

UNIVERSITATEA DE ARTĂ ȘI DESIGN
CLUJ-NAPOCA

TEZĂ DE DOCTORAT ÎN DOMENIUL
ARTELOR VIZUALE

SINESTEZIA
ÎN ARTA CONTEMPORANĂ

CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:
PROF. UNIV. DR. ALEXANDRU ALĂMOREANU

DOCTORAND:
ROXANA MARIA BURDUCEA

CLUJ-NAPOCA
2014

REZUMAT

Poziționate istoric în contextul unui prezent socio-cultural dinamic, investigațiile teoretice cuprinse în teza de doctorat „Sinestezia în arta contemporană” surprind și elucidează transformările de ordin perceptual ale operei de artă, circumscrise domeniului artelor vizuale.

Vizibil încă din enunțarea titlului, această lucrare de doctorat își propune să reunească doi termeni aparent foarte diferiți: sinestezia și arta vizuală contemporană. O definiție generală a primului termen, acela de „sinestezie”, se referă la fenomenul neurologic propriu-zis în care, la nivel perceptual, un singur stimul poate declanșa o pleiadă de răspunsuri senzoriale în cazul receptorului (de exemplu, pentru o persoană sinestezică o anumită culoare influențează în mod inexplicabil simțul olfactiv, creând senzația unui miros, inexistent în acel mediu). Dar cum tematica acestei lucrări de doctorat nu se prezintă ca un studiu medical, am dori să accentuăm faptul că termenul de sinestezie include încă două sensuri, diferite de sfera neurologiei. Primul sens și cel mai des întâlnit este extras din literatură, atribuit fiind poeziei simboliste din secolul al XIX-lea. Al doilea, formulat de Dr. Hugo Heyrman se impune ca fiind *sinestezia creată*, profesorul belgian observând în arta începutului de secol al XX-lea cum opere ale marilor artiști vizuali iau forme estetice care presupun o receptare multisenzorială. Acesta este termenul care devine relevant din perspectiva contemporaneității, în condițiile apariției în lumea artelor vizuale a unui gen artistic multisenzorial denumit instalație. Existența sinesteziei și a artelor vizuale este direct influențată de percepția umană, devenită astfel numitorul comun care justifică apropierea celor doi termeni în teza doctorală.

De fapt, lucrarea *Sinestezia în arta contemporană* se conturează în urma investigațiilor metodologice în jurul a patru noțiuni de bază interconectate: aceea de sinestezie creată, de percepție, artă vizuală și arta instalației. Astfel, momentul implicației senzorialului în sfera artei devine unul primordial, menit să ofere deschiderea spre mesajul înglobat. Analogia în domeniul artistic este rezultatul unor simbioze senzoriale, a unor conexiuni între stimuli, prezența unor astfel de legături anticipând interdisciplinaritatea ca sursă de inspirație contemporană. Includerea interdisciplinarității în procesul creativ apropie domeniul tehnologiei de cel al artei, mai ales prin oportunitățile senzoriale pe care le oferă cea mai răspândită „jucărie” a secolului al XXI-lea: computerul. Interacțiunea cu acest obiect, sursă de informare contemporană, solicită ființa umană din punctul de vedere al tuturor simțurilor. Vizual, auditiv și tactil te regăsești acaparată de spectacolul virtual.

Teza este structurată în cinci capitole, fiecare dintre ele participând la stabilirea relațiilor estetice între sinestezia creată, percepție, arta vizuală și instalație, urmărind firul istoric încă de la sfârșitul secolului al XIX-lea.

Primul capitol, intitulat „Percepția în cultura contemporană”, așa cum se poate intui încă din titlu, este dedicat fenomenului percepției ca parte relevantă a receptării operei de artă în general. El cuprinde subcapitolele „Percepția și *experiența sinestezică* în cultura secolului al XIX-lea” și „Percepția cu valențe sinestezice, de la studiu medical, neurologic, la experiență artistică”.

Cel de-al doilea capitol intitulat „Forme ale sinesteziei în artele vizuale” și compus din subcapitolele „Transgresia spre o artă sinestezică”, „Potențialul sinestezic al artelor vizuale din punct de vedere perceptual înainte de 1900”, „Repere sinestezice în primele decade ale secolului al XX-lea” și „Cinematografia – relevanța acestui mediu inedit tratat din perspectivă sinestezică” își propune să aducă o serie de clarificări cu privire la sinestezia creată, un termen mai puțin cunoscut de altfel, precum și referitor la conceptul de spațiu virtual în arta vizuală. Capitolul include câteva repere istorice incipient sinestezice în care iluzia vizuală tinde spre cea de-a treia dimensiune transformându-se într-un potențial spațiu virtual, într-o relație apropiată cu percepția, dar și cu instalația contemporană.

