

Rezumat - Teză de Doctorat Raluca Ghideanu

Arta senzorială, bazată pe interactivitate și pe receptare intuitivă, a câștigat teren în ultimele decenii în fața formelor clasice. Acest fapt se reflectă în special în cadrul strategiilor de expunere, mult mai prietenoase decât în trecut cu publicul larg. Muzeul de astăzi, ca și galeria sau centrul (cultural) de arte vizuale sunt “aduse la zi” cu toate domeniile vieții diurne, în ceea ce privește tehnologia. Vizitatorul modern nu simte ruptura dintre afară și înăuntru și nici complexe culturale atunci când intră în contact cu artefactele aflate în expunere, fie ele de factură clasică (din perspectivă istorică) sau moderne. Pe de altă parte, noile tehnologii permit artiștilor să realizeze lucruri de neconceput altădată. Avem în față un nou domeniu de exprimare, care pare a fi încă la începuturi.

În contextul dat, proiectele bazate pe senzorial, desfășurate sub egida experimentalismului, sunt o formă de expresie cu un uriaș potențial de dezvoltare. Dincolo de faptul că simțurile ne definesc, sunt și numitor comun între noi. Astfel, barierele dintre indivizi sunt suprimate, inclusiv cele dintre artiști și public, primii bazându-se în mare măsură pe larga participare a audienței, care adoptă un rol activ în actul receptării și modelează “produsul” artistic final.

Personal, m-am apropiat de domeniul imersivului, respectiv al senzorialului, datorită participării la un proiect coordonat de lector univ. Reka Dup, intitulat TBA (acronim de la tehnici bazate pe timp, anterior Time Based Art) și subintitulat Time Factory. Acest amplu proiect, s-a desfășurat sub egida Universității de Arte București pe parcursul a șase ani, cu un an întrerupere, între 2013 și 2019 și a presupus susținerea a aproximativ șaiszeci de seminarii, workshop-uri, expoziții, performance-uri sau comunicări științifice (artistice). Proiectul a fost unul interdisciplinar și a presupus colaborarea cu specialiști din domenii diverse, precum ar fi acela al sculpturii, muzicii, artei video, performance-ului sau scenografiei. Aceste domenii nu au fost clar delimitate între conferențieri, astfel încât, venind dinspre zona sculpturii, m-am extins spre cele ale Site Art Specific-ului, Land Art-ului, performance-ului, scenografiei, instalației și nu numai. O parte dintre informațiile, studiile de caz sau temele reunite de această teză au constituit obiectul cercetării dedicate, întreprinse pe parcursul celor cinci ani de activitate, desigur, redactate sub cu totul alte forme, la alte standarde și în relație cu alte cerințe, de natură lucrativă.

Lucrarea este structurată pe trei capitole, după cum urmează: în primul sunt stabilite reperele istorice și teoretice ale artei senzoriale, acest fapt însemnând introducerea termenilor, definirea principalelor categorii, o cronologie selectivă a principalelor evenimente care au condus la configurarea artei senzoriale, ca tip de artă de sine-stătător, coordonatele definatorii și relațiile cu ramurile vecine, artistice, sociale sau științifice. În al doilea capitol sunt alese și comentate, în spiritul cercetării propuse, o serie de proiecte senzoriale, ca studii exemplare de caz, care vin în completarea și întărirea informațiilor din primul capitol al cercetării și mediază trecerea spre al treilea și cel mai important capitol al tezei, proiectul artistic personal, care are cea mai însemnată pondere în contextul dat. Cele trei capitole sunt precedate de argumentul de față, care prezintă în continuare și metoda de lucru utilizată și sunt urmate de concluziile logice ale cercetării, în cadrul cărora sunt trasate și direcțiile de dezvoltare ale proiectului personal. Bibliografia, ilustrațiile, lista lor, sursele din care au fost preluate și aparatul critic întregesc corpul lucrării.

