

Fenomenologie, teatru și reprezentare

1. Geniusas, Saulius. „Prolegomena to a phenomenology of mind-wandering“

Phenomenology and the Cognitive Sciences (2024) 23:329–348, <https://doi.org/10.1007/s11097-022-09866-y>

William James a folosit termenul german *Zerstreuung* (absența minții) pentru a desemna starea de conștiință confuză în lipsa unei alte descrieri pertinente pentru „actul prezent în prim planul conștiinței fără a avea intenționalitate“. Geniusas respinge definițiile lui Thomas Metzinger (un mod de gândire neperceptiv), Zachary Irving (atenție neghidată) și Fabian Dorsch (gândire dezunificată), ca fiind prea permissive. Problema delimitării zonei conștientizării active este principalul motiv pentru care Geniusas consideră că perspectiva psihologizantă de „gândire independentă de un scop anume și independentă de un stimul specific“ trebuie analizată fenomenologic. Fără a fi o formă de gândire spontană, conceptul de *a-lăsa-mintea-să-rătăcească* („mind-wondering“), analizat prin metoda variației eidetice, poate fi definit ca secvență temporală extinsă a unei intenționalități non-tematice involuntare – spre deosebire de *Zerstreuung* –, fără efort și nedezvoltată temporal, ghidată de un interes non-primar, care prezintă obiectul intențional într-o manieră accidentală, unilaterală, cu secvențialitate, dar fără unitate tematică. Conceptul se diferențiază astfel de *cufundarea-în-gândurile-proprii* și de *meditație*, dar și de *visarea-cu-ochii-deschiși*, prin absența voinței și atenției. Geniusas oferă și o imagine plastică: dacă *visarea-cu-ochii-deschiși* ar fi un roman, *a-lăsa-mintea-să-rătăcească* ar fi un haiku. Apar două mize ale cercetării: de a demonstra că se poate întemeia o gândire care să nu fie dependentă de limbaj și faptul că implicarea noastră în lume se bazează pe experiența pasivă. Pasivitatea nu este doar fundal pentru activitatea conștientă, ci o co-intenție non tematică ce însoțește direct actul conștientizării (Husserl). Astfel, *a-lăsa-mintea-să-rătăcească* implică activarea și a planului secund, și a planului prim, iar prin jocul între ele (ceva din fundal trece în prim plan doar pentru a fi fundal la rândul său) cele două planuri devin nediferențiate. Pre-predicativul husserlian permite o lărgire metodologică a autogenerării primatului conștient prin prezența unei forțe slabe, o afectare a ego-ului fără a-l copleși, un interes slab în obiectual. Geniusas acordă o importanță sporită acestei caracteristici de forță slabă a preeminenței, care, ciclic, scade pentru a permite ridicarea unei alte tendințe ș.a.m.d. Avem în acest caz expresia unei percepții secundare și absența unei

atenției primare. Concluzia autorului este că orice tip de *lăsare-a-minții-să-rătăcească* este o meta-conștientizare, asemănătoare *visării-cu-ochii-deschiși*, de la care împrumută subiectul activ al ego-ul, fără a fi și necesar, ci doar ca perspectivă, și tinzând să devină o subspecie a *visării-cu-ochii-deschiși* (în lipsa supravegherii regizorale), dar fără a-și pierde caracteristica de atribut prim al gândirii și având funcție de explorare de bază a lumii, de testare adaptativă la stimuli, expunând posibilități actualizabile.

2. Kelly, Molly. „Estrangement, epochē, and performance: Bertolt Brecht’s *Verfremdungseffekt* and a phenomenology of spectatorship“.

Continental Philosophy Review (2020) 53:419–431, <https://doi.org/10.1007/s11007-020-09507-8>

Brecht și-a dorit să creeze o nouă formă de interacțiune teatrală, adaptată spectatorului modern, prin schimbarea experienței de percepție a actului artistic. Kelly utilizează fenomenologia genetică a lui Husserl pentru a arăta cum Brecht încearcă prin *Verfremdungseffekt* (efectul de distanțare) să suspende preconcepțiile audienței referitoare la ce ar trebui să semnifice experiența teatrală și să îndemne la reflecție critică. Într-o primă secțiune, Kelly examinează substratul ideologic marxist al lui Brecht (teatrul burghez) și aduce în atenție contextul socio-politic al vremii. Influențat de lecturile sale din Marx, Brecht consideră că arta trebuie să dea naștere unei noi suprastructuri ideologice și de conștientizare a clasei sociale (și a relațiilor de bază economice) – Brecht îl vede pe Marx singurul său spectator. În această linie ideologică, Brecht se împotrivesc funcției de bun de consum a reprezentării artistice (în special opera și teatrul epic), plăcerea fiind secundară observației critice. Teatrul are un rol eliberator, iar eliberarea se poate face prin de-familiarizare, prin alienarea spectatorului față de așteptările sale (idee de sorginte hegeliană). În lectură husserliană, prin analiză genetică, experimentele teatrale ale lui Brecht au capacitatea de a perturba rutina proceselor perceptive, dând naștere unor noi sensuri, prin alienare, negație și dezorientare (pe care Brecht le împrumută de la teatrul chinezesc). Așa cum percepția noastră asupra obiectelor presupune posibilități de experiență, presupune o unificare a ceea ce am perceput prin simțuri și ceea ce urmează sau am avea capacitatea de a percepe dacă am acționa în acest sens, în același fel actul de a fi spectator al unei reprezentări artistice presupune o anticipare activă a unei împliniri, a unor așteptări care pot fi perturbate prin contradicții. Rolul negațional al contradicțiilor, asemenea dezamăgirii pe care o avem atunci când așteptarea noastră privind un predicat este înșelată de experiență, se