Cel de-al treilea capitol, „Sinestezia creată în cultura vizuală a secolului al XX-lea. Focus asupra evoluției instalației”, continuă enumerația premiselor estetice care au contribuit pe parcursul secolului al XX-lea la apariția în arta vizuală a instalației și a multisenzorialității. Capitolul cuprinde cinci subcapitole formulate astfel: „Arta instalației – premise și evoluție în secolul al XX-lea. Clement Greenberg – opoziții relevante pentru necesitatea sinesteziei create”, al doilea subcapitol „Arta instalației – premise și evoluție în secolul al XX-lea. Marcel Duchamp și ready-made-ul”, „Influența lui Marcel Duchamp în perioada postbelică. Pasaje sinestezice: assemblage-ul”, „Apariția conceptului de environment” și ultimul subcapitol „Instaurarea în anii '60 și '70 a unui nou concept în sfera vizualului: arta instalației”. Acest capitol accentuează prin exemple cursivitatea și interesul progresiv al artiștilor vizuali pentru relația operă/vizitator la nivel perceptual, fapt ce susține fenomenul sinesteziei create și conduce spre o consolidare a instalației ca domeniu în arta vizuală, dar și ca expresie a multisenzorialității.

După investigațiile istorice menite să evedențieze interdependența dintre sinestezia creată, percepție și arta instalației ca una dintre avangardele secolului al XX-lea, capitolul patru prezintă fenomenul sinesteziei create în arta contemporană exemplificat prin instalații

aparținând unor artiști vizuali consacrați. Acest capitol intitulat *Structurare sinestezică în instalația contemporană* este împărțit în trei subcapitole: „Concepte și direcții cheie”, „Intervenții spațio-temporale și multisenzorialitatea” și „Instalațiile new media și traseele lor sinestezice”.

Ultimul capitol al acestei teze, intitulat „Potențialul sinestezic al materialelor textile în secolul al XXI-lea. Arta textilă și instalația” se concentrează asupra unei categorii aparte de instalații: acea categorie rezultată din îmbinarea expresivelor materiale și tehnici textile cu investigațiile spațio-temporale regăsite în instalație. Proiectele rezultate contribuie la evoluția domeniului artelor textile și oferă o nouă dimensiune estetică acestor materiale poziționate până recent în sfera designului.

Paginile dedicate primului capitol „Percepția în cultura contemporană” prezintă câteva considerații istorice esențiale pentru înțelegerea importanței percepției în artă. Concomitent, acest capitol menționează relațiile dintre sinestezia ca fenomen neurologic și sinestezia creată, ambele depinzând de subiectiva percepție umană.

Subcapitolul „Percepția și *experiența sinestezică* în cultura secolului al XIX-lea” are drept subiect fenomenul neurologic ca sursă de interes pentru artă. Oricare ar fi natura sa semnificația operei de artă este „descifrată” în dependență de publicul receptor. Actul creației în sine implică activarea funcțiilor perceptivă ale creatorului și ale receptorului.

“*Sinestezia este de șapte ori mai comună printre artiști, scriitori și poeți, oameni cu potențial creativ în general,*” susține conform statisticilor, omul de știință Dr. Ramachandran, “*artiștii adesea dețin abilitatea de a lega domenii neconectate, au puterea metaforelor și capacitatea de întrepătrundere a realităților.*” Sinestezia neurologică poate da naștere sinesteziei create.

În secolul al XIX-lea, se remarcă poetul francez Charles Baudelaire, despre care nu se poate afirma cu certitudine că era sinestezic, dar ale cărui poeme și scrieri atestă faptul că avea o percepție diferită asupra realității înconjurătoare. Într-una dintre scrierile sale de ordin teoretic el afirma: “*Cu adevărat surprinzător ar fi să descopăr că sunetul nu poate sugera culoarea, că nuanțele nu pot evoca ideea unei melodii, și că sunetul și culoarea sunt nepotrivite pentru transpunerea ideilor, observând faptul că lucrurile și-au găsit întotdeauna expresia printr-un sistem de analogie reciprocă.*”¹ (Charles Baudelaire, din volumul *Pictorul vieții moderne și alte eseuri*) Orientat spre propria sensibilitate și percepție, Baudelaire

¹ Charles Baudelaire citat de Dr. Hugo Heyrman în articolul “*Extending the Synesthetic Code: connecting synesthesia, memory and art*” (*Extinderea codificării sinestezice: conectând sinestezia, memoria și arta*), martie 2007, Antwerp – Belgia, <http://www.doctorhugo.org/synaesthesia/art/index.html>

transpune în poemele sale o suprapunere de senzații, mediul înconjurător primind prin întreg arsenalul figurilor de stil, o caracteristică perceptuală profundă. Poemele sale introduc în literatură termenul de *sinestezie*.