Prezentarea proiectului personal a presupus o organizare aparte, începută prin inventarierea minuțioasă a arhivei adunate în anii de activitate artistică, care constă în imagini foto-video, texte explicative (de uz intern) sau pentru diverse expoziții, granturi, burse, ori materiale indirecte (broșuri, semnalări în presă, afișe). Am selectat dintre acestea evenimentele și imaginile corespunzătoare lor care înfățișează cel mai cuprinzător activitatea întreprinsă, fără a repeta ideile expuse de la exemplu la exemplu. În acest scop, am creat o serie de categorii (corespunzătoare unor subcapitole în textul cercetării), bazate pe mediile și formele de exprimare artistică abordate: performance, happening, instalație, site specific art, obiect, sculptură tactilă, pictură, mixed media, sau light art. Am inclus în prezentare și workshop-urile, seminariile și expozițiile personale, ca activități conexe.

Metoda folosită constă în raportarea la o bibliografie adusă la zi, precum și la alegerea unor studii de caz reprezentative în relația cu proiectul personal. Studiile și reflecțiile comparate sunt cele mai în măsură să prezinte proiectul artistic personal în contextul lărgit al artei senzoriale. După cum se va vedea pe parcursul cercetării, fiecare element important al proiectului personal a fost conceput în relație cu modul în care se pun problemele în acest relativ nou tip de artă. În această idee, nu contează doar cine, ce și cum, ci și unde sunt “puse în scenă” proiectele. Spațiul (arhitectural) alternativ face obiectul unor căutări și alegeri care fac diferența.

Într-o societate tehnologizată, în care comunicarea, posibilitățile de muncă și chiar divertismentul presupun tangențele cu virtualul și intuitivul (bazat în mod direct pe simțuri), arta senzorială pare a fi calea ideală de exprimare în domeniul artelor vizuale și nu numai.

Faptul că arta senzorială are un potențial enorm de dezvoltare, pretutindeni în lume și că literatura de specialitate de limbă română nu este deocamdată generoasă în privința acestui subiect, se constituie, dincolo de preocuparea artistică personală, în motivație a cercetării întreprinse.

Termenul “instalație” este unul relativ nou și poate genera confuzii. Acesta a apărut în anii '60, după ce au fost realizate suficient de multe dintre lucrările la care putea fi aplicat. Deși definițiile sunt evazive, cuvântul poate fi folosit pentru a descrie proiecte artistice care împărtășesc anumite caracteristici specifice exclusiv tipului de artă pe care îl desemnează. În completarea acestei idei, este important să separăm instalațiile de alte moduri de practică artistică, bazându-ne pe ceea ce este într-adevăr al lor și numai al lor.

Instalația a început să fie utilizată în mod alternativ cu expoziția pentru a descrie lucrările prezentate în cadrul expoziției. Conform concepției lui Kaprow, toate mediile ar putea fi descrise drept instalații, dar inversul nu este adevărat. Trecerea de la termenul “environment” la cel de “instalație” a fost una treptată. Deși în recenziile expozițiilor începând cu 1959, cuvântul “environment” era dominant, acesta nu a intrat în indexul de artă decât un deceniu mai târziu. Primul număr al indexului de artă care listează instalațiile este volumul 27.

În fine, instalația poate fi abstractă sau concretă, controlată sau spontană. Într-o instalație pot fi incluse obiecte disparate, dar nici măcar nu este nevoie de obiecte, acestea putând fi înlocuite de lumini, umbre, proiecții și așa mai departe.

Când ne referim la o instalație, avem de-a face în mod implicit cu un proiect artistic, date fiind amploarea și variabilele, dar și cu un interval determinat de existență sau desfășurare în timp. Arta efemeră (Temporary Art) presupune faptul de a fi atunci, acolo, desigur, fără a lua în calcul că un astfel de proiect poate fi documentat foto-video și prezentat într-un alt context (multimedia). Prezența și simultaneitatea trăirii cu cea a evenimentului artistic presupune imersiunea, adică plonjarea în logica ori estetica autorului. Fiind vorba despre acțiuni desfășurate în timp real, spectatorul se bazează în actul receptării mai mult pe simțuri decât pe discursul curatorial corespunzător. În acest amplu proces, spațiul de desfășurare capătă o importanță majoră.

