

INTERMEDIA



kinema ikon: INTERMEDIA—magazine—vol. 2 (2006-2011)

INTERMEDIA
magazine of kinema ikon
vol. 2 (collection)
2006-2011



INTERMEDIA / s.2 #18—06

George Sabau, Judit Angel, Mihai Marcu, Paul George Bodea, Adrian Sandu, Nita Mocanu, Caius Grozav, Daniel Gontz, Bogdanator, Sandor Bartha, Mihai Păcurar, Raluca Velisar, Marius Stoica, Ioana Eremiaș, Alexandru Man, Liliana Trandabur, Andreea Bencsik, Romulus Bucur, Sergiu Sas, Mihai Sălăjan, Mihnea Mircan, gH, Hiperhero, Gabriel Cosma, Ioan Hălălae, neuro, Octavian Belințan, Radu Cosma, reVoltaire

INTERMEDIA / s.2 #19—07

Judit Angel, Adrian Sandu, Alexandru, Sandor Bartha, Bogdanator, Linda Barkasz, Paul George Bodea, Romulus Bucur, Livia Coloji, George Drimbau, Dyslex, Caius Grozav, Mihai Alin Hidiceanu, Mitzi Kapture, kf crew: ioana gabi radu nico anami moni cristinutza, Florin Fara, Cristian Maiureanu, Mistik, Lavinia Neda, Danutza Penea, Andrei Puica aka BD, Mihai Pacurar, reVoltaire, George Sabau, Sergiu Sas, Diana Dusan, Dan Paul Ungureanu, Andrei Zach, Megatron, Holopix, Ioana Calen, Ruxandra Tarca

INTERMEDIA / s.2 #20—08

Geosab, dyslex, Livia Coloji, Adrian Sandu, Paul George Bodea, Dan Paul Ungureanu, Judit Angel, Sandor Bartha, Vince, Bogdanator, Selfmademusic, P.N.E.A., Alexandru, KF crew, reVoltaire

INTERMEDIA / s.2 #21—09

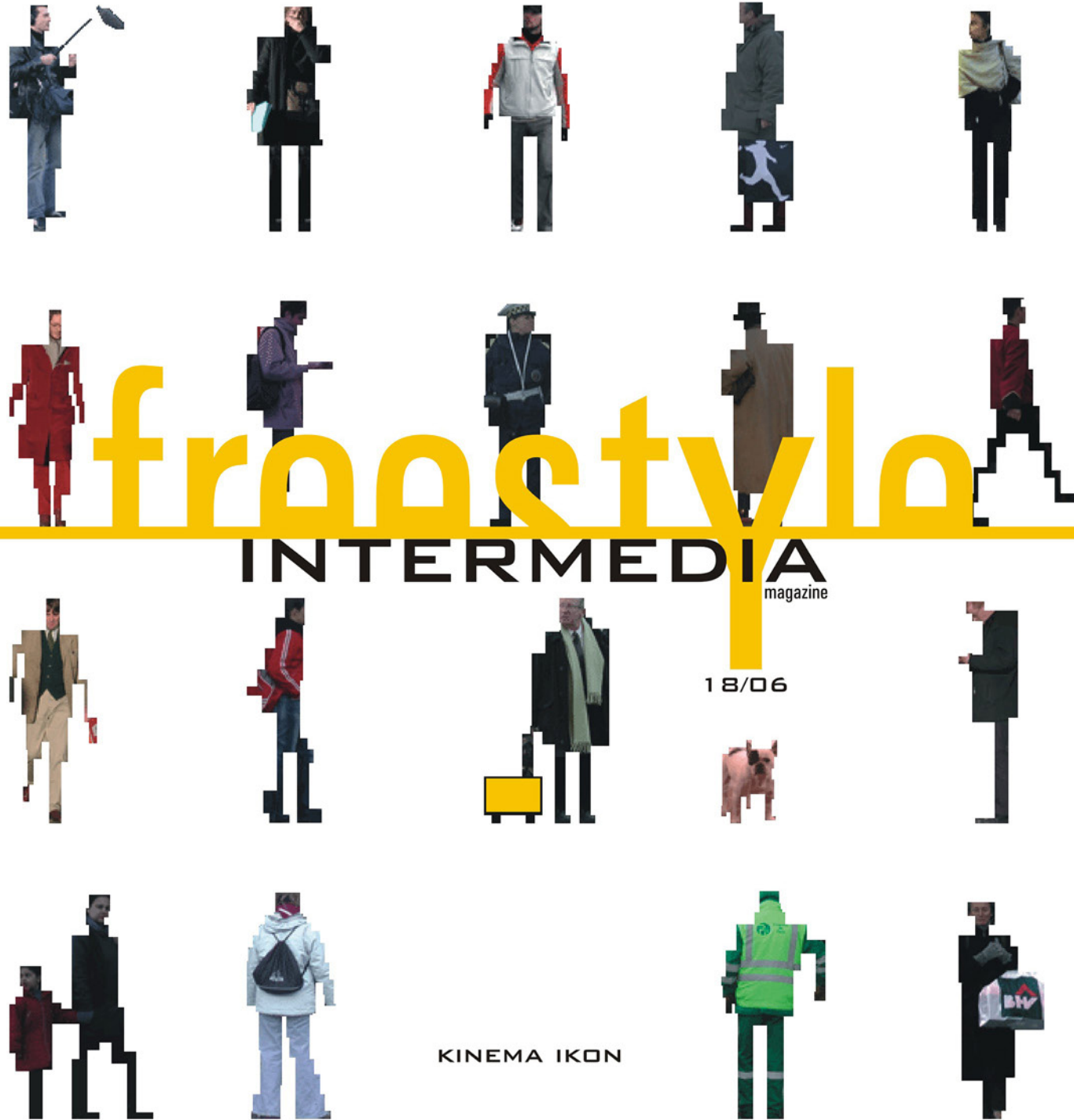
George Sabau, Nita Mocanu, Bogdanator. KF, Romulus Bucur, nocomics. org, Alexandru Man, reVoltaire, Boris Peianov, Jaaz, Golem, Adrian Sandu, Wonderboy, Octavian Belințan, dslx, Lavinia Neda, Sándor Bartha, N.E.U.R.O.

INTERMEDIA / s.2 #22—10

George Sabau, Judit Angel, Bogdan Achimescu, Iulia Anghel, Emil Anghel, Linda Barkasz, Sandor Bartha, Paul George Bodea, Bogdanator, Romulus Bucur, Romulus Budi, Valeriu Campan, Valentin Constantin, Roxana Chereches, Ioan Ciorba, Catalin Codrean, Radu Cosma, Calin Dan, Artur Ditu, dslx, Ioan Galea, Alin Gherman, Golem, Caius Grozav, Florin Hornoiu, Peter Hügél, Jaaz, Kf, Lighioana, Alexandru Man, Mihai Mucescu, Marcela Muntean, Gelu Muresan, Ioan T. Morar, Nita Mocanu, Bogdan Neagu, Lavinia Neda, N.E.U.R.O., Mistik&01, Codrutza Onaga, Adrian Ostafi, Cristian Ostafi, Mihai Pacurar, Alexandru Pecican, Boris Peianov, Ioan Plesh, P.N.E.A., Adrian Sandu, Demian Sandru, Segiu Sas, Ileana Selejan, Andreea Bencsik, Viorel Simulov, Iosif Stroia, Stefan Tiron, Liliana Trandabur, Emanuel Tet, Arina Varga, Rodica Varganici, Raluca Velisar, reVoltaire

INTERMEDIA / s.2 #23—11

George Sabau, Bogdanator, Mihai Păcurar, KF, Mihai Sălăjan, Lavinia Neda, Sandor Bartha, Romulus Bucur, Adrian Sandu, Victor Neamțu, Caius Grozav, Neuro Pnea, Mihai Bâgu, Paul George Bodea, gH {Dslx}, Radu Cosma, Ivan Tolan, Ileana Selejan, Iulia Cosma, Roxana, Alexandru, reVoltaire, Sergiu Sas, Stefan Tiron



18

INTERMEDIA
magazine of kinema ikon

2006

INTERMEDIA

editors: museum arad & ki . address: kinema ikon museum arad enescu 1 arad 310131 romania tel: 0040257/210015 e-mail: kinema.ikon@gmail.com

editorial staff: **the authors**

mixtum compositum Nutshell Hamburg it's time
 georghe sabău _ 8 kinema ikon _ 90
 beauty/oratorical play zile si nopti shopping Treehand
 paul george bodea _ 78 judit angel _ 20
 development of ...varia la 12m six weeks of Japan
 calus grozav _ 26 daniel gontz _ 12
 bogdan dinu _ 62 sandor bartha _ 20
 mihai păcurar _ 82
 raluca velisar _ 74 marius stoica _ 40
 ioana eremias _ 58 alexandru mar _ 86 milana trandafir _ 24
 andreea van schie _ 36 romulus bucur _ 28
 sergiu sas _ 44 mihaela sălăan _ 13
 georghe ioșif _ 16 hiperhero _ 56
 gabriel cosma _ 58 ioan hălău _ 30
 neuro _ 52
 octavian belintan _ 48
 radu cosma _ 66
 calin man _ 88

<http://kinema-ikon.projects.v2.nl>

MIXTUM COMPOSITUM

Gheorghe Săbău

O foarte tânără generație de creatori este în curs de irumpere. Am mai scris despre acest fenomen în catalogul ki din 2005 și în revista secolul 21 din anul 2000, astfel că revin doar rezumativ și oricum dintr-o altă perspectivă

Între ce limite de vîrstă poate fi circumscrisă foarte tînăra generație, care este promoția proximą, ce preocupă, ce comportamente și atitudini îi caracterizează pe componenții generației, ce ascultă, ce citesc, cum comunică între ei; apoi ce fel de lucrări creează, ce evenimente produc și cu ce fel de mijloace; unde și cum le reprezintă și care sînt modalitățile de promovare, iată cîteva din întrebările la care am încercat să răspund în textele citate mai sus.

Oricum, avem de-a face cu purtătorii unor mărci specifice inedite, incitante și derutante pentru gîndirea comună, mărci care la rîndul lor sînt dependente de cîteva condiții obiective între care trei sînt concludente pentru a explica starea de fapt:

Ei trăiesc și creează într-un **alt/nou context socio-istoric**, adică unul post-comunist, aflat sub semnul globalismului și consumismului în floare, plus libera circulație a persoanelor și presiunea subliminală a terorismului.

Extensia debordantă a **noilor tehnologii** de informație și comunicare - computer, internet, telefon celular pe care le utilizează în permanență, inclusiv ca mijloace de creație.

Atracția deosebită pentru **culturile alternative** precum popcultura, paracultura, contracultura, subcultura pe care nu doar le consumă într-o veselie ci le folosesc ca materiale/conținuturi în producerea de lucrări și evenimente. Precizare: termeni ca "subcultura" nu au un sens peiorativ cum ar fi de exemplu "limbaj suburban" ci o conotație taxonomică după modelul "subgen", "specie", etc.

Între numeroasele "mărci specifice" este definitoriu caracterul hibrid al lucrărilor și evenimentelor pe care le produc și le promovează, un fel de *ars combinatoria* în care orice se poate combina cu orice, fără nici un complex față de puritatea genurilor sau a mijloacelor de creație: analogicul cu digitalul, cultura înaltă cu subculturi marginale, hîrtia și obiectul cu vizionări multimediale, compoziții muzical-acustice cu imagini cinetice proiectate pe ecrane etc. Rezultatul este un melting pot unlimited în registru ludic, provocînd participanții la intervenții interactive.

Toate aceste lucrări/evenimente se petrec on-line și/sau off-line. Astfel, dincolo de dimensiunea de comunicare pe Internet prin e-mail, forumuri de discuții iar în ultima vreme prin formatul numit Blog, și dincolo de lucrările de autor prezentate pe pagini Web, sînt din ce în ce mai frecvente lucrările colaborative, variațiuni în dezvoltare ale unor teme date. Oricum, la momentul publicării acestui text /nov.06/ blog-ul este domeniul informativ/creativ preferat și în plină extensie în timp ce messenger-ul este vîrfurile în comunicarea cu telefonul celular.

Desigur, bîntuie extrem de mult pe Internet și sînt mereu în stare de conexiune prin intermediul telefonului mobil dar cu toate acestea foarte tînăra generație este atrasă preponderent de suporturile analogice și de întîlnirile live în spații neconvenționale, de la apartamente personale la galerii consacrate dar mai ales prin librării, ceainării și cafenele dedicate unor asemenea evenimente, așa cum este și kf.-ul arădean. Rămînînd în zona demersului nemediat de tehnologie, este ușor de constatat că o mare parte din lucrări și evenimente se petrec pe străzile marilor orașe, de unde și interesul accentuat pentru toate formele de expresie ale **culturii urbane**.

Peste sau pe lîngă cele oferite de rețeaua editară situri arhitecturale, edificii, străzi, piețe, parcuri, mobilier stradal, vitrine, reclame luminoase, așadar "peste" toată această scenografie urbană, sînt de notorietate intervențiile în peisajul citadin cu subgenuri vizuale precum graffiti, stencil, logostreet, postere, stikere și alte forme de street art plus spectacole din familia happening/performance sau evenimente provocate cu mulțimi țintă. Aici aș putea insera constatarea, ca notă pozitivă, că foarte tinerii creatori nu mai sînt obsedați/obedienți față de tot soiul de militantisme așa cum au fost generațiile anterioare dar au păstrat totuși, un interes special pentru dimensiunea civică, în relație directă cu ceea ce este denumit cultura urbană.

În privința producerii de publicații specifice, le regăsim off și on-line sub formă de comics, fanzine, benzi desenate pe suport de hîrtie sau în versiuni scurte pe suport telematic numite strapp-ere, de obicei postate pe blog-uri împreună cu imagini grafice și foto-grafice, însoțite de texte incitant formulate și inedite ca stilistică a scriiturii.

În fine, modalitatea preferată de creație și reprezentare publică este o formă de expresie compozită cu denumirea deja consacrată de DJ&VJ în care fiecare lucrare este produsă de către doi autori, cu diferența curat specifică /față de cinema/ că dimensiunea acustico-muzicală este cea care induce VJ-ului conținutul și formele imagistice adecvate.

La urma urmel, foarte tinerii creatori produc **imagini și sunete**, selectînd, transformînd și combinînd fragmente de imagini preluate din "repertoriul" universal cu imagini ale unor înregistrări proprii sau/și cu configurații grafice. Toate acestea sînt puse în relație cu fragmente de zgomete naturale, sunete artificiale, voci umane și frînturi muzicale. Efectul de receptare al acestui mixtum compositum poate fi contrapunctic, paralel, simplu ilustrativ, dar întotdeauna complementar, inducîndu-ne un sens, o stare, un climat. Între numeroasele proiecte de acest tip, cel numit AVmotional, ajuns la a treia ediție, este un model exemplar.

Am ajuns la constatările notate pînă aici în urma participării active la peste treizeci de programe/proiecte de lucrări și evenimente susținute de către foarte tineri creatori din cîteva orașe - Timișoara, Cluj, Brașov, București și Arad în locația numită KF. Plus informațiile de pe net, cercetarea blogoserei autohtone, lectura unor publicații specifice, texte importante din reviste interesate de fenomenul în discuție. Am fost un foarte bun și răbdător privitor/auditor și am cultivat întîlnirile cu conversații directe așa că una peste alta sînt convins că avem de-a face cu o generație dintr-o paradigmă total diferită de cea anterioară / cea numită douămiistă/ și de toate celelalte.

Întîlnirea membrilor grupului kinema ikon cu reprezentanții arădeni ai generației cu pricina studenți și absolvenți ai unor facultăți de arte vizuale s-a produs în două reprize din anul 2004. Cu ocazia unei mini expoziții KI la muzeul arădean de artă unde ne-am văzut asaltați de un grup masiv de tineri interesați peste așteptările noastre, descoperînd între ei destul de mulți foști elevi ai liceului de artă la care continui să dăscălesc estetici multimediale. Apoi, am întors vizita cu ocazia deschiderii KF-ului, la ale cărui proiecte/programe am participat cu regularitate vreme de doi ani. Musai de menționat că personajul care a grăbit această întîlnire se numește Stefan Tiron/megatron, binecunoscutul "traficant de informații" rezident la căminul subcultural din Bukresh.

Au urmat primele colaborări prin integrarea a 6+3 tineri creatori cu lucrările lor în proiectul retrospectiv kinema ikon prezentat în octombrie 2005 la MNAC, în paralel cu contribuții consistente în structura catalogului aniversar. Efectul pozitiv al contactului s-a produs în mod firesc datorită faptului că asemănările predomină asupra deosebirilor cu toate diferențele de vîrstă biologică. Oricum, sistemul digital ca mijloc de creație a constituit numitorul comun esențial, plus abordarea asemănătoare a procesului de producere a obiectelor estetice în registru ludic, ironic, detașat și madagascar...

O nouă etapă a relațiilor dintre proiectul kinema ikon și foarte tinerii creatori arădeni pe filiera kf. A fost derulată în cursul anului 2006, avînd ca punct de finalizare sfîrșitul lunii noiembrie. Este vorba despre două evenimente corelate pe parcursul a două zile, încercînd să găsim un model conform căruia să asigurăm o continuitate anuală, de unde și un logo mai relaxat precum *freestyle*.

Unu, relansarea **revistei Intermedia** într-un nou format și mai ales într-o altă formă de expresie a conținutului sub "presiunea" mărcilor specifice tinerei generații. Practic, alături de zece contribuții ale vechilor membrii ki, sînt intercalate alte cincisprezece puneri în pagini ale tinerilor creatori. Astfel că revista în noua formulă va putea fi percepută ca ceva între un album de autori și un obiect estetic iconico-scriptural

Doi, **expoziție și workshop**. Mai exact, o expunere a unor lucrări analogice pe simeza sălii clio a muzeului de artă dar și o prezentare de lucrări digitale acustico-muzicale, vizuale și audio-vizuale de tip DJ&VJ, atît la sala clio cît și în noul spațiu de la KF... Exponanții sînt în mare parte dintre cei care au produs și Intermedia, așa că unele lucrări din expoziție au legătură cu contribuția din revistă, altele sînt autonome. Workshop-ul, la Clio și la KF, vizează opiniile despre expoziție dar mai ales expuneri auctoriale pe care le vor întreprinde cei zece invitați din București, Cluj, Iași și Timișoara din aceeași generație și cu aceleași preocupări tot sub semnul *freestyle*.

În fine, efectele de integrare vor conta la un moment dat. Mă refer la eforturile conștiente de aplatizare a diferențelor dintre proiectul kinema ikon dominat de formatul hypermedia și proiectul specific al foarte tinerei generații de autori din domeniul creației vizuale și muzical-acustice. Aplatizare a unor diferențe așa puține cîte sînt printr-un soi de compromis, în sensul constructiv al termenului. Se pare că cea mai problematică chestiune pentru vechea gardă este renunțarea la sintagma "lucrări exclusiv digitale", acceptînd implicit mixtura analogic-digitală. În definitiv modernismul tîrziu, în care tocmai bîntuim, presupune hibridizarea genurilor și subgenurilor, mixajul mijloacelor de creație și comunicare, bricolajul dezinhibat de vechile clișee și în general trăim într-un eclectism fără frontiere capabil, totuși, să producă noi obiecte estetice, deseori stupefiante.

mihai salajan ~ cuttings ups (remix of george sabau)

There are different names for the same things...

same after the second film by george sabau

>>> daniel GONTZ

shopping <<<<<<<<



A project that interrogates contemporary forms of knowledge production and distribution. It also indicates the rather unflattering fact that these processes today resemble knowledge marketing. "Knowledge is power" has been interpreted differently in recent years, after Lyotard's statement that knowledge and power are "two sides of the same question". What is, for instance, the relationship between knowledge-as-power and other forms of power, now that we know of the department of philosophy in the Israeli army, designed to translate post-structuralist and Situationist thought into techniques of modern warfare?

>>>

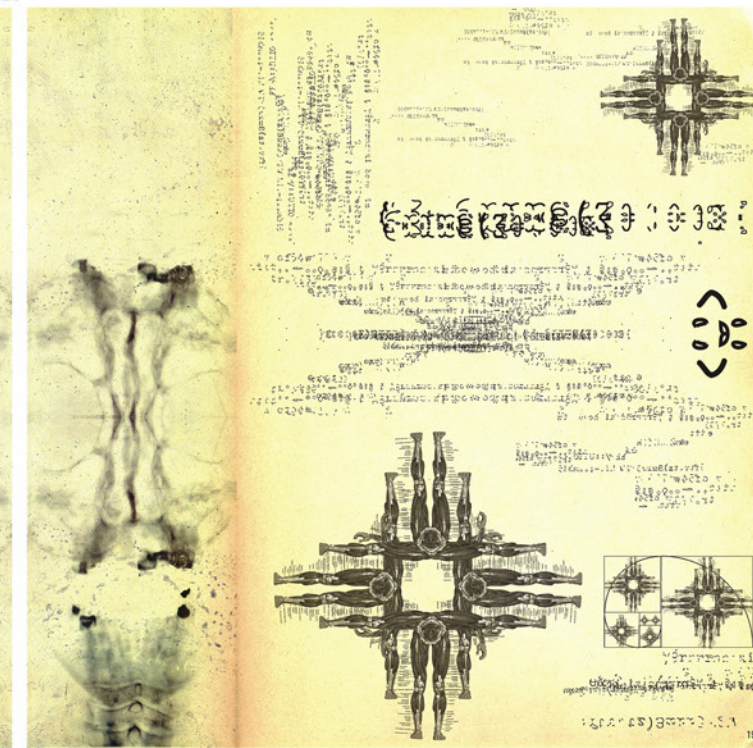
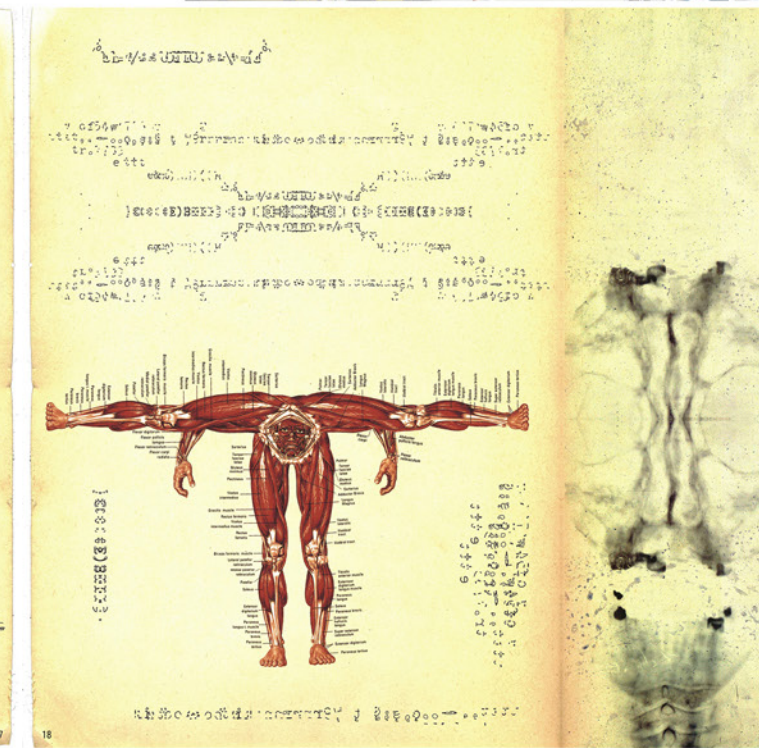
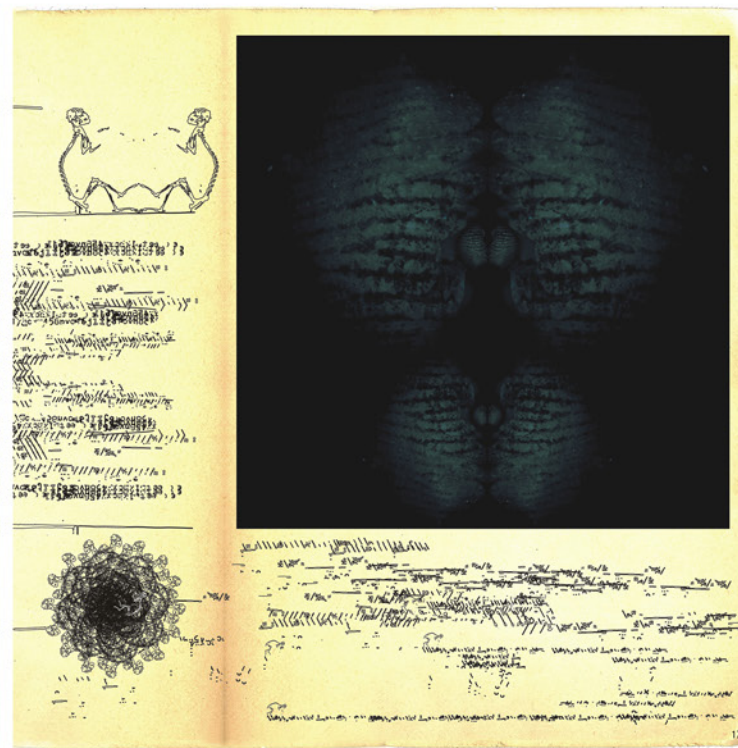
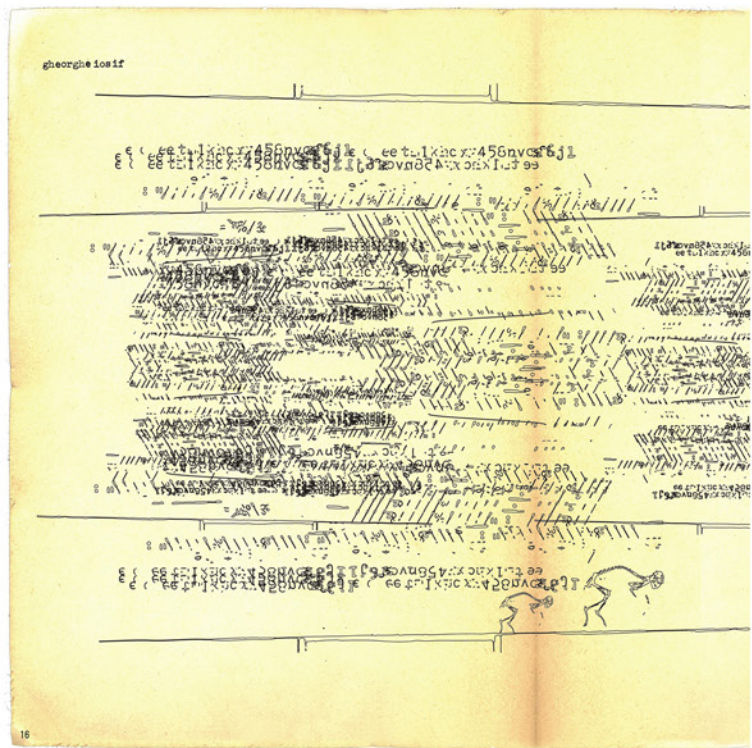
>>>



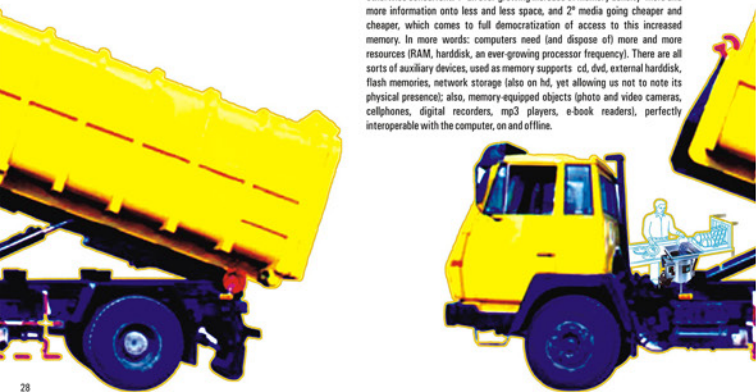
In Gontz's manipulated photographs of supermarkets, the product types have been re-labeled as academic disciplines. And we can safely assume that the giant retail store is surrounded by smaller ones, trading in niche forms of knowledge and all sorts of specialist products - the new delicatessen of thought. The supermarkets suggest that forms of production and division of knowledge proliferate today in accordance with maps not necessarily academic, with new interests, instruments and criteria, that the gap between radicality and advertising progressively diminishes.

by minnea miran

15

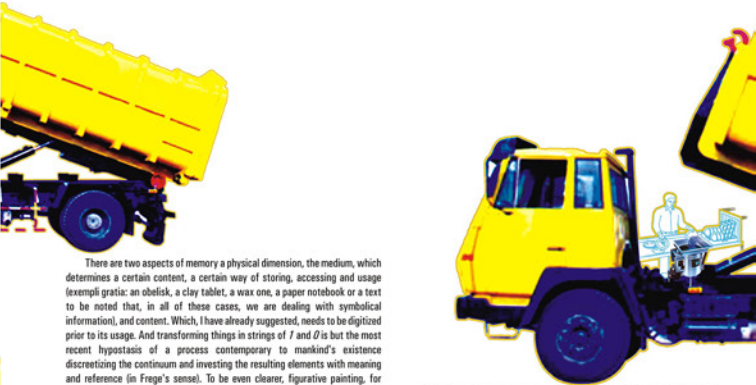


● romulus bucur ∴ Garbage Collector



Once upon a perhaps gone time, (I suspect not), the term used to designate a mechanism (I know it doesn't sound quite adequately, and this is why I use it) of dumping reusable memory during the execution of a program, in order to grant a maximum efficiency of its usage.

