

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI**

DOMENIUL: ARTE VIZUALE

TEZĂ DE DOCTORAT

**DE LA DESENUL-CONCEPT,
PRIN DESENUL-ACTIVITATE,
LA DESENUL-OBIECT**

coordonator științific:
prof. univ. dr. CRISTIAN-ROBERT VELESCU

doctorand:
DUMITRU GURJII

2022

CUPRINS

I. Imagine și limbaj în creația artistică

Introducere (2)

1.1 Imagine Primordială, imagine naturală, imagine artificială (5)

1.1.1 Considerații asupra limbajului natural (5)

1.1.2 Considerații asupra limbajului artificial (13)

1.1.3 Considerații asupra actului imaginativ (16)

1.1.3.1 Manierismul, un model imaginativ (52)

1.1.4 Imagine primordială (56)

1.2 Condiția *a priori* și *a posteriori* a imaginilor naturale și artificiale (77)

1.3 Considerații asupra percepției senzoriale și a rolului acesteia în actul creației artistice (94)

1.4 Considerații asupra evoluției modelelor de practică artistică. În căutarea propriului model de practică artistică (108)

II. DESENUL-CONCEPT

2.1 Desenul ca model și metodă în cunoașterea și expresia artistică (121)

2.2 De la Ideea platoniciană, la desenul renașcentist (136)

2.3 Desenul în manierism (143)

2.4 Desenul perspectival, un desen-concept (155)

2.4.1 Picturile lui Leonardo rămase în stare de eboșă.

„Închinarea Magilor” și „Sfântul Ieronim” (174)

III. DESENUL ALEATORIU

Hazardul și rolul acestuia în procesul creației artistice

- 3.1 Aspecte ale hazardului în cuprinsul actului creator (188)
- 3.2 Principiul aleatoriului în desenul-concept. Algoritmi imateriali sistematizați (199)
 - 3.2.1 Arta mimetică și principiul aleatoriului. Problema materiei în gândirea lui Plotin (199)
 - 3.2.2 Suprarealismul, un model de creație artistică întemeiat pe puterile hazardului
Principiul aleatoriului aplicat unor procese ale subconștientului și inconștientului (201)
 - 3.2.3 Readymade-ul și șansa de a găsi obiecte.
Principiul aleatoriului sistematizat potrivit gândirii logice (206)
 - 3.2.4 Hans Arp. Principiul aleatoriului sistematizat potrivit indicațiilor intuiției afective (210)
- 3.3 Aleatoriul în desenul-activitate – algoritmi concreți sistematizați
Timpul în creația artistică (214)
 - 3.3.1 Principiul aleatoriului în pictura chineză a secolului al VIII-lea și în arta occidentală a secolului al XX-lea. Ink Wang și Jackson Pollock (214)
 - 3.3.2 Marcel Duchamp și *Stopajele etalon*. Gravitația ca forță relativizantă (227)

IV. DESENUL-ACTIVITATE

Prolegomene (233)

- 4.1 Aspecte de natură gnoseologică în gestul artistic. Actul intelectual și cel corporal ca „frați siamezi” (241)
 - 4.1.1 Activitatea și experiența ca forme ale cunoașterii și expresiei artistice (241)
 - 4.1.2 John Dewey, *Arta ca experiență* (247)
- 4.2 Desenul-activitate, un produs al experienței cotidiene (252)
 - 4.2.1 Germenii acționismului și ai conceptualismului (252)
 - 4.2.2 Desenul-activitate perceput ca rod al intelectului: Fluxus – Beuys și Spoerri (257)
 - 4.2.3 Experiența cotidiană și nevoia de reiterare metodică a principiilor originar-primitive de expresie (264)
- 4.3 O analogie între fenomenul șamanic din societățile tradiționale și viața artistică a societății moderne (268)
 - 4.3.1 Arta aplicată și scopul magic al creativității (268)

- 4.3.2 Creația artistică percepută ca ritual șamanic (273)
- 4.3.3 „Conserve” (imagini) fenomenale (278)
- 4.4 Acționismul românesc antedecembrist. Ștefan Bertalan și Ion Grigorescu (282)