transpune în teatrul brechtian ca o trezire critică a spectatorului. Kelly asociază teoria disruptivă a lui Viktor Shklovsky (formalismul rus) cu metoda de înstrăinare la Brecht și cu *epochē*-ul husserlian, ca dezorientare fenomenologică. La Brecht, spectatorul este îndemnat să interogheze datele simțurilor și să nu se piardă într-un eu generic, estetic contemplativ. Auditoriul are capacitate creativă, de generator activ de interpretare.

3. Grammatikopoulou, Christina. Cap. „Breathing Art. Art as an Encompassing and Participatory Experience“.

Museums in a Digital Culture, Amsterdam University Press, 2016, pp. 41-56

Concepția contemporană despre artă este indisolubil legată de participarea receptorului. Nu mai există obiect de artă „sanctificat“, ci participare la un ritual de percepție, arta ca experiență. Rolul curatorului de depozitar al experienței artistice este provocat de arta care se consumă, iar muzeul capătă statut de laborator și de teatru al experienței. Artă este un rezultat al acțiunii artistului, publicului și al tehnologiei utilizate. Artiștii aduși în discuție de către autoare, Char Davies, George Khut, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau și Thecla Schiphorst, propun un limbaj corporal al mișcării în care comunicarea se face intuitiv și perceptiv. Corpul devine centrul experienței, trecând dincolo de perspectiva clasică a „recipientului“ acțiunilor ordonate de către minte. Analizând arta interactivă, Grammatikopoulou folosește unitatea dintre subiect și obiect, corp și minte din fenomenologia lui Merleau-Ponty: percepția este o implicare activă a corpului cu mediul său (corpul trăit). Gândirea și acțiunea fizică subsecventă sunt inseparabile, gestul devenind integrat în acțiune, iar intenția și rezultatul fiind un întreg. Aceeași abordare se regăsește și în filosofia orientală, în care unitatea dintre minte și trup este experimentată prin concentrarea asupra respirației, similară, conform autoarei (și destul de simplist), metodologiei fenomenologice. Davies a creat un mediu osmotic (1995) în care publicul (numiți *imersanți*) navighează spațiul creator cu mici schimbări de poziție a propriilor trupuri și cu modificări ale ritmului de respirație, o casă a unui peisaj virtual mobil însoțit de muzică. Spațiul însuși se modifică în funcție de reacția fizică a participantului, devenind un spațiu de auto-reflecție și de multiplicitate a stărilor mentale. Khut folosește tehnologia de *biofeedback* și translatează ritmul cardiac și alți markeri interni în reprezentare vizuală și auditivă (*Cardiomorphologies v.2*, 2005). Sommerer și Mignonneau reactivează comunicarea la nivel senzorial prin conceperea unui mecanism prin care ritmul

respirației și mecanismului unei persoane este transmis ca stimul luminos (comunicare non-verbală). Schiphorst se axează pe arta performativă capabilă să decodeze gesturile umane prin utilizarea tehnologiilor asociate corporalității, respectiv ceasurile inteligente purtate de către mai multe persoane dintr-un grup, prin sincronicitatea între participanți (*Exhale*, 2007). Conceptul de laborator propus de Grammatikopoulou pentru a descrie noul tip de spațiu curatorial al artei „consumate“ poate fi un mijloc prin care să se elimine cu succes distanța dintre modurile tradiționale de percepție și experiența artistică.

4. Camp, Pannill. Cap. „Ocular Anatomy, Chiasm, and Theatre Architecture as a Material Phenomenology in Early Modern Europe“.

Anatomy Live. Performance and the Operating Theatre, Amsterdam University Press, 2008, pp. 129-146

Arhitectura teatrelor dă naștere, prin avanscenă, *proscenium*, unei relații similare cu cea a liniei de orizont dintre spațiul intern și cel extern fenomenologic. Teatrul culturii vestice, începând cu clădirea Teatro Farnese din Parma în 1619, a urmat gradul de complexitate a descoperirilor din domeniul opticii, punând în centru relația dintre lucru ca obiect perceptiv și funcția vizuală ca spațiu mediator. Această mediere a făcut posibilă crearea de cunoaștere (*connaissance*) ca nouă modalitate de relaționare cu lumea: în același timp suveran și subjugat, agent al unei infinite potențialități de informare și finitudine empirică (Foucault). Camp consideră că istoria arhitecturală teatrală a urmat această nevoie epistemologică duală, deschidere și limită (Teatrul Memoriei al lui Giulio Camillo de la începutul sec. XVI fiind un exemplu primar de „fereastră“ a sufletului și trupului, a „omului interior“). Forma oculară anatomică a fost tratată proiectată pe scenă prin linia vizuală a spectatorului, care deformează obiectele în funcție de perspectivă (efectul de *camera obscura* al lui Johannes Kepler). Suprafața emisferică a interiorului ochiului uman, forma sa geometrică, a fost transpusă în proporțiile arhitecturale ale scenei, ca proiecție a modului în care percepem contururile aparente. Ochiul devine măsura lucrurilor (Descartes). În practică, teatrul din Besançon al lui Claude-Nicolas Ledoux, deschis în 1784, este o reprezentare directă a proprietăților optice ale corpului uman, Ledoux teoretizând faptul că arcul proscenium permite contopirea între obiectul perceput și obiectul perceptibil. Cadrul ferestrei nu este menit să despartă, ci să unească, să deschidă interiorul, fiind un arc biomorfic și isomorfic. Camp face o legătură directă între *avant-scène* ca spațiu teatral de reprezentare artistică și *archi-scène*, spațiu de lucru temporal