A phenomenon which seems to be, now, counteracted by other two, otherwise concurrent: 1° an ever growing increase of memory density more and more information onto less and less space, and 2° media going cheaper and cheaper, which comes to full democratization of access to this increased memory. In more words: computers need (and dispose of) more and more resources (RAM, harddisk, an ever-growing processor frequency). There are all sorts of auxiliary devices, used as memory supports: cd, dvd, external harddisk, flash memories, network storage (also on hd, yet allowing us not to note its physical presence); also, memory-equipped objects (photo and video cameras, cellphones, digital recorders, mp3 players, e-book readers), perfectly interoperable with the computer, on and offline.



There are two aspects of memory a physical dimension, the medium, which determines a certain content, a certain way of storing, accessing and usage (exempli gratia: an obelisk, a clay tablet, a wax one, a paper notebook or a text to be noted that, in all of these cases, we are dealing with symbolical information), and content. Which, I have already suggested, needs to be digitized prior to its usage. And transforming things in strings of 1 and 0 is but the most recent hypostasis of a process contemporary to mankind's existence discretizing the continuum and investing the resulting elements with meaning and reference (in Frege's sense). To be even clearer, figurative painting, for instance, takes a (*condonuous*) object from reality and decomposes it into discreet elements, dots, lines, surfaces, spots (the first decomposing is represented by the object's cutting out, the spatial limits of what is to be represented), recomposed afterwards on the selected medium: canvass, cardboard, plastering. Traditional photography doesn't work otherwise: the recomposing it operates is dictated by the active substance dots in the emulsion and by the optical characteristics of the objective. The difference between these processes and the newer ones, come together with the digital revolution, is the fact that digitization (more properly called here discretization) is approached globally, without control of each detail separately. And, also, the density of information: a painting occupies a certain physical space, and so does a book. Their digitized version, likewise, with two supplementary remarks: 1° this space is negligible, in the first place because it is inaccessible to perception, hence the possibility of speaking of the dematerialization of memory, and 2° there is a downward compatibility problem of memory media: each technology somehow annihilates the previous one, imposing its own format, its own devices for feeding in / reading / modifying the data: the vinyl disk, the audiotape, the cd, the videotape, the dvd, the 5 ¼", and 3 ½" floppy disk, the memory stick.

Now, a few consequences: mechanical reproducibility (W. Benjamin) leads to estomation even to disparition, of the distinction between audience and producer: the blog is a good example. Likewise, the craftsmanship is substituted by industrial execution, the unique item by mass production. I refrain from qualifying the phenomenon, I just register it. In any case, this opens roads to explore and is a good meditation topic on what (still) is art and what it wants.

Returning to human memory, one of the things we deplore is its fragility. I am not so sure that, eventually, this is a bad thing: it belongs to a self-protection function. More, technology created objects less and less naturally degradable, which will pollute for hundreds and thousands of years from now on the planet, were it not for finding a way of recycling them. Self-protection means also the rapport between memory and intelligence (that is, processing capacity). Let us not forget that we can produce, via digital instruments, a huge quantity of information. It is arguable, though, that these instruments (the computer, even integrated into an immense global network) can control all of this information. And, in no way can do it the human mind, that which is behind / in front of the computer. The idea of a character having memory chips implanted in his brain, such as Johnny Mnemonic, moreover frightens than seduces me.

"Natural" recycling is, already, impossible. It remains the garbage dump (in Venice, the junk was transported by boat to an unknown to me destination, because land is too precious there: probably somewhere on the lagoon's shore). And there are the various attempts, already functioning at the beginning of the 20th century: the mecanomorphic man of futurism (recycling the organic through the technological), the intentional producing of (verbal) garbage, recycled in order to evidence the crisis of art (dada), the found object of surrealism. And we can ask ourselves the question whether there is anything more to be done: continuing the avant-garde, redefining it, or inventing something new?

Is there still any (artistic) project? And, generally, does it (did it) ever matter?

● ioan hălălae

■ The Tao Dictionary of Garbage Collecting



Interface
Under my first Master I reached the threshold: *everything is just an illusion.*
The Gate-keepers: all my demons inside.

The Mechanism behind
Under the Next one: the fights with the keepers. Some I did kill, others I banished. With the large majority we accepted each other. Good enough so that we do not turn everything into a continuous butchering. We both know, me and them, that all that follows is a continuous lying in ambush. We have both learned, me and them, to lurk relaxed for our occasions. Sometimes, I sleep. Them, never.

Garbage
During the first kull, the Conclusion: all my past is garbage.

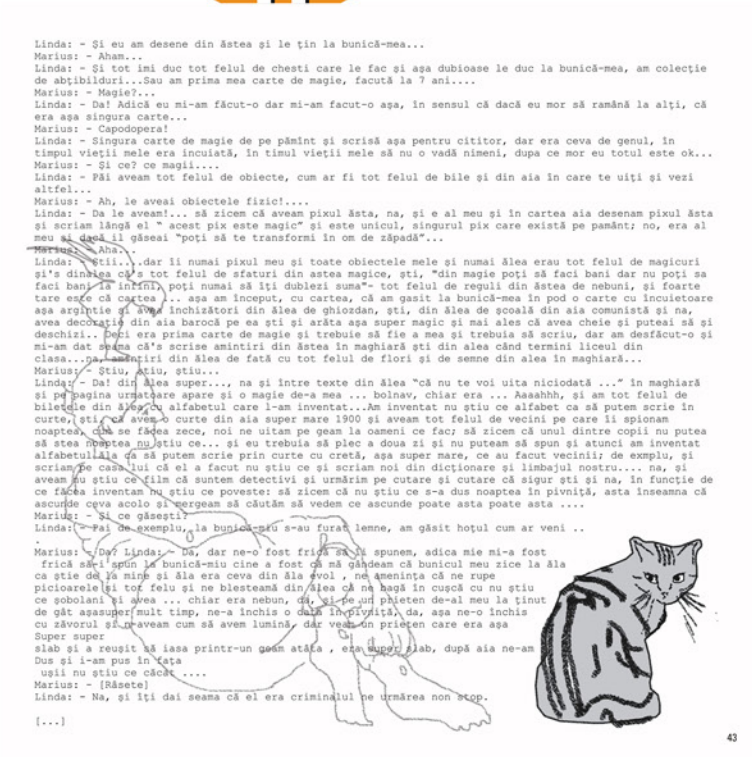
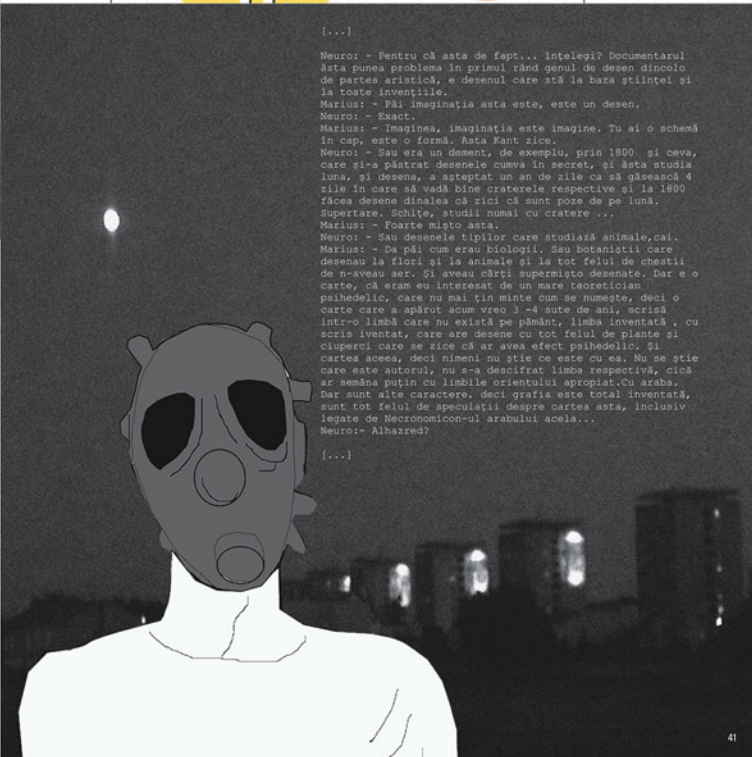
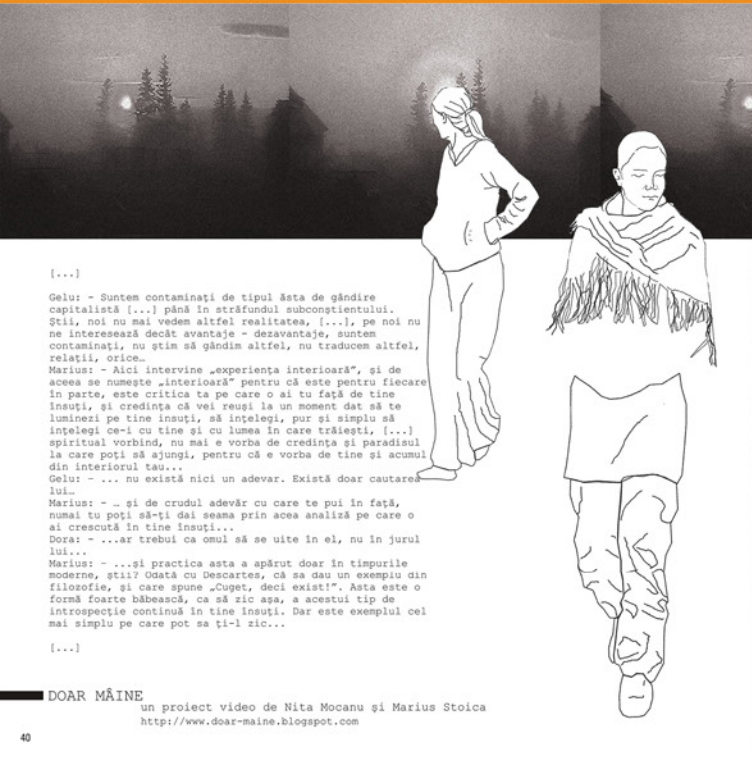
Collector
The Question: how do I throw out all this stuff? 'Cause now, everything is garbage. And its quantity is huge.

There is no Empty Recycle Bin
You cannot throw out anything of all this. This is your life, how it's gonna be: a slow path between all those ruins. Always through yours ruins, always with yours demons. Always with yourself. Always with myself.

Only the disk formatting
In the end, a good life will provide you a better beginning.
In the end. Disk-formatting: the only one.

adrian sandu





SERGIU SAS HACKUIND VIZUAL WEB-UL SAU DESPRE CUM O PASTA DE DINTI UCIDE ANIMALE, GODZILLA SI EXTRATERESTRII ATACA DORSETUL, VACA MILKA S-A RETRAS IN REZERVATIA YOSEMITE SI CENZURA FACE UN PACT CU MICKEY MOUSE



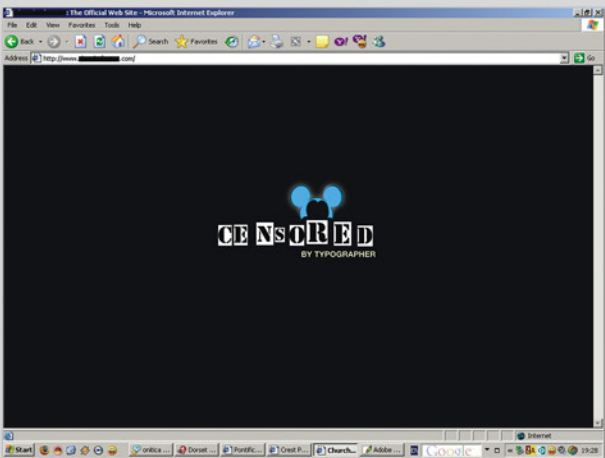
INTERNETUL ARE PRINTRE ALTE ATRIBUTE SI PE ACELA DE SPATIU PUBLIC. PROBABIL CA IN ESENTA LUCRUL ASTA ESTE BUN. PROBABIL CA NU AR TREBUI SA MA DERANJEZE PUZDERIA DE SITE-URI COMERCIALE, CU OFENSIVA DE POPUPS, BANNERE, PAGINI CARE SE DESCHID FARA CA TU SA ITI DORESTI ASTA, ADWARE SI SPYWARE CARE SE INTALEAZA PRIN MEMORIA PC-ULUI SI SE LASA GREU CONVINSE SA PLECE.



PROBABIL CA NU AR TREBUI SA MA DERANJEZE NICI SITE-URILE CU DESIGN DE PROST GUST SAU CU INFORMATIE LA MANA A 15-A. PROBABIL CA NU AR TREBUI...DAR MA DERANJEAZA. SI MI-AR PLACEA SA POT FACE CEVA IN PRIVINTA ASTA. MI-AR PLACEA SA POT, CA PE STRADA, SA LIPESC UN STICKER SAU SA SPRAYEZ UN STENCIL SAU UN GRAFF. PRACTIC LUCRUL ASTA E MAI GREU REALIZABIL.

Octavian Belintan
www.birdtalkstudio.com

AESTHETIC
FAILURE



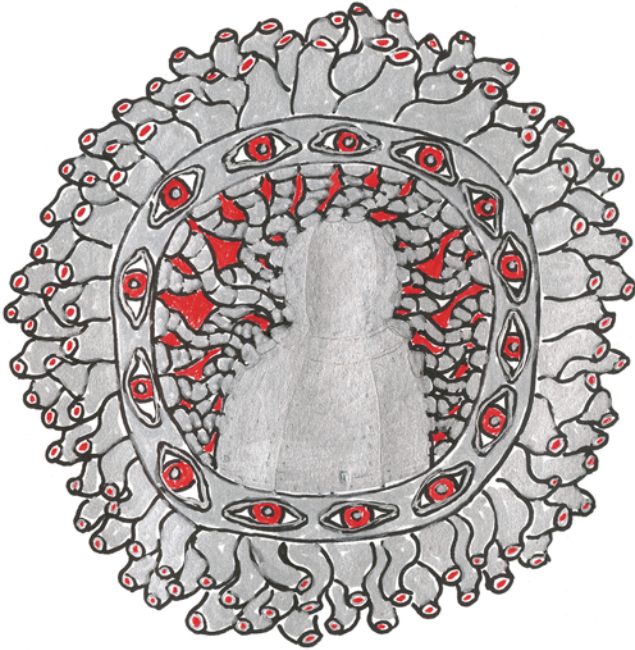
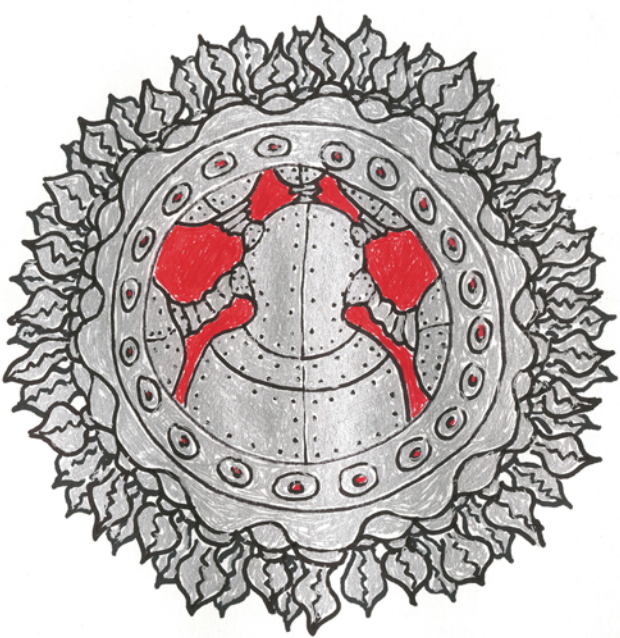
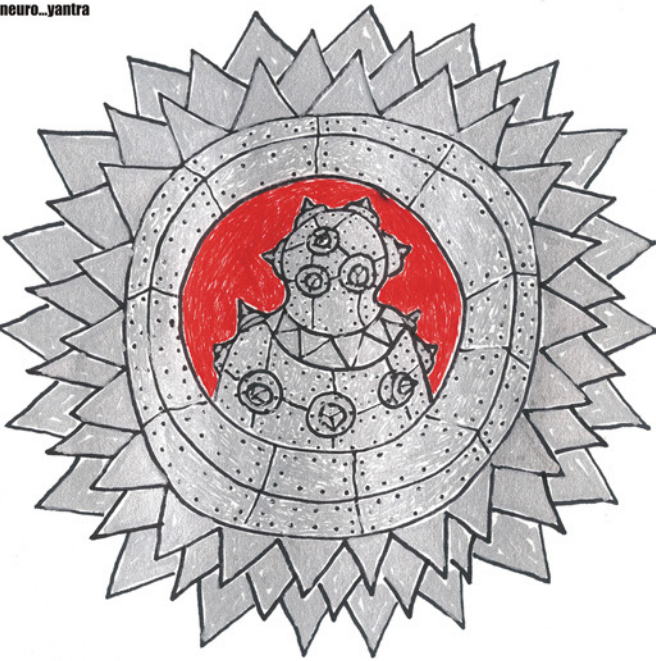
DAR CA SA IMI SATISFAC FANTEZIA INTR-O OARECARE MASURA AM LUAT PRINTSCREEN-URI DE LA NISTE SITE-URI „DEOSEBITE” SI LE-AM FACUT UN MIC VISUAL HACKING. PRIMA ALEGERE A FOST UN SITE CORPORATE DE LA O PASTA DE DINTI FACUTA DIN SUBSTANTE TESTATE IN PREALABIL PE ANIMALE, CARORA LE-AM ADUS UN MIC OMAGIU. APOI AM FACUT O MICA PLIMBARE PRIN REZERVATIA YOSEMITE SI M-AM GANDIT CA MI-AR PLACE SA VAD VACA MILKA ACOLO IN REZERVATIE, FERITA DE PRIMEJDIA DE A FI DEVORATA DE MANCATORII DE... CIOCOLATA.



POLITIA DIN DORSET ARE SI EA UN SITE DEOSEBIT CARE INSPIRA MULTA INCREDERE SI II FACE PE CETATENI SA RESPIRE MAI LIN-ISTITI IN CAZ DE INVAZIE EXTRATERESTRA SAU IN CAZ CA GODZILA „STRIKES BACK”. IN SFARSIT AM GASIT SI SITE-UL UNOR TINERI CU SUFLETE TULBURATE SI INTUNEcate, SI M-AM GANDIT CA LE-AR PRINDE BINE SA SE RELAXEZE PUTIN SI SA NU SE MAI IA CHIAR ASA DE TARE IN SERIOS, CA VIATA E FRUMOASA :)



