



## 4. Filosofia artei ca joc

**Profesor: Constantin Aslam**

**Asistent: Cornel-Florin Moraru**

**@UNArte din București, 2017**

*Pieter Bruegel the Elder, Children's Games (1560)*

# Teoria artei ca joc și filosofia modernă

- Ideea de „joc” apare în gândirea despre artă în Modernitate încă de la Immanuel Kant, pentru care plăcerea estetică comunicată prin judecata de gust provine dintr-un „joc liber al imaginației și intelectului” (Imm. Kant, *Critica facultății de judecare*).
- Teoria estetică a lui Immanuel Kant nu este însă considerată o teorie propriu-zisă a artei deoarece filosoful german nu este preocupat de statutul ontologic al operei de artă, ci de **modul în care judecățile estetice se formează în interiorul subiectului, pornind de la sentimentul de plăcere și neplăcere.**
- Teoria artei care joc este dezvoltată în secolul XX și apare concomitent la doi gânditori radical diferiți: **Ludwig Wittgenstein** și **Johan Huizinga**.

# Ideea de joc și filosofia interbelică

- Ideea de joc a jucat un rol foarte important pentru cultura europeană interbelică, dând naștere unor teorii foarte importante în domenii științifice radical diferite, precum:

- **Logica**
- **Istoria ideilor**
- **Filosofia Artei**
- **Matematica**
- **Economia**
- **Politica**
- **Biologia**
- **Psihologia**

*Deși teoriile jocului din toate aceste domenii folosesc presupoziii teoretice diferite, în fiecare caz în parte avem de-a face cu o încercare de depășire a limitelor teoretice ale gândirii moderne cu ajutorul conceptului de joc.*

**Teoria artei ca joc** este o teorie apărută în postmodernitate care își propune definirea operei de artă în afara coordonatelor conceptuale moderne ale expresiei, imitației și reprezentării.



# Cultura umană ca joc

- Din perspectiva antropologiei și a istoriei culturii, întreaga cultură umană, cu toate domeniile sale (literatura, artele, filosofia etc.), își are originea în conceptul de joc.
- Principalul teoretician al culturii ca joc, Johan Huizinga, arată în cartea sa *Homo Ludens* cum a apărut cultura umană *ca joc*, nu doar *din joc*.
- Faptul că Johan Huizinga gândește cultura **ca joc** înseamnă că toate formele culturii au o **structură ludică** ce implică un set de trăsături specifice jocului:

Viața socială își capătă veșmântul cu forme superbiologice, care îi conferă o valoare superioară, în chip de jocuri(...) Această aserțiune nu trebuie înțeleasă așadar în sensul că jocul se permută sau se preface în cultură, ci mai degrabă în sensul că, în fazele ei originare, cultura are caracterul unui joc.

(Huizinga, *Homo Ludens*, p. 99)

# Structura Ludică a culturii


- Structura ludică a culturii se revelează în următoarele trăsături esențiale:
  1. **Caracterul „gratuit”** – jocul este o „acțiune liberă”, făcută din plăcere, nu din necesitate.
  2. **Caracterul izolator** – orice joc propune o lume autonomă, a căror sensuri sunt diferite de cele ale vieții cotidiene.
  3. **Caracter agonal** – în însăși ideea jocului este cuprinsă ideea de „competiție”
  4. **Caracterul ordonator** – jocul creează o ordine proprie
- Pornind de la cele patru trăsături esențiale ale jocului putem gândi și o serie de **trăsături secundare ale jocului**:
  1. **Repetabilitatea** - jocul poate fi repetat într-un număr potențial infinit de ipostaze.
  2. **Spațialitate consacrată** – jocul implică un spațiu aparte, diferit de spațiul profan al lumii cotidiene.
  3. **Factor estetic** – creând ordine, jocul creează și plăcere



Adunând mai mulți jucători în competiție pentru o miză comună, jocul creează o **comunitate**.

# Caracterul ludic a artei și imaginația

- Arta, ca formă de manifestare a culturii umane, prezintă toate trăsăturile generale ale jocului pe care le-am prezentat în slide-ul anterior.
- Caracterul ludic al operei de artă se revelează în funcția esențială jucată de imaginație în procesul artistic.



Prin imaginație, omul face din întreaga lume spațiul său de joc deoarece întreaga realitate este supusă „jocului liber” al reprezentării și expresiei în imaginație.

**„Imaginația se naște ca închipuire”** (Huizinga, 219), ca trecere a realității într-un „spațiu de joc mental”. Arta, în orice formă a ei, este o mărturie a naturii ludice a omului.