fenomenologic în accepțiunea lui Derrida. „Subiectivitatea absolută a lui Husserl este întotdeauna infiltrată de o negativitate de care depinde pentru a se separa de empiric“ (p. 142). *Difference* este un concept arhitectonic teatral, ocular, care diferențiază și unește un chiasm, interior exterior, existent nonexistent, constitutiv și neconstitutiv, ca spațiu pur și continuu, însă neidentificabil cu sine. Camp consideră, convingător, că există o convergență între fenomenologie și arhitectura teatrală (oculară). Chiasmul este contopirea între lumină și obiectul privit, fluxul ca o condiție a alterității.

5. Geniusas, Saulius. „Between Phenomenology and Hermeneutics: Paul Ricoeur's Philosophy of Imagination“

Human Studies, Summer 2015, Vol. 38, No. 2 (Summer 2015), pp. 223-241

Genusas observă un paradox fundamental în structura imaginației: imaginația este cea care permite subiectului să fugă de realitatea socio-culturală, dar în același timp imaginația este cea care constituie însăși această realitate socio-culturală. Autorul consideră că Paul Ricoeur este singurul filosof care a găsit o soluție la paradox prin studiul său asupra imaginației poetice. Există o frică de imaginație ce derivă din paradoxul irealității, spune Geniusas. Pe de o parte din capacitatea inocentă de a reprezenta obiecte inexistente sau absente, ceea ce conduce la un sentiment de profundă libertate (periculos pentru cenzor), pe de alta din atributul de constructivitate al imaginației, de reconstituire a unei lumi coerente, care se cere manifestată în realitate (asemenea unei stări de vis actualizate). Cu această a doua caracteristică, imaginația nu mai este inocentă, ci *constitutivă*. Pot fi complementare cele două tendințe contradictorii ale imaginației, de a fugi de lume și de a construi o lume? Aceeași problemă a întâmpinat-o și Husserl, în al său paradox al subiectivității: partea subiectivă a lumii înghite întreaga lume și, astfel, se înghite pe sine. Răspunsurile venite de la Sartre și Castoriadis subliniază tendința constitutivă. Încercând să rezolve paradoxul prin imaginația productivă, Ricoeur, consideră Geniusas, a dat naștere unei noi dihotomii: între imaginația productivă și cea reproductivă. Modelul reproductiv este atașat doar tendinței utopice, neputând fi reproduse decât experiențe pe care subiectul le-a observat deja în lumea reală. Urmând pașii lui Aristotel și Kant, Ricoeur caută o întemeiere hermeneutică alternativă, a imaginației poetice, care juxtapune nimicul *absenței* și nimicul *non-existenței*. Obiectele imaginației ca replici ale realității înseamnă absență; ca ficțiuni, înseamnă non-existență, nemanifestabil. Apelând la funcția dialectică a limbajului, putem privi imaginile ca împliniri intuitive care acompaniază metafora limbajului.

Limbajul poate fi metaforic doar pentru că este însoțit de o capacitate productivă a imaginației, fără ca imaginația să se bazeze întotdeauna pe limbaj, capabilă să genereze imagini „libere“ și imagini „captive“. Pentru a înțelege o metaforă trebuie văzut înțelesul păstrând în același timp un sens original de lipsit de înțeles. Un prim pas pe care l-a făcut Ricœur a fost al unui *epoché* al realului. Un al doilea pas este cel de re-descriere ca fecunditate a imaginației. Dar, consideră Geniussas, existența pre-predicativelor subminează capacitatea de redescrisere a realității, având un fundament suplimentar. Metafora nu este, astfel, ultimul fundament al imaginației productive, având-o deja constituită în instrumentul cu care o percepem, pre-predicativul; metafora devine astfel doar o figură particulară a imaginației productive. Prezentarea pre-predicativă este cea care ridică subiectul experienței din realitatea simplă, cu o mișcare ca de pendul, prin trecerea de la starea utopică la cea constitutivă și invers. O astfel de analiză pune două probleme: cea a congruenței între hermeneutică și fenomenologie și, prin primatul pre-predicativului, redeschiderea întrebării fenomenologiei clasice privind natura și limitele percepției, prin raportare la memorie, anticipare, fantezie și imaginea-conștientă.