neuro_yantra



52

53

54

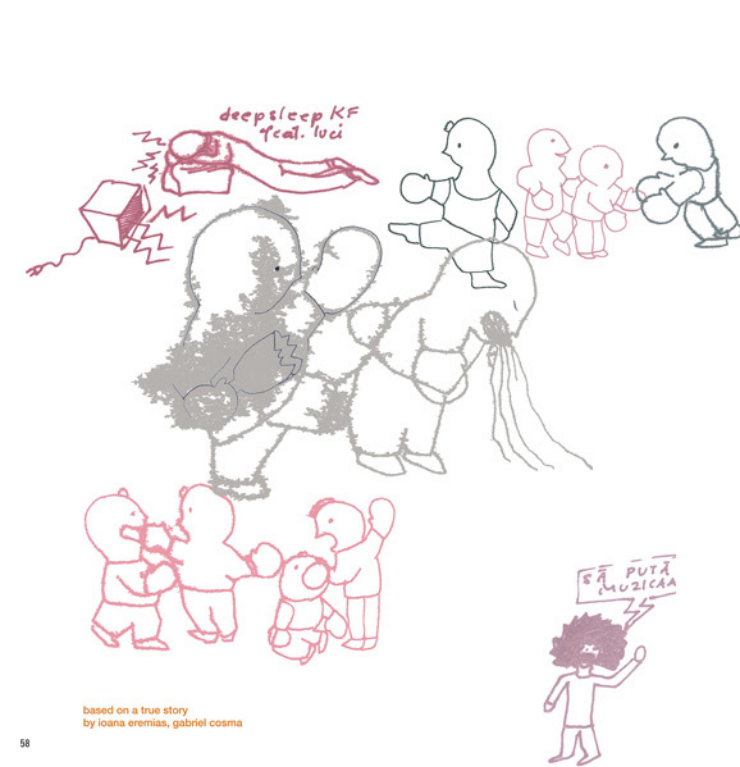
55



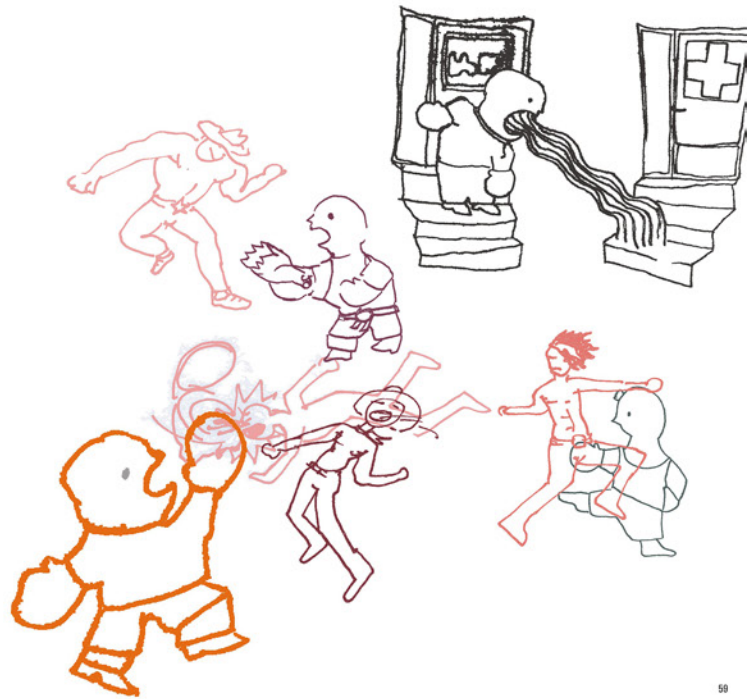
56



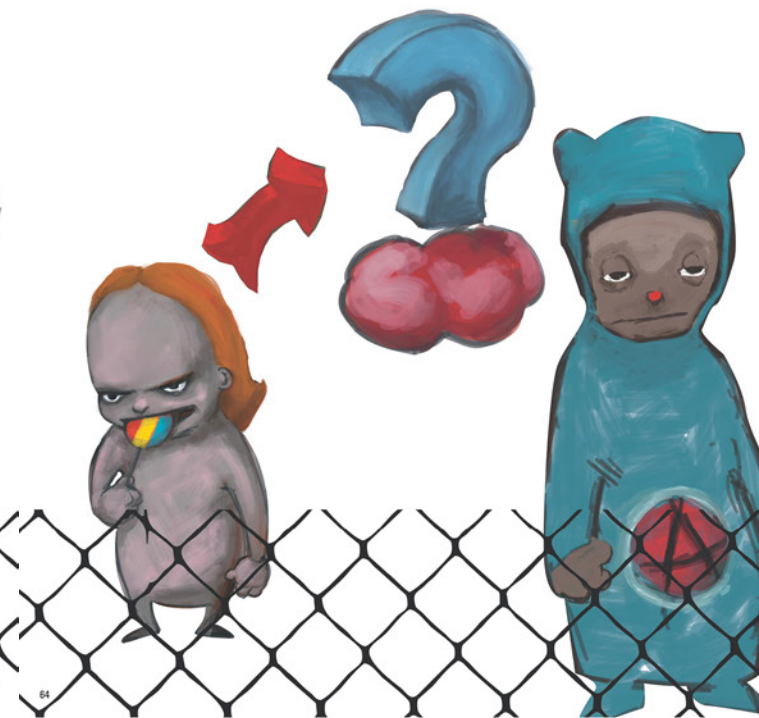
57



based on a true story
by ioana eremias, gabriel cosma

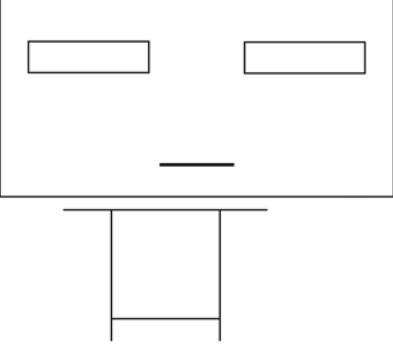


bogdan dinu

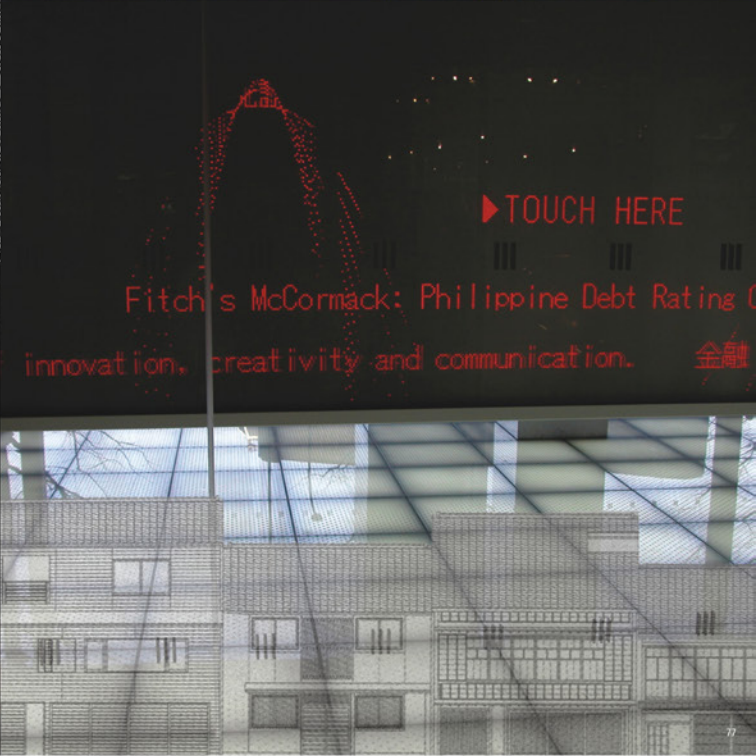
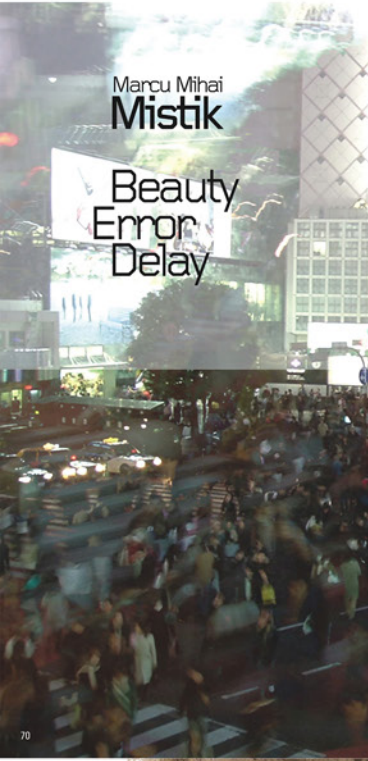
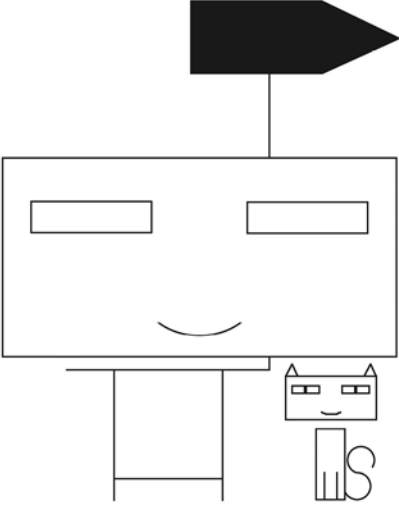


radu cosma

it's time for you to create something...



your artwork here !





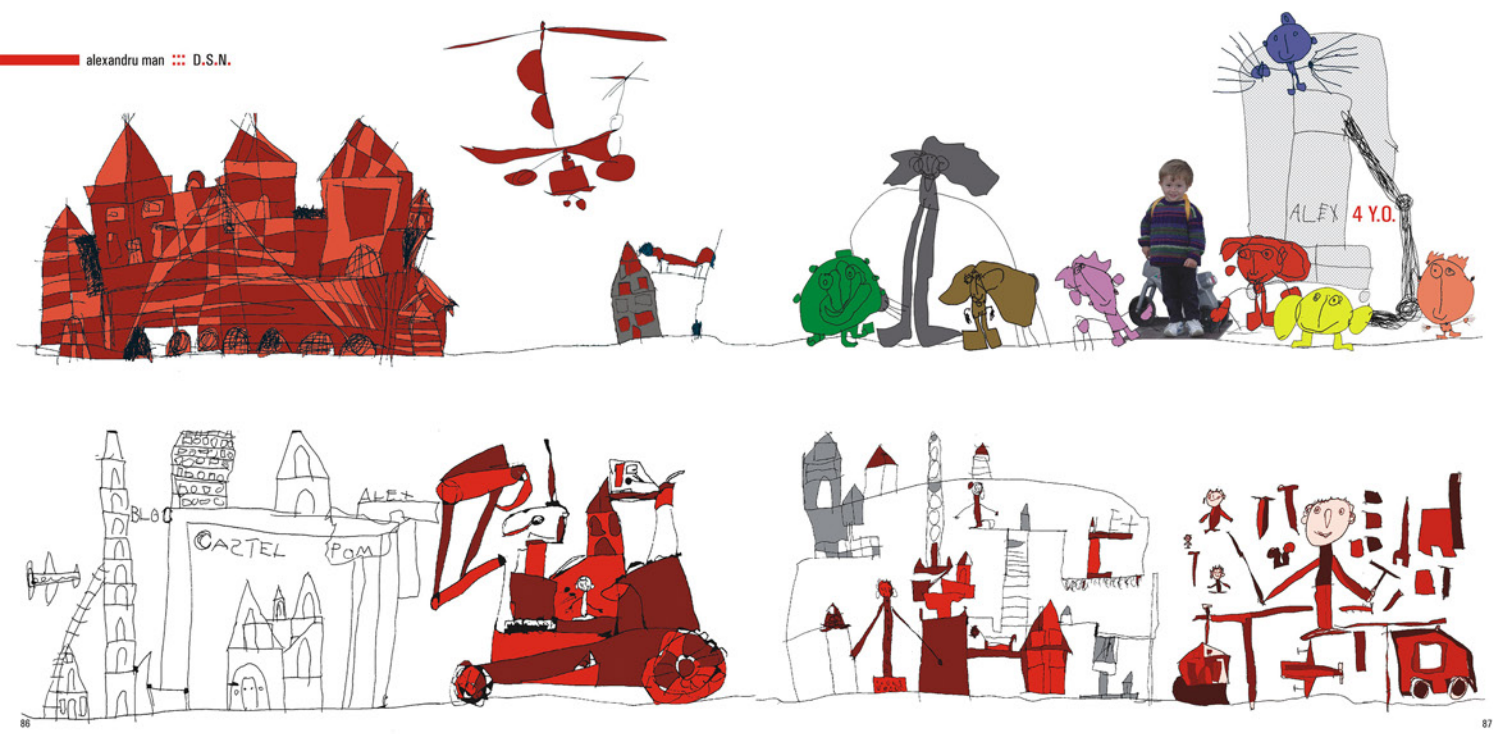
mihai pacurar, enjoy



Treehand



paul george bodea





kinema ikon retrospect :: 06 october 2005 - 06 february 2006 . MNAC, Palace of the Parliament, wing E4, Calea 13 septembrie, Bucharest, organised by MNAC - The National Museum of Contemporary Art, general director: Mihai Droveanu, artistic director: Ruxandra Balaci, curators: Raluca Velisar, Ștefan Tiron.

kinema ikon catalogue :: published by: MNAC - The National Museum of Contemporary Art Bucharest, Museum Arad, Centrul Cultural Județean Arad, editor: kinema ikon, concept and design: calin man, photo credits: the authors, printed at: carmel print & design arad. For more details a catalogue is available upon request. The catalog is an offset complement to the retrospective and prospective exhibition in the autumn of 2005, in the spaces of the fourth floor of the MNAC, an exhibition configured into 7 modules, with 14 screens / displays, reflecting the stages underwent: experimental movies with workshop logs + mixed media with the conversatia magazine + hypermedia in all digital formats, that is, CD ROM, installations and net work, together with the intermedia magazine and again + ki_next generation with web kf-art. This catalog is accompanied by a demo on DVD, synthetically comprising the kinema ikon opera omnia.



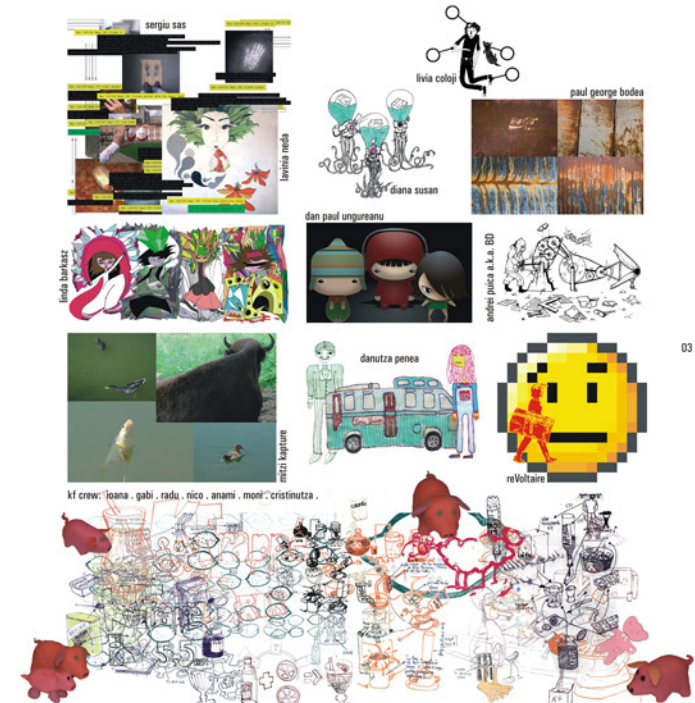
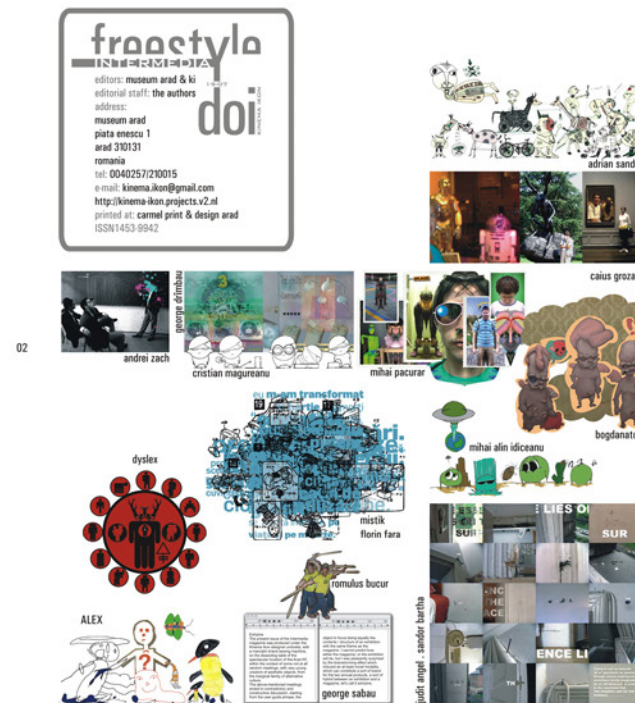
retrospect

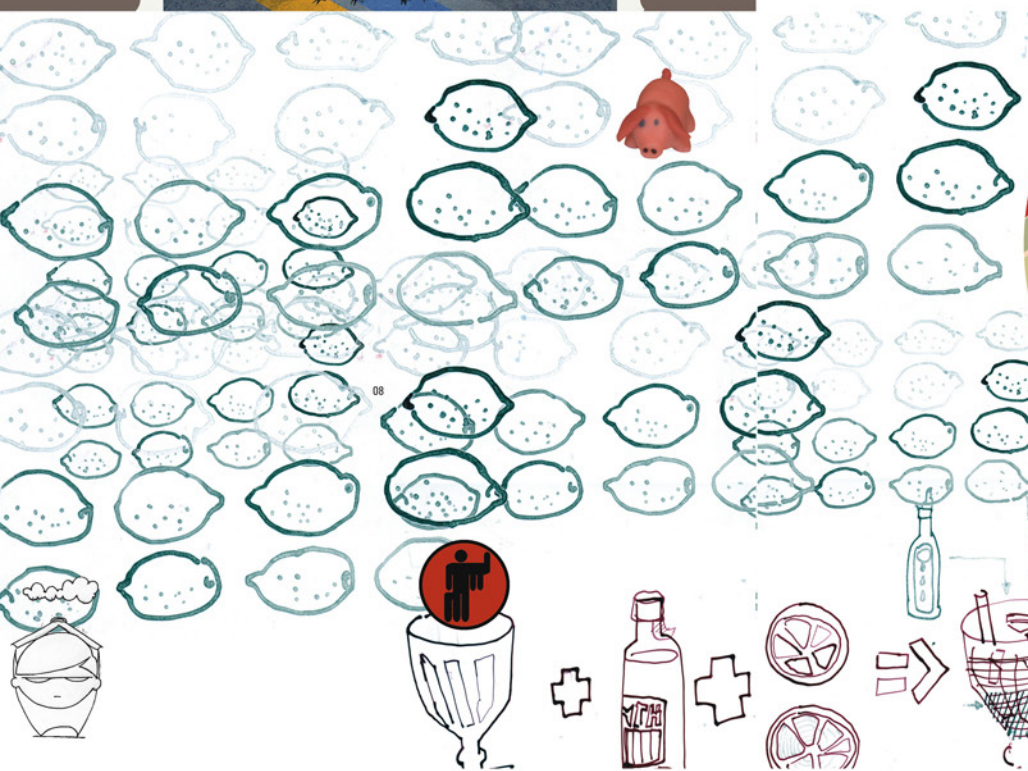
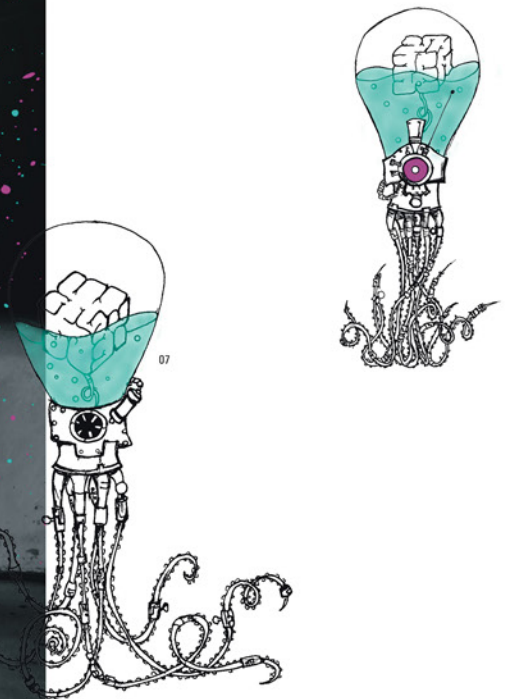
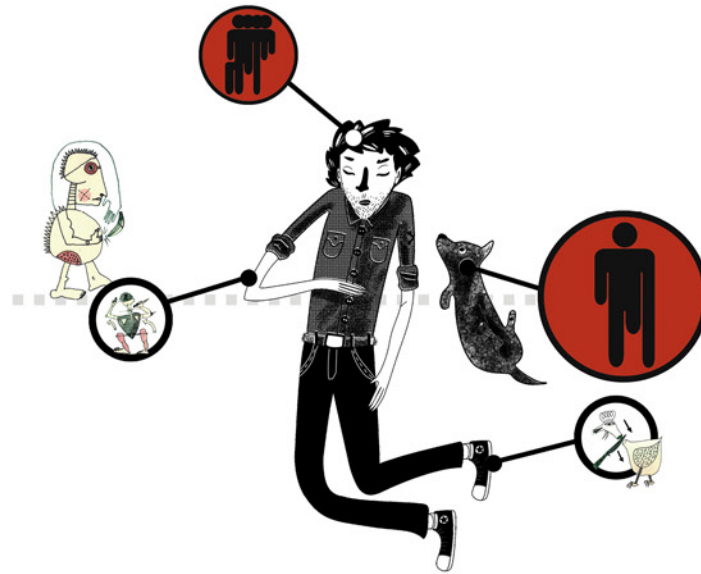
film experimental | mixed media | hypermedia

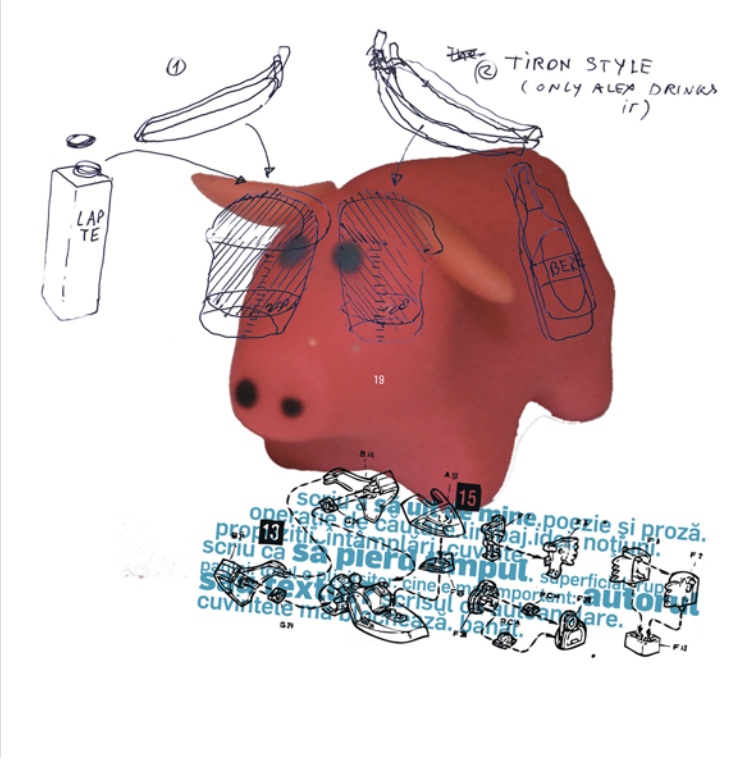
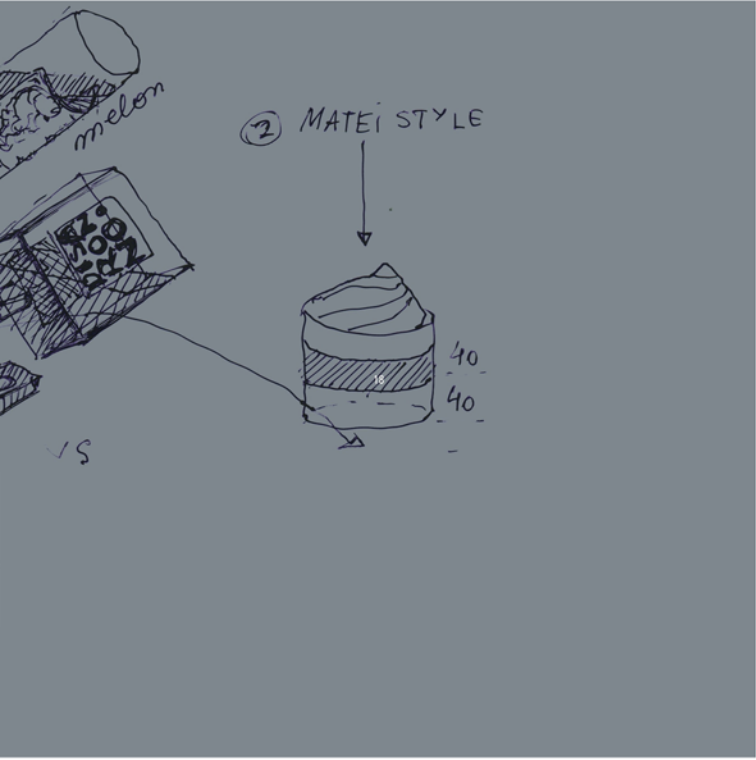
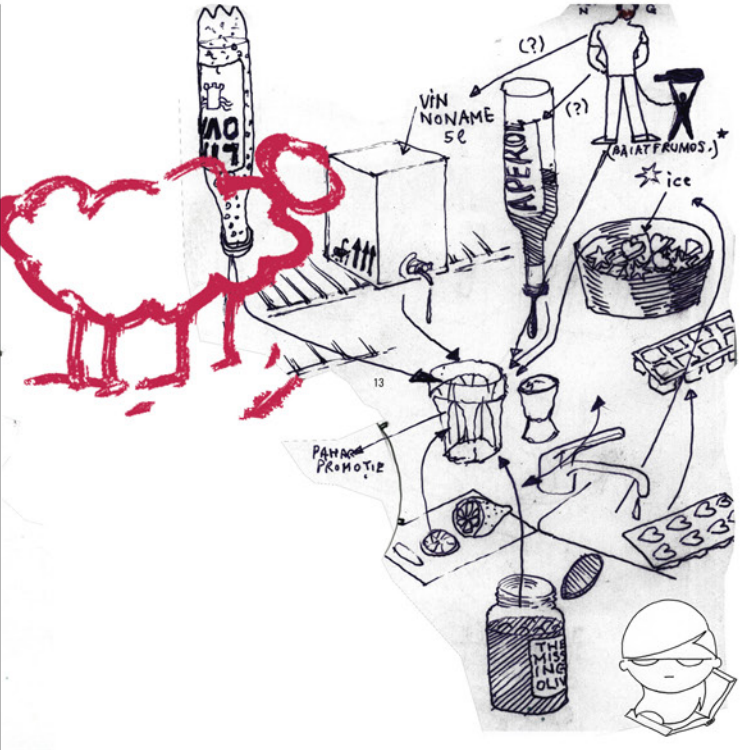
film exp. 16 mm, b/w, color, son mag 1970 - 1989 • **intermedia** magazine • **randevuul** computer, e-mail, fax, photo, video 1994 • **ready media** media installation, cd-rom, video tape 1995 • **cavalerul din carpatzi** computer, video, cable tv 1996 • **opera prima** cd-rom 1996 • **commedia del multimedia** cd-rom 1997 • **alteridem.exe_2** hypermedia installation 2003 • **vertigo** cd-rom 2005 • **connecting kf** net.work 2005 • **hymera** net.work 2005 • **worx** dvd-rom 2005

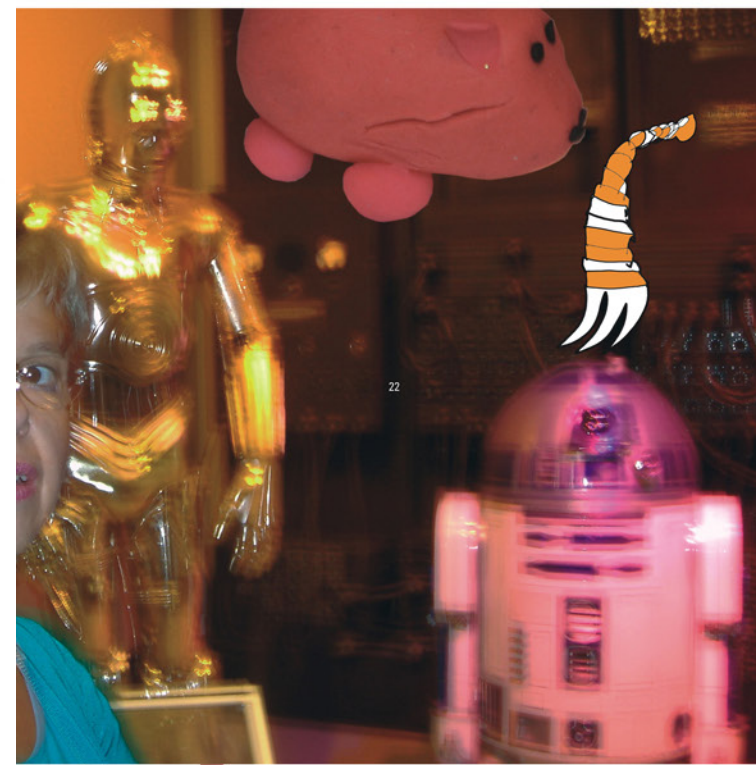
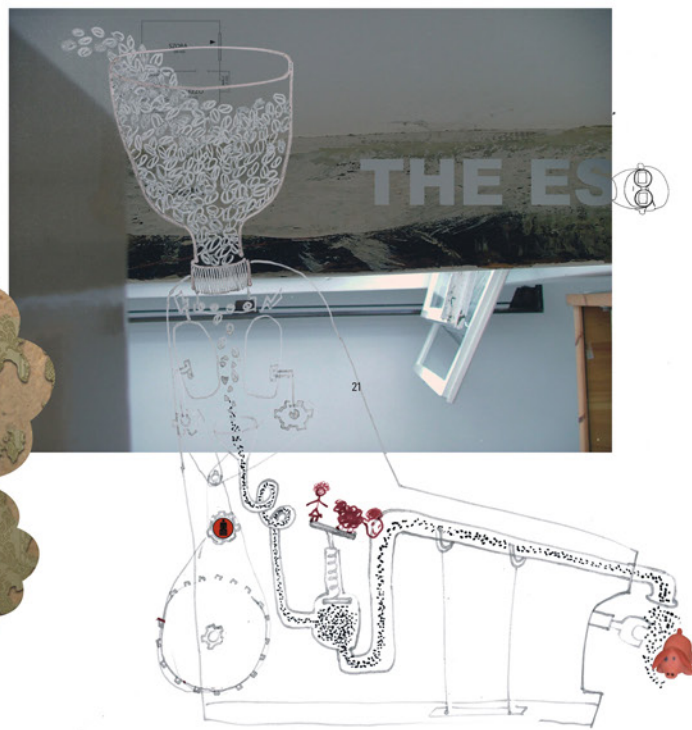
91