V. DESENUL-OBIECT

Prolegomene (290)

- 5.1 Tabloul artistului și toba șamanului (296)
- 5.2 Obiectul suprarealist. Funcția conotativă și cea denotativă în avangardism (308)
 - 5.2.1 Funcția conotativă a imaginii avangardiste. Symbolism psihologic, fantezii și visare. Obiectul suprarealist absurd (308)
 - 5.2.2 Funcția denotativă a imaginii avangardiste. Symbolism natural, reverie și sacru Obiectul suprarealist arhetipal (313)
- 5.3 Metaarta duchampiană. Un „elogiu” apofatic adus vanității (316)

VI. Considerații asupra unor proiecte personale: de la desenul-concept, prin desenul-activitate, la desenul obiect

- 6.1 O perspectivă asupra propriilor desene (324)
- 6.2 Atelierul perceput ca șantier – o experiență proprie.
Cotidianul, generator al desenului (328)
- 6.3 O serie de desene-obiect realizate din beton și oțel (334)
- 6.4 „ECOUI”, o expoziție personală (342)
- 6.5 „CELEBRARE_SFÂRȘIT DE VIS”, o acțiune artistică (350)

Cuvânt-înainte

După cum reiese din titlu – De la desenul-concept, prin desenul-activitate la desenul-obiect - teza are drept subiect al său desenul. Am tratat desenul ca pe o facultate a minții deschisă cunoașterii și creației. Cuvântul „desen” se substituie sintagmei „act de creație artistică”. Plecând de la presupuziția că desenul este fundamental în orice formă de cunoaștere și creație (artistică sau nu), i-am identificat acestuia trei niveluri pe care se manifestă, de la un nivel imaterial, la unul fenomenologic și în cele din urmă, ca o necesitate, la un nivel material: „desenul-concept”, „desenul-activitate” și „desenul-obiect”. Hazardul, înțeles ca principiu necesar în actul creației artistice, intervine la toate nivelurile desenului, motiv pentru care i s-a acordat un capitol distinct în teza de față. Desenul-concept și desenul-obiect se aseamănă cu două oglinzi care reflectă într-un context fenomenologic ecouri ale imaginii primordiale, dar și ale opusului acesteia, căreia le-am putea spune „imagine finală”, sau „de ultim ordin” (termenii sunt inventați de autorul prezentelor considerații). Concepțiile și ideile tezei se întemeiază pe concluziile unor proiecte artistice care au presupus realizarea unor lucrări pe care le-am denumit „desene-obiecte”. Aceste desene-obiect, realizate pentru prima dată în 2015, presupun o abordare experimentală a gestului mental și corporal în actul creației artistice.

Teza e structurată pe șase capitole. Primul și ultimul sunt concepute într-o cheie subiectivă, pe căile gândirii intuitive, specifică practicii artistice. În sprijinul unui atare tip de gândire, m-am referit la unele lucrări și concepții ale unor savanți și artiști, aparținând de multă vreme deja panteonului gândirii și creației artistice.

Problemele cercetării de față au fost așezate pe fundalul unor concepții personale, specifice practicii și gândirii artistice contemporane. În cuprinsul tezei, acestea au fost verificate (puse la încercare) prin raportarea lor la idei și concepte proprii gândirii teoretice din domeniul istoriei artelor și al studiilor vizuale. Prezenta teză nu are pretenția de a defini arta și actul creator, ci reprezintă mai degrabă o încercare de înțelegere la nivel teoretic semnificațiile pe care practica artistică pură, înțeleasă ca meșteșug le poartă. Concluziile pe care nu le consider nicidecum finale ar trebui să servească drept îndrumar propriului act creator, proiectat în viitor.

Fiind vorba de un doctorat profesional, mi-am permis să trec prin filtrul gândirii științifice, denotative, concepții și idei artistice extrase din propria practică artistică. Cred că fără o prelucrare teoretică într-un context academic, practica artistică riscă să rămână în umbră, iar practicianul să își vadă fragilizat demersul, acesta din urmă fiind supus presiunilor hazardului și ale empiricului.