Conform definiției de dicționar, “sensorium” este un termen medical care definește părțile creierului sau minții preocupate de receptarea și interpretarea stimulilor senzoriali. În ultimul

deceniu, cuvântul a început să apară în publicațiile dedicate artelor vizuale, fiind relativ sinonim cu alți termeni, precum cele de “multisenzorial”, “imersiv”, “multimedia” și nu numai. Referindu-se la expoziții și proiecte care angrenează și celelalte simțuri în afară de văz, muzeele și artiștii au transformat cuvântul într-o categorie aparte, care tinde să se impună, nu doar ca paradigmă, ci și ca gen.

Între termenii “senzorial” și “multisenzorial”, diferența pare mai mult de natură cantitativă. Într-o formulă prescurtată, senzorialul trimite spre folosirea simțurilor în înțelegerea unei forme de artă, în timp ce multisenzorialul face referire mai degrabă la simultaneitatea stimulilor. Primul termen este folosit mai mult generic, al doilea în mod aplicat. Totuși, cărți de specialitate precum “Touch Sensuous Theory and Multisensory Media”, scrisă de Laura U. Marks sau “The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory and Space”, semnată de Nina Levent și Alvaro Pascual-Leone, nu fac practic diferențe între respectivii termeni, pe care îi putem considera perfect sinonimi. Important este faptul că avem de-a face cu forme de artă imersivă, care presupun exaltarea factorului subiectiv în receptare, dar și pe cel al interactivității.

Panorama este considerată în general ca una dintre primele forme de artă imersivă. Pe parcursul a 200 de ani, pictura panoramică (perspectivală) a fost calea prin care s-au cristalizat fundamentele esteticii imersive. Procesele tehnologice complexe au capacitatea și totodată rolul de a transmuta o lume creată artistic (anterior) în aici și acum, aducând-o la viață într-un (nou) spațiu iluzionistic de 360 de grade.

De-a lungul timpului teme ale panoramei au inclus peisaje îndepărtate și evenimente istorice majore, astfel încât aceasta combina fantasmalele cu narațiunile istorice, puse în scenă în arhitecturi expansive. Este vorba despre un mediu hibrid care oscilează între “artă, educație, propagandă politică și divertisment”, intercalând în acest proces aspecte spațiale și temporale. De-a lungul secolului al XX-lea, “dorința de a fi în imagine” care se dezvăluie în panorame a condus spre experimentarea unor strategii inovatoare de vizualizare și reprezentare legate de spațiu. Filmul și computerul s-au revendicat cu predilecție drept moștenitori ai prezentării iluzioniste a mediului.

Imaginile (2D ori chiar 3D) au o energie a lor, metaforic vorbind. A le folosi într-o instalație, care privită de la o oarecare distanță (sau chiar din interior) este și ea o imagine în sine (3D), este echivalentul măririi exponențiale a impactului singular pe care îl au separat. Acest tip de extensie poate reuni elemente și chiar lumi distincte, care altfel nu pot fi nici măcar imaginate.

Condiția este ca aceste asocieri să fie rodul unei gândiri coerente și, în cazul nostru, să aibă tangențe cu esteticul sau conceptualul.

David Abram, filozof și ecologist, consideră că astăzi trăim într-o lume bazată pe lucruri artificiale, altfel spus, create de noi, care tind să ne îndepărteze și să ne izoleze de natură. Dincolo de avantajele ei indiscutabile, tehnologia, a cărei rațiune este simplificarea vieții și extinderea posibilităților fizice, nu este totuși suficientă pentru a ne defini ca specie, pentru că aceasta oferă de fapt doar răspunsuri, fără a stimula interogații reale. Ochii, pielea, limba, urechile și nările sunt porți prin care corpul nostru primește informația exterioară, în condițiile în care, pentru a ne defini ca oameni, avem nevoie de ceva diferit decât noi înșine și propriile noastre creații.