6. Oxman, Elena. „Sensing the Image: Roland Barthes and the Affect of the Visual“

SubStance , 2010, Vol. 39, No. 2, Issue 122 (2010), pp. 71-90

Scrierile târzii ale lui Roland Barthes se concentrează pe spațiul în care imaginea scapă semnificației, *punctum*-ul fotografiei și „înțelesul obtuz“ al cinematografului (spațiu care poate fi văzut, dar nu și descris), cumva în contradicție cu încercările sale anterioare de demitologizare a imaginii. Urmându-l pe Nietzsche, Barthes critică „voința de adevăr“ pe care semiologia și-o arogă ca știință și refuză noțiunea de *metodă*, în care ar exista un „drum drept“ (*chemin droit*) al gândirii. Se poate ajunge la cunoașterea unui particular nu prin metodă, ci privind cultura ca un rezultat al forțelor inițiate, dar îmblânzite de către gândire, un joc între cunoaștere (*savoir*) și gust (*saveur*). Oxman susține faptul că în scrierile sale despre film și cinematografie Barthes folosește acest joc al forței gândirii pentru a întemeia un câmp al afectelor, al „valorii-emoționale“ (*emotion-valeur*), ce nu se subsumează limbajului semiologiei și devine un câmp evaluator. Fiind de „această-parte-a-lingii“ (*en deça de langue*), imaginea capătă un atribut traumatic care lucrează împotriva mitologizării, a conotației, loc în care se dezvoltă și teoria *punctum*-ului ca opus *studium*-ului cultural. Arta și originalitatea se situează în zona semnificațiilor incerte, a semnelor frânte, fără a pleca complet din aria inteligibilului, dar cu o

suspendare a înțelesului. În acest sens, Barthes cere un „semioclasm“, o excavare și distrugere a proiectului de dezvăluire a înțelesului latent pentru a fisura însăși reprezentarea înțelesului. Se coagulează astfel un nivel nou al imaginii, planul „înțelesului obtuz“, în contradicție cu înțelesul evident. Dacă analizăm cele două aspecte ale înțelegerii, cel informativ și cel al semnificației, vedem că înțelegerea este insuficientă, dezamăgește. Înțelesul obtuz este cel care poate fi văzut, dar nu și numit și care erupe în *afectivitate ca evaluare*, act fundamental în sens critic nietzschenian, ca erupere a unui punct de vedere în discurs, o dorință (*desire*). Înțelesul obtuz cere existența unui noi tip de limbaj, în care nu se mai decodează, ci se evaluează emoțional. Totuși, *punctum*-ul, ca „ador acest lucru“, nu este suficient, ci trebuie însoțit de opusul său, „nu ador acest lucru“. O ordine paradoxală care reiese prin Timp și noemă, prin „acest lucru care a fost“, pură reprezentare, flux omogen de imagini, repertoriul a ceea ce trăim, în care puterea este a duratei. Refuzând să semnificăm dogmatic, permitem existența unui „câmp orb“ (*hors-champ*) care este atât în interiorul imaginii, cât și în exteriorul său, absent și prezent, sensul care așteaptă să fie descoperit, o posibilitate dincolo de dat; dimensiunea utopică a imaginii.

7. Pearce, Howard D. „Stage as Mirror: Tom Stoppard's Travesties“

MLN, Vol. 94, No. 5, Comparative Literature (Dec., 1979), pp. 1139-1158

Oglinda ca diferență și identitate reflectă toposul epistemologic al teatrului, viața și visul, realul și imaginația, în care visul din vis devine jocul din joc. Reprezentarea pe scenă este semn al lipsei unui spațiu univoc. Viața însăși este multiplicitate și contradicție, iar teatrul are rolul de a atrage atenția asupra formelor existenței pe care le luăm de-a gata și de a întoarce reflecția asupra noastră, în interior. Pearce pleacă de la arta ca mimesis platoniciană pentru a ajunge la oglindă ca ființare-la-îndemână, în exemplificare felului în care metafora poartă dar și trece dincolo de această dualitate a diferenței și identității, ca gând autentic ce rezistă tentației de abstractizare dihotomică aparență-realitate, vis-realitate, scenă-lume. Adevărul, spune Heidegger, este ceea ce apare, iar aparența nu trebuie să fie opusă realității. Privirea-ambientală are primatul interacțiunii cu obiectele care pot servi interesului pragmatic, iar oglinda ca structură vizuală a realității nu reflectă obiecte aleatorii, ci pe cele care îndeplinesc funcții. O primă funcție este cea de a aduce în prezență ceva absent (asemenea unui telescop sau microscop). *Travesties*, piesa de teatru scrisă de Tom Stoppard, exemplifică (asemenea lui *Ulise*

de James Joyce) felul în care metafora oglinzii ca imitare (*mimesis*) a lumii este limitată; prin oglindire nu primim doar simple obiecte reflectate, ci relații pe care le recunoaștem, pe care le interpretăm, care provoacă Dasein-ul. Oglinda este cea care cere să ne facem apariția și fără de care nu putem să ne realizăm complet; aduce absentul în prezență, iar în prezența aceasta reprezintă structura lumii. Faptul-de-a-fi-în-lume presupune subiectul și obiectul, însă poziția interpretului în interiorul lumii permite oglinzii să aibă o funcție metaforică relațională, prin capacitatea ontologică de a înțelege ființa din interiorul ființei, ca o structură complexă de referențialități.

