

# Un flux de imagini și informații care

# distorsionează profund percepția noastră [...]

← Ioana Terheș, *Imagini în mișcare*,  
Pagina 06

la alta, prinși într-un efort comun de a înțelege lumea-n care trăim. – **Alexandra Mereuți**, *Ficțiune și Realitate: „Multiplele reprezentări ale realității”*, **Pagina 09** · Deci cred că ceea ce gândim noi despre tehnologia de acum e cea mai recentă versiune a sa, dar ea are genealogia ei. – **Anastasia Gurschi**, *Michael Takeo Ma-gruder*, **Pagina 10** · Proiectul a fost ecranizat, copiat pe casetă video, transferat pe DVD și proiectat în retrospectiva – **Cătălin Alb**, *kinema ikon: într-o căutare continuă a experimentului și a noilor tehnologii*, **Pagina 11**

O tematică cu multi-fațete, diferite practici, medii și definiții care sunt mai puțin cunoscute: bioroboți, neuro- și nanotehnologii, algoritmi — **Csilla Bartus**, *La un click distanță*, **Pagina 02** · Este un motor al schimbării și o forță care alimentează lumea artei care a reușit să integreze new media, realitatea virtuală, augmentată și Inteligența Artificială în creații care sunt numite deseori "experiențe imersive". – **Eduard Enache**, *Arta și tehnologia*, **Pagina 03** · Simultan încearcă să ofere o perspectivă poetică asupra lumii mutante în care trăim. – **Marina Paladi**, *Festivalul Simultan*, **Pagina 03** · Observați că este tocmai numărul 5 și, curioși fiind, vă folosiți de codul QR pentru a accesa variantele disponibile online...doar la un click distanță. - **Brînaru Lucia**, *Cultura online*, **Pagina 04** · Ne-a făcut mai grăbiți, mai alerti – pe scurt, mai orientați spre dinamism [... ] Granițele se fluidizează și corpul uman devine un aparat – **Brînaru Lucia**, *Hashtag: Alice Gancevici & Remus Pușcariu*, **Pagina 04** · Hibridizarea unei expoziții în acest fel, a făcut obiectul viziunilor ample asupra sinelui în constantă expansiune [...] adaptate și reconciliate la noile realități – **Mălina Moncea**, *SCREENING Landscape in a convex mirror*, *ISHO Pavilion*, **Pagina 05** · S-a produs o nouă schimbare a relației noastre cu formele media vizuale și a modificat modul în care asistăm la interacțiunile sociale prin intermediul ecranului. – **Ioana Terheș**, *Imagini în mișcare*, **Pagina 06** · În cazul suprarealiștilor, mediul video venise ca o binecuvântare, dând artiștilor posibilitatea să își transforme viziunile nebunești în realitate. – **Xenia Tinca**, *Lecția de artă contemporană: Arta Video*, **Pagina 07** · Nu consider că arta ar avea drept scop stârnirea emoției, ci generarea de noi „fluxuri” cognitive. – **Ionela Ghețe**, *Dialoguri pe contrasens cu Constantin Vică*, **Pagina 08** · Artiștii contemporani, adesea prin practicile lor, încearcă să dezvăluie ceea ce se află dedesubtul suprafeței. Toți suntem, de la o generație





↑ Scan the QR code for the English version of the newspaper.

# LA UN CLICK DISTANȚĂ

## SUMAR

Publicația numărul 5 a ziarului Artsens are ca temă Arta și Tehnologie.

Tehnologia mai înseamnă hyper accesibilitate, ex. presupun că citești acest ziar, în format fizic, dar după cum ai observat, în colț există și un QR code pe care dacă o scanezi te trimite la un website cu varianta online a ziarului. Vezi? La un click distanță oriunde ai fi.

Prin conținutul acestui număr putem ajunge mai aproape de o înțelegere mai amplă a relației artă-tehnologie prin abordările

critice, perspectivele artiștilor, cercetări, activitățile grupurilor și a asociațiilor cu trimeri la trecut, prezent și viitor. Pe de-a lungul textelor poate fi simțită o tensiune generată de contradicții, căutări, experimente, avantaje și dezavantaje. În fluxul de informații, tehnologia privită din mai multe perspective ne aduce nuanțe și tot feluri de dinamisme dintre păreri personale și profesionale.

O tematică cu multi-fațete, diferite practici, medii și definiții care sunt mai puțin cunoscute: bioroboți, neuro- și nanotehno-

logii, algoritmi, new media, realitatea virtuală, augmentată (AR/VR) și Inteligența Artificială; altele poate prea cunoscute: internet, online, zoom, QR code, etc. Felul cunoașterii depinde și de generație (...,X, Y, Z,...), și cum aceste tehnologii și instrumente sunt percepute, folosite și cu ce scop.

Ca o introducere în temă, Eduard Enache scrie că tehnologia “este un motor al schimbării și o forță care alimentează lumea artei”. Acest motor îl putem observa și la Festivalul Simultan, care defapt nu e doar un festival de o săptămână ci o activitate și un efort continuu pe tot parcursul anului, mai multe detalii găsiți în textul Marinei Paladi.

La programul *SCREENING Landscape in a convex mirror*, curatoriat de Mihnea Mircan și intitulat Într-o zi va veni ziua când ziua nu va mai veni, Mălina Moncea ne oferă o descriere și o selecție din vârtejul de videoclipuri. Tot în dinamica videoclipului primim și o lecție de artă contemporană, Xenia Tinca ne explică din privința istoriei artei care-i faza cu această artă video. Ioana Terheș, încercând să țină pasul cu ‘Imagini în mișcare’ aduce o percepție alterată asupra realității, textul însoțit de lucrarea artistei Magdalena Lazarczyk, *The Night of Time* (2019), în care toate componentele alcătuiesc o unitate dar recompunând o viziune complexă a existenței.

În eseu Luciei Brînaru există o importantă distincție dintre

cultura online și *Cultura Online*, ea observă cum online-ul ne influențează viața în dezvoltarea sinelui și a practicii artistice. Scris tot de Lucia în hashtag artist regăsim aparatura de funcționare a artist duo-ului Alice Gancevici și Remus Pușcariu, în cadrul ediției din 2021 a Bienalei, aceștia vin cu o lucrare nouă, intitulată *Condiționalul predictiv*.

De data aceasta avem două dialoguri pe contrasens, primul între Ionela Ghete și Constantin Vică, lector universitar, doctor la Facultatea de Filosofie a Universității din București și specialist în etica noilor tehnologii. Iar a doua, între Anastasia Gurschi și Michael Takeo Magruder, artist invitat în expoziția *Orașe invizibile/Tărâmură imaginare* organizat de Asociația Culturală Contrasens, el a realizat în parteneriat cu Facultatea de Arte și Design din Timișoara cinci lucrări care mapează straturile istorice ale orașului Timișoara unde cu ajutorul algoritmilor generează infinite variații hibride, imaginare ale acestora.

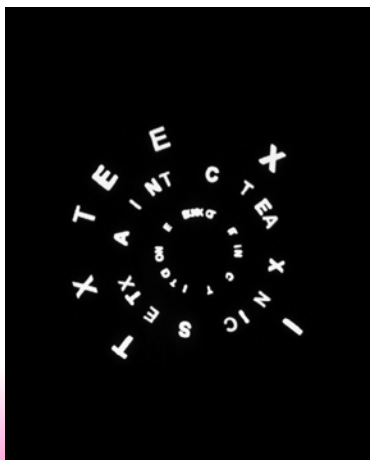
Alexandra Mereuți încearcă să dezvăluie ceea ce se află dedesubtul suprafeței cu toată ambiguitatea subiectului Ficțiune și Realitate: „Multiplele reprezentări ale realității”, aducând ca exemple lucrarea *Luptăm împreună* (2017) a artiștilor Veda Popovici și Mircea Nicolae și instalația *Raygun / Armă cu raze* 2017 (2021) a artistului Flaviu Rogoian din Bienala Art Encounters: „Our Other Us”.

Iar în ultimul material al acestui număr, Cătălin Alb ne oferă un review kinema ikon: într-o căutare continuă a experimentului și a noilor tehnologii timp de 50 ani până în prezent.

— CSILLA BARTOS

↓ **Traian Chereches**, *Existență/Dispariție/șire* (detaliu), 2020, voce și sunet, 4'31"

Imagine furnizată prin amabilitatea artistului



# ARTA ȘI TEHNOLOGIA

Arta și tehnologia au avut dintotdeauna o relație neobișnuită de interdependență în care au evoluat prin influență reciprocă. S-a întâmplat până la punctul în care tehnologia a preluat atât controlul vieților noastre, iar fiecare experiență pe care o trăim este legată cumva de progresul acesteia.

Pe de o parte, tehnologia a devenit un mediu principal de exprimare pentru o întreagă generație de noi artiști așa cum pictura sau fotografia este preferată de alții. Este un motor al schimbării și o forță care alimen-

tează lumea artei care a reușit să integreze new media, realitatea virtuală, augmentată și inteligența artificială în creații care sunt numite deseori "experiențe imersive".

Simultan, tehnologia a creat cel mai răspândit mijloc de comunicare prin care arta ajunge să fie consumată de public. Internetul a devenit motorul care a pornit carierele unora dintre cei mai apreciați artiști contemporani, în special pentru noul val românesc inclus în expozițiile din Bienală în acest an. Un exemplu bun este Traian Cherecheș care creează

instalații multisenzoriale sub influența progresului tehnologiei, refolosește bucăți din obiecte tehnologice și introduce structuri narative și sunete inspirate din jocuri video.

În sens invers, telefoanele inteligente la care suntem conectați zilnic sunt create de designeri care folosesc principii artistice. Majoritatea obiectelor din jur care au la bază tehnologia sunt create ținând cont de efectul unic pe care arta îl are asupra creierului uman. Tot mai multe inovații tehnologice sunt puse pe seama unor creații artistice. Pe măsură ce consumul artistic crește și arta este din ce în ce mai accesibilă, tot ce vedem în jur trece prin filtrul pe care ni-l creează cultura noastră vizuală.