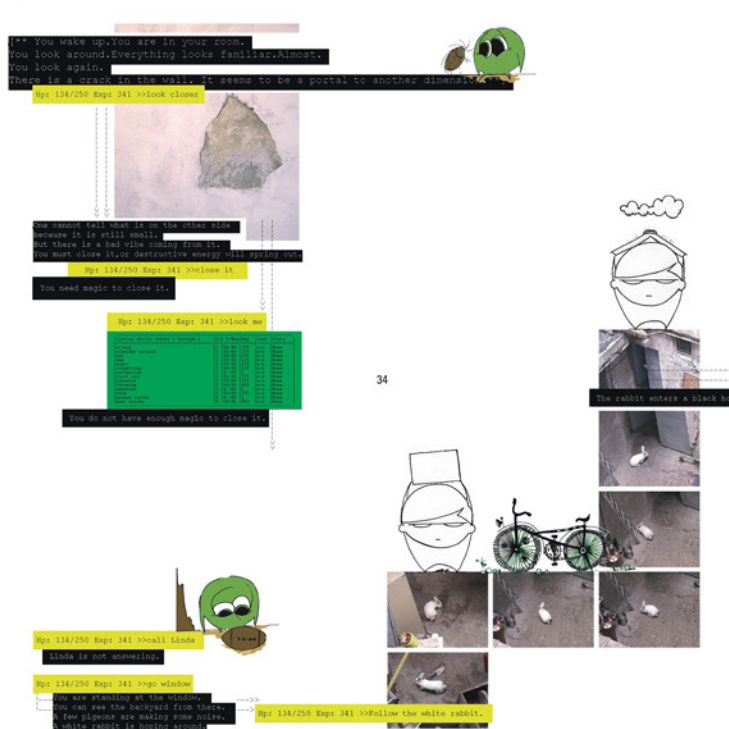
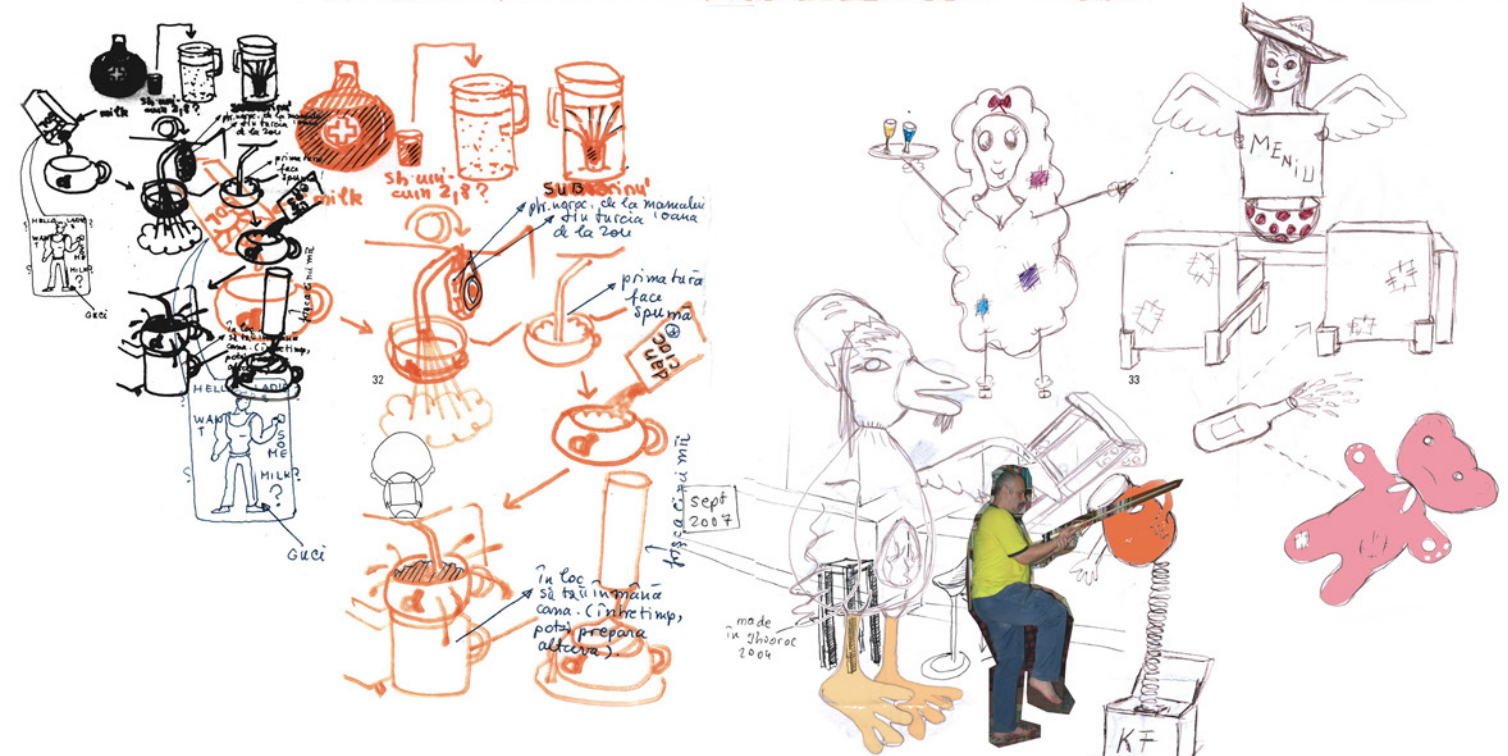
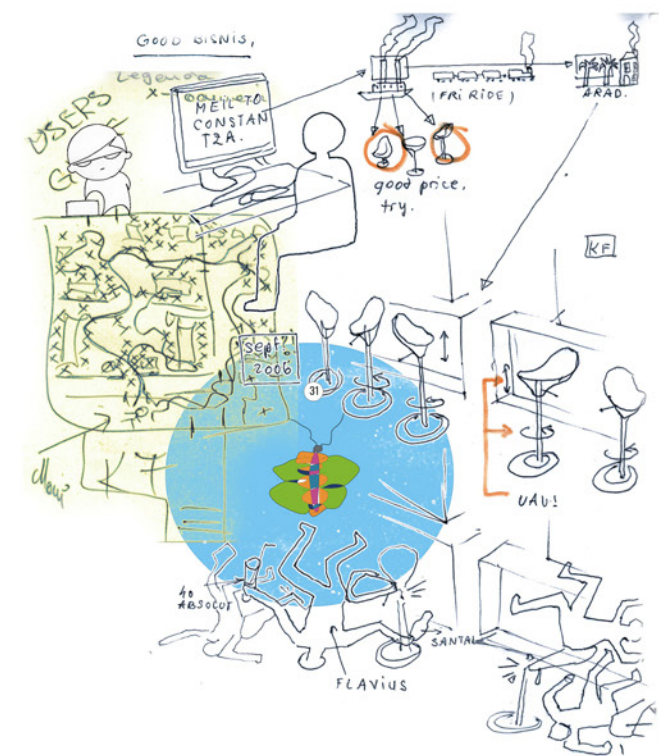
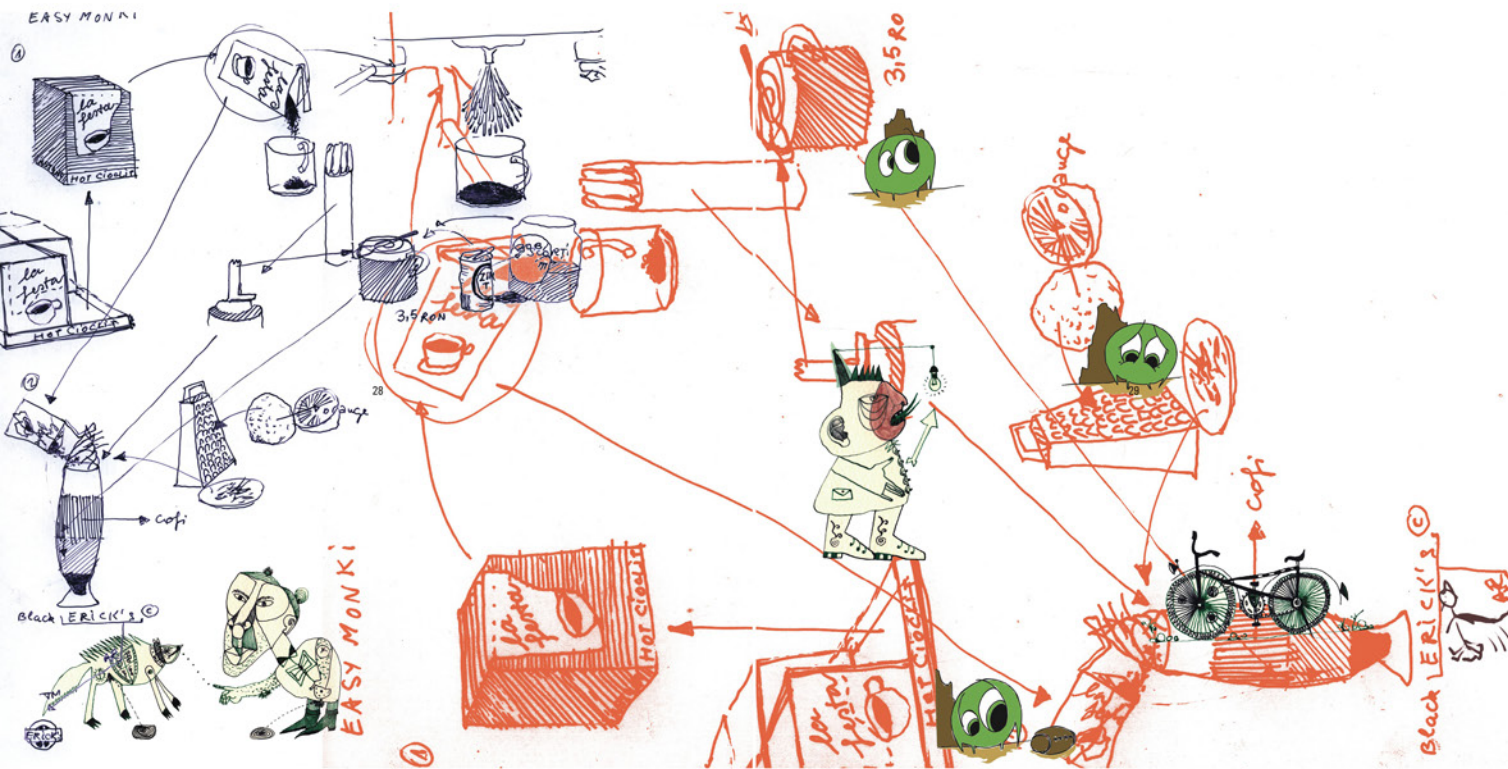


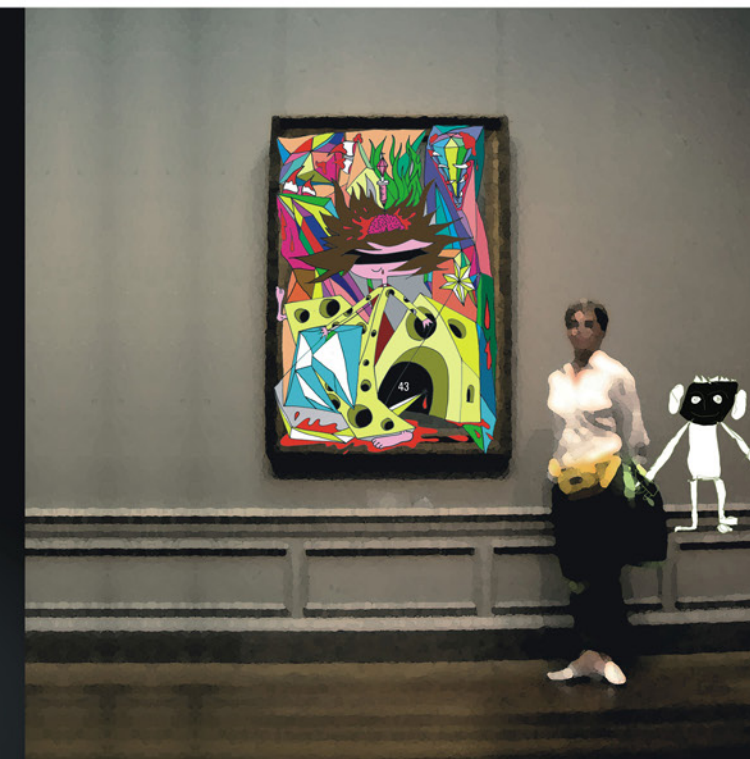
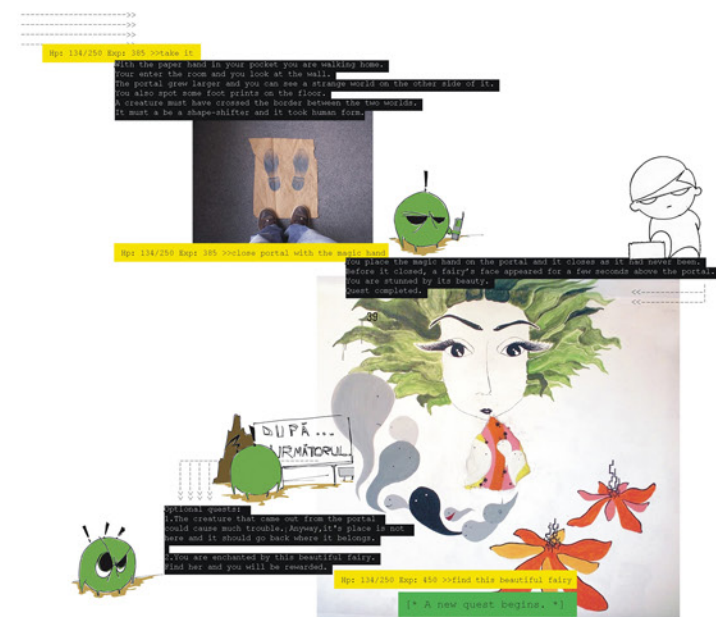
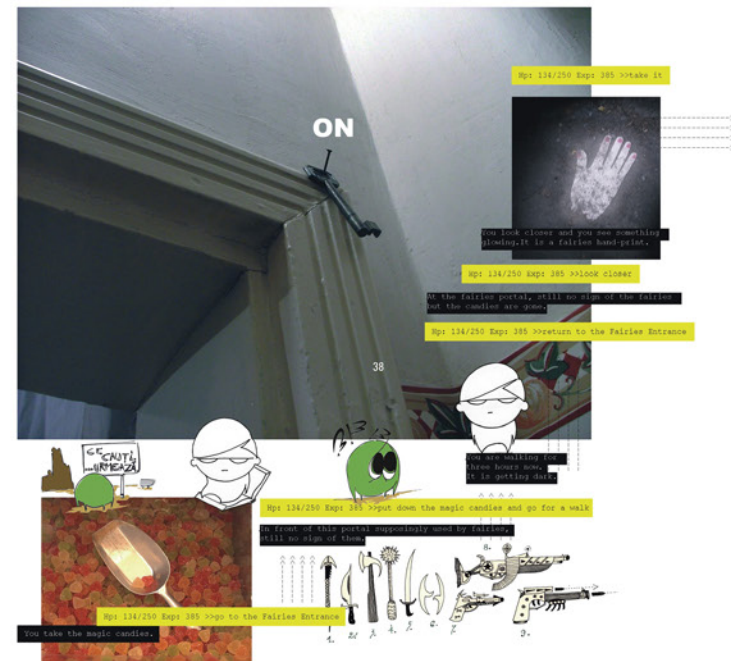
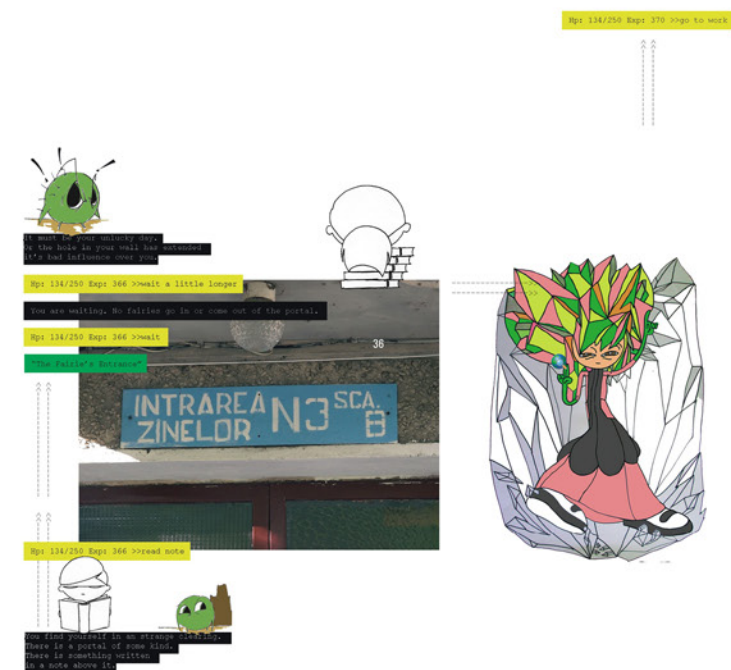


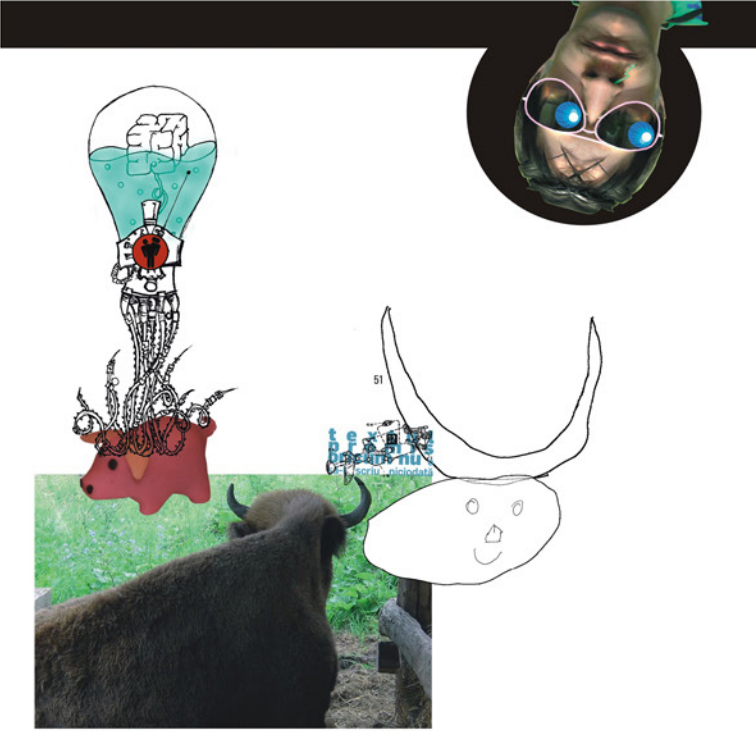
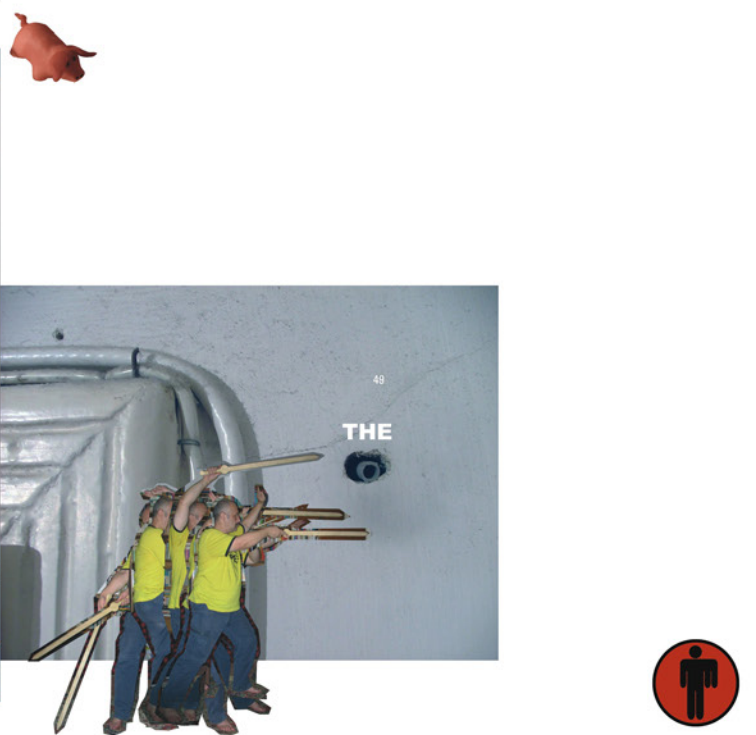