În cultura secolului al XIX-lea simbiozele senzoriale aduceau împreună domeniul muzicii și pe cel al artelor plastice prin inventarea de către Alexander Wallace Rimington a unui instrument cu clape care producea fascicule de lumină colorată pe parcursul interpretării pieselor muzicale.

De asemenea, în aceeași perioadă, compozitorul romantic Richard Wagner (n.1813-d.1883) conturează teoretic și practic conceptul de *Gesamtkunstwerk* („operă totală”). El a intuit, prin ale sale „opere totale”, că ritmului îi poți alătura mișcarea, pentru a stabili o conexiune cu vizualul, că melodia se îmbină cu textul reprodus de vocea interpretului, iar succesiunea sonoră poate fi acompaniată de una cromatică datorită atmosferei scenografice. Wagner își dorea o mai bună receptare din partea publicului larg a compozițiilor sale și chiar o depășire a limitelor temporale impuse în relația auditoriu – operă prin accederea spre latura spațial - vizuală, deci o întipărire ceva mai profundă în memorie și mai apropiată de actul contemplării vizuale.

În final de secol al XIX-lea curentul impresionist răspândea suflul schimbării la nivel perceptual în arta vizuală. Observăm o relație, poate nu întâmplătoare, între domeniul picturii și cel al muzicii și putem susține existența unei analogii între compunerea suprafețelor de culoare și succesiunea de note ale unei compoziții muzicale pe parcursul curentului impresionist sau al pointilism-ului. Impresioniștii descopereau dinamismul prin diviziunea tușei, observau influența luminii asupra culorii în mediul natural și circulația sa pe suprafața subiectului pictat, culoarea revenind la aspectul fluid din mediul natural, chiar și pe bidimensionalul unei pânze.

Aceste exemple de creativitate artistică din secolul al XIX-lea demonstrează preocupările culturale și estetice dominate de interesul pentru percepție și sinestezia creată. ”Pentru un sinestezic, sinestezia este o parte integrală a simțurilor sale (un sinestezic autentic)”², afirma Dr. Hugo Heyrman, ”pentru un artist, arta sinestezică este rezultatul unei intenții artistice (o formă de sinestezie realizată de om).”³

² Dr. Hugo Heyrman, „Artă și sinestezie: în căutarea experienței sinestezice”, lectură prezentată la „Prima conferință internațională despre artă și sinestezie”, 25 – 28 iulie, 2005, Universitatea din Almeria, Spania

³ Dr. Hugo Heyrman, „Artă și sinestezie: în căutarea experienței sinestezice”, lectură prezentată la „Prima conferință internațională despre artă și sinestezie”, 25 – 28 iulie, 2005, Universitatea din Almeria, Spania

Subcapitolul „Percepția cu valențe sinestezice, de la studiu medical, neurologic, la experiență artistică” prezintă concentrat aspecte ale formării senzațiilor, precum și studii asupra percepției ca funcție de cunoaștere a mediului și de receptare a operei de artă.

În secolul al XVIII-lea filosoful german Alexander Gottlieb Baumgarten(1714-1762), recunoscut pentru contribuția sa de fondator al esteticii, studia disocierea dintre cunoașterea senzorială și cea rațională, conectată intelectului. Filozoful Immanuel Kant, adăuga o nouă categorie cunoașterii senzoriale, pe cea a uniunii simțurilor estetice („*sensus communis aestheticus*”), percepție care oferea subiectului analizat nu numai existența ci și integrarea sa în sfera esteticului, cu alte cuvinte, nu numai conștientizarea că acel subiect există, ci și o anumită valorizare a sa ca subiect estetic, valorizare la fel de personală ca și percepția în sine.

În prima decadă a secolului al XX-lea, relațiile dintre cromatică și sunet sunt incluse în manifestul curentului Futurist. Prezumțiile în această direcție intervin și în viziunea artistică a lui Wassily Kandinsky (n.1866 - d.1944), artist care manifestă un interes deosebit pentru analogiile dintre abstractizarea în arta vizuală și creațiile muzicale, exprimând acest lucru în volumul *Spiritualul în artă*. La nivel perceptual, senzațiile vizuale și auditive, deși atât de diferite, acționează împreună cu scopul de a conduce la recunoașterea unui obiect, la formarea unei reprezentări cât mai apropiate de realitate, la o localizare a sa în timp și spațiu.