Inevitabil, arta și tehnologia au reușit să schimbe modul în care arătăm, cum ne comportăm, mentalitățile și limbajul indivi-

dual și colectiv, au creat o nouă estetică, o nouă logică și chiar și o serie nouă de principii. Și deși viitorul pare captivant în privința experiențelor artistice pe care le vom trăi peste câțiva ani sau zeci de ani, relația dintre ele poate fi toxică pe alocuri, plină de contradicții și din ce în ce mai mult, întrece limitele umanității și umanismului. Astfel, ne rămân întrebări legate de cum percepem arta dominată de tehnologie, cât la sută este creativitate, cât este știință și unde începe arta, în raport cu tehnologia.

— EDUARD ENACHE

orașului, așa cum s-a întâmplat cu Comenduirea Garnizoanei sau fostele ateliere STPT, care au devenit între timp noul centru de artă și tehnologie *Multiplexity*.

Ediția de anul acesta a festivalului Simultan a avut loc între 11-19 septembrie la centrul Multiplexity, având ca temă *Starea instabilă a lucrurilor*. Demersul curatorial și-a propus să exploreze cum ar putea arăta viitorul pe fondul crizelor din ultimul an și a incertitudinilor ce ne abundă viața (în cazul în care ne mai putem imagina un viitor). Expoziția *Starea instabilă a lucrurilor* oferă o introspecție a propriei condiții umane, în care omul a devenit extrem de fragil și vulnerabil, iar mai necesar ca oricând este să învățăm să acceptăm necunoscutul. În același timp, lucrările video din proiectul *No Lockdown Art* - proiect inițiat de *Transcultures* și *European Pepiniere*s of *Creation* prezentat în cadrul festivalului Simultan încearcă să ofere o perspectivă poetică asupra lumii mutante în care trăim.

Instalația performativă și multimedia *Particule Afective*, realizată de Sabina Suru și Irina Marinescu, pe muzica lui Alexandros Raptis, extinde semnificația conceptului de superpoziție, folosit în fizica cuantică la observarea particulelor, asupra corpului uman. Performance-ul reprezintă un experiment cognitiv și senzorial, care printr-un dans de lumină provoacă spectatorii să observe îndeaproape răspunsurile corpului la stimulii exteriori. De asemenea, în serile de week-

end au avut loc concerte live de muzică experimentală, ținute de artiști ca Thomas Ankersmit, Andrei Raicu sau Peter Kutin.

Tot în cadrul Simultan, pentru al doilea an consecutiv a avut loc și proiectul *CoLaboratory*, care reprezintă rezidențe artistice digitale, oferite artiștilor locali de centrele culturale germane din România și Republica Moldova, prin care au avut oportunitatea de a colabora și experimenta împreună cu alți artiști din Germania. Anul acesta tema proiectului a fost *Împreună: De cât de multă distanță are nevoie apropierea?*, prin care cei 12 artiști selectați au creat în tandem instalații video.

Simultan este unul dintre cele mai longevive festivaluri de artă digitală din România, iar în 2021 a fost premiat de AFCN pentru activare interdisciplinară. Astfel, an de an, Simultan a reprezentat acel spațiu dinamic în care arta și tehnologia s-au intersectat în mod organic, creând noi conexiuni și paradigme artistice.

— MARINA PALADI

↓ Festivalul Simultan 2020  
Fotografie: Andreea Săsăran



# SPAȚIILE , BIENALEI

ART ENCOUNTERS

## 1. INFO POINT

Pavilionul ISHO, Bd. Take Ionescu 46C

## 2. BIROURILE ȘI PAVILIONUL ISHO

Bd. Take Ionescu nr. 46C  
Titlu: Landscape in a Convex Mirror / Peisaj în oglindă convexă  
Curator: Mihnea Mircan

## 3. FUNDATIA ART ENCOUNTERS

Bd. Take Ionescu nr. 46C  
Titlu: Seasons End  
Curator: Kasia Redzisz

## 4. MUZEUL DE TRANSPORT PUBLIC

„CORNELIU MIKLOȘI”  
Bd. Take Ionescu nr. 83  
Titlu: How To Be Together / Cum să coabităm  
Curator: Kasia Redzisz

În acest spațiu se va desfășura și *Manuel Pelmuș*': *Permanent Collection*', ongoing action (cu: Mihai Mihalcea, sound design: Ion Dumitrescu)

## 5. FABER

Splaiul Penes Curcanul nr. 4-5  
Curator: Mihnea Mircan

## 6. INSTITUTUL FRANCEZ DIN TIMIȘOARA

Bd. C. D. Loga nr. 46  
Curator: Kasia Redzisz

## 7. MUZEUL NAȚIONAL DE ARTĂ TIMIȘOARA

Piața Unirii nr. 1  
Aripa secretă / Secret Wing  
Curatori: Maria Rus Bojan și Bogdan Ghiu

## 8. GALERIA HELIOS

Piața Victoriei nr. 6  
Curator: Kasia Redzisz  
Orar: Luni - Sâmbătă, 11:00-19:00  
Orar special în timpul weekend-ului de deschidere: D: 11:00-19:00

## 9. INTERVENȚIE SUZANNE HUSKY ÎN CARTIERUL FABRIC

Strada Lunei, Timișoara



Harta este orientativă și are scop pur informativ.



## CULTURA ONLINE

Te trezești de dimineață și primul lucru pe care îl faci e să te uiți la ceas și. Și la *notificările* de peste seară. Poate dai un *scroll* pe Instagram. Mai citești un articol de pe Facebook și-i dai *share*, să-l vadă și *followerii*. Îi trimiți persoanei aceleia interesate de artă din lista ta un eveniment fain – poate mergeți împreună. Luați de acolo ziarul ArtSens, îl răfoiți și citiți interviul luat de colega mea lui Constantin Vică. Un cod QR vă

trimite mai departe la varianta completă, disponibilă *online*.

Fie că vă regăsiți sau nu în rutina pe care tocmai am descris-o, cu siguranță cultura online își face simțită prezența și în viețile voastre. Din plan personal până în plan profesional, online-ul a reușit, în special în vremurile pandemice în care trăim, să ne aducă mai aproape. A fost și continuă să fie pentru mulți o

ancoră, o punte, o sursă de informare și, nu în ultimul rând, un mediu de exprimare.

Adevărul este că foarte mulți artiști se folosesc de mediul online pentru a-și contura personalitatea și a atinge un public cât mai larg. Interacționează cu persoanele care îi urmăresc pe diferitele rețele de socializare, portofoliile lor se regăsesc online pe site-urile personale, ca să nu mai amintim și de multe alte reviste de artă și cultură ale căror articole sunt și ele prezente, la un click distanță. Dar, pe lângă un motor de promovare și popularizare a artei, online-ul poate fi la rândul lui o sursă în sine - un lut din biți care, în mâinile persoanei potrivite, se poate transforma într-o operă de artă. Pentru artiștii ce aleg să se folosească de el în acest fel, mediul online funcționează asemenea unei palete de culori cu care

aceștia realizează „tablouri” care depășesc dimensiunea pur vizuală și trec granițele spre senzorial, poate chiar spre interactiv.

Pe măsură ce societatea noastră continuă să se dezvolte, digitalizarea devine din ce în ce mai prezentă. Este, deci, natural ca această să-și facă loc și în lumea artei, oferindu-i artistului diferite mijloace de expresie care vin la pachet cu dinamismul tipic mediului online. Mai mult decât atât, artistului i se deschid și noi căi de acces. Publicul format din generațiile care au crescut înconjurat de tehnologie și cultura online va ajunge să aprecieze mult mai ușor astfel de opere, o introducere numai bună în universul artei, care pare deseori de neatinș pentru necunoscători. În orice caz, atunci când vine vorba despre acest subiect, avem două mari puncte de reper: cultura online și *Cultura online*. Cel

— LUCIA-ALEXANDRA  
BRÎNARU-MITROFAN

SCREENING  
LANDSCAPE IN A  
CONVEX MIRROR

2

Vezi pagina 03,  
Spațiile bienalei,

## PAVILIONUL ISHO

Spațiul complexului ISHO găzduiește în această perioadă expoziția semnată de către Mihnea Mircan, *Landscape in a Convex Mirror*, care are în complementaritate o anexă ce amplasează o dimensiune reconfigurată a lucrărilor, printr-un program de proiecții.

“Într-o zi va veni ziua când ziua nu va mai veni”, un pasaj preluat din eseu lui Paul Virilio, ca o mărțurie a pendulării între viziunea acutizată și a celei distorsionate asupra distanței, și care reprezintă titlul segmentului de screening, din care fac parte 12 artiști alături de o selecție ce provine din colecția Neuer Berliner Kunstverein n.b.k. Video-Forum, Berlin.

Proiecțiile susțin, prin imaginea dinamică, o incursiune în universul caleidoscopic al juxtapunerilor lui Mihnea Mircan unde vertijul experienței de a privi printr-o lentilă convexă vorbește despre distanțe relative și dificil de reperat cu precizie, pe când filmul oferă temporalitatea ce completează ecuația. Hibridizarea unei expoziții în acest fel, a făcut obiectul viziunilor ample asupra sinelui în constantă expansiune, a neajunsurilor vizavi de constrângerile distanței, dar care au dat curs unor inițiative artistice adaptate și reconciliate la noile realități.

Experiența publicului în încăperea destinată screening-ului, se manifestă ca o recentrare a ceea ce a fost vizionat ca tablou

static în expoziție. Reimersarea, de această dată, într-o perspectivă filmică a imaginii deformate, fracturate, unde se revelează aceeași relație defocalizată a spațiului și subiecților, face cu atât mai intrigant dinamismul de care se servește camera video. Precedenta întâlnire cu lucrări ale căror conexiuni și trasee ne poartă în călătorii superangulare se întrunește în reprezentarea imaterială a filmului care creează o experiență complementară și necesară în temporalitatea pe care o oferă spațiului anterior.