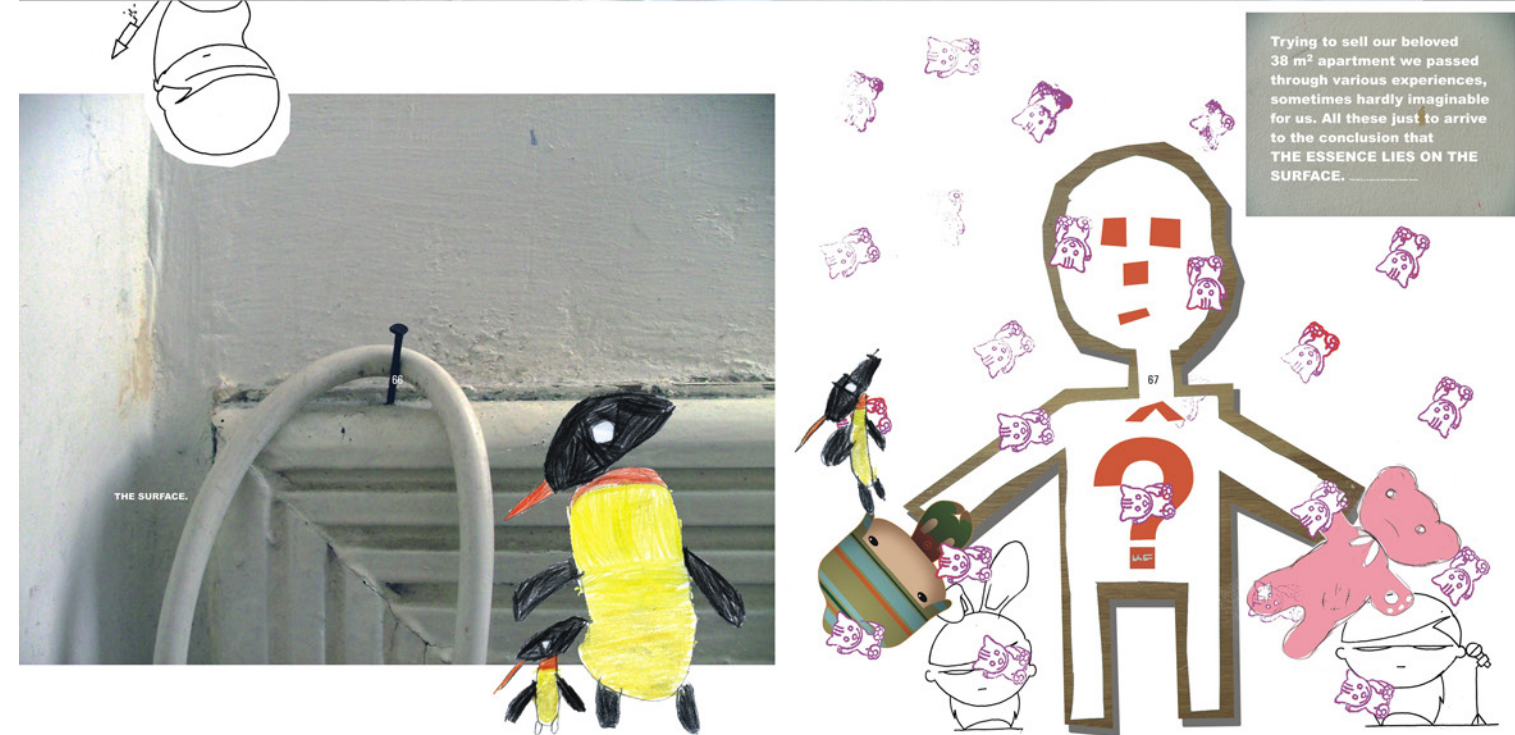
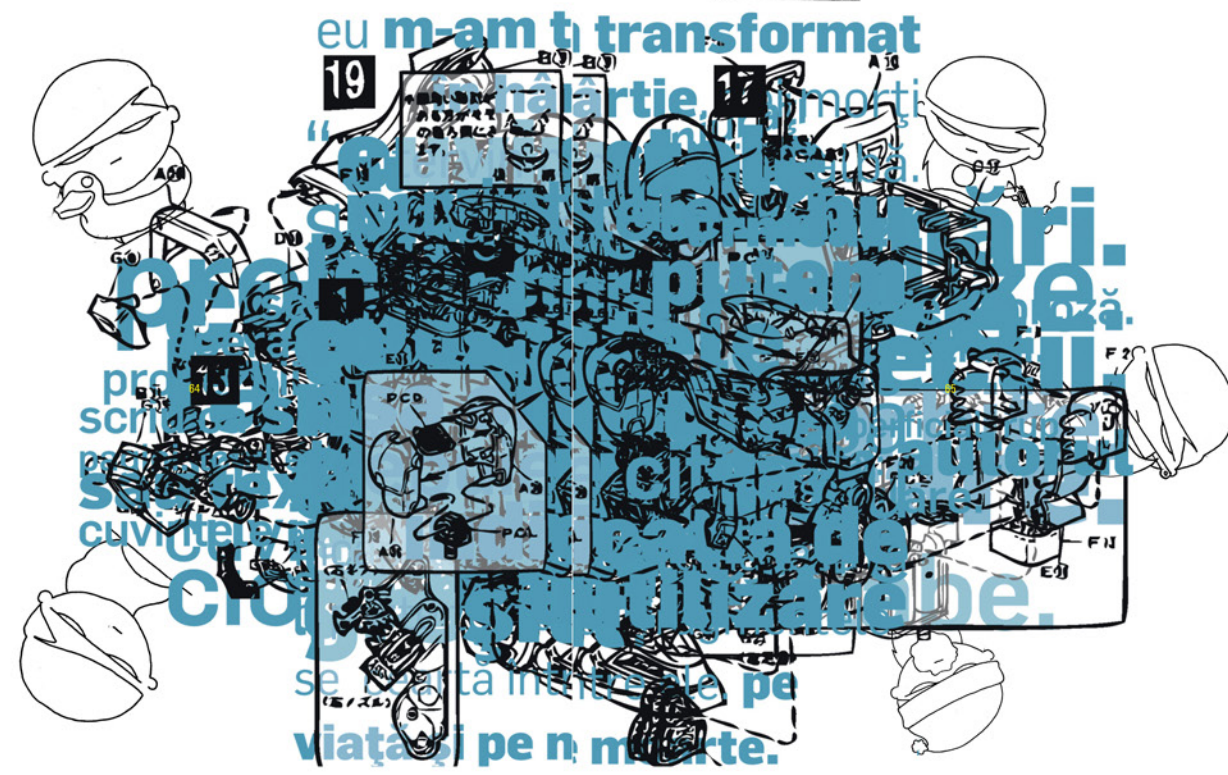
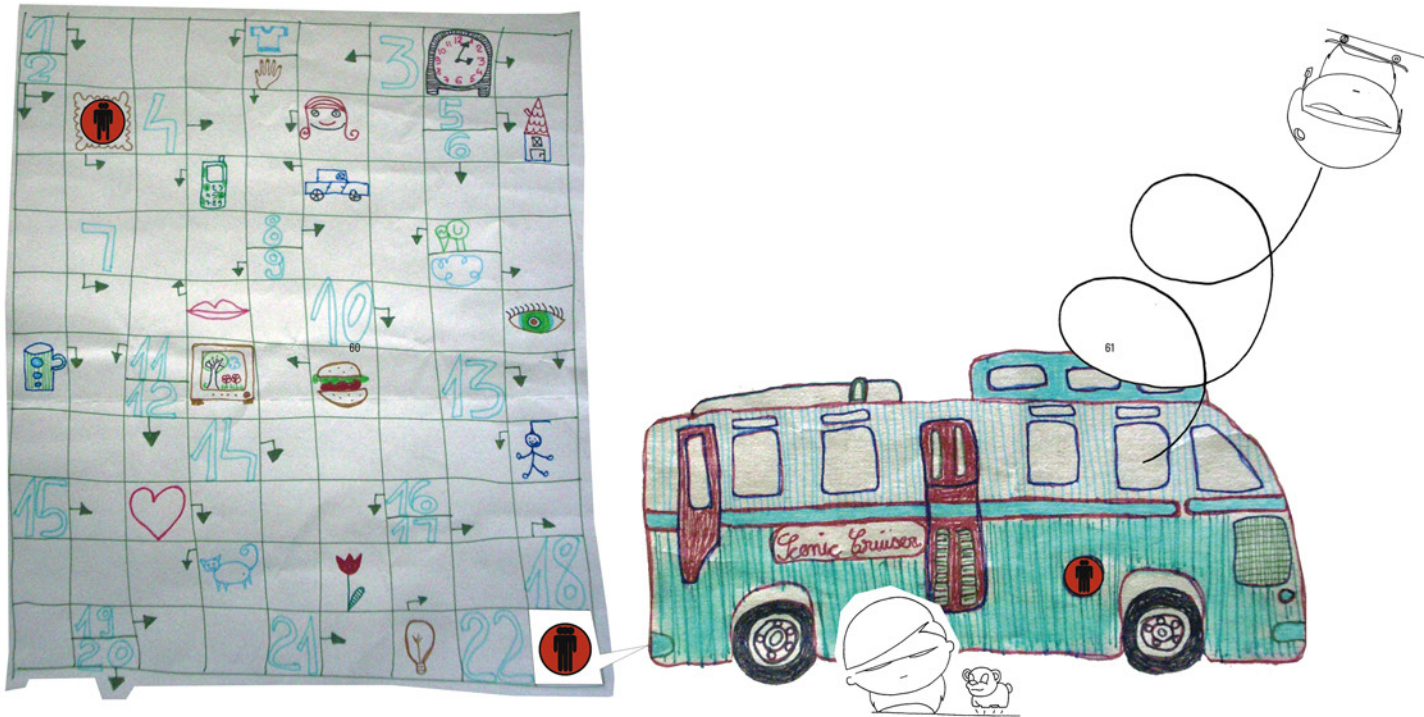


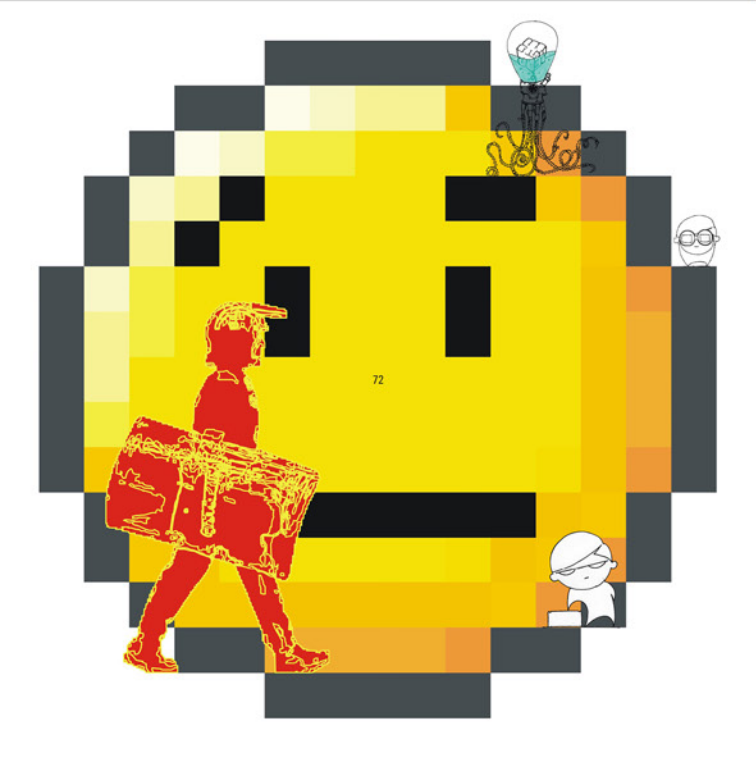
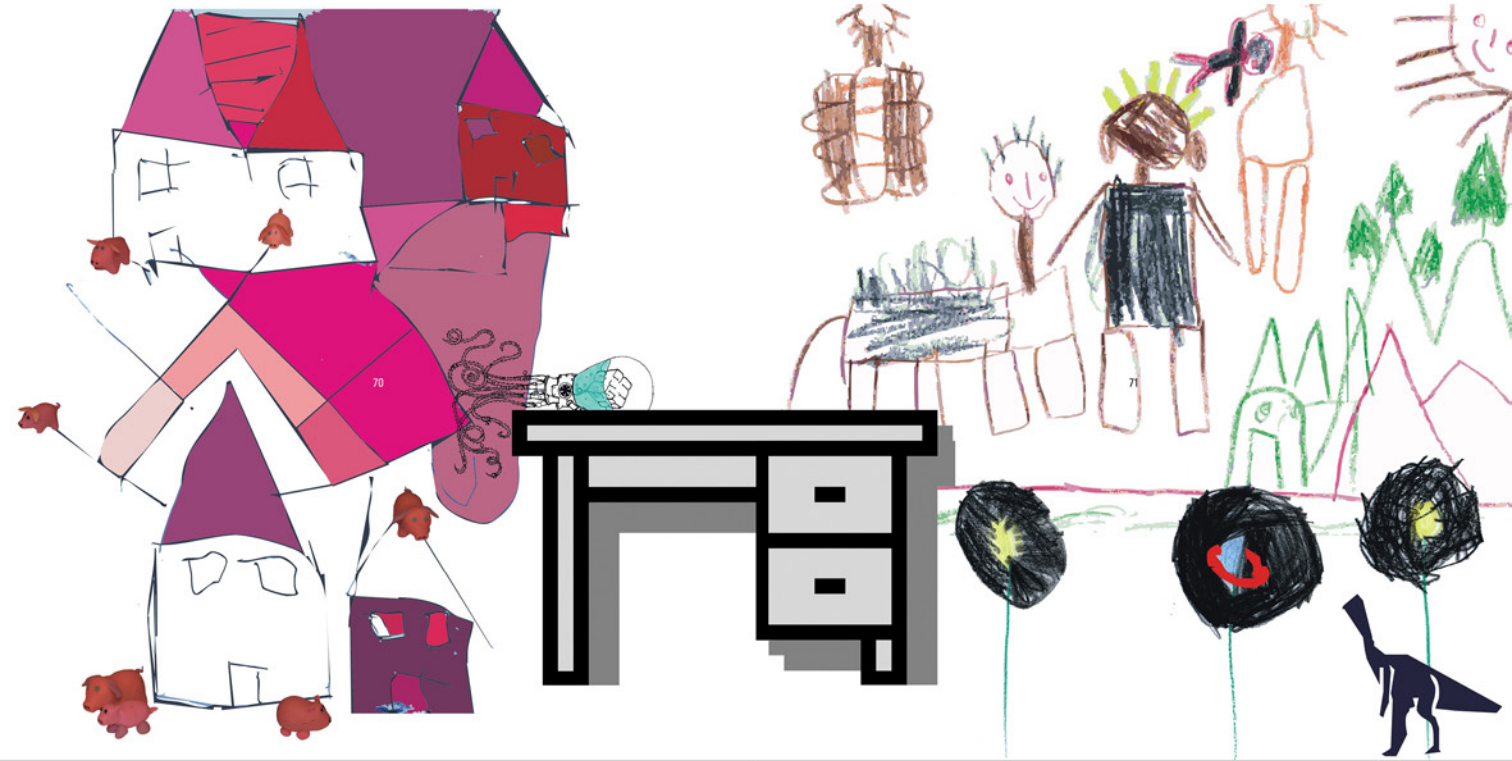
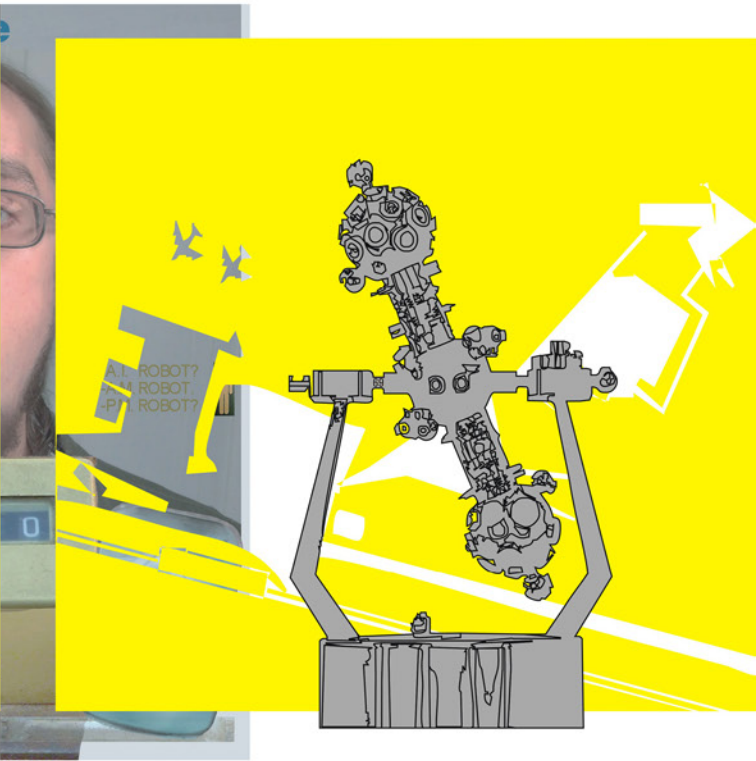
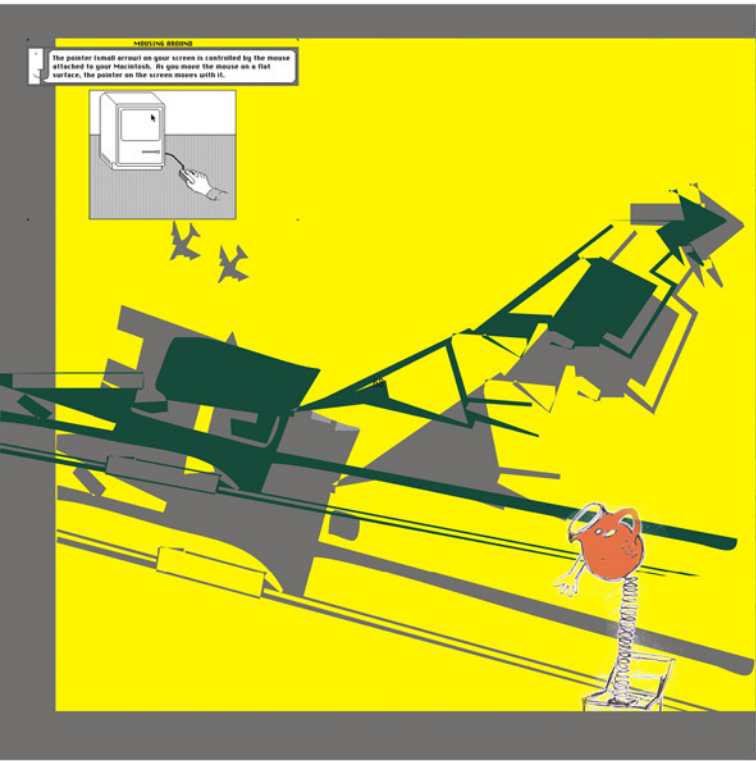






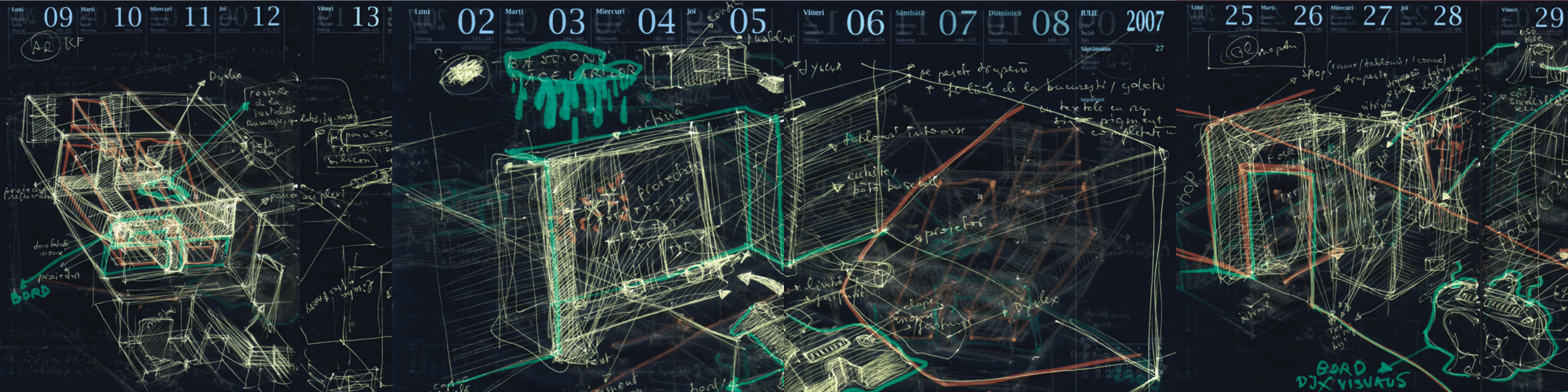






The present issue of the *Internationale* magazine was produced under the Kinema Inkno designer umbrella, with a manual brain sewing machine, on the dissecting table of the spectacular location of the Arad FK, within the context of some not at all random meetings, with very young creators of aesthetic objects, from the marginal family of alternative culture. The above-mentioned meetings ended in contradictory and constructive discussion, starting from the user guide phrase, the object in focus being equally the contents / structure of an exhibition with the same theme as the magazine. I cannot predict how either the magazine, or the exhibition will be, but I was pleasantly surprised by the transforming effect which induced an at least novel modality, which can constitute a sort of brand for the two annual products, a sort of hybrid between an exhibition and a magazine, let's call it *exhibition 2*. This is a new type of work, which has been deployed over a 20 meters length, on the FK display, I hurriedly add that the "author-work" phrase loses, at least partially, its acknowledged meaning, because the authorial propositions, presented under the form of stylistically personalized layers on the FK display, have undergone, during all the stages of production, provocative interventions coming from the other components of this collaborative work. Practically, we have an interactive approach during the producing of the work, an interaction to be continued at the level of the audience, who will have at its disposal a white strip, of the length of the work / 20 m / as well as image-clips, charcoal and felt-point pencils, plus different other intervention instruments. To this adds the acoustic ambient, with experimental music, somehow discreetly modulated during the presentation of some in progress projects, by participants at the workshop. There are few contributions of classic (sic) members of the group, so that most of the works are made by very young creators – Kinext – belonging to what they name, with an already tenuous obscurity, the split generation. About the characteristics of the generation I have already written elsewhere, but I will add here, that the members of the generation have a strong tendency to be "disloyal", they are falling into the sin of redundancy, pointing just the essential data: they are living and creating in a different social and political context, they are free to circulate all the world round, they are benefiting from the new digital technologies and the telematic means of communications, creative freedom tout azimut, they have a different model of approaching reality, are eclectic, ironic and ludic to the utmost, they are practicing, without any complex, transgression of the genres and analogic-digital media, they are manifesting a special attraction for all alternative types of culture, which constitute also sources of inspiration for their acoustic-musical projects, which they present in cafes, clubs, bookshops and other unconventional spaces, under the form of DJ / VJ events, or interventions in the urban culture areas. Finally, to be superlatively appreciated, it is the fact that they do not fall victims to all sorts of left-wing militancy that haunt today the field of art, and that they are totally opaque to the boring curatorial pressure, undertaking on their own the project, the product, and its way of public presentation – DIY. All of these characteristics, synthetically presented, can be found in the work of the group, which is a very young group, but I will add here, that the workshop of the group is containing the interdisciplinary event organized by the MLR. Why freestyle 2 and not a trendier thematic vector... Because the very young artists in focus, beyond the qualities already listed, get into a veritable psychological block, doubled by mental allergy, just hearing of the theme-thematic binomial, especially when followed by the obligation of transmitting an extra-aesthetic message to a target audience, a. s. o. So, it happens that all "thematic" attempts have failed, and it would be a curatorial murder to impose on them such a junction, just to order to register in the mainstream. Free style – some other way than jerking style – presupposes getting free from conventional or just trendy clichés, but also eliminating all the long-exhausted schemes, as well as "messages", imposed by anything else than one's own authorial conscience. Therefore, ludic as a main way of being freed by tiresome stereotypes, but also as an important means of creation, by detached resorting to the techniques of quoting, pastiche and paraphrase, empathetically focusing on subcultures of interest to them, and, last but not least, on interactive intervention by means of which the stakes of the work are put in question, and the audience is invited to have procedures of their own, which are not at all in accordance with a stylistic variety accepted enough to make difficult the articulation of the work as a unitary structure, to this helping the multimedia capacities offered by the digital system, but also the synaesthetic imagery of the group.At the moment of finishing this text, some of the works were uncertain, so that the names of the authors will be found within the magazine and on the display of the KF exhibition, the list of the persons invited to the workshop included. // georg sabau

Acțiunea născută la revista Intermedie a fost produs sub umbrela de firmă Kinexart, cu mașina de cusut marca mancalini, pe masa de desene a mirobotala locului a KF-ului adăru, în contextul unor întiniri locale întâmplătoare, cu foarte tineri creatori de obiecte estetice, din familia marginală a culturii alternative. Întîlnirile respective s-au lăsat cu niște discuții constructive și constructive, fiind vizată în egală măsură și conținutul/structura unei expoziții, având aceeași temă de revistă. Nu pot să știu cum va fi născut revistă născută, dar m-a surprins plăcut efectul de transformare care a indus spre o modalitate cel puțin deosebită, ce poate constitui un subiect de brand pentru două produse anuale, un fel de hibrid între exhibition și magazine, să-ți zicem exhinize. Adică, toate lucrările autorilor au fost concepute în așa fel încât cele o sută de pagini ale revistei (2020) să poată fi "desfășurate" pe o lungime de douăzeci de metri, pe șimeza de la KF. Mă KF mășina să menționez că sîntagma "lucrări de autori" pierde cel puțin parțial din semnificația testată deoarece propunerile autoaportate prezente sub forma de compoziții a unor layere personalizate stilistic au suportat în toate etapele de producere intervenții provocatoare din partea celorlalti compoziții ai acestor lucrări colaborative. Practic avem de-a face cu un demers interior în cursul procesului de producere a operelor, interacțiune care va putea fi continuată la nivelul receptorilor ce vor avea la dispoziție o bandă albă de înțime lucrări 720 m precum și decupaje de imagini, creioane de carbune, cariocolate, instrumente de intervenție. Plus ambiental acustic cu muzici experimentale, modulate mai discret în timpul expunerii unor proiecte în progres de către invitați la workshop. Sînt pînă contribuțiile membrilor clasici (sic!), astfel că majoritatea lucrărilor au fost produse de către foarte tineri creatori – Kinexart – aparținînd de ceea ce numesc cu obstinație degea obosiitoare, split generation. Despre caracteristicile generative cu pricina am mai scris în Catalogul kinema icon, în penultimul număr al Intermediei, în revista Secolul 21/06 și nu e cazul să dau în redundanță, punctind doar datele esențiale: trăiesc și produc într-un alt context socio-politic, sînt liberi să circule în lumea largă, beneficiază de noile tehnologii digitale și de mijloacele de comunicare electronică, libertate de creație tot zădit, au alt mod de abordare a realității, sînt eclectici, ironici și ludici cîlăc înăc, practică fără complexă transparență denaturărilor și medilor analogico-digitale, manifestă o atracție specială pentru toate tipurile de cultură alternativă care constituie și surse de inspirație pentru proiectele lor acustico-muzicale, pe care le prezintă în cafenele, cluburi, librării și în alte spații neconvenționale, ca eveniment de gen DJ/VJ sau intervenții în zona culturală urbană. În fine, de aface la superativ faptul că nu fac pasionale pentru solul de militanțism stîngiste care bîntuie prin teritoriul actual al artei contemporane și că sînt toate opaci la plicticoasea presiuni corporatiste, asumîndu-și singuri proiectul, produsul și modul de reprezentare publică – DIY... Total aceste caracteristici exotice sintetice pot fi regăsite într-o formă de expresie particulară în "blockbuster" ul propus prin revistă, expoziție, workshop și dvd-ul conținînd evenimentul interdisciplinar organizat de către MLR. De ce freestee 2 și de ce un vector tematic mai trendy... Pentru că foarte tineri creatori în discuție, dincolo de călădile enumerate, far un adevarat blocaj psihologic, dublat cu alerga mentală, doar la același binomiu temă-tematică, mai ales atunci cînd este vorba de obligația transferului unui mesaj experimental către un public înțit etcetera. Așa se face că toate tentativele de clasificare "tematică" au eșuat și ar fi o crimă culturală să li se impună o abordare de direcționare doar pentru a se încadra în mainstream. Stilul liber – altfel deșit stilul sumu – presupune eliberarea de cîlele convenționale sau în vogă dar și eliminarea tuturor schemelor de multiplicare, precum și a "mesajelor" impuse de altcineva deose de propria conștiință autorială. Așadar, ludic ca principal mod de a fi liberat de stereotipii obișnuite, dar și ca important mijloc de creație prin recursul detașat la procedeele citatului, parafezei și parafrazei, vizînd empatie subculturală care e-pasionează, și nu în ultimul rînd intervenția interactivă prin care este amplificată miza jocului creativ. Autorii lucrărilor au procedat conform marilor specifice degea menționate, dar într-o varietate stilistică individuală suficient de accentuată ca să le facă difuzibile operele care sînt structura unitară, ajută fiind de capacitate multimedială oferte de către sistemul digital și de gea imageria synaestetică a grupului. În momentul finalizării acestor text, unele lucrări erau încerte astfel că numele autorilor vor fi găsite în cuprinsul revistei și pe șimeza expoziției de la KF, inclusiv lista invitaților din programul de workshop.