Rezumat

I. Imagini și limbaj în creația artistică.

Capitolul e construit pe baza unor considerații proprii gândirii și practicii artistice. Sunt amintite concepțiile și lucrările unor savanți precum cele ale dr. Carl Gustav Jung, Mircea Eliade, ale filosofilor, I. Kant, H. Bergson, R. Descartes, Maurice Marleau-Ponty, cele ale filosofului și lingvistului Wilhelm von Humboldt, istoricilor de artă Alois Riegel, Erwin Panofsky, Victor Ieronim Stoichiță, ale artistei și teoreticienei Suzie Gablik, dar și ale altora. Am considerat necesară deschiderea tezei mele cu probleme legate de imagine, imaginare și limbaj în actul creației artistice.

Plecând de la distincția dintre natural și artificial, am împărțit atât limbajul cât și imaginile în cele două categorii ale artificialului și naturalului. Substanța acestui capitol nu are pretenția de a oferi definiții sau de a descrie limbajul specific creației artistice. Problema e atât de complexă încât e aproape cu neputință a surprinde la nivel teoretic condiția limbajului artistic. Cu modestia de rigoare, aceste concepții legate de limbaj și imagini artistice sunt rodul unui discurs meta-artistic pe care l-am căutat în unele dintre lucrările mele și pe care o perioadă le-am numit „desene-cercetare”.

Disciplinele de atelier „studiu după natură” și „compoziție” implică pentru student în mod de la sine înțeles obiectivele de însușire a unui limbaj natural și respectiv dezvoltarea unui limbaj artistic personal, artificial. Constat că distincția dintre artificial și natural este problematică pentru că în fapt nimeni nu operează separat cu cele două domenii. Consider totuși că această distincție e necesară sau utilă cel puțin în practica artistică, aceasta pentru a asigura o raportare eficientă a practicianului la semnificația propriului act de creație artistică.

Un subcapitol tratează actul de a imagina prin desen cu ajutorul tuturor simțurilor, al facultăților mintale și al capacităților motorii. Capitolul se încheie prin observația că la început de secol XX eliberarea spiritului creator individual a condus către diversificarea și aprofundarea metodelor de creație artistică, dar și către criza unui model universal, ce ar governa creația artistică.

II. DESENUL - CONCEPT

Capitolul al II-lea debutează cu propunerea de a aborda desenul ca element primordial în actul creației artistice. Orice creație artistică poate fi asimilată unui desen, fie că vorbim de o sculptură, de o pictură, de un performance, de o instalație, etc.

În cuprinsul capitolului sunt marcate câteva momente din istoria artei, acelea în care dimensiunea conceptuală a desenului a fost considerată drept precumpănitoare în actul creației artistice. În lucrarea „Idea”, operă a istoricului de artă Erwin Panofsky, s-a încercat punerea în lumină a modului în care ideea – înțeleasă în sensul ei platonician – poate căpăta expresie formală prin gestul artistic intelectual și corporal. Prin scrierile și concepțiile unor artiști precum Giorgio Vasari, Leonardo, sau Giovanni Paolo Lomazzo și Federico Zuccari, în Renaștere și apoi în manierism, desenului i s-a atribuit o dimensiune intelectuală. Zuccari pune desenul („*disegno*”) în chiar inima actului de creație. Desenul este pentru el însemnul divin pe care îl purtăm în noi înșine noi („*disegno = segno di dio in noi*”). Desenul este pentru Zuccari „un al doilea soare al cosmosului”, „un al doilea spirit universal, dătător de viață și de hrană”, „o a doua natură creatoare”.

Radicalizarea ideii de a concepe actul artistic ca pe un act intelectual în detrimentul gestului manual (corporal) s-a produs însă mult mai târziu. Gestul devine nimic altceva decât vehicul al expresiei artistice plăsmuită la nivel conceptual. Am în vedere mișcarea cunoscută sub sintagma „artă conceptuală”, apărută în anii '60 ai secolului trecut, al cărui exponent de frunte a fost Joseph Kosuth. Este amintit și Marcel Duchamp, precursor al Artei Conceptuale, cel care a ridiculizat importanța gestului manual în actul creației artistice prin producerea readymade-urilor și a unei serii de lucrări considerate de el a fi „anti-artă” sau „a-artă”.