De-a lungul timpului, oamenii au negociat relații cu fiecare aspect al mediului înconjurător, proces în care principalele instrumente au fost simțurile și interpretarea lor. Conform lui Abram, în perspectivă istorică, relațiile dintre oameni au fost construite pe baza unor sensibilități colective.

Așadar, adevăratul rol al tehnologiei este acela de interfață între noi și natură, pe care o putem recepta exclusiv prin intermediul simțurilor, deși de multe ori mediate. Trebuie să cunoaștem texturile, ritmurile și gusturile lumii corporale și să distingem cu ușurință între astfel de gusturi și cele ale invenției noastre. Realitatea senzorială directă rămâne singura temelie în procesul de cunoaștere a lumii, acum inundată de imagini, sunete și mesaje generate electronic, toate capabile să ne satisfacă. Numai în contact regulat cu solul și cerul putem învăța însă cum să ne orientăm și să navigăm în dimensiunile multiple pe care le revendicăm în zilele noastre.

Cultura globală actuală, de factură tehnologică, a separat și ordonat simțurile noastre în mod distinct. Văzul și auzul sunt considerate categorii privilegiate, în timp ce tactilul, olfactivul și gustul au statutul de rămășițe senzoriale arhaice cu funcții pur subiective, de obicei ignorate din punct de vedere cultural. Doar senzații precum plăcerea olfactivă a unei mese, parfumul florilor și interpretarea temperaturii se pot ridica la rangul de subiecte colective în perspectiva ocularo-centristă și obsesiv igienică ale ultimelor secole.

Dominanța văzului asupra celorlalte simțuri, coroborată cu părtinirea cognitivă, a fost observată de numeroși teoreticieni. Conform lucrării de specialitate “Modernity and the Hegemony of Vision”, o culegere de eseuri pe tema enunțată încă din titlu, „începând cu grecii antici, cultura Occidentală a fost dominată de o paradigmă în care ochiul joacă rolul principal, o interpretare generată de vedere, centrată pe o viziune a cunoașterii, adevărului și realității”. Arta imersivă, corespunzătoare sfârșitului de secol XX și începutului de secol XXI, readuce simțurile așa-zis

minore în prim-plan. Fiecare dintre acestea poate juca rolul principal într-un anumit context. Desigur, văzul și auzul rămân simțuri extrem de importante, dar nu singurele din ecuația receptării.

Tipul de experiență propus de “Tate Sensorium” încurajează o nouă abordare a interpretării operelor de artă, folosind tehnologia pentru a stimula simțurile, declanșând atât memoria, cât și imaginația. Expoziția constă într-o captivantă instalație cu patru picturi din colecția muzeului, care oferă posibilitatea de a experimenta sunete, mirosuri, gusturi și forme fizice inspirate de lucrări de artă. Un complex sistem care expiră arome de flori și plante, declanșat de apropierea vizitatorului, a fost dezvoltat de Flying Object în colaborare cu o celebră firmă de parfumuri, International Flavours and Fragrances. Peisajele sonore (soundscapes) 3D, corespunzătoare lucrărilor, sunt obținute atât prin sisteme audio direcționale, cât și prin căști, în timp ce paletetele cromatice își au corespondente într-o gamă unică de ciocolate. Aparate dedicate pot înregistra și interpreta răspunsurile fiziologice ale vizitatorilor la operele propuse prin intermediul unor dispozitive sofisticate de măsurare. La plecare, publicul este invitat să exploreze restul galeriei folosind tema simțurilor ca ghid.

În cadrul capitolului dedicat proiectului personal, am selectat și prezentat acea parte din creația mea care se înscrie în coordonatele artei senzoriale. Este vorba, în primul rând, despre o suită de performance-uri și happening-uri, numeroase dintre acestea bazate pe muzică, sunet, mișcare și pe operarea cu obiecte extrem de plastice și tactile. Scenografia, concretizată cel mai adesea în obiecte și instalații, a fost realizată în toate cazurile prezentate de mine, într-o serie de acțiuni participând personal, în calitate de actantă.