[illegible]



20.08

INTERMEDIA

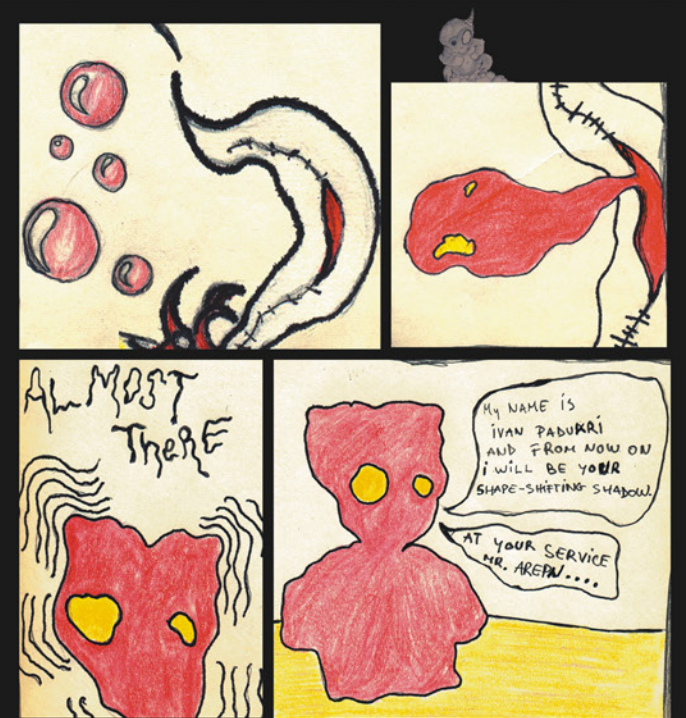
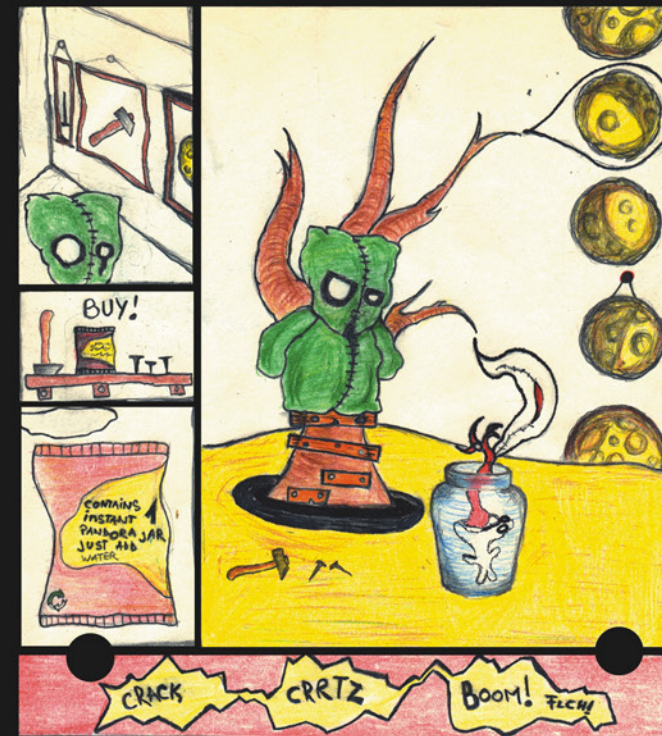
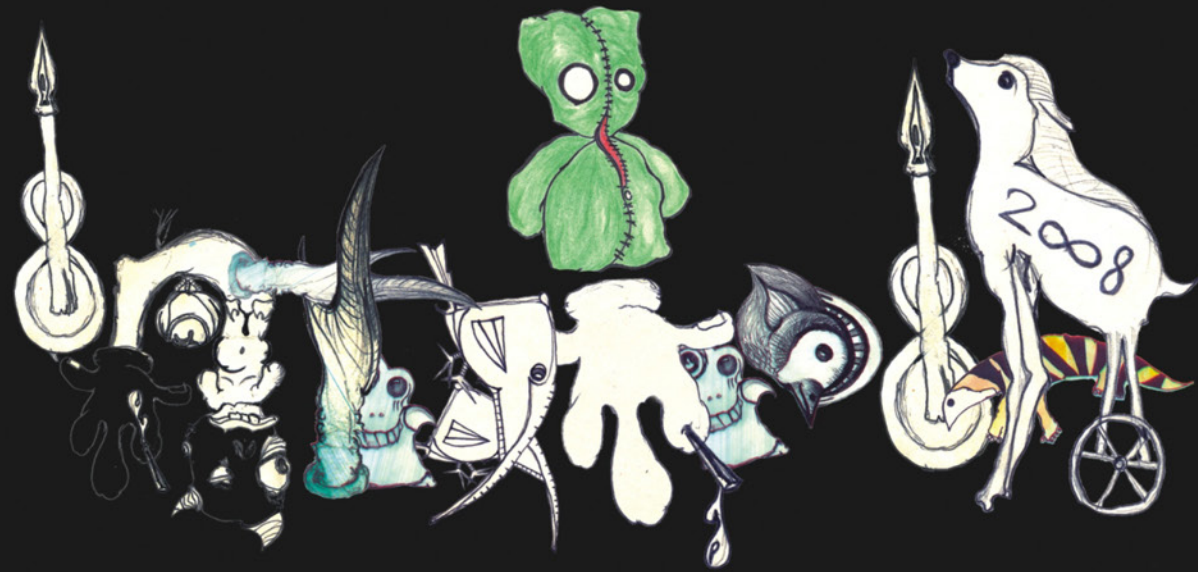
www.kinema-ikon.net

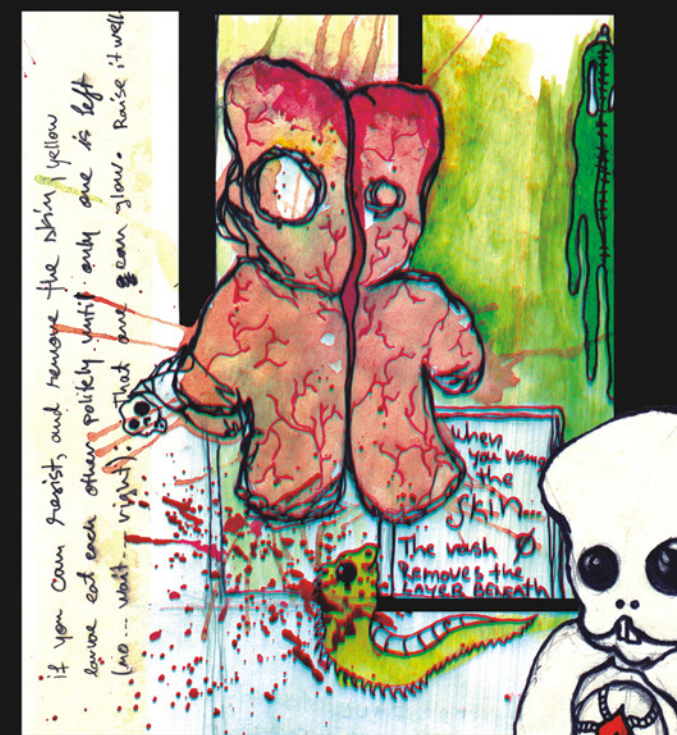
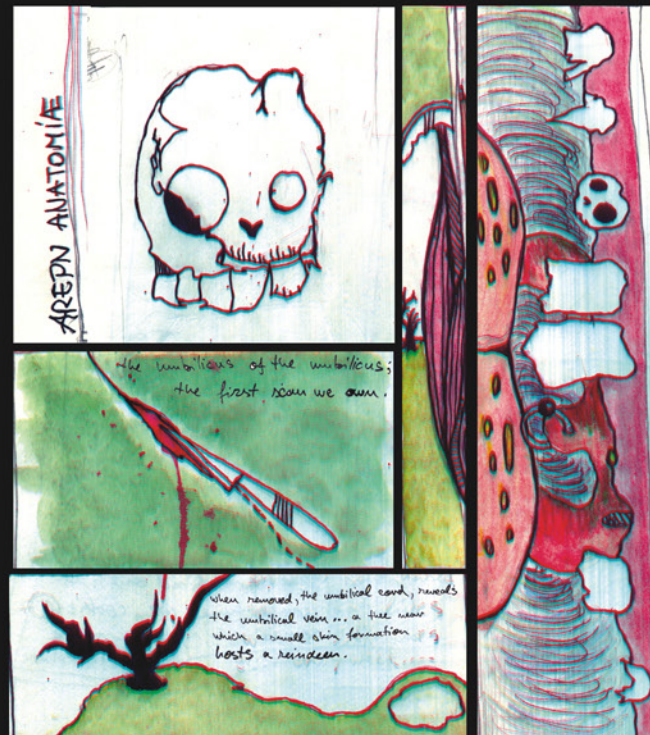
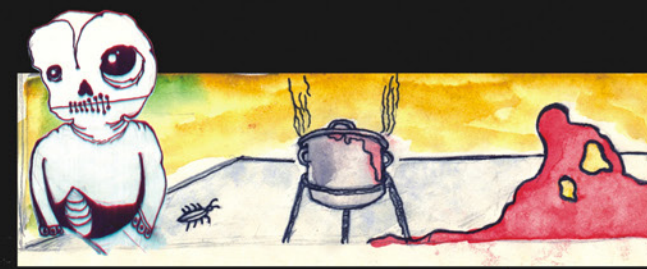
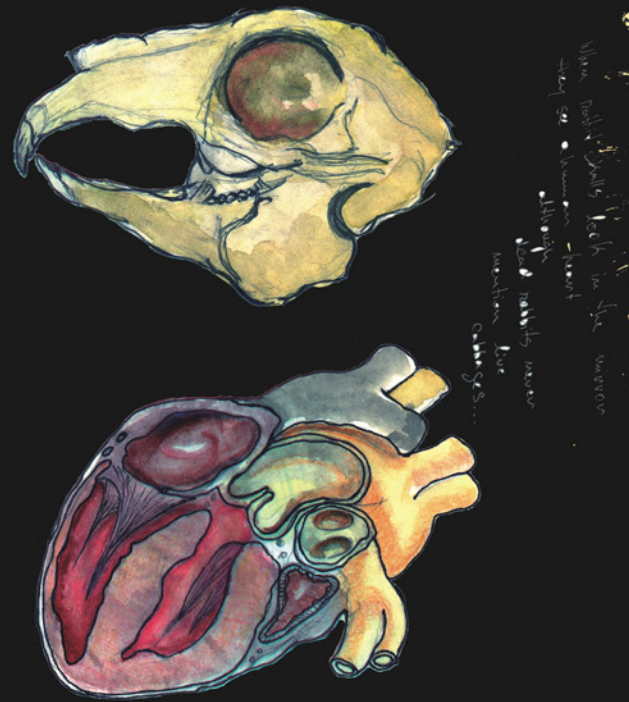
"Această pipă nu este o pipă" (Magritte) /// Grupul kinema ikon nu este un grup ci o stare de spirit deschisă spre experiment printr-o atitudine ludică. Atelierul kinema ikon nu este un atelier ci un climat de lucru deschis spre creația estetică analogică, digitală și mai recent prin mixare analogico-digitală. Mai se poate sune despre kinema ikon că este o umbrelă sub acoperișul căreia se întâmplă tot felul de evenimente / lucrări, produse fie de către autori individuali, fie colaborative prin jocul de-a brainstorming-ul. În același timp ki este o umbrelă care îi protejează pe componenții săi de ploile acide și penibile ale militantismelor de tot soiul care bîntuie cu efecte contraproductive prin "arta" contemporană. Sub această umbrelă au fost produse filme experimentale, instalații video, iar din 1994 lucrări digitale off și on line, dată de la care a început și editarea revistei *intermedia*. În anul 2004 s-a produs întâlnirea reciproc stimulativă dintre membrii ki cu foarte tinerii creatori acustico-vizuali din zona KF-ului arădean, componenți reprezentativi ai unei generații postwall ale căror preocupări / capacități sînt într-o quasi rezonanță benefică cu proiectul kinema ikon. Au rezultat lucrări, evenimente, expoziții precum și editarea ultimelor trei numere ale revistei *intermedia*: freestyle unu, freestyle doi, și iată freestyle trei / numărul 20 din 2008.

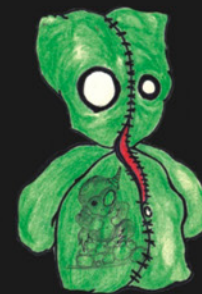
După cîteva luni de discuții prin spațiul KF-ului în căutarea unei teme directoare, am constatat în final un eșec total al acesui demers datorită unei inapetențe funciare a tinerilor noștri colegi în stabilirea și acceptarea unanimă a unui concept tematic. După această constatare dramatică (sic!) s-a ajuns la un quasi consens astfel ca fiecare autor să construiască într-un număr oarecare de pagini propria sa viziune asupra revistei cu pricina. Așa se face că fiecare din autorii implicați a produs "intermedia lui", incluzînd copertile, designul etc. Un rezultat / efect al acestei strategii de structurare a unei publicații de artă poate fi rezumată prin afirmația că această revistă nu este o revistă ci un fel de album - expoziție, cu atât mai mult cu cît este predominant vizuală și vag textuală. Problema/întrebarea la care poate răspunde un cititor avizat este următoarea: parcurgem / răsfoim / vedem o sumă de lucrări individuale mai mult sau mai puțin incitante sau putem recepționa "albumul" ca pe o lucrare unitară, adică o formă de expresie scripto-iconică cu un sens, măcar stilistic, dacă tot este vorba de freestyle. În ceea ce privește substanța conținutului este demn de apreciat absența oricărui demers de tip militantă-cu-mesaj-social-ideologic-bla-bla, predominînd jocul imaginativ ca reflectare a unei realități de gradul doi, constînd din emergența unor subculturi specifice pe care tocmai le receptăm. O marcă evidentă a generației postwall în etapa actuală a mixajului analogico-digital, ca joc creativ total. /george sabau/

"This is not a pipe" (Magritte) /// The kinema ikon group is not a group it's a state of mind, open to playful experimentation. The kinema ikon workshop is not a workshop it is a lax frame(for)work, open to esthetic creation both by analogue and digital means, and recently by analogue-digital mix. You may also say about kinema ikon that it is an umbrella under its cover all sorts of happenings/works occur, concocted by single authors or by any number of authors in the game of brainstorming. In the mean time, ki is an umbrella that protects the gamers under it from the acid and pathetic rains of any kind of militantisms haunting and clogging contemporary "art". Under this umbrella were produced experimental films, video installations and, since 1994, on and off-line digital works, same year when publication of *intermedia* / the magazine started. In 2004 happened the reciprocal stimulating encounter between ki members and the very young aural-visual creators from KF(kah-feh) in Arad, representative components of a postwall generation whose interests/abilities are in a beneficial quasi-resonance with the ki project. The results were works, exhibitions and the last three issues of *intermedia*: freestyle one, freestyle two and now, freestyle three/ number 20 from 2008.

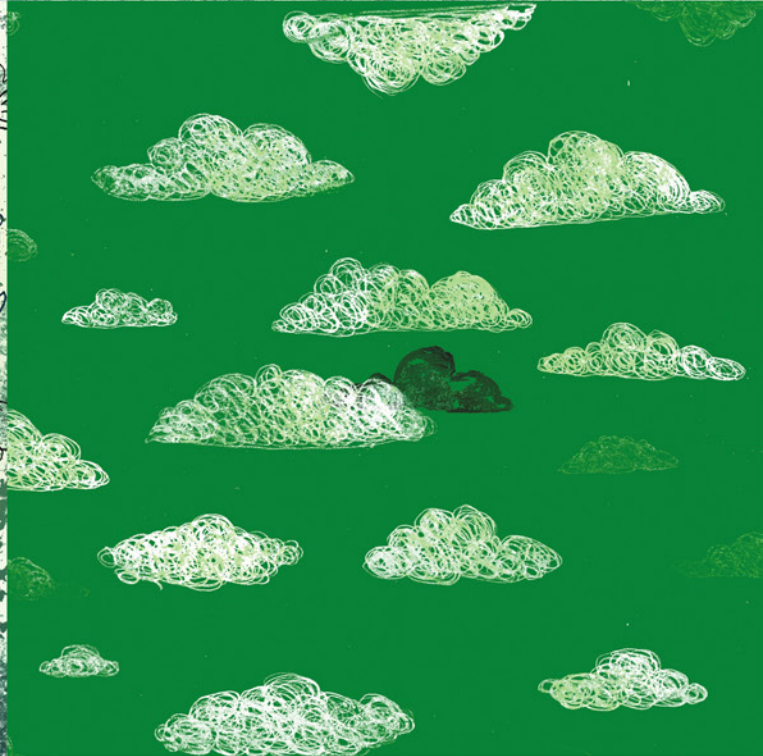
After several months of debates in the space of KF, searching for a guiding theme, we eventually agreed that this attempt was a complete failure, due to a deep rooted lack of appetite of our young colleagues for settling on and accepting (in unanimity) a thematic concept. After this dramatic (sic!) finding, we finally reached a (quasi) consensus: let each artist create in a given number of pages his own artistic vision on the said magazine. Therefore, each artist involved in the project produced an *intermedia* of his own, including the front and back covers, the design, and so on. A result/effect of this strategy of structuring an art publication can be summarized in the statement this magazine is not a magazine but some sort of an album-exhibition, especially because it is mainly visual and vaguely textual. The problem/question a familiarized reader might try to answer is the following: we run through/ skim over / look at an addition of individual works, more or less inciting, or we can see the "album" as an entity, a textual/iconic form of expression with a meaning, at least a stylistic one, if we talk about freestyle. As concerns the substance of the content, it is worth mentioning the absence of any militant-with-a-social-message- blah-blah kind of work. The imaginative play as a reflection of a second degree reality predominates, consisting of the emergence of specific sub-cultures which we are in the process of intercepting. An obvious mark of the postwall generation in the today's phase of the analogue-digital mix, as a total creative play. /george sabau/













text:

rares moldovan / finepix
stefan manasia / portretdecopil2
diana geacar / obiectepierdute / alt interviu: o pisica, un leagan si o banca de
vrabii
v. leac / water bed / bilete de sinucigas
bogdan lipcanu / nu stiam cum, ce va fi

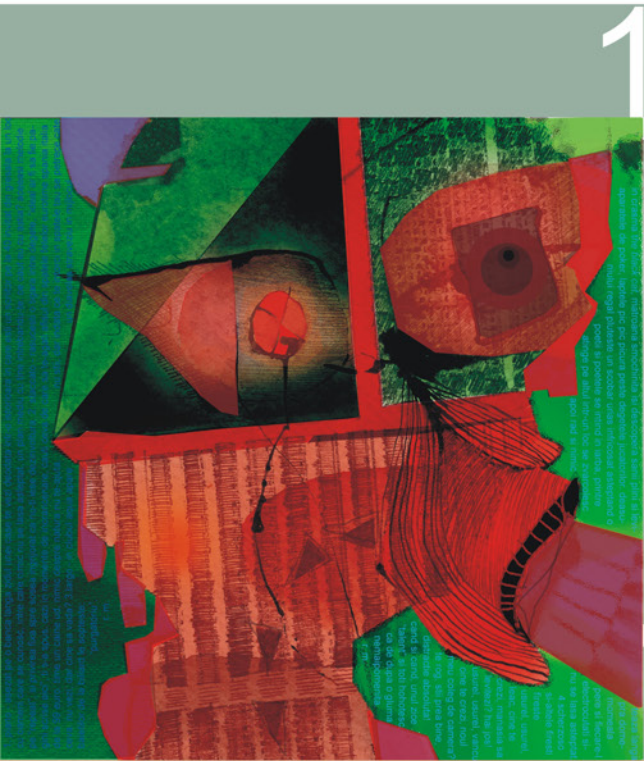
project deadhead:

adrian sandu

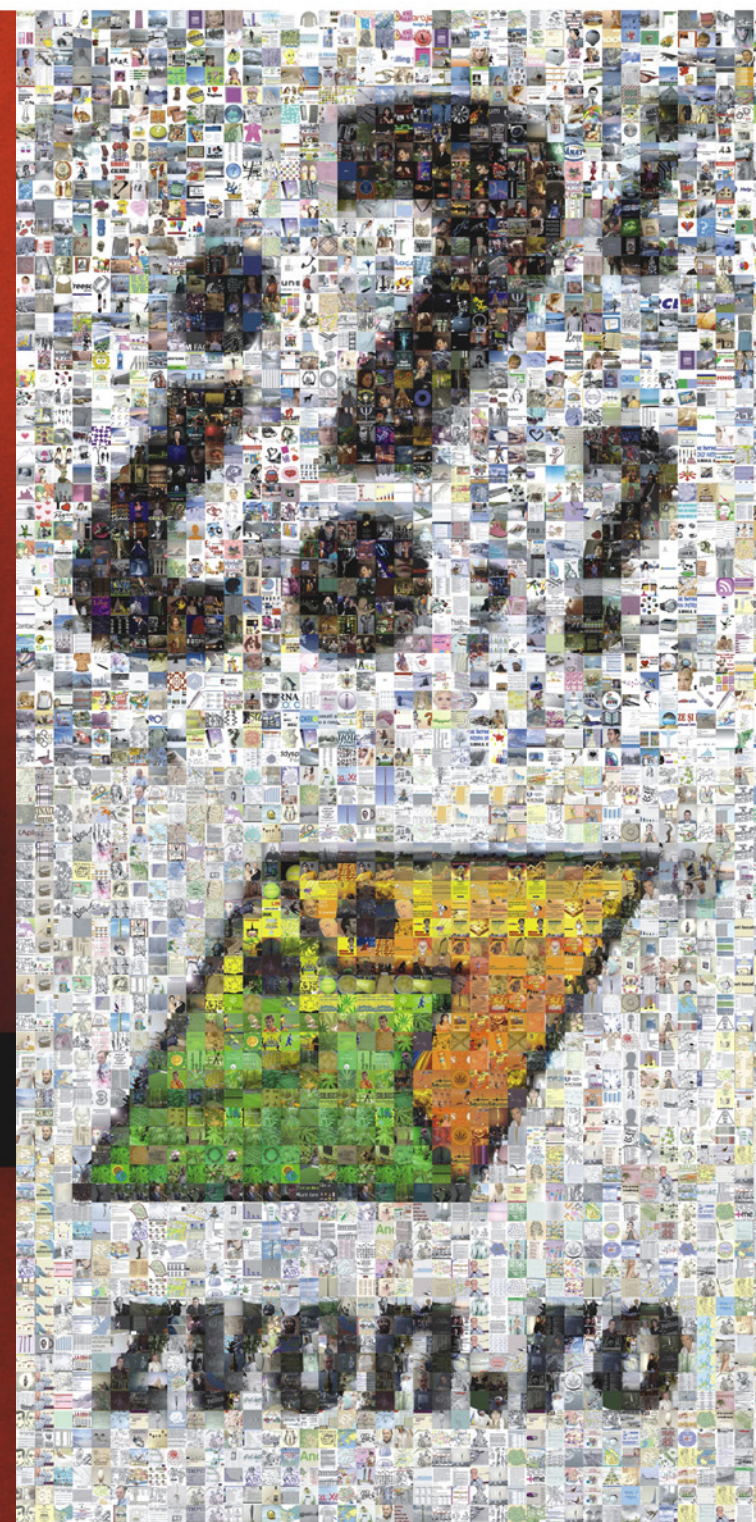
L. S.