A doua parte a capitolului e dedicată desenului perspectiv, considerat a fi o adevărată expresie conceptuală. Analiza științifică a fenomenului optic a condus în Renaștere către un sistem generativ de concepere a imaginii plastice. Sistemul perspectival a devenit un adevărat ansamblu de simboluri, generator al conturilor vizibile și invizibile din tablourile lui Leonardo, „Închinarea Magilor” și „Sfântul Ieronim”.

Ipotezele din cuprinsul acestui capitol presupun că expresia artistică capătă formă deja în spirit, în intelect, chiar dacă o acțiune corporală este necesară, în spatele acesteia aflându-se o acumulare considerabilă de experiențe. Evident, așa cum între idee și formă nu poate exista o separare definitivă, fapt remarcat de Panofsky, tot așa, nici actul artistic nu poate fi imaginat ca fiind exclusiv conceptual, sau, dimpotrivă exclusiv gestual (corporal), rezultat al unor acțiuni

fără fond ideatic. Există o legătură între desenul-concept și desenul-activitate, iar prin aceste sintagme propun diferențierea a două căi prin care se poate ajunge la expresia artistică.

Desenul-activitate e tratat într-un capitol separat, al IV-lea, dar nu înainte de a trece prin problema hazardului în actul creației artistice, o problemă care i-a preocupat pe artiștii occidentali la început de secol XX.

III. DESENUL ALEATORIU

Hazardul și rolul acestuia în procesul creației artistice.

Al treilea capitol, intitulat „Desenul aleatoriu. Hazardul și rolul acestuia în procesul creației artistice”, propune abordarea hazardului, a șanseii, a aleatoriului ca fiind principii necesare în actul creator. Ideile dezvoltate în acest capitol pleacă de la ipoteza că aleatoriul intervine în context fenomenologic și că acesta conferă diversitate formelor naturale și posibilitatea expresiilor individuale de creație.

Potrivit gândirii plotiniene, aleatoriul sau hazardul intervin atunci când printr-o anumită acțiune naturală sau umană, materia este supusă matricei ideatice, în încercarea de a se obține o expresie formală, concretă a unei idei. Hazardul intervine acolo unde materia nu e capabilă să preia întocmai forma ideii și produce așa-zisele „imperfecțiuni”, aceasta întrucât se presupune că ele nu coincid cu matricea imaterială a ideii.

În creația artistică, hazardul intervine atât la nivelul desenului-concept (ca act mintal) cât și la nivelul desenului-activitate. Urmărind această stare de fapt, capitolul se structurează în două părți care analizează rolul hazardului în procesul creației artistice pe cele două nivele ale desenului, deja amintite.

Semnificația hazardului în cuprinsul desenului-concept este analizată prin prisma concepțiilor și creațiilor lui Marcel Duchamp și Hans Arp. Duchamp abordează problema hazardului în chip obiectiv, științific, în vreme ce Hans Arp abordează același hazard dintr-o perspectivă afectivă, spirituală. Iată ce afirmă artistul alsacian, devenit parte a grupului de creație dadaist de la Cabaretul Voltaire din Zürich: „*Șansa mi-a deschis percepții și perspective spirituale imediate. Intuiția m-a determinat să cinstesc legea întâmplării ca fiind cea mai înaltă și profundă dintre legi, legea care se ridică din temelii.*” Tot într-o dimensiune conceptuală au abordat și suprarealiștii problema șanseii, a hazardului în procesul de creație artistică. Amintesc

aici ceea ce Breton numea „automatism”, „joc suprarealist” și „șansa obiectivă” – formule prin care este generat obiectul suprarealist.