Filmele introduse ne vorbesc pe teme care țin de orizonturi spațiale ori despre inversiuni ale parametrilor de vedere concretă. *O lume descompusă*, 2012, a lui Nicholas Mangan, are ca punct de interes documentarea unui din cele mai timpurii minerale descoperite, zirconiu la o viteză de 2500 de cadre pe secundă, creând o optică ambiguizată asupra originii Pământului. *Cel mai tare spectacol de pe planetă*, 2011 a lui Sven Johnne direcționează un ansamblu excentric, revelatoriu și evocator despre vizitarea circuitului. Ingo Günther în a sa *Rotorama*, 1985, a dorit combaterea televiziunii prin artificii digitale (montaj) și cinetice (ecrane ce se rotesc). Susan Schuppli în *Poate soarele să mintă?*, 2014, utilizează fotografia ca martor a efectelor devastatoare ale deverii climatice. Artistă Ruth Höflsch și mama sa, în filmul *Plantă*, 2020, își concentrează eforturile pe colarea de evenimente, fotografii și mărturii

pentru a reface traiectoria unei femei crezute a fi vrăjitoare și judecată, în secolul al 18-lea, chiar în casa în care locuiau.

Szabolcs KissPál în *Înrămare*, 2003, se axează pe neputința unei păsări de a părăsi spațiul ecranului, oricâte încercări ar fi realizat aceasta, fiind osândită la a rămâne imagine imaterială. *Nicio Imagine, niciun camuflaj*, 2018, a Larisei Crunțeanu portretează absența prin utilizarea unei forme umanoide îmbrăcate într-un model de tablă de șah, care se deplasează printr-un peisaj, convenție utilizată în design grafic cu precădere, pentru a indica lipsa imaginii. Rosa Barba cu al sau film, *Din centrul Pământului către margini*, 2007, descrie o lume fictivă care se află în primejdia de extincție datorită poziției geografice pe o bucată de pământ labil, și care, într-o manieră absurdă, vine cu rezolvări caricaturale. Pauline Julier, în *Naturales Historiae*, 2019, explozează problematica naturii reprezentată de oameni prin oracole și previziuni.

În *Pendulații relative*, 1973, Dora Maurer chestionează poziția ochiului documentar într-un montaj intrigant și dinamic care conduce către o derutare aproape intimă. Regina Kelaita, în *Vertij*, 2005, creează o senzație de acrofobie prin poziționarea într-un spațiu periculos al unei clădiri, marcat și de o întoarcere a cadrului. *Aquí y allá / Aici și acolo*, 2019, este o poveste a artei Melisa Liebenthal și a familiei

sale care au realizat un traseu migratoriu, retrasat de fotografii, hărți și Google Earth. Philip Warnell în *Distanțe intime*, 2020, reîncadrează așteptările asupra acestui montaj documentar ficțional prin cadre tip imagini de supraveghere asupra unor discuții între o directoare de distribuție și străini la un colț de stradă în Queens, New York.

Hans van Houwelingen, în *BestBucharest: religie*, 2017, portretează o conversație între un artist și un agent imobiliar, dar și un politician despre aurul în cultura creștină ortodoxă și cum poate fi interpretat spiritual și material. Cristian Rusu în *Calle della morte*, 2008, reprezintă efortul de a ține camera video stabilă în încercarea de a filma un indicator stradal, o profeție auto-împlinită. Robertas Narkus în *Cum să simți pe via*, 2021, ne transportă prin spații infinite digitale, în spatele cabinei de pilotaj a unui avion care pare că se poate prăbuși, însă emoțiile se transformă rapid din teamă în uimire și extaz la vederea faptului că acesta este imună texturilor. Laure Prouvost cu filmul *Ei parlau idéal*, 2019, provoacă publicul să gândească în termeni politici, asumarea identității, rasei, și a afilierii ideologice prin punerea în lumină a pavilionului din Bienala de la Veneția unde aceasta expunea și un comentariu ludic și ironic.

*Dragoste (Revelație)*, 2016, de Patricia Teodorescu “pictează” digital un tablou acvatic prin

prelucrări și editări care se împletesc cu o scenă afectivă puternică. *Fugind de acasă*, 2000 și *Nicăieri nu e ca acasă*, 1999, sunt filmele lui David Krippendorff unde scene din *Vrăjitorul din Oz* sunt modificate pentru a sublinia o tendință compulsivă, de repetiție, unde drumul și discursul au aceeași finalitate: o buclă infinită. Domingo Molina Cortés în *Opt mile înălțime*, 2001, utilizează filmări de noapte pentru a randa în programe 3D un peisaj abstract, ca un punct de intersecție a liniilor de fugă și a eventualelor refugii a speranțelor.

*Elefantul care era rinocer*, 2017-2018, de Erik Bünger, cercetează modalitățile limbajului de a îngloba amintiri colective despre diverse animale (urși, lupi, elefanți, corbi) și cum se analizează existența în afara denumirii umane a acestor specii, totodată căutându-se amprenta unei vieți nenumite, neuzite. Ciprian Mureșan, în *Fără titlu*, 2005, ne prezintă căderea camerei de filmat de la înălțimea unui acoperiș, făcând referință la Yves Klein cu a sa lucrare *Leap into the Void*, însă în lucrarea artistului român însemnătatea prăbușirii este mai mult conotativă a lucrului văzut înaintea morții.

— MĂLINA MONCEA

## HASHTAG

ALICE GANCEVICI &  
REMUS PUȘCARIU

Dacă evoluția tehnologică a schimbat cumva modul în care ne raportăm la artă, sigur ne-a făcut mai grăbiți, mai alerți – pe scurt, mai orientați spre dinamism. Staticul nu ne mai face cu ochiul cum o făcea cândva. Căutăm mișcare, culori, mozaicuri de medii de exprimare care să ne transmită, la rândul lor, mozaicuri de sentimente. Era tehnologiei – o perioadă în care artiștii multimedia pot să meargă spre orizont și dincolo de el.

Acesta este și cazul duo-ului artistic format din Alice Gancevici și Remus Pușcariu. De origine română, stabiliți în București, cei doi au absolvit în 2015 studiile masterale la Sandberg Institute din Amsterdam. Pregătirea lor în domeniul artelor vizuale și a regiei de teatru se resimte și în operele de artă cu care își încântă publicul și care sunt formate din diferite elemente, de la instalații la video, de la obiecte la situații performative etc.

La baza procesului lor creativ se află observația empirică, aprecierile făcute diferitelor întâmplări din societate, pe care aceștia le redau în moduri inedite, prin îmbinarea tehnologiei în firele narrative create. Folosindu-se de teatralitate, figuri de stil, trucuri și mulți alți ași din mănecă, Alice Gancevici și Remus Pușcariu zugrăvesc o imagine a lumii în care trăim, a problemelor înrădăcinate în esența ei.

Portofoliul lor este format din opere precum *Accent From The*

*Wound*, o expoziție al cărei nume a fost inspirat de ultimul vers al poemului *Song of Beholding and Enlightenment* al lui Matias de Bocanegra, sau *If I Had My Way*, o acțiune performativă cu puternice referințe sociale. Lucrările lor s-au regăsit de-a lungul timpului prin locuri precum Salonul de proiecte și Laboratorul de Imunologie (România), TAAK, tegenboschvanvreden (Țările de Jos), Tsarino (Bulgaria). De asemenea, cei doi sunt co-fondatori ai platformei curatoriale Template, iar din anul 2012 au lucrat la organizarea unui program internațional de rezidențe pentru artiști la București, alături de Bucharest AiR.

În cadrul ediției din 2021 a Bienalei, aceștia vin cu o lucrare nouă, intitulată *Condiționalul predictiv* – o instalație prin care aduc în discuție procesul fiziologic care duce la formarea mult-cunoscutei „piele de găină” și pe cel al homeostazei, tendința unui organism de a-și menține stabilitatea internă indiferent de mediul exterior. Lucrarea este o instalație video pe trei canale, în alcătuirea căreia s-au folosit cicloramă, lemn, oțel și aluminiu, dar și fotografii 3D, motoare și, bineînțeles, un scenariu. Alături de privitorii instalației există și-un narator, sau mai bine zis trei naratori, corespondenții celor trei straturi ale pielii, care narează procesele de mai sus relatându-le la viața din zilele noastre, cu tot cu excesul și, în același timp, lipsa de stimuli ce caracterizează perioada pandemică. Granițele se

fluidizează și corpul uman devine un aparat, un experiment, o poveste – din orice perspectivă l-ai privi, e garantat să-ți facă pielea de găină.

— LUCIA-ALEXANDRA  
BRÎNARU-MITROFAN

↑ Ana Pvracki, Stră, 2021  
Fotografie: Adrian Cătu

← Alice Gancevici & Remus Pușcariu,  
*The Predictive Conditional*, 2021 (production image), three-channel video installation, cyc wall, steel, aluminium, 3D prints, motors, script, 255 x 190 x 215 cm.

Imagini frunzate prin amabilitatea artiștilor.





## CONCEPTE PE CONTRASENS

IMAGINI ÎN  
MIȘCARE

Avansul tehnologic la care s-a ajuns, creează un flux de informație în continuă creștere, un flux sub formă de imagine. Sub influența distorsionării digitale la care imaginea este supusă, informația, deși nu se transformă neapărat, se nuanțează într-un oarecare fel. Vorbesc aici despre felul în care o imagine poate fi alterată în momentul în care devine un produs electronic, nemaifiind corespunzătoare cu realitatea, cu ceea ce a surprins inițial o cameră de fotografiat sau de filmat. Cazul lucrărilor de artă este, de asemenea, valabil.

Acest articol este despre mecanismul de obținere a unei imagini în mișcare ale artiștilor contemporani, dar și despre modalitățile prin care aceștia se folosesc de relațiile temporale și spațiale din galerie pentru a chestiona diferite probleme. Acest concept al imaginilor în mișcare, abordează din ce în ce mai multe teme ce fac referire la schimbările ce se produc în lume zi de zi. Tehnologia digitală a facilitat o explozie de lucrări de acest fel, iar extinderea muzeelor de artă contemporană, a bienalelor și a expozițiilor la scară largă în întreaga lume a creat locuri și un public pentru acestea.