~~_____~~





INTERMEDIA 2008



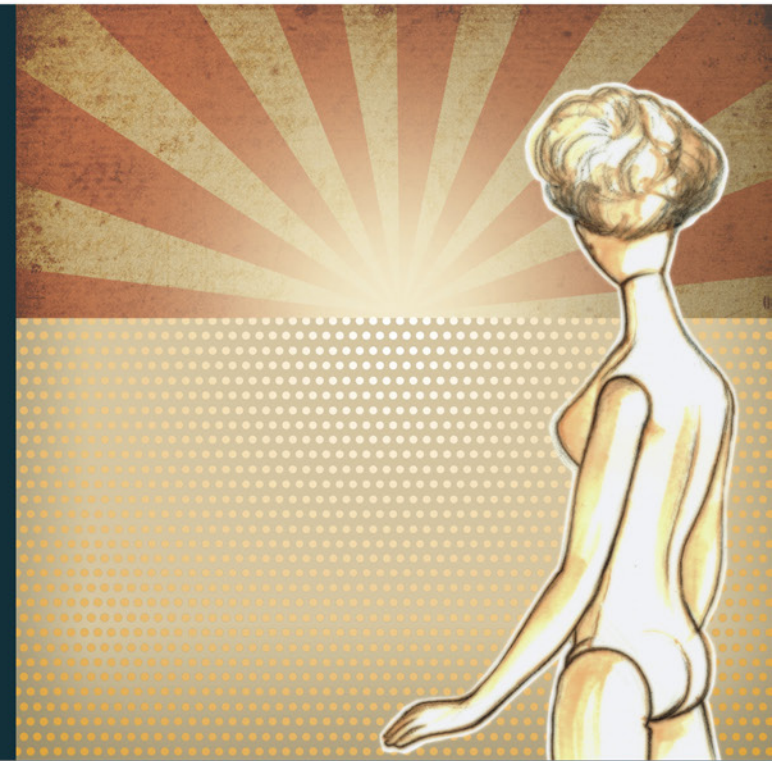
mailto: paul.bodea@zvon.ro



INTERMEDIA / 20 / 2008

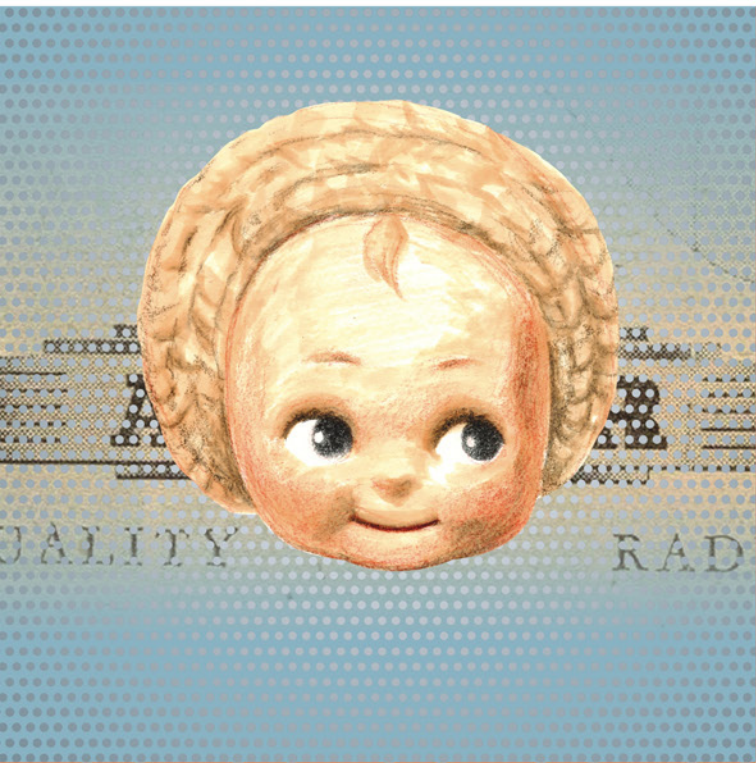


BOYS' R US
DAN UNGUREANU



PUD





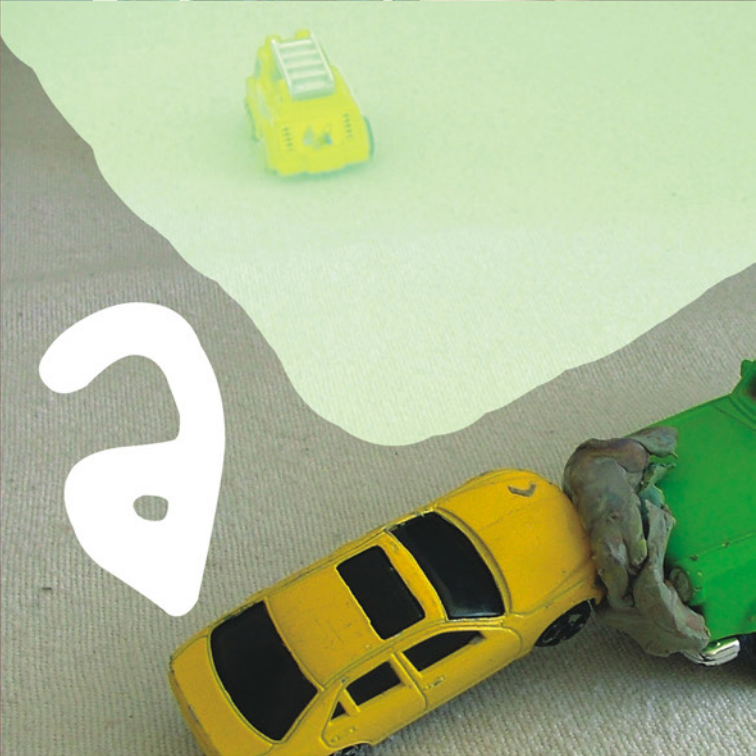


BASED ON
VINCE BARTHA'S IDEAS



Initials

INTERMEDIA ● 20/2008





INTERMEDIA



2008|Nr20

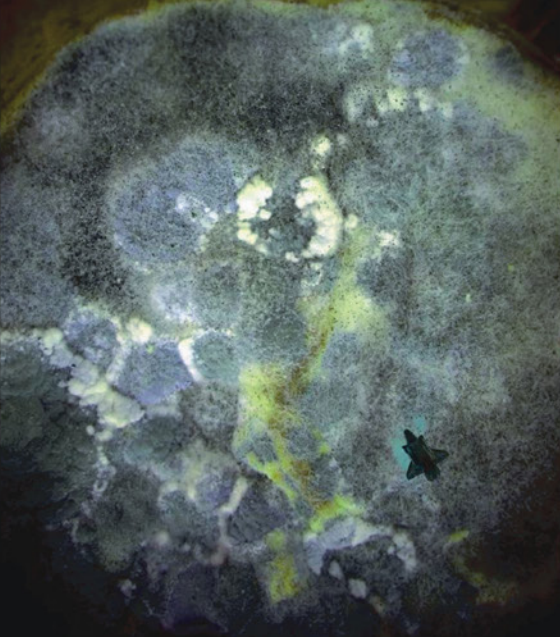
Bogdanator

CIOLAN!





SELFMADEMUSIC FEAT. P.N.E.A. - THE PLANET IS GLOWING AGLO AGLOW



FIFTH DAY - 2009
THE COGNITIVE/ROBOTICS GROUP CONDUCTED UNPAID'S FIRST PILOT COMPRESS FIELD IN VILKENTON CENTER
(COAST ISLAND, CHERRY)
"THE PLANET IS GLOWING AGLO AGLOW"
REPAIRED U.S. POSSIBLE TAPERS LIVE ON THE BUCKY HILL, BLOOMING IN THE STERILIZED "CRESCENT"
REPAIRED U.S. POSSIBLE TAPERS LIVE ON THE BUCKY HILL, BLOOMING IN THE STERILIZED "CRESCENT"
REPAIRED U.S. POSSIBLE TAPERS LIVE ON THE BUCKY HILL, BLOOMING IN THE STERILIZED "CRESCENT"

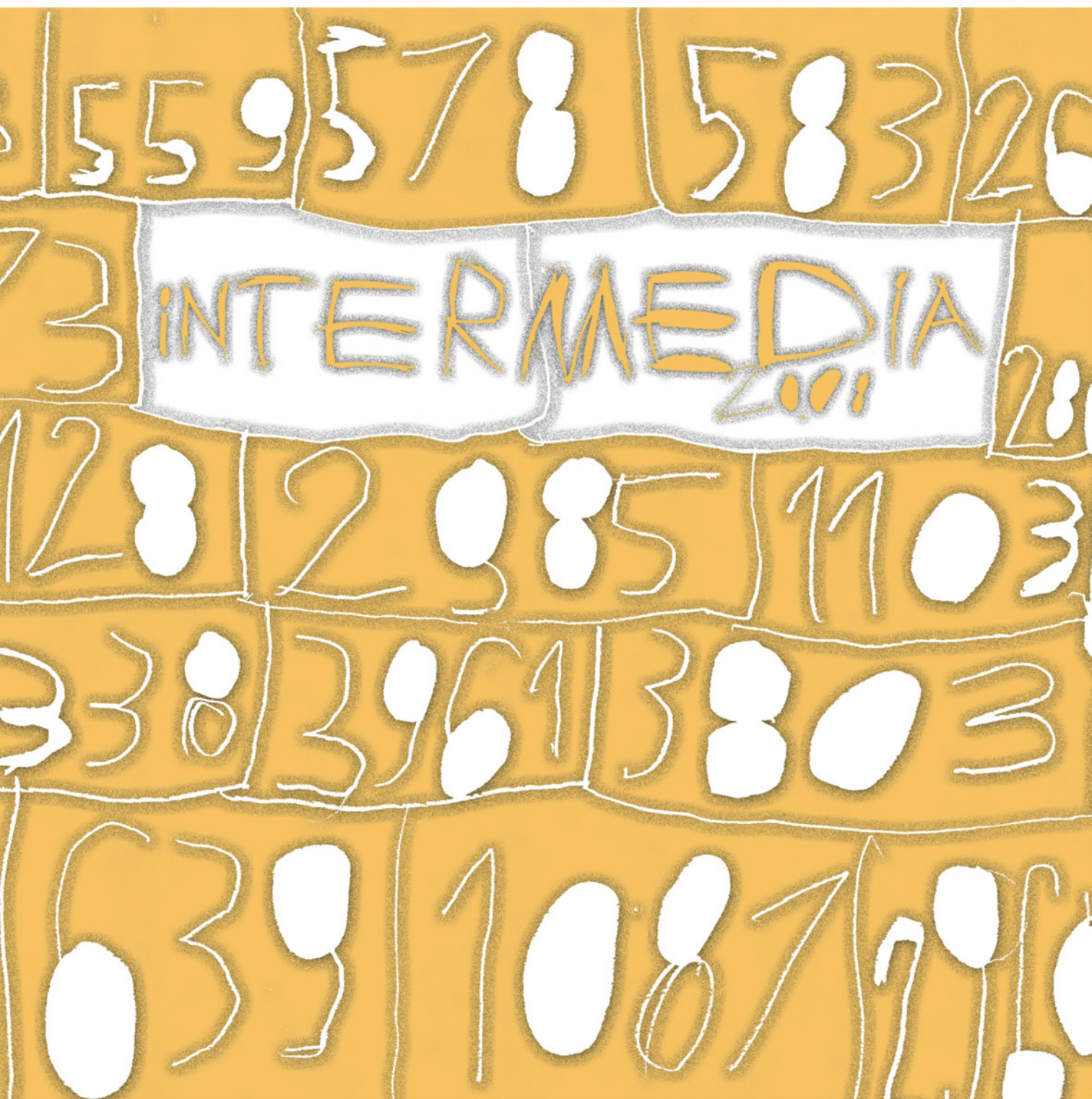


THE REMOVAL OF THE NEUTRONS
THREE GREAT PARS RETIRED DEEP BLUETS "RED", "YELLOW", "BLUE"
PERFORMED SYSTEMATIC SURVEYS OF SEVERAL PARTIAL BLUETS, OUTPOST SITES,
INCLUDING A ROUGHLY 666 H X 666 H REGION CALLED "SPOR ADULTIN AL...STATION"

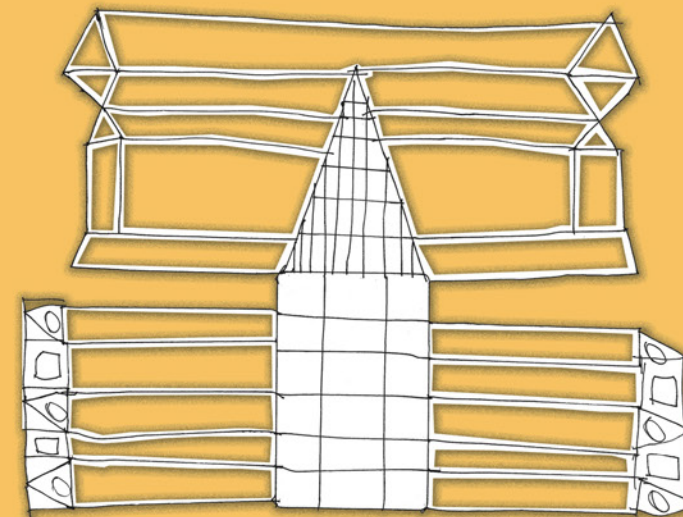
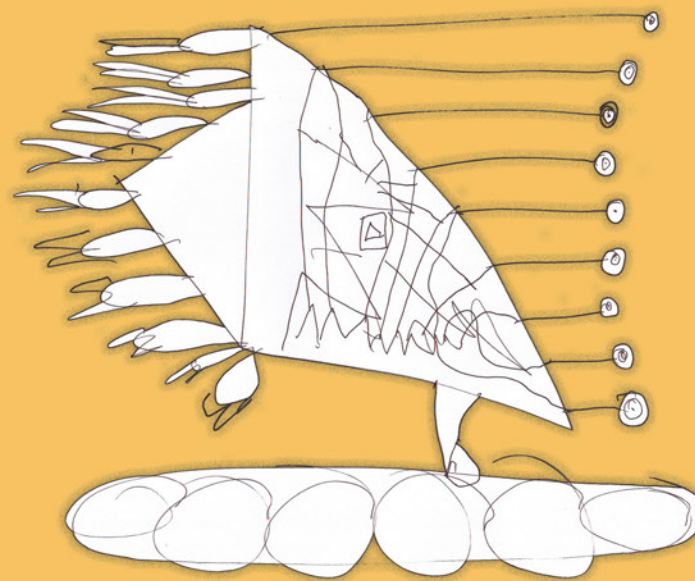
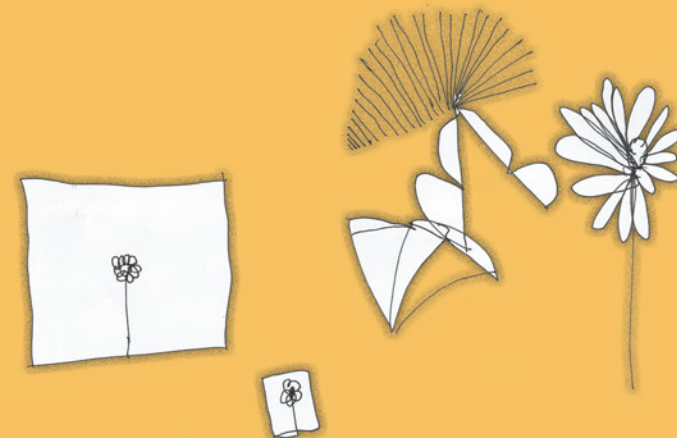


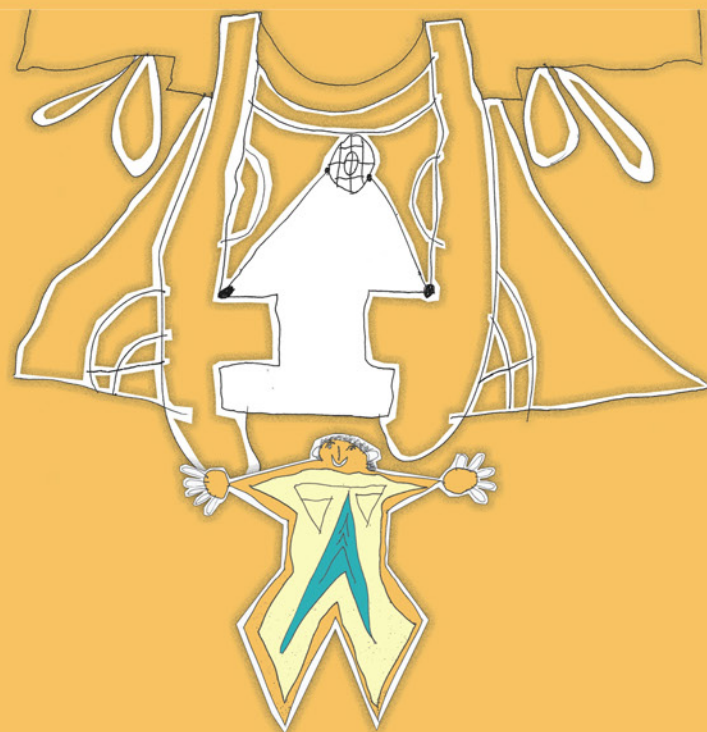
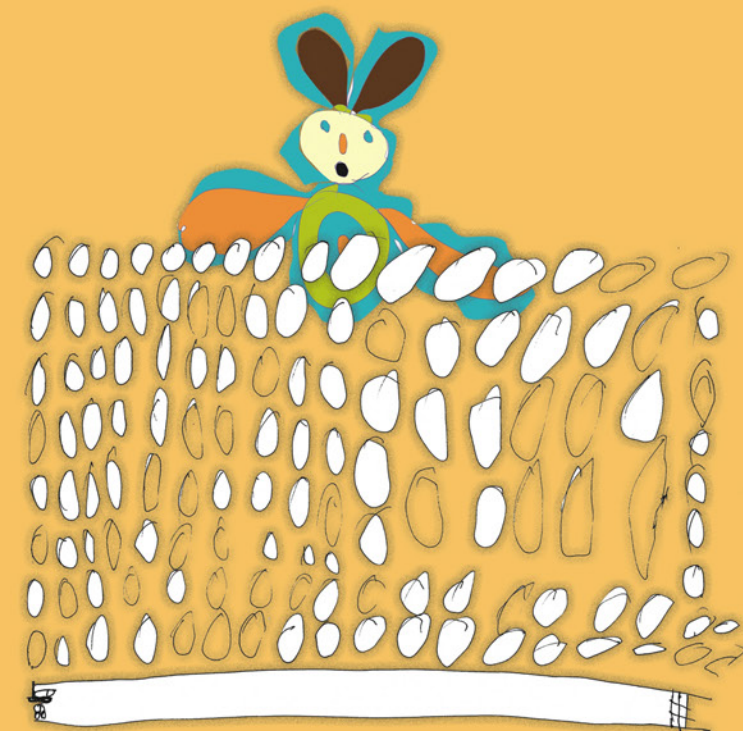
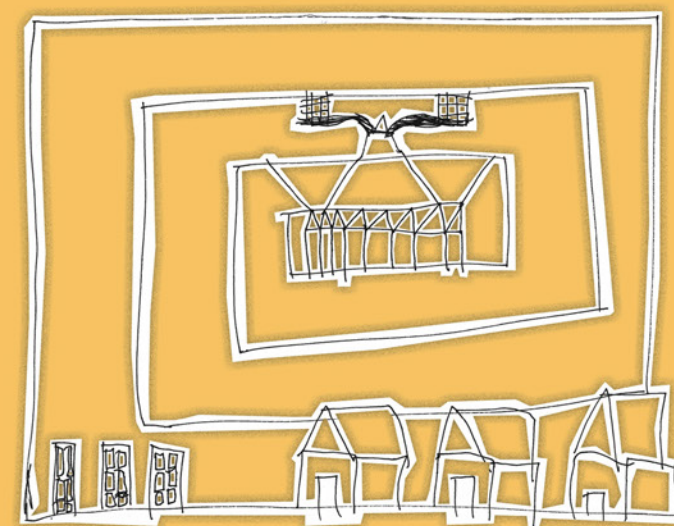
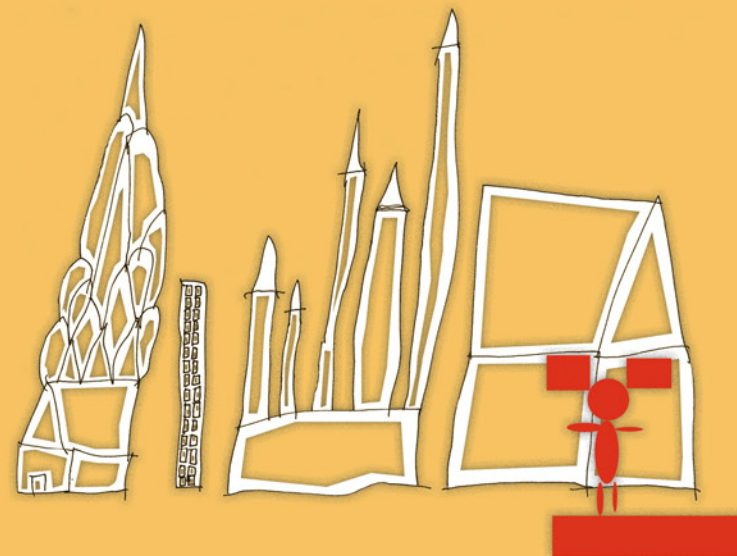
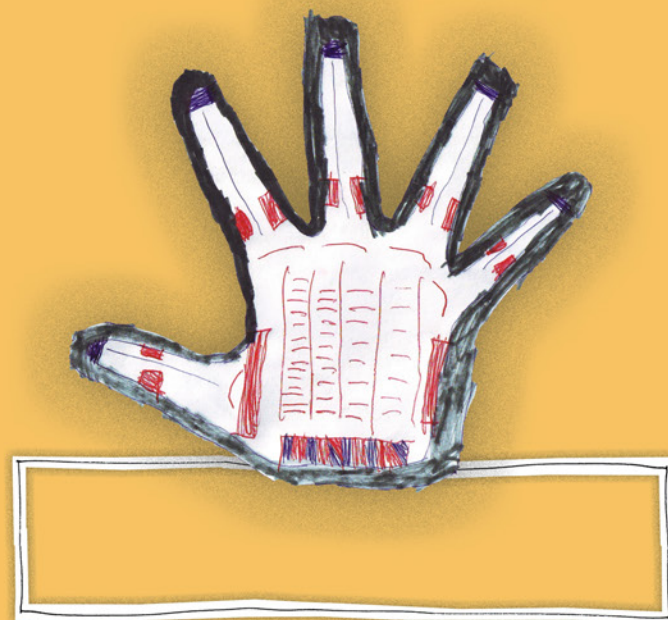
[HTTP://KINEMA-IKON.NET](http://KINEMA-IKON.NET)



