimării artistice are rolul de a apropia sub raportul înțelegerii grupuri diferite de receptori, dispunându-i astfel într-un orizont comun. Așadar, atașarea la un obiect readymade (dispozitivul electronic) a unui *concept readymade* (PainStation) este făcută cu scopul de a îndrepta privirea de la deget către direcția arătata. Cu acest prilej, vă invit să priviți, începând de acum, conceptul readymade ca pe un obiect absent din câmpul perceptiv, prezent doar înaintea minții, asemenea obiectului invizibil al lui Alberto Giacometti¹⁰.

Măsura adoptată facilitează atât transmiterea clară a unor mesaje unui public lipsit de o cunoaștere temeinică a teoriilor artei, cât și captarea directă de către acesta a semnificațiilor vehiculate în absența unei medieri teoretice. În felul ăsta putem vorbi de o artă fără intermediari, unde există un public și un artist. Asemenea jocului Pong, regula descifrării este deja conținută în opera de artă. Mergând pe aceeași linie, putem identifica un nou tip de artă ale cărei creații sunt auto-explicative (self-explanatory artworks): *Pong art*. Trebuie însă amintită existența unei condiții minime la nivelul interpretării ce presupune deținerea de către interpret a unor cunoștințe asupra contextului socio-istoric vizat de către artist.

Revenind la o altă omitere întâlnită în articolul lui Pau Waelder, vom readuce în discuție importanța contextului. Deși este obținut prin intermediul unei tehnici publicitare, conceptul readymade este

⁹ Michele Jouve, *Comunicarea. Publicitate și relații publice*, traducere de Gabriela Pistol, Polirom, Iași, 2005, p. 174

¹⁰ Ruhrberg-Schneckeburger-Fricke-Honnef, *Art of the 20th century*, volumul II, Taschen, India, 2005, p. 465

strâns legat de contextul artei și neutru față de cel comercial. Însă, introdus în cel de-al doilea, ar arăta precum un brand nou supus legilor vechi ale concurenței. Ceea ce face din conceptul readymade un brand vulnerabil este tocmai necesitatea supunerii în fața unor reguli străine ce țin de un context impropriu.

Aș dori ca sfârșitul acestei părți a lucrării de față să dezbateze cu următoarea remarcă: dacă prin obiectul readymade se petrece, în termenii lui Danto, o transfigurare a banalului, atunci datorită aceleiași (obiect) alăturat conceptului readymade este posibilă o *transfigurare a banalizării* – adică o readucere în văzul comunității a unui fenomen social prin intermediul criticii și al problematizării. Prin urmare, PainStation este în egală măsură pentru Pong art ceea ce deja reprezintă pentru interactive art: o paradigmă.

Pain+Food=Souvenir

Într-un alt articol intitulat „*The readymade and the question of the fabrication of objects and subjects*”¹¹, autoarea Suzana Milevska¹² analizează piedicile pe care artiștii est-europeni le au vis-à-vis de tendința crescândă a occidentalilor de a apela la noua tehnologie. În susținerea acestei teze sunt aduse mai multe exemple de proiecte artistice realizate în Macedonia.

În 2000, la Skopje, Igor Tosevski a folosit 23 de kilograme de documente originale provenite de la O.N.U. - Comitetul pentru Drepturile Omului. Prin suspendarea de tavan a unor documente împreună cu titlul sugestiv: „23 Kilos Human Rights”, artistul critică sistemul birocratic al instituțiilor internaționale

pentru drepturile omului, punând la îndoială eficacitatea acestora.

Un alt exemplu ar fi proiectul lui Ismet Ramicevic care a pornit în lucrarea sa de la valul imens de refugiați în Macedonia din cauza intervenției NATO. Elementele principale ale expoziției au fost niște farfurii în centrul cărora erau figurile resemnate ale refugiaților, afectate de experiența tragică a războiului. Denumirea proiectului „Pain+Food=Souvenir” obținută, de asemenea, prin procedeul deturnării (i.e. de la binecunoscuta formulă X+Y=LOVE) a reușit să capteze atenția publicului, făcându-și astfel cunoscută critica. După cum vedem, și acest exemplu face parte din paradigma PainStation, unde întâlnim atât un obiect readymade cât și un concept readymade care participă în mod simbiotic la transmiterea mesajului critic.

Afirmația Suzanei Milevska conform căreia tehnologicul nu ar fi modalitatea cea mai potrivită prin care s-ar exprima artiștii balcanici accentuează criza formelor de exprimare artistică. Însă în încheierea articolului autoarea adaugă că deși mijlocul cel mai pertinent folosit de către artiștii balcanici nu este readymade-ul la modul tehnologic, este readymade-ul „în termeni de conținut” (in terms of the content).

În cele din urmă, rezultatul încercării de anulare a discrepanței dintre arta vestică și cea estică pe linia tehnologicului este liniștitor, însă insuficient. În măsura în care vom accepta, pe lângă altele, definiția revizuită a readymade-ului alături de noul tip de artă cărui îi aparține, în care legătura puternică dintre concept și tehnic rămâne în slujba unei critici a realității, va rezulta o reconciliere vizibilă la nivelul mijloacelor de exprimare artistică.

¹¹www.encyclopedia.com/doc/1G176560787.html

¹² Curator și critic de artă, cu studii în istoria artei la Universitatea din Skopje și în filosofie și istoria artei și arhitecturii la „Universitatea Central Europeană” din Praga

Concluzie

În expunerea prezentă am arătat faptul că nu se impune o cunoaștere a teoriilor artei pentru a înțelege sublinierea artistică a unor fenomene sociale. Ne-am referit la *Pong art* ca despre un nou tip de artă ale cărui creații artistice sunt auto-explicative, datorită utilizării readymade-ului în maniera în care a fost redefinit și a faptului că pe lângă obiecte sunt chestionate și fenomene cu un impact social semnificativ.

Atâta vreme cât importanța alarmantă a diverselor fenomene care afectează în mod direct comunitatea umană va fi în continuare neglijată, expunerea lor artistică va fi una de natură să elimine orice barieră în receptarea directă a mesajului, să lumineze calea către o înțelegere nemijlocită.

În încheiere fie spus, odată cu *Pong art*, arta și-a pierdut castitatea și o critică viabilă este construită în serviciul comunității.