În dimensiunea desenului-activitate, rolul aleatorului în procesul de creație artistică este analizat în pictura chineză a secolului al VIII-lea, făcându-se referiri la creația lui Ink Wang, și în arta occidentală a secolului al XX-lea, cu o analiză a picturii gestuale a lui Jackson Pollock, dar și a celor 3 *stopaje etalon* ale lui Marcel Duchamp.

IV. DESENUL-ACTIVITATE

În cel de-al IV-lea capitol, dedicat desenului-activitate, este evocată necesitatea acțiunii și a experienței în cunoașterea și expresia artistică. Totodată este analizată legătura indisolubilă dintre gest și intelect, dintre acțiune, materie și diagrama conceptuală a modului în care acestea coexistă în spirit sub o formă simbolică imaterială.

Sunt amintite conceptele de *vita activa* și *vita contemplativa*, în jurul cărora gravitează concepțiile autoarei Hannah Arendt, în a sa „The Human Condition” (*Condiția umană*). Plecând de la ideea că omul modern a pierdut caracterul spiritual al vieții sale active (*travaliu, muncă și acțiune*), se constată că i-a fost afectată viața contemplativă (*vita contemplativa*). Această pierdere spirituală a fost un subiect important în creația artistică a lui Joseph Beuys, dar și în concepțiile curentului Fluxus. Cu această ocazie în cuprinsul tezei inițiez o dezbatere asupra semnificațiilor spirituale ale experiențelor din cotidian. Cotidianul este identificat în acest capitol ca fiind un generator al desenului-activitate și deci al unui conținut de semnificații spirituale posibil spre a fi accesat prin creația artistică.

În ideea exaltării unei vieți spirituale în cuprinsul existenței cotidiene prin mijlocirea unei atitudini artistice, propun o analogie între artă și șamanism. Ritualul șamanic este identificat ca fiind un posibil model de urmat în creația artistică contemporană, atunci când aceasta urmărește un obiectiv spiritual și social. Se arată tot în acest capitol că în artă, acționismul recurge la metode care pot fi comparate cu cele șamanice.

Recursul la viața spirituală a societăților tradiționale în care se practica șamanismul se face în ideea că arta și cultura modernă sunt lipsite de un model universal, care să poată fi urmat. Așadar, o întoarcere la practici spirituale de viață considerate originare, nealterate de succesiunea marilor civilizații, poate fi eficientă în încercarea de a resuscita caracterul spiritual al practicii artistice și al vieții cotidiene.

În dimensiunea desenului-activitate lucrările de artă sunt considerate a fi „înregistrări”, „conserve fenomenale” ale unor acțiuni de creație artistică. Ele reproduc în mod simbolic acele acțiuni prin faptul că în structura lor sunt codificate semnificațiile originare intenționate în actul de creație artistică.

În încheierea capitolului este menționat acționismul românesc antedecembrist, prin creațiile artiștilor Ștefan Bertalan și Ion Grigorescu. La Ștefan Bertalan se constată un desen-activitate izvorât din intelect, construit după diagrame conceptuale, iar la Ion Grigorescu, se remarcă geneza semnificațiilor de natură spirituală ce își află izvorul în acțiunea de natură corporală, proprie artistului.

V. DESENUL-OBIECT

Al V-lea capitol, „Desenul-obiect”, tratează problema creației artistice în dimensiunile sale concrete, sub forma unui artefact care există în sânul naturii ca urmare a voinței umane. Acest obiect conține în chip simbolic semnificația actului intelectual și corporal al creatorului său, iar contemplatorului îi revine misiunea de a crea din nou amintitul „artefact”, în mod simbolic, desigur, urmând același traseu pe care, la timpul său, creatorul-artist l-a urmat.