Acum, fără a intra în detalii punctuale și cronologie despre dezvoltarea și apariția tehnicilor de reproducere, indiferent de autorul unei lucrări, se poate considera că acesteia niciodată nu i se va atribui unicitatea experienței reale autentice. Această apartenență la o anumită locație sau timp însumează întreaga existență a lucrării de artă care este determinată atât prin trecerea timpului cât și supunerea ei asupra factorilor tehnologici cu care

interacționează. De pildă, precum am observat în numărul anterior în articolul Xeniei Tinca ce tratează lecția de *performance*, înregistrarea și documentarea acestor tipuri de acțiuni poate constitui atât un plus, unde sunt captate întocmai acele aspecte vizuale care datorită efemerității momentului se pierd, dar și un dezavantaj, căci, niciodată nu va mai avea același impact asupra publicului.

Făcând un salt în prezent, mă simt nevoită să afirm că pandemia pare că ne-a făcut să fim mai conștienți de cât de fragilă este viața, a accentuat nevoia de apartenență la o comunitate și a sporit sentimentul de teamă că până și cele mai banale acțiuni devin interzise. S-a produs o nouă schimbare a relației noastre cu formele media vizuale și a modificat modul în care asistăm la interacțiunile sociale prin intermediul ecranului. Dispozitivele digitale au rămas instrumentele esențiale prin care am rămas conectați, iar "imaginile" sunt singurele care au rămas în mișcare și pare că și-au continuat viața. Însă, suntem copleșiți cu un flux de imagini și informații care distorsionează profund percepția noastră asupra realității, oferind vizuni alternative pentru a regândi prezentul și a imagina viitorul.

— IOANA TERHEȘ

↓ → Magdalena Lazarczyk, *The Night Of Time*, 2019 / video installation, sound, duration: 18:00 loop, sound: Adalbert Lazar

Imagini frunzate prin amabilitatea  
Fundației Art Encounters



## LECȚIA DE ARTĂ CONTEMPORANĂ

## ARTA VIDEO

În momentul în care te gândești la *artă video*, ce anume îți vine prima oară în minte? Sigur te-ai mai întrebat cu ce diferă acest tip de artă de orice alt video sau film pe care îl poți găsi atât pe internet, cât și în cinematografe. De ce ți-ai lua din timpul tău prețios pentru a merge să vezi niște imagini în mișcare, ce au fost etichetate de un grup de oameni drept artă?

De când cu explozia tehnologică din ultimii câțiva zeci de ani, artiștii au apelat la medii noi precum video-ul și au inclus în lucrările lor imagini în mișcare în moduri diverse. Dar care e faza cu această artă video? De ce are nevoie de desemnare specială și ce diferențiază acest tip de video de toate celelalte? Pentru a răspunde acestor întrebări, trebuie să ne canalizăm un pic atenția spre trecut.

Primele aparate folosite pentru a înregistra mișcarea nu erau cunoscute pentru portabilitatea lor și nici pentru accesibilitatea lor. În ce privește modul de utilizare, nici acesta nu era chiar unul la îndemâna oricui. Oamenii se străduiau totuși să realizeze ceva unic cu tehnologia care le era pusă la dispoziție. Din acest motiv, arta cinematografică timpurie a fost una experimentală. Până la primele filme ale fraților Lumière ori până la *Călătoria pe Lună* a lui Georges Méliès, care au fascinat o lume întreagă, nimeni nu ar fi avut cum să creadă în magia imaginilor în mișcare. Însă odată ce arta cinematografică se răspândise, popularitatea ei a continuat să crească, iar în acest timp artiștii realizau și ei filme diverse. Futuriștii, dadaiștii sau suprarealiștii preluaseră acest mediu fără ezitare. În cazul suprarealiștilor, mediul video venise ca o binecuvântare, dând artiștilor posibilitatea să își transforme viziunile nebunești în realitate. Un bun exemplu în acest caz este Marcel

Duchamp, care experimentase cu mediul video în lucrări precum este și *Anemic Cinema* (1926).

Observăm faptul că arta și filmul s-au intersectat încă de la bun început, fără limitări exacte dar arta video se naște cu adevărat în momentul în care videografia devine portabilă și accesibilă: momentul în care este introdus pe piață Sony Portapak. Odată cu lansarea acestui dispozitiv, artiștii au început să îl folosească după bunul lor plac. Cel mai important aspect al folosirii video-ului ca nou mediu, odată cu apariția Portapak, era prețul accesibil și utilizarea ușoară, permițând înregistrarea, documentarea sau experimentarea liberă. Acest lucru a pus mai puțină presiune asupra locului în care era situată arta, oferindu-le artiștilor libertate în afara galeriei.

Unul din pionierii artei video este Nam June Paik, care era captivat de tehnologie, folosind-o ca material prim pentru lucrările sale hibridizate, ce erau o intersecție a artei video cu alte medii precum sculptura, muzica sau performance-ul. Una dintre cele mai cunoscute lucrări ale artistului, *TV Cello* (1964), este un violoncel format din trei televizoare puse unul peste altul, toate prezentând trei filme distincte. Instalația, fiind un violoncel complet operațional, a fost folosită într-un performance în cadrul căreia violoncelista avangardistă Charlotte Moorman a cântat la instrument, creând o serie de note electronice unice. Prin folosirea setului de televiziune ca obiect de artă, Paik a devenit unul dintre primii artiști care au făcut din video un mediu artistic de sine stătător. O inserție video specială a artistului puteți să găsiți și în cadrul expoziției *Orașe Invizibile/Tărâmurile Imaginare*, ce are ca partener strategic Fundația Art Encounters.

Arta video apăruse într-o perioadă

dă a multelor schimbări ce au permis artiștilor să experimenteze prin combinarea diferitelor medii artistice (sculptură, dans, muzică, teatru). Paik era un astfel de exemplu. Tot arta video a făcut posibilă documentarea performanțelor, care înainte de acest moment erau efemere și greu accesibile unui public numeros. Astfel de exemple puteți găsi și în expoziția *Seasons End* din cadrul Bienalei Art Encounters. Pe lângă cele menționate, un alt mod de abordare a artei video este cea regăsită în *Neofit II* a Jura Shust, pe care o puteți vedea tot în cadrul Bienalei Art Encounters. Lucrarea înfățișează comunități de tineri ale căror acțiuni se desfășoară în sălbăcia pădurii și face o paralelă între ritualul slav de căutare a unei flori magice de ferigă și căutarea unor "picături" (metodă de trafic de droguri bazat pe utilizarea anonimizatorilor digitali).

Putem observa că odată cu video-ul, arta nu mai stă în loc și nici tu nu mai ești obligat să o faci, diversitatea, multidisciplinaritatea și adaptabilitatea acestui tip de artă permițând artiștilor să împingă granițele spre noi orizonturi iar ție, privitorului, îți dă posibilitatea să fi provocat să gândești diferit cu privire la lumea care te înconjoară. Până la urmă, merită să te duci să vezi arta aia, nu-i așa?

— XENIA TINCA



## DIALOGURI PE CONTRASENS

## CONSTANTIN VICĂ

**Ionela Ghețe** De la etica noilor tehnologii, bioetică, etică pentru roboți, etica drepturilor de autor – domeniile tale de cercetare străbat o gamă variată de preocupări, care privesc în mare parte dezvoltările viitoare, atât la nivel tehnologic cât și social sau, de ce nu, politic. Care dintre tehnologiile incipiente la ora actuală crezi că ar constitui subiecte interesante de investigație pentru artiști? La intersecția celor doi domenii, dintre cele studiate de tine, crezi că s-ar putea produce opere de artă interesante și relevante pentru un viitor preconizat de tehnologiile pe care le studiezi?

**Constantin Vică** Neurotehnologiile și Realitatea Virtuală (cu tot cu dimensiunea haptică) pot fi folosite împreună pentru a genera experiențe noi vizuale și tactile, în imersiuni care pot fi nu doar măsurate, ci influențate prin intervenție neurală. Sună ca o alchimie, dar nu e. Desigur, acestea lucruri s-ar putea face (și se fac deja) doar în echipe interdisciplinare: artiști, cercetători în neuroștiințe și informatică, psihologi, de ce nu și filosofi.

Nu aș neglija nici nanotehnologiile - viitorul material (ității) este în mâinile noastre. Mă gândesc că fiecare dintre noi ar putea deveni o galerie sau muzeu de artă, purtători de nanoboți estetici. Sau lumea din și de pe corpurile noastre ar putea intra într-o rețea cu artefacte nano, dar aici cred că e nevoie și de biotehnologii și biologie sintetică. Bioarta nu e ceva nou, dar la această scală a viului și materiei ar fi ceva nou.

**IG** Probabil că știi că în ultimii ani a apărut software care evaluează calitatea unor imagini (în speță fotografii) după atractivitatea lor (calculată algoritmic), și recomandă sau nu postarea acestora pe rețele sociale ori folosirea acestora în diverse campanii de marketing. Cum evaluezi potențialul și implicarea acestor tehnologii în raport cu o posibilă creștere a calității globale a produselor artistice viitoare?

**CV** Nu cred că arta și instarta trebuie măsurate la fel. Postările de pe platformele sociale online sunt un instrument de a atrage, de a capta atenția. Atunci asupra lor acționează această „logică” de marketing și promovare. E atât de puternică încât mulți dintre noi se transformă în instartă ca să fie recunoscuți drept ceva sau cineva. Tentația de a aplica acest capitalism al supravegherii și dataficării asupra a orice trebuie combătută. Artă nu se măsoară, se interpretează. Și datele se interpretează și produc, în procese algoritmice, rezultate, dar tare mi-e că vorbim de interpretări diferite. În artă nu există interpretări greșite, ci inadecvate, limitative, slabe etc. N-am vrea asta și de la algoritmi.

**IG** S-a întâmplat ca o operă de artă/produs artistic care abordează una dintre temele tale de cercetare să te inspire în sensul în care să pună o problemă nouă sau să te determine să abordezi una dintre problemele pe care le studiezi într-o manieră nouă, dintr-o altă perspectivă?

**CV** Se întâmplă permanent. Artă, atât cea vizuală, cât și cea performativă, pentru mine funcționează ca o călăuză în cercetarea filosofică. Îmi deschid ochii să văd ceea ce teoria nu mă ajută încă să contempļu. Mă fac să descopăr „a treia cale”, între intelect și sensibilitate. Nu consider că arta ar avea drept scop stârnirea emoției, ci generarea de noi „fluxuri” cognitive. Joseph Kosuth, Sophie Calle sau Matei Bejenaru, să numesc doar câțiva, sunt permanent surse de reflecție. La fel, introducerea unor Nam June Paik sau Eva și Franco Mattes (0100101110101101.org) într-un curs de etică vieții online are efecte benefice pentru mersul critic al discuției.