8. Kozel, Susan. „The Diabolical Strategy of Mimesis: Luce Irigaray's Reading of Maurice Merleau-Ponty“

Hypatia, Summer, 1996, Vol. 11, No. 3 (Summer, 1996), pp. 114-129

Kozel analizează cartea *An Ethics of Sexual Difference* scrisă de Luce Irigaray în comparație cu textele târzii ale lui Merleau-Ponty considerând că legătura dintre cei doi se face la nivelul întrepătunderii între vizibil și invizibil. Atunci când Irigaray folosește termenul de *mimeticism*, nu se referă la simpla capacitate de a reproduce în artă o lume, ci la felul în care mimesis-ul ajunge dincolo de reprezentare, la o strategie de filosofare și de a trăi (așa cum Nietzsche spune că arta înseamnă a trăi). În contextul diferenței sexuale, mimesis-ul este adoptarea unei tactici filosofice prin care să se dărâme stereotipurile codului etic masculin și al discursului masculin în genere. Astfel este posibilă o dezvăluire a ceea ce a rămas ascuns, neinclus în discurs, invizibilul. Având, în structura patriarhală, rolul unui *celălalt*, femeia are atribut de oglindire care reflectă, în cheie psihanalitică, proiecțiile exterioare masculine (masculinitatea care își reîntemeiază puterea). Pentru a avea rol terapeutic, procesul analitic trebuie să permită femeii să ocupe, temporar, poziția inconștientă a psihicului masculin. În lectura lui Irigaray, *Vizibilul și invizibilul* lui Merleau-Ponty sprijină perspectiva unei filosofii orientate spre un scop, filosofia ca strategie și punct de schimbare, care se întoarce la momentul original al experienței prediscursive. Disjuncția dintre cei doi filosofi se află însă în noțiunea de diferență sexuală (*sexual difference*) în context filosofic (strategia mimetică). Având o tensiune între *Același* și *Celălalt*, reluarea textelor filosofice printr-o lectură directă și una indirectă permite interacțiunea ambelor părți și integrarea într-un sine unitar, terapeutic (lacanian), lucru pe care, spune Irigaray, Merleau-Ponty nu este dispus să îl facă deoarece

întrepătrunderea (*entrelacs*) dintre forțe devine doar o confruntare fixă. Kozel consideră că această abordare este greșită și conduce la o caricaturizare a termenilor lui Merleau-Ponty, mimesisul pierzând puterea de a deschide noi spații. Diferența sexuală descrisă ca o conversație dinamică ce este capabilă să producă schimbarea între două părți polarizează în loc să unească, prin apariția unui mecanism de control autoritar, „diabolic“.

9. Gallagher, Shaun & Lindgren, Robb. „Enactive Metaphors: Learning Through Full-Body Engagement“

Educational Psychology Review, September 2015, Vol. 27, No. 3, Special Issue: *Mind Your Body: the Essential Role of Body Movements in Children's Learning* (September 2015), pp. 391-404

Spre deosebire de „metaforele statice“, care au rol de suport al unui înțeles, de relevare directă, „metaforele scenice“ implică angajamentul cu înțelesul pe care îl corelează, cheamă la acțiune din partea interpretului și se definesc doar în momentul împlinirii, asemenea jocului unui copil sau cel scenic al unui actor. Această punere în act presupune și o corporalizare, un proces de întrupare activă care are rol cognitiv, de îmbogățire a sensurilor, de augmentare a cunoașterii. Conceptul de metaforă scenică (*enactive metaphor*) își are originea în fenomenologia lui Merleau-Ponty și în pragmatismul lui John Dewey și are în vedere relația dintre stimulii senzoriali și coordonarea senzoriomotoare, în care mișcarea are primat asupra calității senzației. Enactivismul cognitiv implică o preconfigurare a intenționalității de către structura acțiunii și existența unui set de interacțiuni dinamice între minte și trup, în care afectivitatea și intersubiectivitatea modelează felul în care interacționăm cu exteriorul. Lakoff și Johnson susțin că întruchiparea (*embodiment*) stă la baza constituirii metaforelor. Prin aceste gesturi primare de situare spațială, echilibru, postură, etc. se ajunge la „imagini-schemă“, la metafore și la dezvoltarea conceptelor abstracte, inclusiv a relațiilor sociale (prin contopire semantică – *blending* – între spații de înțeles). Gallagher și Lindgren subliniază atributul informațional al metaforei scenice prin capacitatea educativă a jocul simulat, un joc simbolic care surprinde la nivel primar asemănările (*resemblances*) și accesibilitățile (*affordances*) din obiecte (teoria *see-in*) care, la rândul lor, motivează acțiunea. Această simulare, pretindere a ceva, presupune acționarea-ca-și-cum, *a vedea ceva ca altceva*, o proiecție imaginativă, sursă a unei interpretări. A vedea accesibilități în obiecte nu necesită reprezentări exacte, ci o perspectivă dincolo de atributele fizice sau fizic-relaționale, prin posibilități de interacțiune și

poziționarea față de respectivul obiect ca deja proiectat într-o astfel de potențială acțiune. Cum percepția este încărcată cu înțeles și naște o așteptare (Merleau-Ponty), mișcarea mea corporală este relativă la posibile acțiuni pe care le pot duce la îndeplinire prin propriile abilități, așa cum se petrece în jocul actorului (un joc simulat sofisticat). Autorii eseului consideră că acest mecanism motric poate sta la baza unui nou tip de suport educativ, în care metafora scenică are rol de transmitere (fizică sau prin realitatea virtuală) de informație capabilă de a fi percepută cognitiv în procesul de învățare.