Așa cum percepția ca mijloc de cunoaștere reunește toate simțurile pentru a construi o versiune subiectivă a mediului înconjurător, teoriile estetice menționate în acest subcapitol susțin existența unor conexiuni între arte rezultate tocmai din studierea mecanismelor perceptuale dintre simțuri.

Capitolul al doilea, „Forme ale sinesteziei în artele vizuale”, restrânge cercul cercetării spre domeniul artelor vizuale, conturând etape incipiente ale sinesteziei create. Astfel descoperim un potențial sinestezic în spațiile virtuale bazate pe iluzii optice, unde tendința spre redarea celei de-a treia dimensiuni face trimiteri spre arta instalației. „...*realitatea virtuală face parte din esența relației omului cu imaginea.*”⁴ afirma Oliver Grau, conștient fiind de intervenția din ce în ce mai pronunțată a iluziei, respectiv a virtualului în arta contemporană.

Exemplificările alese se vor menține inițial pe drumul unui demers sinestezic la nivel conceptual, relativ fragil ca percepție a sa, orientat spre iluzie optică și în același timp constrâns de tiparele tehnologice, sociale și istorice.

⁴ Oliver Grau “*Virtual Art: From Illusion to Immersion* “,[MIT Press/Leonardo Books](#), 2003

Iluzia tridimensionalului este un prim pas îndreptat către recrearea senzațiilor complexe, virtuale, ale secolului al XXI-lea. Renașterea propunea accentuarea tridimensionalității spațiului, deci iluzia celei de-a treia dimensiuni, prin introducerea perspectivei geometrice în lucrări de mici dimensiuni dar și în grandioase fresce decorative. Tehnica „trompe l’oeil” deservește în special redarea unei viziuni descendente și îți oferă posibilitatea de a te poziționa într-un plan superior, asemenea unui spectator la o reprezentație teatrală. Reprezentarea renascentistă a spațiului contribuie la transgresia spre o artă vizuală sinestezică, conglomerat de experiențe senzoriale favorabilă imersiei totale a consumatorului de artă.

Efectul iluziei introdus de artiștii renascentiști prin trompe l’oeil se perpetuează în secolele următoare prin interesul arătat imaginilor panoramice. Artiștii care au dat naștere imaginilor panoramice în secolele al XVIII-lea și început de secol al XIX-lea contribuie la evoluția imaginii vizuale pe linia redării unei atmosfere complexe, în care aspectele percepției vizuale declanșează o serie de conexiuni și din partea altor simțuri, deci o imagine de atmosferă cu un potențial sinestezic intenționat.

Perioada curentului Impresionist redă mediul înconjurător ca "schimb de forțe între om și lumea lucrurilor"⁵, opera de artă apropiindu-se de ceea ce însemna dinamica existenței umane ca formă dar și ca subiect. Pe parcursul secolului al XX-lea vom remarca o accentuare a interesului pentru relația dintre privitor – obiectul de artă – ambient.

Seria peisajelor cu nuferi pictate de Claude Monet între 1915 și 1917 păstrează efectul panoramic și iluzia de imersie în planul bidimensional al lucrării. Dimensiunile alese de Monet (12.75 x 2m) contribuie la crearea efectului în aceeași măsură ca și dispunerea semicirculară a panourilor concepute omogen.

Intervenția evident mai pronunțată a vizualului în cultura primelor decade ale secolului al XX-lea a fost posibilă prin popularizarea fotografiei și a cinematografeiei ce a condus la o modificare a utilității reprezentărilor în imagini. Rolul de a consemna date istorice va fi preluat de fotografie sau chiar de cinematografie, eliberând segmentul artelor vizuale ocupat de pictură și sculptură de reprezentarea realistă a unor imagini preexistente. Astfel, artiștii vremii se vor orienta spre redarea unor stări de spirit, a unor emoții după o serie de reguli personale și subiective, aspirând la condiția independentă a muzicii, a sunetului, urmărind relațiile compoziționale dintre sunet - culoare - formă - mișcare, sau chiar asociind cele două genuri în opere sinestezice.

⁵ Rudolf Arnheim, "Arta și percepția vizuală. O psihologie a văzului creator", "Cap.VIII Mișcarea", Ed. Polirom, 2011, p.365

În acest sens îl menționăm pe artistul și scenograful Enrico Prampolini, reprezentant al curentului Futurist, care tratează potențialul efectelor vizuale ale decorului asupra spectatorului în cazul reprezentațiilor teatrale și abolește bidimensionalitatea în scenografie. Creațiile lui Prampolino evoluează pe baza intervențiilor anterioare ale scenografului Adolphe Appia.