Artă e la fel de necesară ca știința în formarea unei înțelegeri depline asupra lumii și universului tău moral. Dar e mai ușor de urmat. Fără a le fura ceva din aura și rolul lor estetic, eu cred că cele mai tari opere de artă sunt cele care investighează etic. Artă nu

e moralizatoare (cel puțin cea neangajată față de un regim sau altul, cum era realismul socialist), dar e laborator al experimentelor morale. Nu mă impresionează deloc arta transgresivă (cu anumite excepții, de exemplu ce făcea Ion Grigorescu la finalul anilor '70), pentru că, în principiu, orice artă este o transgresiune autorecineva. Tentația de a aplica acest capitalism al supravegherii și dataficării asupra a orice trebuie combătută. Artă nu se măsoară, se interpretează. Și datele se interpretează și produc, în procese algoritmice, rezultate, dar tare mi-e că vorbim de interpretări diferite. În artă nu există interpretări greșite, ci inadecvate, limitative, slabe etc. N-am vrea asta și de la algoritmi.

**IG** Tu ai, aș spune eu, o perspectivă mai degrabă optimistă în ce privește dezvoltarea noilor tehnologii – de la tehnologiile biomedicale la roboți. Ce i-ai răspunde cuiva care se teme că roboții ne vor scăpa de sub control, ne vor transforma în sclavi sau, pur și simplu, ne vor înlocui?

**CV** Îmi place să cred că sunt un realist privind deschiderile și limitările oricărei tehnologii. Nu sunt determinist tehnologic, nici salvaționist, încerc să nu fiu pesimist - cu toate că dacă privim ce se întâmplă online, în și prin social media.... Roboții sunt ultima noastră problemă politică a puterii. Sunt poate prima noastră problemă în cadrul politicilor sociale și economice. Mă refer la această mantră ideologică a automatizării și depășirii unei lumi de oameni care muncesc. E o utopie periculoasă dacă nu o prindem în cadrul mai larg al vieții umane: ce vom face când nu vom mai putea munci? Cum se vor mai împărți resursele etc.?

Nu ar trebui să privim spre tehnologie ca artefact, robotul *Terminator*, ci spre tehnologie ca ideologie care vrăjește mințile noastre. Frica de roboți e irațională (nu și dacă te afli în ținta dronelor de război) și la fel de irațională e pasiunea pentru noi și noi gadgeturi și instrumente care clădesc fiecareu a geamăn digital. Acest lucru e o scăpare de sub control.

Privind spre roboți nu vom vedea dincolo de ei. Iar dincolo de ei sunt interese economice și politice, jocuri de dominație, capital.

vreme lumea de azi e evident nedreaptă, cum a tot fost de-a lungul istoriei. Poate că prin aceste tehnologii putem face o lume mai dreaptă. Dar aceasta nu e o problemă tehnică.

Crezi că operele SF (cărți, filme, jocuri, etc.) au potențialul de a ne regla așteptările și emoțiile în raport cu viitorul?

Nu, ne pot îndepărta de la facerea viitorului, care ține de acțiunea fiecăruia în prezent. Avem deja o istorie a SF-ului și vedem că autorii s-au înșelat asupra viitorului destul de mult. Scopul e totuși ficțiunea, nu profeția. Ca ficțiuni, sunt provocatoare intelectual. Dar dincolo de jocul propus, dacă noi ajungem să delegăm viitorul altor scenariști, nu va fi viitorul nostru.

False așteptări, reverii utopice, frici iraționale - toate pot fi vândute prin industriile culturale care construiesc SF-uri. Imaginația e fermecătoare, dar are și riscul de a fi pierdută în mrejele ei. De aceea cred că ar trebui să citim orice ficțiune despre viitor, chiar și infuzată științific, ca pe o critică a prezentului. Până la urmă, jocul video SF e despre tine, jucătoarea/jucătorul de azi, tu îl joci, îl faci să se actualizeze, să fie în act.

A consemnat  
IONELA GHEȚE

↓ Constantin Vică



## FICȚIUNE ȘI REALITATE

„MULTIPLELE REPREZENTĂRI ALE REALITĂȚII”<sup>1</sup>

În mentalul colectiv, circula o formă de ficțiune coagulată din mituri moștenite, știri scrise sau citite pe jumătate și informații false sau incomplete – „asistații social nu vor să muncească”, fiind doar unul dintre exemple. Subiectul textului nu este relația adevăr/falsitate sau cel al știrilor false, dar fiind într-o oarecare măsură o formă de ficțiune, pot aduce în prim plan diferența dintre fictiv și fals și capacitatea celei de-a doua de a produce multiple reprezentări ale realității – o ficțiune suprascriind-o pe cealaltă.

Diferența dintre cele două este faptul că una creează ambiguitate pe când cealaltă pozează în adevăr. Ambiguitatea înseamnă lipsit de precizie: privind realitatea ca fiind ambiguă permitem interpretare, lăsând loc pentru dezbateri. Percepția se realizează individual, iar astfel fragmentar – distanța dintre diferite interpretări, fiind locul în care aceste fragmente se întâlnesc și se rearanjează ca, într-un final, im-

ginea de ansamblu să devină vizibilă. Acceptând ficțiunea în procesul de înțelegere provocăm întrebări, ca o formă de pedagogie întoarsă spre sine; prin ea ne auto-orientăm în lume și tot ea poate produce o necesară negociere, individuală și colectivă, a unor „adevăruri” și istorii comune. Putem spune certitudini despre lumea în care trăim, fără vreo urmă de negociere?

Artiștii contemporani, adesea prin practicile lor, încearcă să dezvăluie ceea ce se află dedesubtul suprafeței<sup>2</sup>. Toți suntem, de la o generație la alta, prinși într-un efort comun de a înțelege lumea-n care trăim. Aici intervin cultura și cunoașterea, ca această înțelegere a lumii să nu pornească de la zero cu fiecare generație în parte. Tensiunea dintre fictiv și real deschide spațiul pentru vulnerabilități, un dialog prin care interpretări din trecut pot fi negociate. Dar cum arată această negociere?

Să luăm ca exemplu lucrarea

*Luptăm împreună* (2017) a artiștilor Veda Popovici și Mircea Nicolae, un performance-lectură care poate fi accesat online<sup>3</sup>. Aceștia, prin producerea unui dialog fictiv între un intervievator și doi participanți la protestele din anii 90, un student și un miner, creează un scenariu și o istorie posibilă, un dialog ficțional care poate clarifica urmele unui conflict din trecut sau o utopie care provoacă întrebări: *Sunt informațiile din interviu adevărate? De ce nu ar fi acest scenariu posibil? Chiar s-a petrecut o solidarizare? Suntem împreună în lupta aceasta? Și atunci împotriva cui luptăm? Cine este responsabil pentru conflict?*

Un alt exemplu poate fi văzut în actuala ediție a bienalei Art Encounters: „*Our Other Us*” – instalația *Raygun / Armă cu raze* 2017 (2021) a artistului Flaviu Rogojan, o unitate de depozitare muzeală cu artefacte ficționale dintr-o civilizație demult uitată. Să fie vorba despre civilizația noastră privită dintr-un viitor

îndepărtat? Sau o metaforă pentru subiectul general al civilizației, fiecare ajungând să fie distrusă și altele construite aproape de la zero?

*Raygun*, o armă din literatura science-fiction, apărută mai apoi în filme și, într-o oarecare măsură, în conflicte militare sub forma armei cu energie direcționată<sup>4</sup>, este transformată aici într-un artefact al unui dezastru precedent. Analogia atât cu armele moderne, cât și cu aparatul de fotografiat – înțeles ca armă de manevrare a realității și perspectivei – consolidează poziția din care filmul prezent în instalație (*Lecture 9: Raygun designs uncovered at 2nd or 3rd Millennium Sites*) ne obligă să privim prezentul: un conflict vizual în desfășurare, poate chiar ca o componentă a tiparului distrugerii noastre viitoare.

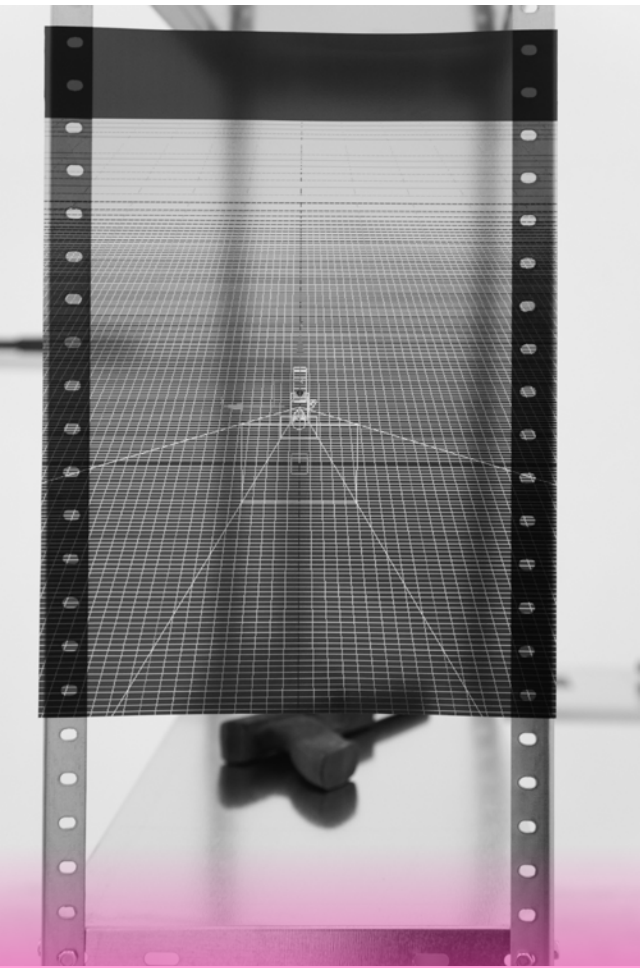
Printr-o privire retrospectivă, arheologii ficționali, ne clasează ca o societate a absorbției, în care, într-o perioadă de timp conden-

sată științific, câteva momente cheie<sup>5</sup> produc o schimbare de paradigmă, civilizația mileniului al II-lea sau al III-lea realizând că *nu trebuie să mai proiecteze raze sau să lanseze proiectile pentru a răni, ci pot lăsa ca proiecția să intre*<sup>6</sup>.