10. Embree, Lester. „The Phenomenology of Representational Awareness“

Human Studies, 1992, Vol. 15, No. 4 (1992), pp. 301-311

Susținând necesitatea păstrării fundamentului transcendent, Embree chestionează conștientizarea reprezentatională (*representational awareness*) în cheie fenomenologică folosind conceptele de *proces intenționat* (Cairn) și *obiect așa cum se prezintă el însuși* (Gurwitsch). Procesul intenționat presupune pozitivitatea convingerilor, evaluarea obiectualului și dispoziția ca attribute ale caracteristicilor culturale, cele care dau naștere „înțelesului“ (diferit de semnificația cuvintelor). Atunci când din obiect este eliminat procesul intenționat, rămânem doar cu o conștientizare a prezenței obiectului, o conștientizare reprezentatională compusă din trei elemente: percepție, reamintire și așteptări (în funcție de prezența obiectului în prezent, trecut sau viitor). În reprezentational, Embree definește trei subspecii: conștientizarea lingvistică (care include un obiect real ce poartă o semnificație), conștientizarea pictorială (care include o similaritate între exprimare și obiectul exprimat) și conștientizarea indicațională (prin care recunoaștem ce reprezintă o indicație, însă fără a semăna cu obiectele pentru care stau, spre deosebire de descriere). Această conștientizare este parte atât a consumării, cât și a producerii reprezentărilor, funcționând pentru conștientizarea lingvistică și cea pictorială (fiind artefactibilizabile), dar nu și pentru conștientizarea indicațională (care nu este artefactibilizabilă). Indicațiile nu pot fi învățate, ci sunt evidențiate și necesită validare permanentă, ceea ce, epistemologic, presupune existența unei adecvări reprezentationale a obiectului (prin testarea cauzelor și efectelor). În căutarea adevărului, Embree arată importanța filosofiei arheologice, care trece dincolo de reprezentarea lingvistică, conceptuală și oferă

explicații, sensuri pe baza unor indicații, nu a unor descrieri – prin acest mecanism de conștientizare reprezentatională –, ale comportamentului uman arhaic.

11. Gadamer, Hans-Georg. „, Arta ca joc, simbol și sărbătoare“

Actualitatea frumosului, Editura Polirom, Iași, 2000, pp 63-126

În continuarea ideilor principale despre comprehensiune ca o fuziune dinamică a orizonturilor (*Adevăr și metodă*), Gadamer revine în acest eseu asupra conceptului de joc (*das Spiel*) ca punct privilegiat de accedere la înțeles prin participare, continuând cu o detaliere a conceptului de simbol, posibilitate de recunoaștere, și acordarea unei importanțe sporite sărbătorii ca manifestare a comunicării totale. Punctul de plecare este cel privitor la capacitatea artei de a dezvălui existența unui adevăr care se (re)construiește cu fiecare participare a interpretului la opera de artă, adevăr care nu există în afara acestui cerc, ci se prezintă, apare sub forma unui eveniment, a unei acțiuni de ieșire din ascundere, fără a fi vreodată complet actualizat. Jocul presupune implicare totală din partea subiectului față de obiectul jocului și față de regulile constitutive ale sale, ca o adunarea laolaltă în care obiectul își pierde calitatea obiectuală și (se) poate (în)ființa doar datorită existenței și implicării jucătorului, care, la rândul său, se schimbă, se îmbogățește în urma acestui eveniment. Amintind inclusiv de Bertolt Brecht și a sa cufundare în visul teatral, teoria despre joc a lui Gadamer insistă asupra „transformării distanțării privitorului într-o stare de afectare, ca participant la joc“ (p. 90), în care opera nu doar „există“, ci este anulată tocmai pentru că „este“ prezentă în participarea unui orizont nou, transformator. O piesă de teatru, ca exemplu specific de artă reproductivă, nu este un mimesis al unei idei obiective de reprezentare (intenția originară a autorului sau cea a actorilor, regizorului etc.), ci o experiență activă. Simbolul este cel care permite *ex-statis*-ul subiectului estetic prin promisiunea unei repetitivități care aduce noi sensuri, mai mult, mai îmbogățit, sugerând o completitudine niciodată posibil de atins. Prin capacitatea simbolului de a aduce în apariție înțelesul sub forma unei actualizări, arta este întotdeauna prezentatională, nu reprezentatională. Arta nu este o dezvăluire de sens, ci o ascundere de sens.

