

IMPLICAȚII ALE SINESTEZIEI ÎN INSTALAȚIILE AUDIO-VIZUALE

-rezumat-

Datorită interesului și implicării în zona instalațiilor audio-vizuale din ultimii ani, am căutat prin această lucrare găsirea și teoretizarea unei metodologii bazate pe legătura sinestezică de tip auz-văz pe care practica mea o pretinde.

De la început mi-am dat seama că această metodologie poate fi bună pentru definirea a cât mai multor fațete artistice ale lucrărilor gândite în acest mod, astfel încât problematica centrală enunțată în introducere a fost legată de implicațiile pe care sinestezia le are în instalațiile audio-vizuale. Tot la nivelul capitolului introductiv am stabilit tipologia și metodologia acestei lucrări teoretice, respectiv o abordare a cercetării bazate pe practică. În acest fel reușesc să dovedesc implicațiile sinestezei în instalații audio-vizuale, combinând tratarea teoretică a acestor aspecte cu practica și rezultatele obținute prin corelarea acestora cu teoretizarea.

Lucrarea dedică într-un mod structural concis câte o zonă definitorie acestui gen de cercetare fiecăruia dintre cele patru capitole: capitolul I reprezintă introducerea cu toate premisele și întrebările adiacente, capitolul II aduce în discuție dezvoltarea teoretică, capitolul III este reprezentat de studiile de caz, iar cel de-al patrulea capitol aduce concluziile lucrării.

Capitolul al II-lea este împărțit în patru subcapitole distincte care, la rândul lor, sunt împărțite în sub-subcapitole. Primele două subcapitole tratează din punct de vedere istoric noțiunile de proiecție și ecran, după care tratează instrumentele audio-vizuale, întrepătrunderea dintre cele două zone fiind absolut necesară pentru înțelegerea devenirii tipului de practică abordată de această teză. Istoria proiecției și a proiectorului este strâns legată de dezvoltarea tehnică, de descoperirile antice ale camerei obscure și de folosirea acesteia în contextul artistic. Invenția proiectorului în sine este marcată de evoluția camerei obscure, iar evoluțiile tehnice din timpul Renașterii și în special din perioada Contrareforme conferă un loc important „lanternei magice” – denumirea istorică, incipientă, a proiectorului. Folosirea termenului „magic” are o conotație aparte în această istorie, întrucât în secolul XVIII proiectorul începe să fie utilizat în spectacole de fantasmagorie unde, în ciuda epocii rațiunii, sfidează imaginarul colectiv, încă terorizat de fantasmalele epocii medievale. Această folosire a proiectorului ca suport de spectacol se

va dezvolta în următoarele două secole, ajungându-se astfel la performanța proiecțiilor mapate de la începutul secolului 21, practică de interes pentru autor.

În paralel cu această istorie este de menționat istoria instrumentelor vizuale și a legăturii dintre sunet și imagine. La fel ca proiectorul, epoca rațiunii care începe cu Contrareforma pune pentru prima dată în discuție legătura dintre culori și sunete, primele încercări materializându-se sub forma clavecinelor sau orgilor de culori. Apariția curentului electric și a cinematografului la sfârșitul secolului XIX schimbă radical istoria instrumentelor audio-vizuale. Apariția filmelor abstracte de avangardă influențează și ea noile instrumente electrice și estetica formelor asociate cu sunetul, Clavilux-ul lui Thomas Wilfred cât și lucrările de animație ale lui Oskar Fischinger fiind bune exemple de ceea ce mai târziu va fi denumit *visual music* (muzica vizuală). Continuitatea acestor practici este susținută în contemporaneitate de interesul unor artiști precum Carsten Nicolai sau Ryoji Ikeda pentru vizualizarea sunetului folosind instrumente digitale.

Subcapitolul trei introduce o cercetare teoretică și istorică asupra frecvenței artistice contemporane Glitch Art. Necesitatea studierii acestui curent se explică în special din punct de vedere al situării practicii într-o paradigmă estetică actuală. Arta digitala a erorii provine dintr-o istorie legitimă a distorsiunii în artă, iar caracteristicile sale legate de obținerea spontană versus cea provocată sau chiar proiectată, constituie o polemică perpetuă între teoreticienii acestei frecvențe artistice. Modalitățile tehnice de obținere a erorii sunt și ele discutate, autorul având o înclinație aparte spre metodele cele mai controlabile și estetizante, deci spre o variantă proiectată a distorsiunii.

Subcapitolul patru cercetează noțiunea de sinestezie atât din punct de vedere medical cât și al contextului cultural. De la condiția neurologică reprezentată de sinestezie se ajunge la abordarea artistică a acestui fenomen, analizat atât teoretic cât și istoric, precum și modalitatea în care acesta este adoptat mai mult sau mai puțin conștient de câțiva dintre artiștii audio-vizuali contemporani. Acest aspect esențial în demonstrarea problematicii centrale a tezei este discutat în ultimul subcapitol, în care se pune problema utilizării conceptului de Gesamtkunstwerk - ca o formă de traducere a sinesteziei - de către artiști contemporani, mai exact felul în care aceștia reușesc să facă din lucrările lor o operă de artă totală. Exemplele cele mai frecvente sunt din domeniul muzicii și al performance-ului audio-vizual, unde artiști precum Alva Noto, Squarepusher sau Amon Tobin reușesc să combine într-o singură lucrare toate elementele audio-vizuale definitorii atât pentru performance-ul sau concertele live ce însoțesc un produs

muzical, cât și pentru formatul digital sau material de promovare și comercializare al acestui gen de lucrare totală.

Implicațiile sinesteziei în actul creator sunt aduse spre concluzionare de către capitolul III cu studiile de caz aferente. Studiile de caz sunt reprezentate de patru instalații/performance-uri proprii, prezentate cronologic și analizate în funcție de aspectele cercetării teoretice anterioare. De la instalațiile audio-vizuale cu proiecție mapată din 2015 și 2016 prezentate la Bistrița și Bruxelles la instalația interactivă de tip instrument audio-vizual de la Fundația Cosman în 2019, și nu în ultimul rând la proiectul în lucru Trance Carpathia – lucrare ce urmărește identitatea vizuală a unui produs muzical, cercetarea efectuată urmărește demonstrarea implicațiilor noi ale sinesteziei de tip auz-văz, respectiv găsirea tuturor elementelor de identitate vizuală rezultate din implicațiile caracterului de multimodalitate al sinesteziei.

Capitolul IV aduce concluzia cercetării mele, respectiv faptul că implicarea sinesteziei în procesul creativ ajută la o definiție multifacțată a lucrării de artă și discută contribuția acestei lucrări atât în domeniul teoretic cât și în cel al practicii artistice. Acest capitol final pune în discuție limitările acestei cercetări și sugerează eventualele posibilități de dezvoltare ale cercetărilor ulterioare, atât în domeniu, cât și în zonele conexe atinse de această cercetare.

Toma Alexandru Bărbulescu