*Arma ucide lăsând lumină înăuntru* („*The gun kills by letting light inside*”) auzim în introducerea filmului – iar la finalul acestuia, doi indivizi înarmați apar surprinși într-o filmare făcută cu o dronă militară pentru supraveghere. Armele, dovedindu-se a fi camere de fotografiat, aparțin neam celor doi jurnaliști, Saeed Chmagh și Namir Noor-Eldeen, uciși de către forțele militare americane din Bagdad, în timpul unui atac aerian din iulie 2007.

— ALEXANDRA MEREUȚI

↓ Flaviu Rogojan, *Raygun* · Imagini furnizate prin amabilitatea artistului



<sup>1</sup> „The Multiple Representations of Reality”, este titlul primei ediții a programului “Video Talks”, colaborare dintre KADIST și Video Bureau (organizație non-profit axată pe artă video) care a avut loc în 2019 la UCCA Beijing. <https://kadist.org/program/fiction-versus-documentation-the-multiple-representations-of-reality-beijing/>; consultat la 08 sept. 2021.

<sup>2</sup> Loc. cit.

<sup>3</sup> Veda Popovici și Mircea Nicolae, în cadrul proiectului “Istoria (nu) se repetă”, găzduit de ODD, București 2017; [https://www.youtube.com/watch?v=VHOtw04bQJ&t=3s&ab\\_channel=MirceaNicolae](https://www.youtube.com/watch?v=VHOtw04bQJ&t=3s&ab_channel=MirceaNicolae); consultat la 08 sept. 2021.

<sup>4</sup> Dincolo de posibile speculații, dar și presiuni reale pentru extinderea dezvoltării armelor cu energie direcționată – arme cu laser create pentru orbirea temporară a piloților, LDS (Laser Dazzle Sight), sunt folosite și dezbătute din anii 90 încoace. Aplicațiile potențiale ale acestei tehnologii includ arme care vizează personal, rachete, vehicule și dispozitive optice. Rusia, China, India și Regatul Unit dezvoltă, în ultimii ani, arme cu energie direcționată de nivel militar, în timp ce Iranul și Turcia susțin că le au în serviciu activ. Prima utilizare a acestor arme în luptă se sustine că a avut loc în Libia în August 2019 de către Turcia, care a pretins că folosește arma cu energie direcționată ALKA. parafrazăre din: - Anderberg, B., Bring, O. E., & Wolbarsht, M. L. (1992). Blinding Laser Weapons and International Humanitarian Law. *Journal of Peace Research*, 29(3), 287–297. <http://www.jstor.org/stable/424282>, consultat la 13 Oct. 2021.

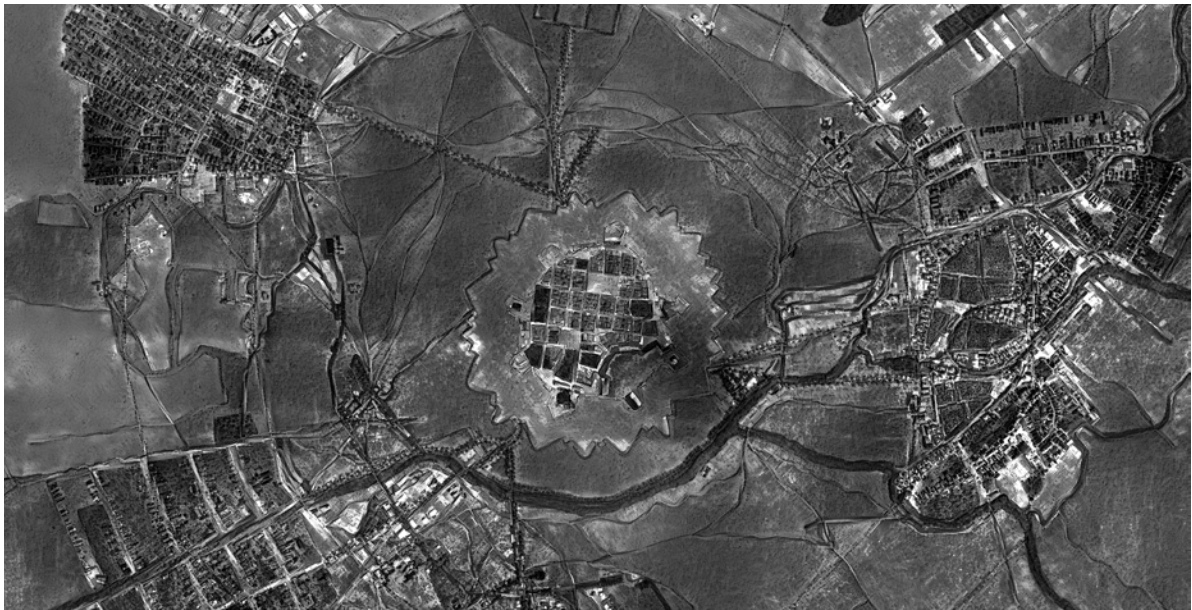
Ca studiile din mileniul I ale lui Ibn Al-Haytham asupra opticii și văzului, sau tehnologia Raytracing de randare 3D.

<sup>5</sup> O distrugere prin absorbție, prin imagine digitală (imaginare), lăsând razele să intre; Parafrazăre a explicației oferită de Flaviu Rogojan.

<sup>6</sup> Fragment din lucrarea video Lecture 9: Raygun designs uncovered at 2nd or 3rd Millennium Sites, prezentă în instalația lucrării Raygun 2017 (2021).



# MICHAEL TAKEO MAGRUDER



**Anastasia Gurschi** Există o poveste a influenței primelor tale experiențe asupra artei pe care o practici acum?

**Michael Takeo Magruder** În ceea ce privește educația mea artistică, am fost dintotdeauna un autodidact. Când eram mai tânăr, mulți colegi chieau de la școală și mergeau să bea ceva și să se distreze. Eu, în schimb, preferam muzeul de artă. În ceea ce privește tehnologia, de când mă știu, a mers mână în mână cu arta mea. Mă numără printre cei care au fost martorii începuturilor erei digitale. Mi-am construit primul computer la 13-14 ani, când componentele necesare au început să fie disponibile pe piața gri din SUA. Și, desigur, am avut noroc, pentru că educația mea științifică a beneficiat de cele mai noi tehnologii de laborator. Așadar, activitatea mea a fost puternic influențată de tehnologia de ultimă oră, dar și de cea destinată marelui public, de cultura pop, de jocurile și echipamentele video, fiindcă toate acestea fac parte din mine și din ceea ce fac.

**A.G.** Ce anume te-a determinat să treci de la o carieră științifică la una artistică?

**M.T.M.** Unul dintre lucrurile care s-au fixat definitiv în structura mea intelectuală grație educației primite este modul științific de a gândi. Am ales să-l aplic și în alt domeniu, pentru că atât procesul științific, cât și cel artistic presupun creativitate. Ambele se concentrează pe experimentare, pe a pune lucrurile sub semnul întrebării. Artă și știința au fost cândva mult mai apropiate. În Renaștere, marii artiști erau adesea și mari oameni de știință. C.P. Snow a scris despre Cele două culturi, tragica schismă dintre artă și știință. Unii erudiți au scris despre mine ca despre cineva care încercă, probabil, să le unească din nou. Nu am pornit la drum cu intenția dară de a apropiia arta de știință, dar consider că ele sunt mult mai îndepărtate una de alta decât ar

trebui. Și nu există niciun motiv să nu ne întorcem la modelele începuturilor, când cele două se îmbinau deseori.

**A.G.** Ai ales să lucrezi cu medii noi, cu alte materiale decât cele clasice. În viziunea ta, care este corelația dintre artă și tehnologie? Este un fenomen necesar sau o alternativă la artiști și artă în general?

**M.T.M.** Înainte de toate, aș spune că expresia „medii noi” este nefericită, pentru că, la un moment dat, toate mediile sunt noi, după cum toate, chiar și cele tradiționale, sunt forme ale tehnologiei. Deci cred că ceea ce gândim noi despre tehnologia de acum e cea mai recentă versiune a sa, dar ea are genealogia ei. Utilizez foarte mult tehnologiile de vârf, dar împrumut, explicit, aspecte din lumea digitală și le îmbin cu cea analogică. Inscrptionez cu laser lucrări din lemn de esență tare finisate manual, știu să suflu cu aur, lucrez cu pergament, cu materiale prețioase. Instalarea pe care am făcut-o aici, la Timișoara, despre Timișoara, are două proiectii algoritmice, în două schimbare, o ambianță sonoră generată în timp real, dar și patru gravuri făcute din cele mai fine materiale de artă tradiționale. Îmi place să folosesc o gamă largă de materiale și să împletesc digitalul, virtualul și analogicul cu arhitectura, cu elementele de spațiu și cele fizice. Lucrarea nu este despre tehnologie, ci despre o idee conceptuală, poetică. Trebuie să utilizezi instrumentul potrivit la lucrarea potrivită, ca să obții rezultatul potrivit, sperând să dai viață unei experiențe deosebite pentru spectatori, una care să nască întrebări și posibilități noi în mintea lor, să-i atragă într-un dialog la distanță.

**A.G.** Vorbește-mi despre lucrarea pe care ai pregătit-o pentru expoziția *Orașe invizibile/Tărâmurile imaginare* de la Timișoara.