# Conștiință estetică și hermeneutica operei de artă


- Teoria artei ca joc, în forma în care apare la **Johan Huizinga**, este dezvoltată și rafinată de filosoful german **Hans-Georg Gadamer**, care gândește o **teorie hermeneutică a operei de artă**, pornind de la analiza trăsăturilor esențiale ale jocului.
- **Gadamer** pornește analiza sa de la un paradox prezent în chiar sistemul modern al artelor frumoase:

Privită din perspectiva operei de artă, esența artei va trebui căutată în procesul de creație și în conceptul de geniu. Privită însă din perspectiva experienței estetice, felul de a fi al operei de artă este dictat de gust.

Pentru a ocoli acest paradox, trebuie să trecem dincolo de ideea abstractă a **conștiinței estetice**, care operează în mod atemporal.

# Conștiința estetică și gândirea modernă despre artă

- Gadamer arată că ideea de **conștiință estetică**, așa cum a fost ea gândită în Modernitate, este o **idee abstractă**.
- Opera de artă este gândită în mod tradițional ca **un obiect real ce se prezintă în fața unei conștiințe estetice pure**.
- O astfel de gândire introduce o dihotomie între **conștiința estetică** și **obiectul estetic**, care nu se poate susține în condițiile experienței estetice concrete.
- Se întâmplă astfel deoarece experiența estetică este a unui **om în carne și oase**, nu a unui **subiect abstract**.



„Panteonul artei nu este doar o prezență atemporală care se înfățișează conștiinței estetice pure, ci fapta unui spirit ce se adună și se grupează istoric” (H.-G. Gadamer, *Adevăr și metodă*, p. 82)



# Jocul ca proces medial

- Deși pleacă de la trăsăturile jocului puse în lumină de Johan Huizinga, Gadamer dezvoltă conceptul de joc din perspectivă ontologică => **Gadamer nu este interesat de jocul ca activitate concretă a omului, ci de ființa jocului ca atare.**
- Din perspectivă ontologică, jocul are o existență independentă de jucători => **Jocul ca atare, cu regulile sale, există chiar și dacă nimeni nu îl joacă**



**Caracter medial = primatul jocului față de cel care joacă**

Caracterul medial al jocului se referă și la faptul că jocul absoarbe jucătorii, astfel încât fiecare dintre ei se înțelege pe sine din perspectiva acestui joc. => **Jocul conduce la o anumită cunoaștere de sine, gândită ca „reprezentare de sine însuși” (Gadamer, *Adevăr și metodă*, p. 89)**

# Proces medial și metamorfozare în plăsmuire


- Oferind jucătorului o „reprezentare de sine însuși”, jocul coboară în lumea cotidiană, rămânând totodată deasupra acesteia, ca idee ce are primat în fața jucătorilor.
- Acest caracter oscilant – real și totodată ideal – pe care jocul îl dobândește atunci când este jucat este numit de H.-G. Gadamer **metamorfozare în plăsmuire**.

Ideea de **metamorfozare în plăsmuire** dă seama de diferența dintre o piesă de teatru și diversele sale reprezentații scenice sau dintre un motiv artistic și diversele opere de artă ce-l reprezintă.

Prin **metamorfozarea în plăsmuire** sau, cum mai este numită de Gadamer, **metamorfozarea în produs**, opera de artă devine **spectacol** – ea se deschide către un public și este supusă diverselor interpretări

# Ludwig Wittgenstein – Arta ca joc de limbaj

- În anul 1938, an în care Johan Huizinga publica *Homo Ludens*, Ludwig Wittgenstein ținea niște prelegeri de estetică unui grup restrâns de oameni, în care gândea arta ca joc.
- Fiind un filosof în special preocupat de filosofia limbajului și logică, Wittgenstein a gândit **arta din perspectiva jocurilor de limbaj**.
- Ideea de **joc de limbaj** implică faptul că noi nu avem un **înțeles unic** pentru cuvântul artă, ci sensul cuvântului „artă” nu poate fi determinat decât în **contexte concrete de utilizare**.
- Acest lucru implică faptul că înțelesul cuvântului artă este format prin jocuri de limbaj diferite în diverse contexte concrete și istorice.



A înțelege arta înseamnă a înțelege „gramatica” jocurilor de limbaj privitoare la artă, care apar în diversele epoci istorice

# Concluzii finale

- Ideea de „joc” este una dintre **ideile fundamentale ale secolului XX**, asupra căreia s-au aplecat gânditori din diverse domenii ale științelor exacte și umaniste de la matematică până la artă.
- Teoria artei ca joc este una dintre **principalele teorii despre artă din contemporaneitate**, care a apărut la jumătatea secolului XX la gânditori precum Johan Huizinga, Ludwig Wittgenstein și Hans-Georg Gadamer.
- Teoria artei ca joc are mai multe variante ideea de „joc” fiind înțeleasă pe rând ca „joc cultural” (Huizinga), „joc de limbaj”(Wittgenstein) sau „joc ontologic” (Gadamer).