Cu versatilitatea creativă specifică Școlii Bauhaus, Moholy-Nagy se manifestă în domenii ca fotografia, sculptura, pictura, grafica și designul industrial, fapt care îi oferă o perspectivă de ansamblu asupra materialelor și potențialului estetic al acestora. "Modulatorul de lumină și spațiu" (1922-1930) demonstrează fără echivoc abila oscilație a lui Moholy-Nagy între sfera artelor plastice și cea a designului, dar și începuturile artei cinetice.

În cazul cinematografeii posibilitățile de exprimare devin clare și eficiente, în ciuda faptului că pentru început ea nu deținea posibilitatea de captare inclusiv a sunetului. Atemporal, mesajul putea fi redat în mod repetat, independent de transformările subiectului imortalizat, și chiar mai mult decât atât, subiectul putea fi inventat. Cinefilul începutului de secol al XX-lea este fascinat de această nouă orientare a creațiilor vizuale, atât de sinestezice ca percepție.

Dacă teatrul și scenografia au influențat evoluția artei instalației, cinematografia deschide un lung șir de experimente în care, cultura și tehnologia digitală, multimedia se reunesc pentru a forma o nouă generație, o nouă artă, o nouă iluzie sinestezică.

În capitolul al treilea intitulat „Sinestezia creată în cultura vizuală a secolului al XX-lea. Focus asupra evoluției instalației” studiul se concentrează pe conceptele estetice care au participat la formarea instalației ca gen artistic. Arta vizuală sinestezică de cele mai multe ori se regăsește între parametrii genului denumit „instalație”, apărut și recunoscut spre sfârșitul secolului al XX-lea.

Curentele artistice ale secolului al XX-lea, oferă premisele unui spirit inovator și fundamentele ideologice pe care se clădește arta vizuală contemporană. În același timp impactul tehnologiei alterează și el formele și ideologiile artei, despre care Lev Manovich afirmă în cartea sa apărută în 2008: ” Pe scurt, pe parcursul unei decade computerul s-a transformat dintr-o tehnologie invizibilă din punct de vedere cultural în noul motor al culturii.”⁶ Entuziaștii acestor inovații, accesibile maselor aproximativ din anii '90, vor denumi intervenția digitalului drept „revoluția IT”, similară cu ceea ce se întâmpla în sec. al XV-lea, când Gutenberg inventa tiparnița, simplificând astfel multiplicarea și accesul la informație.

⁶ Lev Manovich, "Software Takes Command" ("Soft-ul preia comanda"), ediție apărută în format digital pe 20 noiembrie 2008, www.softwarestudies.com/softbook

Ideologiile emergente postbelice reconfigurează perspectiva asupra domeniului artelor vizuale. Clement Greenberg dezvoltă în discursul teoretic *Towards a Newer Laocoon* (*Spre un nou Laocoon*) poziția sa favorabilă cu referire la arta abstractă, dar și acea situație de simbioză a domeniilor artei, justificată de necesitatea unui imediat expresiv și senzorial. Greenberg însă denigrează tendințele spre simbioză, comparând-o cu o „confuzie a artelor” fără unitate și puritate stilistică sau formală în opoziție cu ideologia lansată de Marcel Duchamp.

Fenomenul de simbioză stilistică a genurilor artelor va da naștere sinesteziei create, artistul fiind conștient că, din punct de vedere senzorial, corpul uman este ca o interfață între opera de artă și sensibilitatea privitorului. Marcel Duchamp prezenta în 1957 „o prelegere importantă, *Actul creator*, în care susținea că «opera de artă nu este îndeplinită numai de artist»⁷. Readymade-ul se detașează ca tehnică prin „expunerea unor (montaje de) obiecte obișnuite, «gata făcute»”⁸. Duchamp modifică relația dintre spectator și opera de artă prin transformarea obiectului de serie într-o excepție de la serialitatea sa, eliminându-i utilitatea, lucrări precum *Roata de bicicletă*, *Pieptene*, *Cu sunet ascuns*, *Tirbușon*, *Apă și gaz la fiecare etaj*, *Cutie în valiză*, *Cutie verde* și desigur cel mai cunoscut și controversat readymade, *Fântâna* enunță direcția spre „anti-artă” dar și spre o deschidere a posibilităților tehnice în domeniul artei.