Numeroase dintre obiectele sau instalațiile folosite în performance-uri au la bază sau sunt *in integrum* sculpturi tactile, în raport cu modul în care literatura de specialitate relativ recentă definește această categorie de produse artistice. Independent de folosirea acestora în acțiuni performative, o serie de proiecte personale marșează exclusiv pe latura lor material-obiectuală.

După cum v-am exemplificat, o parte dintre lucrările mele grafice sau de pictură se înscriu în aceleași limite teoretice senzoriale, dată fiind finalitatea lor și înscrierea în idei care depășesc simpla reprezentare. De altfel, în studiile de caz corespunzătoare capitolului al doilea, am punctat exemplele în care imaginea (bidimensională) susține prin intermediul decorurilor dedicate sau a unor instrumente multimedia, ideea senzorialului, declanșând emoții specifice sau pur și simplu empatia privitorului.

Am prezentat, de asemenea, o serie de lucrări light art, dată fiind contribuția luminii la atmosfera senzorială. Prin jocul cu formele și cu lumina, vizualul este apelat altfel decât în cadrul artelor clasice.

Tactilul și olfactivul au fost cuprinse în munca mea artistică indirect, în cadrul performance-urilor, dar și al unor expoziții de pictură, în care am folosit substanțe volatile (naturale, neutre din punct de vedere chimic), aplicate mecanic pe lucrări sau pe mobilierul de expunere.

Am reținut și exemple din sfera Site Art Specific-ului, dar și a workshop-urilor pe tema dată. Documentația foto-video a tuturor acestora se constituie, la rândul său, în material pentru o expoziție senzorială „de autor”, ca și strategiile de continuare ale proiectelor deja materializate. Din anumite puncte de vedere, fiecare dintre proiectele prezentate își are propriile căi de dezvoltare. De la performance la performance, în funcție de colaboratori, bugete, evenimente în care urmează a fi înscrise, acestea se vor modifica cu siguranță, odată cu trecerea timpului. La acest aspect contribuie și extinderea experienței personale. Aceste coordonate sunt valabile pentru toate celelalte medii în care lucrez sau operez.

Prezentarea, exemplele și studiile de caz privitoare la creația personală de până acum se doresc însă a fi continuate prin îngemănarea lor într-un mare proiect de expoziție senzorială personală. Nu intenționez să „asamblez” experiența anterioară într-o expoziție de tip retrospectiv, raportându-mă la activitatea de până acum, așa cum am făcut-o cumva în prezentarea proiectului personal în această teză de doctorat, ci doresc să realizez o expoziție *in integrum* senzorială pe baza experiențelor acumulate din proiecte senzoriale dispartate.

De o bună bucată de timp, de cam trei, patru ani, aplic în mai multe locuri pentru o astfel de întreprindere și, se pare, am găsit sprijin și înțelegere la ArduD, județul Satu Mare, de la Primăria orașului, pentru a realiza dorita expoziție în catacombele unei cetăți medievale atestate în documente de peste 800 de ani. Se dorește a fi o expoziție senzorială permanentă, un tip de muzeu senzorial (update-abil) pe teme conexe cu istoria medievală a locului.

Configurarea unui muzeu sau a unei expoziții senzoriale dedicate, cu durată medie-mare este principalul deziderat pe care mi l-am propus pentru următoarea perioadă de timp. În acest moment, cu concursul cercetării pentru lucrarea de față, care este mai amplă decât am inclus în teză, am coordonatele necesare pentru o astfel de întreprindere. Într-un astfel de proiect, dincolo de scenografie, de obiecte sau de crearea ambientului, sunt vitale mijloacele (aparatura)

multimedia. Ecranele, proiectoarele, la nevoie hologramele, sunt doar câteva dintre elementele de care ar fi nevoie pentru îndeplinirea dezideratului senzorial.