12. Sullivan, Shannon. „Domination and Dialogue in Merleau-Ponty's Phenomenology of Perception“

Hypatia, Vol. 12, No. 1 (Winter, 1997), pp. 1-19

Pentru Merleau-Ponty, obiectele sunt „absente“ înainte ca subiectul să le facă să „apară“ din acest fundal al existenței oferindu-le semnificație, oferindu-le viață și rost. Însă contribuția mea ca subiect este doar o jumătate din dialogul care se poartă între noemă și noesis și care creează o relație de reciprocitate: atât subiectul influențează obiectul prin conferirea de sens, extensie a intenționalității, cât și obiectul influențează subiectul cerându-i să execute anumite mișcări corporale, dând naștere la obiceiuri comportamentale. Însă cum ajungem la un consens intersubiectivist, evitând solipsismul, și de unde vine înțelesul pe care îl atribuim obiectului? Răspunsul lui Merleau-Ponty este proiecția, prin care un obiect sau o stare fizică devine un obiect cultural, proiecție venită de la un subiect care nu sunt eu. Modalitatea prin care realizăm această comunicare, transferul temporal de înțeles se face în cele din urmă prin corporalitate. Corpul este mediu privilegiat deoarece are atribut de anonimitate, un nivel de existență pre-personal, o comunalitate aproape indiferențiată între toate corpurile subiecților care face posibilă înțelegerea comunicării. În felul acesta, se poate spune că eu, personal, împărtășesc impersonal tuturor celorlalți corpul meu cu scopul de a comunica, ca o prelungire a propriei mele intenționalități, recunoscând alte intenționalități și coexistând dincolo de individualism. Sullivan consideră că în acest punct Merleau-Ponty se bazează excesiv pe existența unei lumi familiare și se poate ajunge la situația în care intenționalitățile mele sunt impediment pentru dialog, în loc de sursă a comunicării. Diferite culturi și diferite subiectivități pot genera, dar și interpreta gesturi corporale în chei diametral opuse, ajungând mai importante decât anonimitatea. Această anonimitate se bazează pe presupuziția (neîntemeiată, conform autoarei) a existenței unui „miez“ al umanității (Rațiunea, Mintea Universală, Ego Transdendental, pe care Merleau-Ponty îl transferă către corporalitate). Sullivan este de părere că existența acestui teren comun nu este un dat, ci este ceva ce trebuie construit conștient, o construire ipotetică comună a înțelesurilor ca invitație adresată celuilalt, nedominant, ci dialogal, în care corpul este „oferit“. Se ajunge la un joc în care lecturile mesajelor mele corporale sunt reinterpretate prin actul de interpretare de către interlocutor(i), revenind la mine cu noi înțelesuri, într-o mișcare circulară. Înțelesul devine, astfel, o intersubiectivitate în care lucrăm la construirea lumii și a sensurilor sale pornind de la diversitatea individuală.

13. Vanhoutte, K., Wynants, N. „Performing Phenomenology: Negotiating Presence in Intermedial Theatre“

Found Sci 16, 275–284 (2011). <https://doi.org/10.1007/s10699-010-9193-8>

Prin noile tehnologii disponibile, teatrul contemporan are posibilitatea de a concretiza noi forme de manifestare artistică, iar arta imersivă este un subiect care poate fi privit din perspectiva unei filosofii pragmatice, în care fenomenologia percepției și interacțiunea om-mașină redefinesc rolul corporalității. Autorii articolului dezbat implicațiile pe care le are reprezentarea intitulată *W (Double U)* a trupei CREW, în care doi spectatori poartă o cască prin care experimentează punctul de vedere al celuilalt, ei înșiși putându-se manifesta în timp real. Miza este o reontologizare a realului și virtualului într-o experiență unificatoare și un răspuns concret la aducerea pe scenă a tehnologiilor digitale, folosind atributul specific al teatralității, cel de coexistență simultană (în spațiu și timp) a actorului și spectatorului. Teatrul poate deveni un „hipermediu“, care încorporeze celelalte arte și media (Chapple și Kattenbelt) și care deconstruiește iluzia unei realități mijlocite, între actor și audiența sa. Folosind un echipament numit ecran omni-direcțional (ODV) care permite flux video multiplu (flux real plus sub-flux preînregistrat) și panoramic, trupa CREW poate interacționa cu spectatorii manevrând secvențe tactile și audio, stimulând activitatea fizică și cognitivă a receptorului într-o lume virtuală, dar percepută ca fiind proprie, reală. Intenția actorilor nu este însă cea de a crea impresia unei realități alternative, ci de a evidenția ambivalența ontologică prin senzații tactile reale. Suplimentar, CREW a introdus distanța fizică, în care un spectator se află în Mons, Belgia, altul în Barcelona, Spania, și fiecare vede perspectiva celuilalt, o relație corporală directă prin care experimentezi lumea prin intermediul tehnologiei (Ihde). Spectatorul trebuie, în acest caz, să reconstruiască realitatea pe baza unei stări confuze de privare a legăturii directe dintre simțuri și mișcare. Se evidențiază astfel dialectica unei prezențe corporale „aici“ (*here-body*) și „acolo“ (*out-there-body*) în care corpul care acționează, intenționalitatea subiectului trece dincolo de propriul corp, dincolo de o identificare unilaterală a imaginii-corp, către o negociere cognitivă, o ontologie „multistabilă“.