Influențat vizibil de „readymade”-urile lui Duchamp asamblajul este realizat asemenea unui colaj obiectual. El creează de foarte multe ori atmosfera unui cimitir al bunurilor de larg consum, sustrate din sfera propriei lor funcționalități, această formă de artă prefigurând și ea instalația. Organizată sub forma unor colaje pe suprafețe bidimensionale, așa cum o va face Robert Rauschenberg, sau compusă în lucrări sculpturale tridimensionale (Arman), această formă de artă comparativ cu instalația, ce o va succeda, inițiază principiul acumulărilor de obiecte convenționale conectate fizic și conceptual prin mesaj, atmosferă și latura senzorială.

Bazate pe trimiteri clare, uneori controversate, spre o imagerie ce aparținea culturii maselor, Noul realism francez și Pop Art-ul își însușesc un spirit critic asupra noilor valori sociale și ceva din „exaltarea vizuală și energia viscerală”⁹ prezentă în acestea. Atractive și paradoxale, lucrările lui Arman sunt încastrări și depozitări de obiecte în casete de plexiglas sau structuri de ciment.

⁷ David Hopkins, „After Modern Art 1945-2000”, publicată de Oxford University Press, 2000, p. 42

⁸ <http://dexonline.ro/definitie/ready-made>

⁹ Jamie James, *Pop Art*, Phaidon Press Ltd, 1996, p. 5

Trasând o axă imaginară între Europa și America, pot fi întâlnite corespondențe tematiche și temporale adresate *Acumulărilor* lui Arman în relație cu lucrările sculpturale ale lui Claes Oldenburg. Tematica acestuia din urmă își menține direcția de a introduce în formele artelor culte imagini împrumutate din cultura maselor. Dacă Arman accentua tendința suprapopulării societății cu obiecte și ulterior deșeuri, Claes Oldenburg supradimensionează aceleași simboluri cotidiene ale societății de consum, de la articole vestimentare la mobilă, alimente apetisante, electronice sau banale pliculețe de ceai, toate descrise la limita dintre naturalism și un stil ușor neglijent, poate chiar grosier. Sculpturile obiectualizate reflectă pe deplin imaginea unor copii nereușite și, desigur, câte ceva din alura popularului „kitsch”, însă ajung să domine prin supradimensionare privitorul, înghițind spațiul și linia orizontului.

În paralel cu tehnica „assemblage”-ului în anii '60 își face apariția un al doilea termen care va influența substanțial arta instalației contemporane, și anume acela de „environment”. Conceptul de *environment* stabilește numeroase puncte de intersecție între „spațiul estetic al artei și spațiul social al lumii care ne înconjoară”¹⁰. Dorința de a include aspecte ale realităților cotidiene acționează în mod constant asupra creației artistice ca proces, ca finalitate conceptuală, ca percepție din partea privitorului și, nu în ultimul rând, ca spațiu expozițional. Environmentul propune artei vizuale un pas dincolo de ceea ce a reprezentat *assemblage*-ul, transferând întregului spațiu expozițional atributele unei opere de artă. Termenul de *environment* a fost lansat de Allan Kaprow. Printre primele tentative de environment-uri includ proiecte precum *Merzbau - The Cathedral of Erotic Misery* (*Merzbau - Catedrala suferinței erotice*, 1933) de Kurt Schwitters, *Horse Galaxy* (*Galaxia Calului*, 1954) de Frederik Kiesler, *Sky Cathedral* (*Catedrala celestă*, 1958) de Louise Nevelson.

Influențat de muzicianul John Cage, Allan Kaprow elimină barierele dintre creația artistică și publicul participant în proiecte ca *The Yard*, 1961 și *Words* (*Cuvinte*, 1962). Environment-urile lui Kaprow integrau primele tentative de interactivitate.

În volumul *Installation Art A Critical History* (*Arta instalației, o istorie critică*) Claire Bishop argumentează că arta instalației se diferențiază de instalația de artă prin importanța acordată elaborării lucrărilor în concordanță cu mediul în care ele sunt expuse.

O instalație de artă este secundară ca importanță lucrărilor individuale pe care le conține, în timp ce într-o lucrare de artă a instalației, spațiul, și ansamblul elementelor

10 Nicolas De Oliveira, Nicola Oxley, Michael Petry, *Installation Art*, Ed. Thames & Hudson, Londra, 1994, p.11.

componente, sunt privite în întregime ca o singură entitate. Arta instalației creează o situație în care privitorul intră fizic, și insistă să fie privită ca o totalitate unică.¹¹

„Augmentarea sensibilității privitorului”, așa cum se exprima Claire Bishop, va fi soluționată prin sinestezia creată și prin interactivitate pe parcursul întregului secol al XX-lea.