Sunt conștientă de faptul că un astfel de proiect nu poate fi realizat decât dacă are la bază o poveste sau o narațiune cu valențe comerciale, pentru deblocarea fondurilor necesare logisticii și audienței. Pentru România, potențialul istoric reprezintă resursa cu cele mai mari șanse de izbândă, în condițiile în care, la nivel național, povești precum „Alice în Țara Minunilor” nu fac parte din conștiința publicului larg, ca de altfel nici mari capodopere ale picturii, precum în proiectele Grande Experiences, prezentate pe larg în capitolul dedicat studiilor de caz. Cred că figuri istorice precum Mihai Viteazul, Ștefan cel Mare, Mircea cel Bătrân și în special, Vlad Țepeș, ar putea atrage deopotrivă sponsorii și publicul. Altfel, doar castelele sau palatele mai bine păstrate și totodată încărcate de istorie pot îndeplini amintita funcție. Cele două laturi pot fi îngemănate într-un proiect logistic viabil. Revenind, la Cetatea Arduș, catacombele sunt extrem de spectaculoase, acestea atrăgând un număr destul de ridicat de vizitatori, în condițiile în care, practic, nu este aproape nimic expus în ele (doar câteva elemente de recuzită, precum butoaie de vin și alte obiecte casnice din lemn).

Un tur tactil al unui astfel de muzeu sau expoziție poate include manipularea de replici și modele sau copii ale pieselor de artă sau obiecte istorice. Poate include, de asemenea, atingerea liberă a artei contemporane pe care diverși alți artiști o vor realiza în mod explicit în acest scop. Proprietarii de galerii și directorii de muzee ar putea include în programele lor exponate tactile, dacă expozițiile de acest fel ar garanta succesul la public. În timpul unui tur tactil ghidat, un profesionist instruit va putea îndruma vizitatorii, astfel încât aceștia să își completeze modul de înțelegere despre sculpturi sau alte piese de artă tactilă. Desigur, sunetul va completa experiența, ca și excursurile olfactive sau de artă manjabilă, acestea din urmă prin crearea unor spații dedicate independente (black cube-uri) pentru a se evita interferențele senzoriale nedorite și necontrolabile sau încălcarea normelor igienice (în cazul artei manjabile).

Arta senzorială reprezintă un domeniu de manifestare cu posibilități extrem de vaste și soluții inedite. Aceasta se află cumva la începuturi, fiind legată în mare măsură de noile tehnologii, dar și de un anumit tip de conștiință postmodernă, câteodată postumană (în sensul stabilit în capitolul I al cercetării de față). Afirm acest din urmă lucru în relație cu aportul științelor aplicate în obținerea efectelor imersive, dar și cu faptul că, în actul receptării, fiecare spectator este singur cu simțurile sale în fața unor provocări intelectuale și de receptare fără precedent în istoria artei.

Acest aspect a fost punctat de grupul de creație ANNEX, la Bienala de la Veneția, în 2021, aspect descris în capitolul II, al cărui proiect a folosit metafora focului de tabără pentru a puncta însingurarea omului modern din cauza și prin intermediul citatei tehnologii.

Desigur, aparaturile complexe și softurile nu reprezintă singura modalitate de abordare. Marina Abramović, asupra căreia m-am oprit în cele două capitole anterioare din diverse puncte de vedere, acționează prin performance și instalație “clasică”, prin intermediul empatiei și a conceptualului, ajungând la rezultate de natură senzorială și imersivă pe o cu totul altă cale.

Cele cinci simțuri sunt folosite în arta senzorială fie prin transpoziții directe, cum ar fi acelea de a asocia o culoare cu un gust ori miros, sau un sunet cu o culoare, fie prin prisma unor abordări conceptuale, unde lucrurile sunt mult mai complicate. Asocierile, intercalările și transpozițiile pot fi folosite separat sau împreună, consecutiv sau concomitent, sub egida psihedeliciului. Din cercetarea întreprinsă, am ajuns la concluzia că anumite proiecte imersiv-senzoriale se bazează exclusiv pe simțuri, cum ar fi cele ale lui Ryoji Ikeda, fără ca spectatorul să aibă nevoie de nimic altceva în actul receptării, altele pe factori culturali, precum proiectele “Grande Experiences”.