**M.T.M.** Am construit un sistem informatic de învățare automată

și am luat două hărți vechi ale Timișoarei care au fost create chiar înainte de distrugerea zidurilor exterioare ale cetății, deci reprezintă momentul acelei schimbări. Apelând la tehnici de arheologie digitală, le-am combinat pentru a obține peisajul orașului, astfel încât acesta să devină o sursă istorică. Pentru sursa modernă, contemporană, am luat date de înaltă rezoluție obținute prin satelit, despre Timișoara și zonele rurale înconjurătoare din prezent. Folosindu-mă de ele, am construit un sistem de învățare automată pentru a face un transfer de tip neural, care a utilizat structura vechiului oraș, populându-l cu clădiri și vegetație din datele moderne. Ideea este aceea de a uni vechiul cu noul prin dialogul dintre mine și Inteligența artificială (IA), pentru a produce un număr infinit de versiuni ale Timișoarei, versiuni care nu au existat niciodată, însă ar fi putut exista.

**A.G.** Într-o avanpremieră a expoziției *Orașe invizibile/Tărâmurile imaginare*, ai spus că, în procesul creării lucrărilor tale, te gândești la „a informa publicul despre noi posibilități creatoare și despre provocările sociale ale vremurilor noastre. Care sunt aceste provocări? Cum ar putea noile posibilități determina o schimbare în acest sens?

**M.T.M.** Dacă ne gândim la IA și conceptul de big data, care, în ultimii zece ani, ies în prim-plan în toate domeniile sociale, constatăm că ele pot fi întrebuințate pentru a crea lucruri cu adevărat minunate. IA se poate folosi la depistarea rapidă a tumorilor pe imaginile scanate a mii de pacienți, activitate care unui medic i-ar lua timp foarte mult. Din păcate, IA este și un mijloc de suprimare sau cenzurare. Ceea ce am încercat să fac în lucrările mele, printre altele, este să arăt exact ce este tehnologia într-un mod pe care oamenii să-l înțeleagă, să demonstreze frumusețea potențială și să spun că aceasta este realitatea, acestea sunt lucruri

pe care le-am trăit, pe care le-am învățat. Lucrările mele sunt puncte de plecare ale dialogului cu oamenii, invitându-i într-o călătorie care sper să-i ajute să înțeleagă mai bine lumea noastră și în ce fel este ea schimbată de elementul digital. Știința înseamnă putere – iată o maximă cât se poate de adevărată. Dacă înțelegi sistemul, știi ce întrebări să pui când vine vremea să iei o hotărâre legată de casa ta sau de viața ta, de votul dat în cabina de votare. Așadar, prin lucrările mele, încerc să creez lucruri care nu sunt doar interesante în plan conceptual sau plăcute sub aspect estetic, ci și relevante din punct de vedere social, pentru că, din păcate, în aceste vremuri în mod special, artiștii sunt printre puținii oameni care mai spun adevărul în fața puterii.

**A.G.** Proiectele tale se bazează pe cercetare, documentare, științe exacte, tehnologie. De unde vine tendința aceasta în artă? De ce are arta contemporană un scop care depășește sfera esteticului?

**M.T.M.** Lucrările mele preferate sunt cele cu bază conceptuală solidă. Îmi place frumusețea care trimite la valorile înalte ale unei producții artistice. Nu vreau să văd tablouri prost pictate, nu vreau să văd o instalație digitală realizată precar. Respect artiștii care stăpânesc foarte bine materialele cu care lucrează. Mă simt atras de lucruri care te implică în problemele sociale ale timpurilor noastre. Noi, artiștii, nu avem putere, dar avem posibilitatea de a reorienta percepțiile și a-i determina pe oameni să pună lucrurile sub semnul întrebării fie și într-o măsură cât de mică – de multe ori, și atât e suficient. Nu am încercat niciodată să le spun oamenilor cum să gândească sau ce să creadă. Le-am spus doar: „Uite un lucru care cred că merită să fie studiat mai atent”, iar unul din contextele care îți permite să faci asta este cel artistic, pentru că în spațiile dedicate artei – muzeele, galeriile – intrăm cu mintea deschisă. În ziua de azi, multe aspecte au

încărcătură politică, ideologică. Artă este, încă, un spațiu în care oamenii intră de bunăvoie și învață ceva nou, văd ceva diferit. Pentru mine, e important să o fac mai transparentă, mai accesibilă. Dacă o problemă este complicată nu înseamnă că nu poate fi înțeleasă. Găsește modul potrivit de a o expune și împărtășește-l cu publicul larg astfel încât să aibă sens, pentru ca oamenii să înțeleagă ceva din ea.

**A.G.** Cum vezi arta în viitor?

**M.T.M.** Artă și tehnologia au mers dintotdeauna mână în mână. Lucrurile se schimbă cu rapiditate. Știind asta, e și mai dificil să spui cum se vor folosi artiștii de schimbări, pentru că tehnologia este un domeniu circular, în care marii inventatori inventează noi tehnologii, acestea sunt puse la dispoziția publicului, care le folosește, și atunci artiștii sunt mari comentatori ai aspectelor sociale. Deci ceea ce vom face depinde nu numai de ce anume s-a produs și cum se folosește, ci și de celelalte lucruri din jurul nostru. Aș putea spune că vom continua să folosim tehnologiile din vremurile noastre și din orice altă perioadă. Marea artă se va realiza cu lucruri care privesc înapoi, aducând un omagiu trecutului și reprezentând, în același timp, locul și timpul în care au fost create, dar se va adresa și generațiilor viitoare. Nu știm cum vor fi aceste generații. Personal, nu mă gândesc prea mult la asta, nu merg atât de departe în viitor. Dar cu siguranță mă adresez trecutului, mă concentrez pe prezent și, dacă sper ceva, atunci sper că, la un moment dat, ceea ce am creat va avea relevanță în viitor.

A consemnat  
ANASTASIA GURSCHI



# KINEMA IKON

ÎNTR-O CĂUTARE CONTINUĂ A  
EXPERIMENTULUI ȘI A NOILOR  
TEHNOLOGII

Primele experimente ale tehnologiei moderne în artă au fost realizate odată cu impresionismii, cu primele fotografii și primele filme ale fraților Lumière. Până atunci arta și tehnologia au fost într-o relație de lucru unidirecțională în care tehnologia era o sursă constantă de progres și evoluție. În ultimele decenii, cursul artei a fost modelat după noile tendințe și inovații ale tehnologiei, iar astăzi există arte digitale, noile media și AR sau VR care așază tehnologia ca un mediu principal de exprimare și care de multe ori transformă pictura sau sculptura în experiențe multimedia sau senzoriale.

kinema ikon se prezintă ca un „atelier multimedia” al experimentului artistic ce a luat naștere în anii '70 la Arad sub numele de atelier 16 (16 de la pelicula de 16 mm.) la inițiativa lui George Sabău, profesor de estetică la Liceul de Artă din Arad. În prezent, coordonatorul grupului este Călin Man, artist și fotograf, care a preluat frâiele „kinemaikoniste” în 1994, odată cu venirea primului computer la Arad și cu trecerea în era digitală a grupului.

Până în 1989, kinema ikon a realizat 62 de filme experimentale și 62 de filme documentare. În contextul regimului comunist, lucrările au fost realizate printr-un soi de târg politic, în care membrii grupului onorau comenzile de film documentar ale partidului, iar la fiecare producție salvau o parte din peliculă pentru filmele pe care urmau să le realizeze în cadrul întâlnirilor atelierului. Creațiile erau făcute, în mod inconștient, în sincron cu practicile occidentale și includeau animații, intervenții pe peliculă de genul colorare sau zgârieturi, exerciții suprarealiste de filme care folosesc simboluri precum oglinda și ochiul, juxtapuneri de forme geometrice, abstractizări, fragmente și momente din realitatea cotidiană. S-au remarcat filmele definite strict prin montaj,

mai exact prin captarea imaginilor pe peliculă care erau tăiate și amestecate aleatoriu. Mai apoi, pelicula era lipită în noua formulă care nu avea un fir narativ concret, ci doar sincope de imagini.

Succesul internațional al grupului a venit în 1995, când Sabău a selectat cele 22 de filme pentru o proiectie la Centrul Pompidou din Paris. Simultan, a revizuit toate cele filmele produse de kinema ikon până în '89, din fiecare film a fost eliminat un cadru și adăugat în ceea ce avea să devină „Vorspann”. Treptat, pe parcursul a 10 ani, proiectul a fost ecranizat, copiat pe casetă video, transferat pe DVD și proiectat în retrospectiva de la MNAC în București. Anul acesta, filmul a fost updatat conform tehnologiei actuale și reconstruit ca un prim episod al sezonului 4 din serialul „kinema ikon: Vorspann, NFT”.

Dincolo de filme, grupul a publicat revista *Conversația* cu un design specific avangardei anilor 1920 și texte cu subiecte cotidiene care surprindeau tranziția societății, editată de către membrii grupului în 19 numere. Fără a fi neapărat un statement oficial, era un simbol al modului în care tehnologia mass-media avea să

influențeze lumea anilor '90.

Între '94 și 2004, kinema ikon devenea unul dintre principalele colective artistice care promova arta digitală în România, iar aici trebuie menționată lucrarea *Randevuul*, o serie de acțiuni și instalații care au fost expuse în locuri precum piața de vechituri Ocika din Arad, unde au lăsat o bicicletă inscripționată cu expresia „această bicicletă nu este de vânzare” sau episodul din aprozarul Arlefruct, unde membrii grupului introduceau revista „Intermedia” în plasele cu fructe și legume ale clienților.

Evoluția grupului a fost complet dependentă de progresul tehnologiei, iar tranziția spre mediul digital a fost sprijinită din interiorul grupului de către Caius Grozav, folosind computerul pentru a crea imagini în mediul digital pe care le printa analog. La începutul anilor 2000 au apărut primele lor proiecte realizate pe CD-ROM și primele lucrări de net.art, mail art și fax. Dintre acestea, instalația multimodulară digitală *alteridem.exe\_2* s-a manifestat cu succes în spațiile Pavilionului Românesc de la Bienala de la Veneția în 2003. Ulterior, grupul a atras noi tineri artiști arădeni care au fost invitați de Călin Man să expună în stilul

ludic deja specific pentru kinema ikon cu lucrări digitale, experimentale și hibride care să combine mediul analog cu mediul digital.

Expozițiile mai recente și obținerea propriei săli dedicate în Muzeul de Artă din Arad, au creat un dialog constant între diferitele generații ale grupului. Noile lucrări și instalații intersec-tează toate mediile artistice folosite anterior și ar fi greu de definit altfel decât arte new media.