Deși în perioada modernă numeroși artiști implementează în lucrările lor principii importante ale instalației contemporane, ideologia care a contribuit la apariția acestei ramuri artistice survine pe parcursul eclectismului postmodern, în urma amalgamării mai multor domenii preexistente, menționate de Claire Bishop în textul următor:

[...]Un motiv pentru aceasta este că instalația nu se bucură de o evoluție istorică liniară. Influențele sale au fost diverse: arhitectura, cinematografia, performance-ul, sculptura, teatrul, scenografia, curatoriatul, Land Art-ul și pictura au avut impact asupra ei în momente diferite.

Conceptul de *operă sinestezică* include atât procesul creativ cât și importanța finalizare ca experiență personală a privitorului, vizitator și participant.

Minimalismul, plecând de la afirmația lui Robert Morris „simplitatea formei nu este neapărat o simplitate a experienței”¹² abordează principiile esențializării și ale serialității cu ajutorul unui sintetic limbaj vizual. În lucrările sale Dan Flavin descoperă potențialul spațializării cromatice prin lumina care inundă suprafețele plane și înglobează privitorul.

În secolul al XXI-lea Arta Minimală este reconsiderată, iar rolul său în evoluția instalației se conturează cu claritate, una dintre opiniile demne de a fi menționate despre acest subiect aparține lui Kenneth Baker (*Minimalism: Art of Circumstance*): minimalismul devine „impulsul spre clarificarea condițiilor prin care arta își ocupă locul în lume.”¹³

Teoriile lui Maurice Merleau-Ponty formulate în *Fenomenologia percepției*(1945), depășind granițele Europei, vor oferi o nouă perspectivă asupra interacțiunii operă-privitor și pentru artiștii de origine braziliană Lygia Clark (1920-1988) și Hélio Oiticica (1937-1980).

Unici în abordarea tematicii participative „ei au contribuit la dezvoltarea unui vocabular original al interactivității. Contopind dualitatea trup și intelect, Clark se concentrează în special pe latura subiectivă și pe dimensiunile psihologice ale experimentelor

¹¹ Claire Bishop, *Installation Art A Critical History*, Ed. Tate Publishing, Londra, 2011, p.6.

¹² Daniel Marzona, *Minimal Art*, publicată de Ed.Taschen, 2004

¹³ Kenneth Baker, *Minimalismul: Arta circumstanței*, Abbeville Press, 1988, p. 67

senzoriale, în timp ce Oiticica se implica în cercetările senzoriale care antrenau spații sociale, culturale, arhitecturale și ambientale.”¹⁴

Lucrările Lygiei Clark dintre anii 1940 și 1988 trasează direcții clare spre abstractizare, spre Neo-Concretism și spre arta participativă. De la creațiile de un abstracționism geometric cu forme interconectate organice (*Bichos – Animale* 1960-1966) Lygia Clark elaborează proiecte artistice precum *Măști senzoriale* (1967), *Ochelari pentru dialog* (1968), *Mască abisală* (1968) sau instalația *Casa este corpul* (1968)

În *Tropicalia* din 1967 Hélio Oiticica assemblează o descriere multisenzorială a spațiului citadin brazilian, instalația sa transformându-se într-un „scenariu tropical,..., cu plante, papagali, nisip, pietre”¹⁵ peste care se suprapune cultura cartierelor sărace (favelas) ale metropolei Rio de Janeiro.

Experimentele în zona artei instalației continuă cu promotori precum David Medala (*Cloud Canyons*-1963, *Cloud Windows*- 1966, *Cloud Fruits* - 1971), Edward Ruscha (*Chocolate Room* -1970) și exponențele curentului feminist. Acestea din urmă expuneau imaginea femeii ca evoluție istorică și recontextualizare din perspectiva unei corecte egalități între sexe. Louise Bourgeois (*The Destruction of the Father (Distrușterea tatălui)*, 1974), Judy Chicago (*The Dinner Party (Dineul)*, 1979) sau Mary Kelly (*Post-Partum Document (Document postpartum)*1973-1979) adoptă în proiectele lor caracteristici specifice instalației contemporane.

Revenind la conceptul multisenzorialității ca un atribut frecvent al artei instalației, ne vom îndrepta atenția spre compozițiile spațiale din anii '70 ale lui Bruce Nauman, Robert Irwin și Dan Graham. Acești trei artiști americani accentuează în instalațiile lor impactul unor stimuli fizici destabilizânți asupra psihicului privitorului.