Există și lucrări ori proiecte de artă (picturi, sculpturi, obiecte, instalații, fotografii, filme, performance-uri) care se definesc senzorial prin attribute constitutive, fără a fi nevoie să fie “simțite” în mod expres, ori asociate cu o narațiune sau un metatext. Un exemplu, în acest sens, din munca mea artistică ar fi acela al folosirii unor materiale care posedă miros specific, pot produce sunete la atingere și au formă plastică, bunăoară frunzele uscate. O esență de lemn, o tăiere (degroșare) de material în unghi sau ondulată, o imagine realizată în volum, conferă caracteristici vizuale, tactile, olfactive, auditive (sau chiar de gust, în unele situații, în cazul artei manjabile). Toate acestea se înscriu în arta senzorială de expresie “clasică”, așa cum am definit-o în cadrul capitolului dedicat aspectelor teoretice și de istorie a artei.

Performance-ul și happening-ul au în mod implicit o dimensiune imersivă, în sensul că exprimă realități alternative propuse de artiști, ale căror ipoteze trebuie să fie acceptate de spectatori pentru a putea fi descifrate și înțelese. Acestea sunt diferite de viziunile publicului, care este totodată invitat să plonjeze în lumea sugerată artistic. În munca mea, acord o mare importanță acestei forme de exprimare, în care îmi rezerv atât rolul de actant, cât și pe acela de scenograf. Scenografia, indiferent că este vorba despre decoruri, costume, instalații sau obiecte, are, consider eu, un uriaș potențial imersiv.

Urmărind și fiind la curent cu fenomenul artistic autohton și internațional, am constatat că în România au avut și au loc mai multe evenimente încadrabile în categoria imersiv-senzorială care face obiectul lucrării de față, dar până în prezent acestea nu au cunoscut forme programatice. Altfel spus, o expoziție senzorială de mare magnitudine, o galerie sau un muzeu senzorial se lasă încă așteptate. Datorită formei directe de adresabilitate, prin intermediul simțurilor fiecărui vizitator, astfel de proiecte ar avea succes pe plan național, cum se întâmplă, de altfel, pretutindeni în lume. Pentru implementarea proiectelor senzoriale este nevoie, desigur, de resurse materiale, dar până la ele, de soluții artistice viabile, prezentări pe măsură și un bun management de proiect. Documentația, simulările, prezentarea concisă a ideilor și fiabilitatea sunt doar câteva dintre instrumentele de care are nevoie coordonatorul unui proiect senzorial. În această idee, documentația propusă prin lucrări precum cea de față, sunt vitale în implementarea senzorialului în programele muzeografice naționale.

Artele clasice vor coexista întotdeauna cu cele de avangardă sau experimentale. Nu este vorba despre înlocuirea unei forme cu o alta, ci doar despre o extindere care nu exclude direcțiile de dezvoltare diferite. Oricum, muzeografia “clasică” actuală se bazează pe audio guide-uri, pe simulări, instalații video, platforme și console digitale interactive, lumini inteligente, senzori de declanșare a coloanei sonore sau a iluminării alternative și așa mai departe. Până la o expoziție senzorială nu ar mai fi decât un singur pas.

Proiectele personale de factură senzorială, luate separat sau asociate în structuri logistice mai ample, pot fi transpuse cu un efort (logistic și financiar) relativ redus în expoziții temporare sau permanente. Am în vedere aspectul transpunerii pe scene cu o mai mare vizibilitate a proiectelor realizate până în prezent (și a celor pe care urmează să le realizez), acest aspect fiind perfect realizabil și înscriindu-se într-o logică a viitorului muzeografic. Dată fiind această deficiență temporară pe plan național, potențialul de vizibilitate, audiență și receptare este mare. Pentru o primă etapă, mă gândesc la acele proiecte care nu necesită aparatură extrem de sofisticată și costuri astronomice, ci mai degrabă creativitate. Acesta cred eu că este viitorul apropiat al muzeografiei senzoriale românești.