Ca o mapare a progresului tehnologiei în ultimii 50 de ani, kinema ikon a reprezentat constant o zonă artistică sigură și vastă care permite schimbul de idei între membrii cu bagaj cultural diferit: arte vizuale, arhitectură, literatură, științe sau psihologie, stabilind o moștenire demnă de menționat în cărțile de istoria artei.

— CĂTĂLIN ALB



1. Michael Takeo Magruder, *Imaginary Landscape*  
2. Michael Takeo Magruder, portret  
Imagini furnizate prin amabilitatea artistului

3. *kinema ikon*, serial / s. 4 / e. 5  
Mona Nor: Roșu  
4. *kinema ikon*, serial / s. 4 / e. 2  
Robert Boran & Mihai Salăjan: Krillm  
5. *MAFAS* ::: 2021 / IN-BETWEEN  
installation view

Imagini furnizate prin amabilitatea artiștilor





Program Bienala Art Encounters 2021, Our Other Us. Săptămâna 25 – 31 octombrie 2021

© Editura Contrasens 2021  
ISSN 2810 – 1952 ISSN-L 2810 – 1952

Coordonator de număr: Csilla Bartus

Redacția: Cătălin Alb, Gabriel Amza, Csilla Bartus, Lucia-Alexandra Brînaru-Mitrofan, Diana Caducenco, Andreea Dumitrescu, Eduard Enache, Alice Feraru, Daniel Petru Găgiu, Ionela-Andreea Ghețe, Anastasia Gurschi, Alexandra Mereuți, Aurelia Micoroi, Macrina Moldoan, Mălina Moncea, Miruna Moraru, Ada Muntean, Andreea Neag, Marina Paladi, Etelka Tamás, Ioana Terheș, Vivien-Xenia Tinca, Luminița Toma, Mihai Toth, Georgia Țidorescu.

Proiect editorial realizat de participanții Școlii de Critică și Jurnalism de Artă - TMcult® 2021  
Un proiect marca Contrasens.  
Mentori: Dana Sarmăș, Diana Marincu, Mircea Vasilescu.  
Coordonator proiect: Ioana Terheș

Traducere în limba engleză pentru varianta online: Anuța Antonia Genescu  
Design grafic: Flavia Țună  
Corectură: Ioana Terheș

Tipar: Tipografia Aranca Timișoara - Tipografie Verde, totinaprint@gmail.com, +40 (0732) 329 839)

Tiraj: 1000 exemplare  
Tipărit pe hârtie offset volumică 2.0 cream de 70 gr/m<sup>2</sup>

Editor: Editura Contrasens, Asociația Culturală Contrasens

Ziarul ArtSens este parte din programele de mediere culturală stART și My Art Encounters, ale Bienalei de Artă Contemporană Art Encounters 2021.

Art Encounters  
1.10 – 7.11.2021

Proiect editorial realizat cu sprijin financiar din partea: AFCN - Administrația Fondului Cultural Național, Primăria Municipiului Timișoara, Consiliul Județean Timiș

Parteneri: Fundația Art Encounters, Universitatea de Vest Timișoara, Facultatea de Arte și Design - prin Centrul de cercetări în curatorial, istoria și critica de artă, studii patrimoniale (CICASP)

Contact: asociatia.contrasens@gmail.com  
Web: www.accontrasens.ro  
Facebook: www.facebook.com/accontrasens  
Instagram: www.instagram.com/asociatia.contrasens

Editor:



Finanțatori:



Parteneri:



MY Art Encounters și stART formează programul de mediere al Bienalei din acest an și este conceput de Fundația Art Encounters și Asociația Culturală Contrasens. Timp de 5 săptămâni, în Timișoara, între 1 octombrie și 7 noiembrie, Bienala deschide un dialog în care toți suntem invitați să analizăm critic lucrări de artă, să înțelegem mai bine fenomenul artei contemporane și să recunoaștem importanța prezenței culturii în viața de zi cu zi. Programul de mediere cuprinde: tururi ghidate, întâlniri de gândire critică prin artă, ateliere creative pentru copii, cursuri de introducere în arta contemporană, întâlniri participative care unesc arta de viața cotidiană, discuții, reflecții și aprofundări din lumea artelor vizuale.

My Art Encounters reprezintă programul de mediere culturală dedicat copiilor și publicului tânăr (5 – 34 ani) din mediul urban și rural al județului Timiș.

Îi invităm pe cei mici în universul fermecat al Bienalei Art Encounters să le arătăm de ce arta și crea-tivitatea e importantă pentru ei! Educatorii, învățătorii, profesorii, diriginții și părinții care doresc să planifice o vizită pentru grupe și clase de elevi, sunt rugați să facă o programare în prealabil, la 0727.148.992 (tel disponibil luni - vineri, 10 - 16) sau contact@artencounters.ro.

stART – PRIVEȘTE, ASCULTĂ G NDEȘTE este un program de educație prin cultură și de mediere culturală gândit pentru publicul adult (35-65+ de ani) și nu numai.

Din programul cu activități, amintim: ateliere de gândire critică prin artă, întâlniri care îi așteaptă pe profesioniștii din companii la povești despre artă în jurul unui

pahar de vin, tururi ghidate pentru adolescenții și tinerii pasionați de artă, plus întâlniri menite să creeze spații în care diferite perspective se întâlnesc pentru schimbul critic.

Participarea la evenimentele din cadrul programului de mediere este gratuită, dar este nevoie de o înscriere în prealabil, la 0727.148.992 (tel disponibil luni - vineri, 10 - 16), contact@artencounters.ro sau pe www.accontrasens.ro/start

Programul cu toate activitățile pregătite poate fi găsit pe site-ul www.artencounters.ro.

|                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ARTIST WALK                                                                                                                                                                                                                    | <div>18:00</div> <div>CURSURI DE INTRODUCERE ÎN ARTA CONTEMPORANĂ</div> <div>Cu Maria Orosan-Telea</div> <div><div></div>Muzeul de Transport Public „Corneliu Mikloși”</div>                                                                                    | <div>11:00</div> <div>ARTIȘTI ROMÂNI ÎN EXPOZIȚIE</div> <div>Tur ghidat cu Andrei Jecza</div> <div><div></div>Muzeul Național de Artă Timișoara</div>                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                | JOI, 28 OCTOMBRIE                                                                                                                                                                                                                                               | <div>15:00 - MY ART ENCOUNTERS</div> <div>15:00</div> <div>Program de mediere pentru școli</div> <div><div></div>ISHO Office</div> <div>Muzeul de Transport Public „Corneliu Mikloși”</div> <div>Muzeul Național de Artă Timișoara</div> | <div>15:00 - TUR GHIDAT SPECIALIZAT</div> <div>17:00</div> <div>PENTRU ADOLESCENȚII ȘI TINERII PASIONAȚI DE ARTĂ</div> <div>Cu Suzana Dan</div> <div>În parteneriat cu Asociația Culturală Contrasens</div> <div><div></div>Fundația Art Encounters</div> <div>ISHO Pavilion</div> |
|                                                                                                                                                                                                                                | VINERI, 29 OCTOMBRIE                                                                                                                                                                                                                                            | <div>18:00</div> <div>ARTIST WALK</div> <div>Tur ghidat de un artist invitat</div> <div><div></div>Fundația Art Encounters</div>                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                | <div>18:00</div> <div>LECTURĂ ȘI DISCUȚIE MODERATĂ DE COSMIN CIOTLOȘ</div> <div>În cadrul Festivalului Internațional de Literatură de la Timișoara – „Poeți ai generației 80”</div> <div><div></div>Muzeul Național de Artă Timișoara</div>                     |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ART DEBATE                                                                                                                                                                                                                     | SÂMBĂȚĂ, 30 OCTOMBRIE                                                                                                                                                                                                                                           | <div>11:00 - MY ART ENCOUNTERS</div> <div>15:00</div> <div>Program de mediere pentru școli</div> <div><div></div>ISHO Office</div> <div>Muzeul de Transport Public „Corneliu Mikloși”</div> <div>Muzeul Național de Artă Timișoara</div> |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                | <div>18:00 - CHILL AFTER WORK</div> <div>Cu Adina Ștefănescu</div> <div>În parteneriat cu Asociația Culturală Contrasens</div> <div><div></div>Fundația Art Encounters</div>                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                | SÂMBĂȚĂ, 30 OCTOMBRIE                                                                                                                                                                                                                                           | <div>11:00 - MONOTREMU/MINITREMU:</div> <div>13:30</div> <div>„ARTĂ-MĂ – FELURI DE A EXPERIMENTA ARTELE”</div> <div><div></div>Pavilionul din curtea Muzeului de Transport Public „Corneliu Mikloși”</div>                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                | <div>16:00</div> <div>LANSARE DE CARTE</div> <div><div></div>La Două Bufnițe</div>                                                                                                                                                                              | <div>17:00</div> <div>HOW TO TALK TOGETHER</div> <div>Cu Anna Harsanyi</div> <div>În parteneriat cu Asociația Culturală Contrasens</div> <div><div></div>ISHO Office</div>                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ARTIȘTI ROMÂNI ÎN EXPOZIȚIE                                                                                                                                                                                                    | DUMINICĂ, 31 OCTOMBRIE                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                                                                | <div>11:00 - PROGRAM PENTRU COPII (6-12 ANI): CARE-I FAZA CU ARTA CONTEMPORANĂ?</div> <div>12:30</div> <div>Cu Suzana Dan</div> <div>În parteneriat cu Asociația Culturală Contrasens</div> <div><div></div>Muzeul de Transport Public „Corneliu Mikloși”</div> |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <div>În fiecare zi, de marți până duminică, între orele 11:00-19:00, câte un mediator cultural vă așteaptă în spațiile expoziționale pentru tururi ghidate și informații. · În zilele de luni, expozițiile sunt închise.</div> |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția Administrației Fondului Cultural Național. AFCN nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosite. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării. · Proiect cultural cuprins în programul cultural prioritar general al Centrului de Proiecte al Municipiului Timișoara, realizat cu sprijinul Primăriei Municipiului Timișoara și al Consiliului Local Timișoara. · Proiect editorial cofinanțat de Consiliul Județean Timiș.