Capitolul al patrulea „Structurare sinestezică în instalația contemporană” este o selecție subiectivă a unor lucrări incluse în categoria instalației, aparținând artiștilor contemporani precum Cildo Meireles, Ilya Kabakov, Judy Pfaff, Rosie Leventon, Richard Wilson, Ann Hamilton, Christian Boltanski, Damien Hirst, Anish Kapoor, Ernesto Neto, Olafur Eliasson, Rudolf Stingel, Jason Rhoades, Nancy Rubins, Rachel Whiteread, Felix Gonzalez-Torres, Rirkrit Tiravanija, Ai Weiwei sau Tokuji Yoshioka. Elaborarea unui concept creativ în

¹⁴ Simone Osthoff din articolul *Lygia Clark and Hélio Oiticica: A Legacy of Interactivity and Participation for a Telematic Future* preluat de pe <http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/osthoff/osthoff.html>

¹⁵ Hélio Oiticica, *Tropicalia: March 4, 1968*, text preluat din culegerea editată de Patrick Frank, *Readings in Latin American Modern Art (Scrieri despre arta modernă latino-americană)*, Yale University Press, New Heaven and London, 2004, p.178.

prezent implică asimilarea noilor tehnologii în instalații care primesc astfel atributele sinesteziei cu ajutorul componentelor new media (de exemplu Carsten Holler, Angela Bulloch, Mariko Mori, Janet Cardiff & George Bures Miller, Federico Diaz, Jason Bruges Studio, Random International, Brian Knap sau Zimoun).

Ultimul capitol „Potențialul sinestezic al materialelor textile în secolul al XXI-lea. Arta textilă și instalația” este dedicat instalațiilor cu materiale și tehnici textile.

Fibra textilă poartă în istoricul său o îndelungată tradiție, din timpurile preistorice și până în prezent ea evoluând spre o gamă variată de conexiuni interdisciplinare. Inițial ea a fost privită ca un material adecvat domeniului design-ului cu o atenție redusă pentru potențialul său artistic. Secolul al XX-lea, cu multiple schimbări la nivel de concept estetic, creează însă acea deschidere spre experimentele tehnice în domeniul artelor vizuale. Artiști contemporani precum **Gabriel Dawe, Chiharu Shiota, Elana Hertzog, Do Ho Suh, Beili Liu, Tomas Saraceno** reconfigurează spații uneori monumentale cu ajutorul unor extinse suprafețe textile. Instalațiile predominant textile oferă o nouă perspectivă asupra spațiului, firul transformându-se într-un element de limbaj plastic tridimensional, iar suprafețele țesute în construcții destinate unor delimitări volumetrice.

Exemplificările pe tema instalației demonstrează că materialul textil este în prezent un mediu răspândit în artă. Privind acest aspect din punctul de vedere al unui artist interesat de potențialul estetic al fibrelor și structurilor textile considerăm că includerea acestui tip de material în compoziții spațiale complexe generează un val apreciativ la adresa expresivității și a bogăției de semnificații ce rezidă în aparent banalul fir de ață.

Așa cum a fost enunțat în conținutul acestei teze, de la o perioadă la alta dezideratul unor creații multisenzoriale are o traiectorie ascendentă, susținut fiind de metamorfoza ideologiilor estetice, sociale și tehnologice. De la primele sale încercări firave (spațiul virtual obținut cu ajutorul studiilor perspective și tehnica „trompe l'oeil”, orga colorată a lui Alexander Wallace Rimington sau poemele vizuale ale lui Charles Baudelaire) sinestezia creată prinde contur apropiindu-se de complicatele instalații contemporane. Fenomenul sinesteziei în arta vizuală păstrează o relație deosebită cu expresia devenită motto pentru foarte mulți artiști „life into art” (includerea vieții în artă). Transpunerea acestui principiu în proiecte de artă presupune o extrapolare a sferei de interes spre subiecte extrase din experiențe veridice, studii amănunțite de ordin științific și tot ceea ce este conectat existenței umane ca experiență posibilă și reproductibilă. Astfel simularea circumstanțelor și experiențelor umane nu se petrece doar la nivel vizual prin imagini reproduse la infinit cu ocazia evoluției

tehnologice (digitalizarea imaginii și influența mass-media) ci și ca experiență sinestezică în timpul căreia privitorul este absorbit de mediul creat și activat prin intermediul scenariilor interactive. În aceste condiții putem considera că sinestezia creată contribuie la punerea în practică a unor concepte vehiculate în arta contemporană cum ar fi : simularea, interactivitatea, interdisciplinaritatea și multidisciplinaritatea, estetica relațională, new media, etc.

Sinestezia creată rămâne un concept și o metodă de mediere a emoțiilor estetice spre o direcție identică realității, din ce în ce mai ușor de obținut cu ajutorul tehnicilor artistice new media.