Numesc „desene-obiect” acele lucrări de artă care au o structură plenară și din al căror proces de elaborare fac parte „desenul-concept”, „desenul-activitate” și „principiul desenului-aleatoriu”. Sintagma „desen-obiect” a apărut ca urmare a interesului în a desena altfel decât în sensul convențional. Am extrapolat sensul convențional al desenului, corelându-i semnificațiile la activități cotidiene și procese intelectuale considerate în mod obișnuit ca nefiind artistice. Am încercat o implementare a actului de a desena în viața cotidiană. Ca pe un experiment, mi-am propus la un moment dat ca orice activitate personală din cotidian să fie tratată ca și cum ar fi un gest de creație artistică, un desen, fapt pe care, în epocă manieristă, Zuccari l-a sesizat deja, identificându-l conceptului de „*disegno interno*”. Obiectele rezultate din aceste activități le consider desene-obiect. Am procedat la acest act experimental în preajma lui 2012, fiind convins că desenul poate avea drept scop conferirea unei dimensiuni spirituale vieții. Tocmai această posibilitate e cea care mi-a îndrumat concepțiile și practica artistică. Cel puțin aceasta a fost năzuința mea.

Capitolul debutează prin identificarea discursurilor metaartistice, în care creația artistică devenită obiect e asimilată tobei șamanului. Preluând idei din „Instaurarea tabloului”, cartea semnată de Victor Ieronim Stoichiță, am în vedere „starea de a fi obiect”, proprie creației

artistice. Mă refer cu precumpănire la observațiile lui Stoichiță privitoare la seria de lucrări „Vanitas” și la lucrarea „Reversul unui tablou”, operă a pictorului flamand Cornelius Norbertus Gijsbrechts. Comparația trasată între opera de artă și toba șamanului este ilustrată și prin exemplul lui Vassily Kandisky, cel care pare a fi translat conceptele șamanice în propria-i creație. Tablourile sale pot fi interpretate prin raportare la ritualul, la obiectele și la recuzita șamanilor.

Tot aici sunt analizate tipurile de obiecte suprarealiste împărțite în două categorii: „obiectul suprarealist arhetipal”- extras dintr-un simbolism natural, din reverie și sacru, și „obiectul suprarealist absurd” extras din simbolism psihologic, din dimensiunea oniricului, la care ființa umană participă.

VI. Considerații asupra unor proiecte personale: de la desenul-concept, prin desenul-activitate, la desenul obiect

Ultimul captiol, dedicat propriei creații, pune în lumină începuturile preocupărilor personale pentru a obiectualiza desenul, a trata actul de creație artistică în funcție de contextul spațial în care se desfășoară, în funcție de acțiunile întreprinse și în funcție de materialele folosite.

Un subcapitol se oprește asupra proiectului artistic personal prezentat la momentul absolvirii studiilor de masterat. Este vorba despre o serie de desene-obiect realizate din beton, bare de oțel și materiale specifice domeniului construcțiilor, care au fost realizate pe șantierul propriei locuințe în preajma lui 2012.

Ultimile două subcapitole sunt dedicate unei expoziții personale susținută în 2019 și unei acțiuni artistice întreprinsă în 2021, sub forma unui performance și a unei instalații prezentate într-un spațiu expozițional, totul fiind dublat de o intervenție în spațiul public.

Cuvinte cheie

Imagine, limbaj, natural, artificial, arhetipal, primordial, ultimordial, percepție, model, ecou, natură, *a priori*, *a posteriori*, om, mintal, psihic, conștient, subconștient, manifestare, fenomenologie, creație, artefact, senzorial, simț, pluralitate, metodă.

Desen, concept, mintal, artă, contemporană, *disgeno*, *interno*, *esterno*, ideea, platoniciană, plotiniană, manierism, renaștere, perspectiv, fenomen, optic, simbol.

Hazard, aleatoriu, șansă, algoritm, sistem, generativ, materie, suprarealism, readymade, intuiție, pictura, chineză, gestuală, ritm, alternanță, metru, stopaje, etalon.

Desen, activitate, acțiune, contemplativ, activ, viața, spiritual, criza, modernitate, cunoaștere, expresie, idealism, experiență, acționism, conceptualism, cotidian, primitivism, original, tradiționalism, șamanism, ritual, extaz, transcendere.

Obiect, tablou, tobă, vanitas, suprarealism, conotativ, denotativ, metarta, duchampian.

Atelier, experiment, șantier, cotidian, desene-obiect, expoziție, proiect, performance.