14. Hall, Edith. „Towards a Theory of Performance Reception“

Orice receptare a unui spectacol (*performance reception*) este în cele din urmă judecată prin comparație cu arta teatrală greco-romană, a modului clasic de interacțiune a actorului prin gesturi și voce, împreună cu sau fără instrumente muzicale, într-un context vizual specific (schema clasică este A joacă rolul lui B în fața lui C). Teoria receptării spectacolului, din perspectiva lui Hall, se concentrează asupra acestui aspect original, de situare în relația dinamică triumphiară, dincolo de felul în care textele sunt re-receptate academic, în privat sau reinterpretate în alte arte, dar nu și de felul în care scenariul a fost perceput ca istorie a unei lecturi, cu efecte în modalitatea de punere în formă ulterioară a respectivului scenariu. Hall dorește să meargă într-o direcție pronunțat marxistă, istoric relativistă; asemenea lui Pierre Vidal Naquet, puterea tragediei grecești derivă din capacitatea de a transcende istoricitatea tocmai prin faptul că permite interpretări radical diferite. Derrida ne spune că traducerea implică nașterea unei opere noi de artă, într-un proces de contaminare, și la fel se petrece și cu receptarea scenică a operelor antichității (prin excelență traduse în cadrul scenic). O adaptare, care niciodată nu este propriu-zis fidelă originalului, se manifestă printr-o dublă traducere: cea a textului și cea a spectacolului efectiv, care poartă în sine subiectivitatea tuturor persoanelor care pun textul în scenă prin acțiunile sale. Avem o „apropriere“ a piesei printr-un asalt al unui colectiv. Eric Bentley aduce în discuție voyeurismul implicit al teatrului, în care corpul actorului este în esență agresiv fizic (ca o extensie a gândurilor senzuale, încărcate de afectiv). Pentru teoria receptării spectacolului, calitatea somatică a teatrului înseamnă evidențierea unor indicii privind perspectiva epocii asupra corpului, sexualității, dorinței și suferinței. Puterea corporală a reprezentației este evidentă în „rolul“ actorului, care dă naștere unui mecanism de identificare a publicului cu acel mimesis care este mereu altul, generații succesive de noi identități, un chiasm care funcționează prin substituție de persoană, perpetuând un stereotip inițial subjugat istoric de o alteritate. De asemenea, expresia unei interpretări actricești lasă urme pe interpretările ulterioare, condiționează felul în care corpurile actorilor din viitor vor exprima rolul, la fel cum și spectatorii din viitor sunt influențați de audiența anterioară. Deoarece reprezentarea unei piese de teatru este efemeră (spre deosebire de alte tipuri de texte precum romanul sau poezia), este necesară o intermediere între istoria diacronică a textului suport și reconstrucția sincronică a intenției originale, în care sincronicitatea genealogică are primat, dar cu un „strat“ dens de înțeles suprapus peste cel original, identitarul prim. Însă reprezentarea este și amintire, lasă o impresie într-un conștient colectiv (asemenea conștiinței

istorice a lui Dilthey) și permite astfel o intersecție între colectiv și individual, într-un *psyche* experimentat de-a lungul unei prezențe afective orientată spre temporalitate. O perspectivă fenomenologică a mimesisului teatral argumentează faptul că receptarea spectacolului este cel mai important tip de receptare a operelor clasice pentru că dezvăluie valorile, temerile și aspirațiile societății care are în vedere respectiva interpretare scenică prin acțiunea unei „potențe“ politice, o putere ce se poate manifesta colectiv, istoric.

15. Eco, Umberto. „Innovation & Repetition: Between Modern & Postmodern Aesthetics“

Daedalus, Fall, 2005, Vol. 134, No. 4, 50 Years (Fall, 2005), pp. 191-207

Metafora ca inovație implică repetiția unui fond anterior la care face referință. Dacă în estetica modernă noutatea era cea care ducea la valoare artistică (o perspectivă a curentului romantic, care diferențiază între artele majore și cele minore, de „meșteșug“), pentru grecii antici același termen, *techne*, desemna și arta constructorului de corăbii, și pe cea a poetului. Ceea ce era apreciat ca „frumos“ folosea un token anterior care permitea corespondența cu un model. Eco dezbate capacitatea noilor media și a artelor considerate de masă de a aduce o evoluție artistică prin însăși iterația unei scheme. Conotația artistului se bazează pe capacitatea receptorului de a recunoaște (chiar și inconștient) un model pe care îl caută repetitiv; chiar repetitivitatea este cea care naște o valoare estetică consumată (seria lui Rex Stout cu detectivul Nero Wolfe, serialul *Dallas* – articolul a apărut inițial în 1985 – sau serialul *Columbo* sunt exemple predilecte, însă doar noi forme a ceea ce s-a manifestat în cultura populară și în secolele anterioare, cu *feuilleton*-ul francez sau *Misterele Parisului* ale lui Eugène Sue). Repetitivitatea serialității permite existența în timp a dialogului intertextual, respectiv narativa postmodernă a citatului (direct sau subînțeles) care face trimitere la un *topos* deja cunoscut și care adaugă înțeles suplimentar dintr-un original (*Indiana Jones și căutătorii arcei pierdute*, *Bananas* și *E.T.* sunt trei exemple pe care le folosește Eco), pe baza existenței unei cunoașteri enciclopedice colective, un patrimoniu cultural istoric. În acest fel, dialogul intertextual nu mai este doar apanajul avangardelor, ci include și arta consumeristă: inovația prin repetitivitate și receptarea conștientă de către consumator a dialecticii schemă / noutate duc la valoare estetică. Însă, dincolo de aceste mecanisme ale artei populare, recunoaștem că o bună parte din întreaga artă este repetitivă, încă din Grecia antică: faptul că s-au păstrat anumite tragedii ale lui Sofocle stă

mărturie nu a valorii intrinseci, inovatoare, ci a preferințelor istorice ale unor societăți. Variațiile sunt posibil infinite și viața câștigă în competiția cu arta „pură“ estetic. Schemele-variații (pe care Eco le numește *neobaroc*) sunt judecate de publicul care se simte confortabil cu mesajul primit, într-o eră a tragediei grecești post-postmoderne.