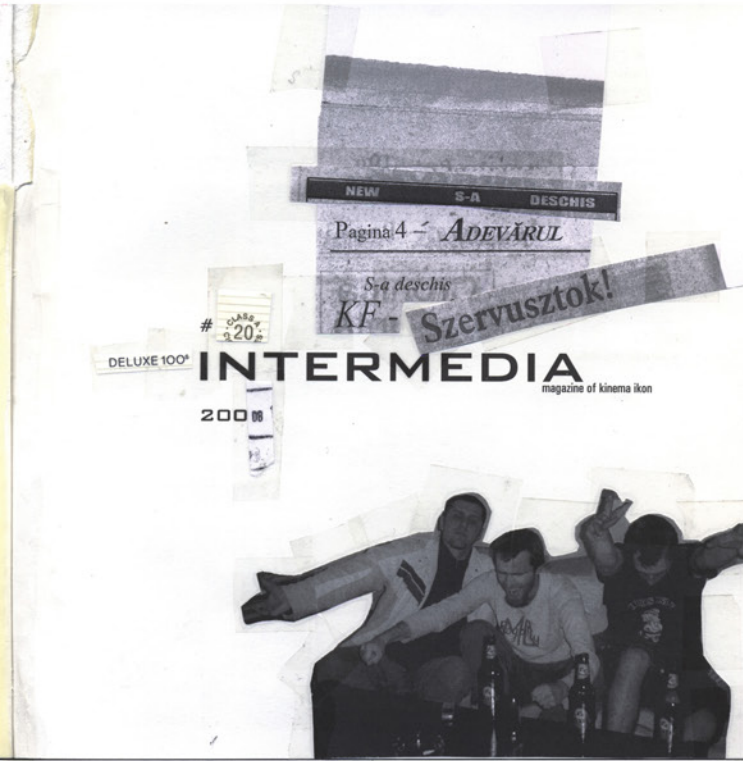


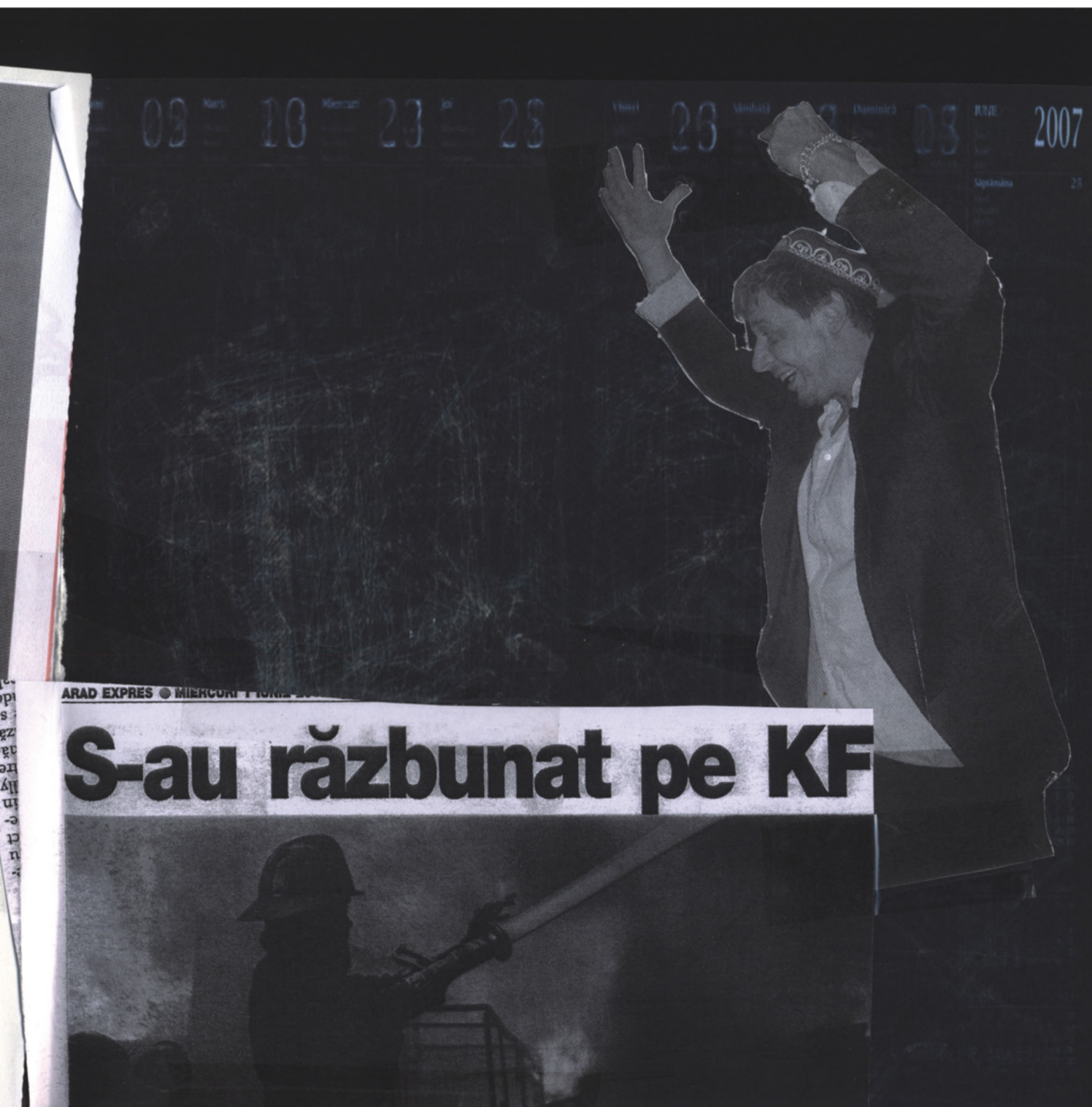
ALEXANDRU : DESENE





PODUL DE PIATRĂ SI ADĂRI
MATVOM FACE ALTUL PEM
ALINLOS ALTUL NAITRA
INICȘIN AITFRAMOS





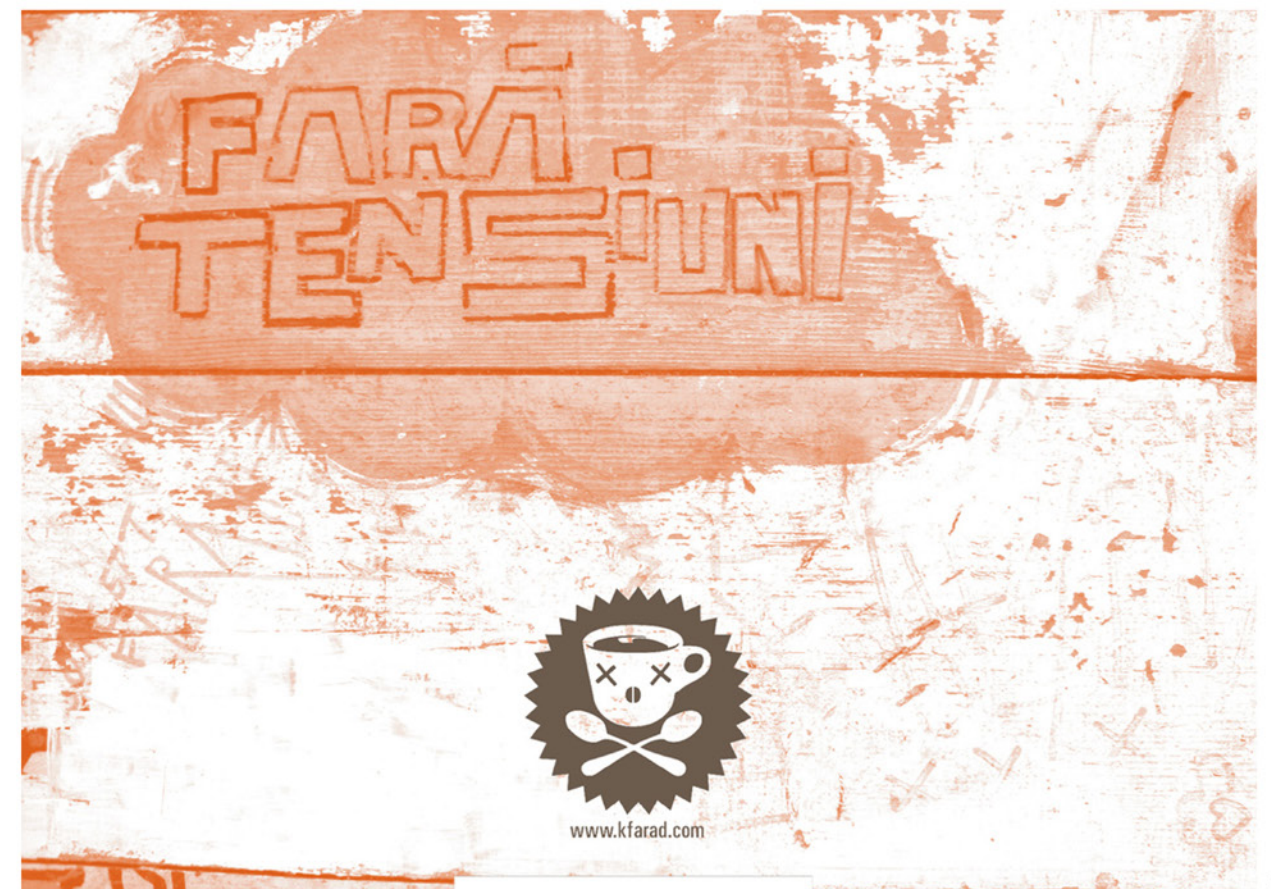




Bogdanator



Ileana Selejan



kf

Romulus Bucur

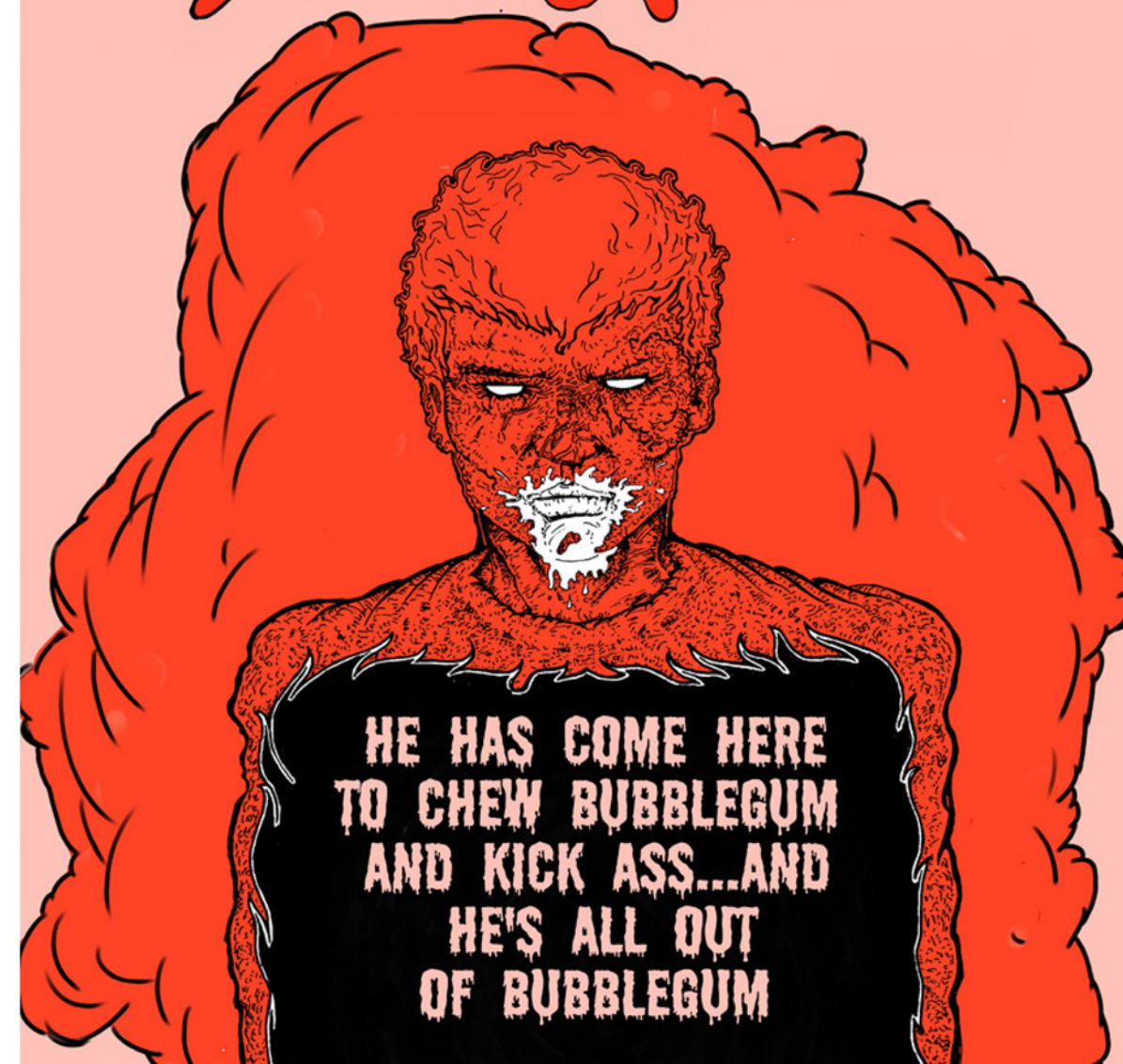
în clasa întâi tovarăsa învățătoare botis maria
ne-a pus să copiem o poezie din manual
mi-am dat toată silința m-am străduit
să pictez fiecare literă nu cred că am făcut porci
nota 1 (uhu) și cred că o să te las repetent



dacă am înțeles bine nicolae manolescu
mă consideră caligraf
cred că de fapt e vorba
de complexul meu că niciodată
n-am avut note mari la caligrafie

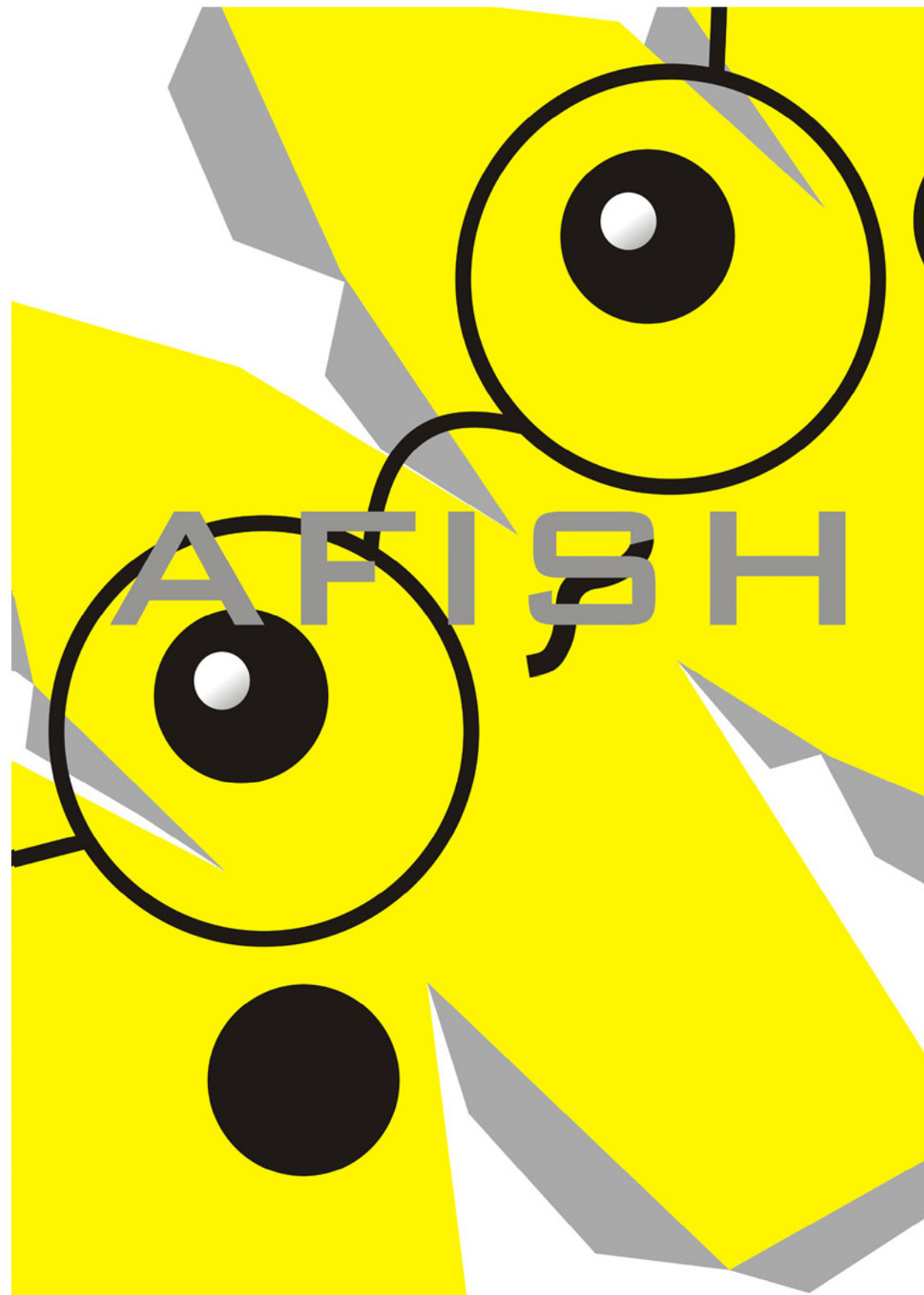
s-ar putea să-ți comand
tratatul de caligrafie
de la reader's digest

P.S. Poza e din clasa a patra, dovadă că am scăpat cumva de clasa întâi...





Alexandru Man



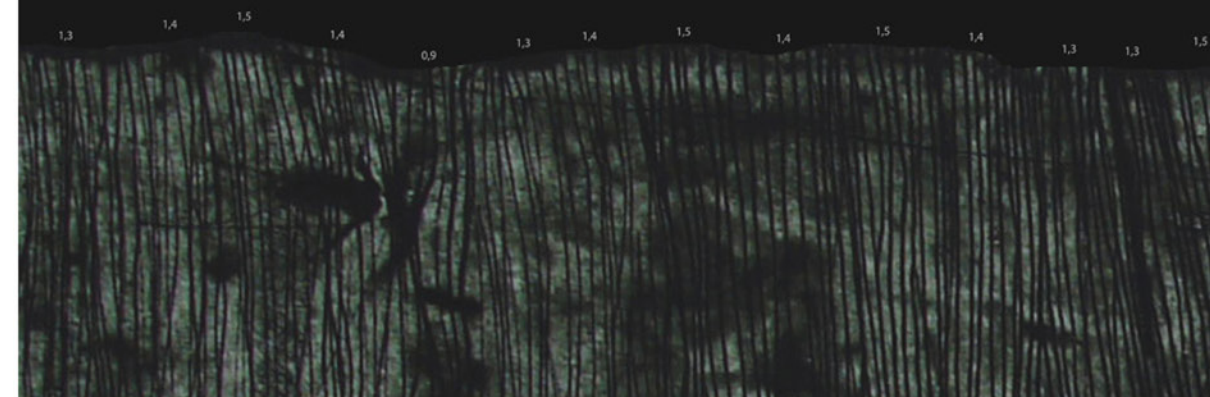
reVoltaire



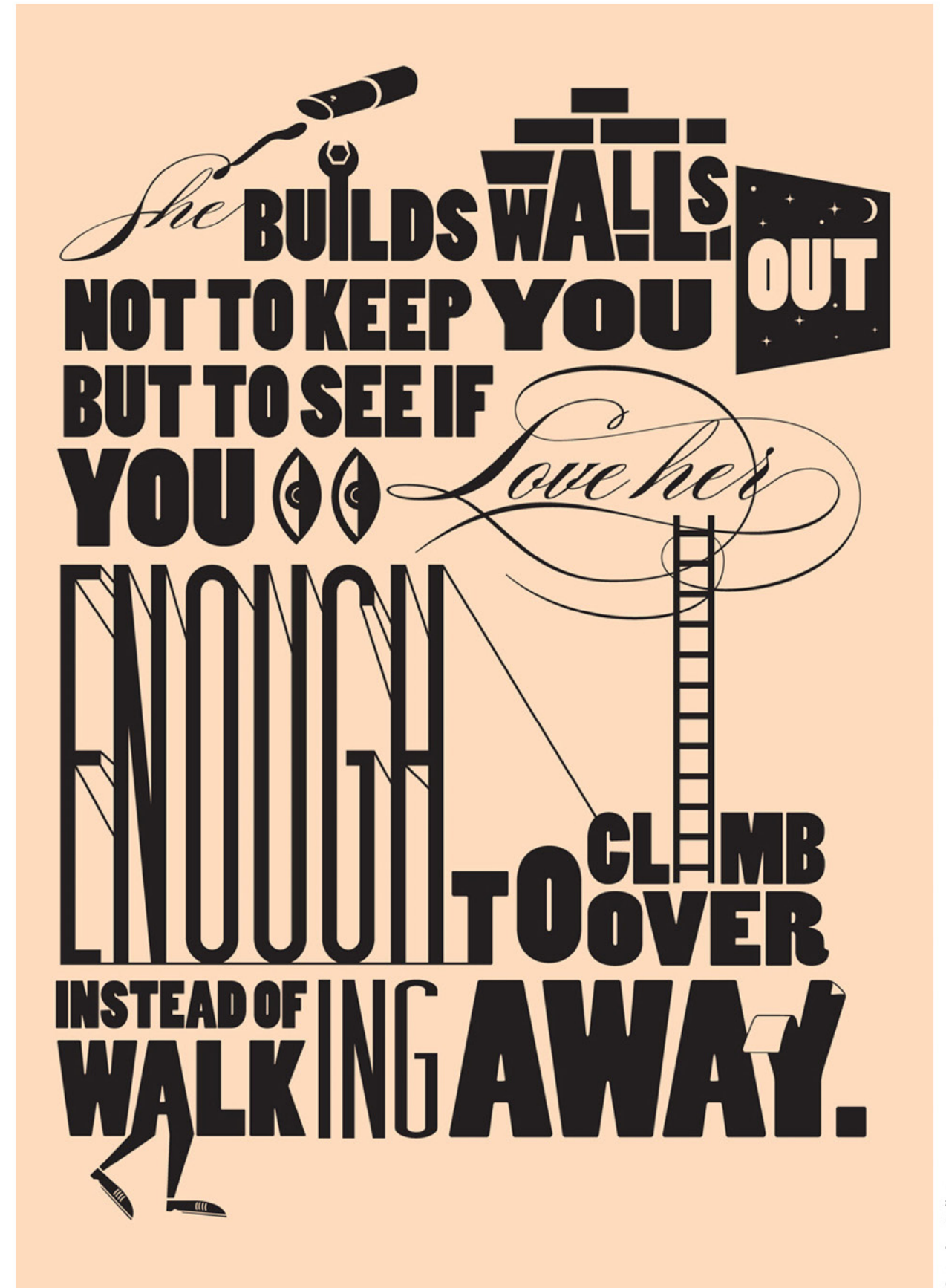


Golem

protest împotriva analfabetismului
protest împotriva analfabetismului



Adrian Sandu





iți ling lacom lacunele

US PATENT #5,989,178
The most important invention in human history

ACHIEVE
www. IMMORTALITY .com

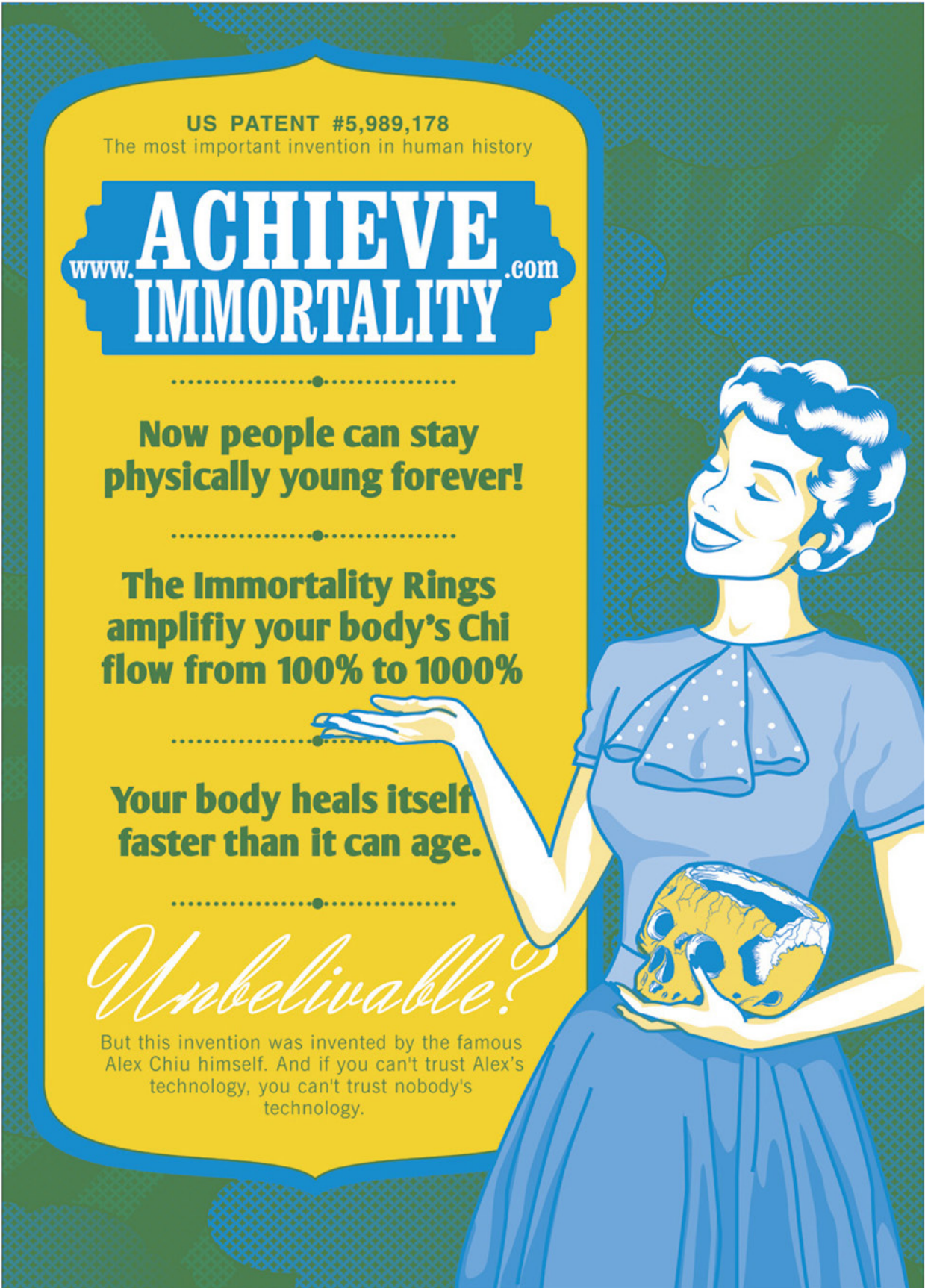
Now people can stay
physically young forever!

The Immortality Rings
amplify your body's Chi
flow from 100% to 1000%

Your body heals itself
faster than it can age.

Unbelievable?

But this invention was invented by the famous
Alex Chiu himself. And if you can't trust Alex's
technology, you can't trust nobody's
technology.



Lavinia Neda



NEXT TIME WE'LL DO IT BETTER...



INTERMEDIA

21|09

DUMMY EDITION

intermedia is the magazine of kinema ikon
editors: museum arad & ki
address: enescu 1 arad 310131 romania
intermedia dummy edition concept: reVoltaire
printed at: carmel print & design arad
kinema.ikon@gmail.com
www.kinema-ikon.net
ISSN1453-9942



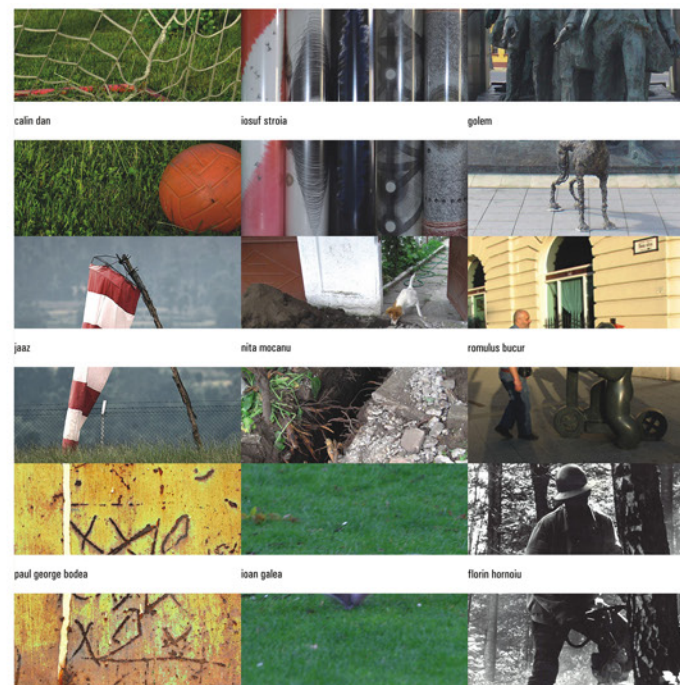
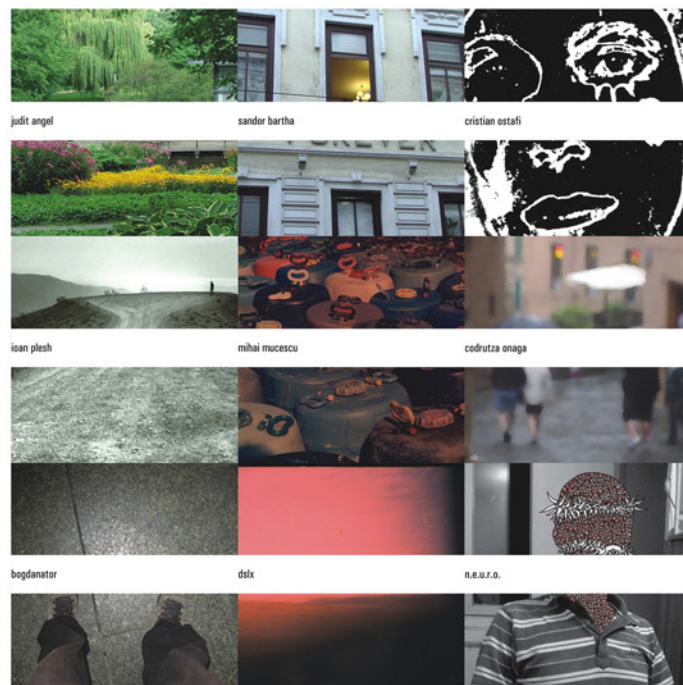
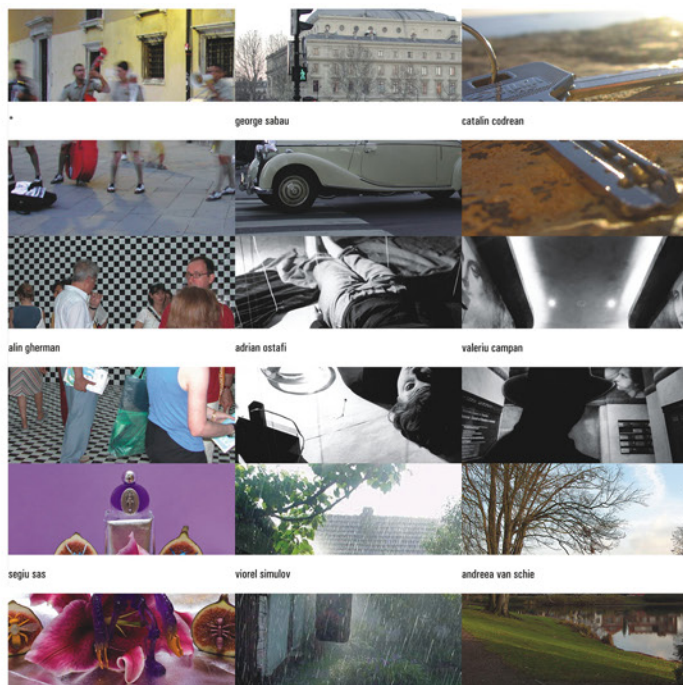
INTERMEDIA
22|10

INTERMEDIA
22|10

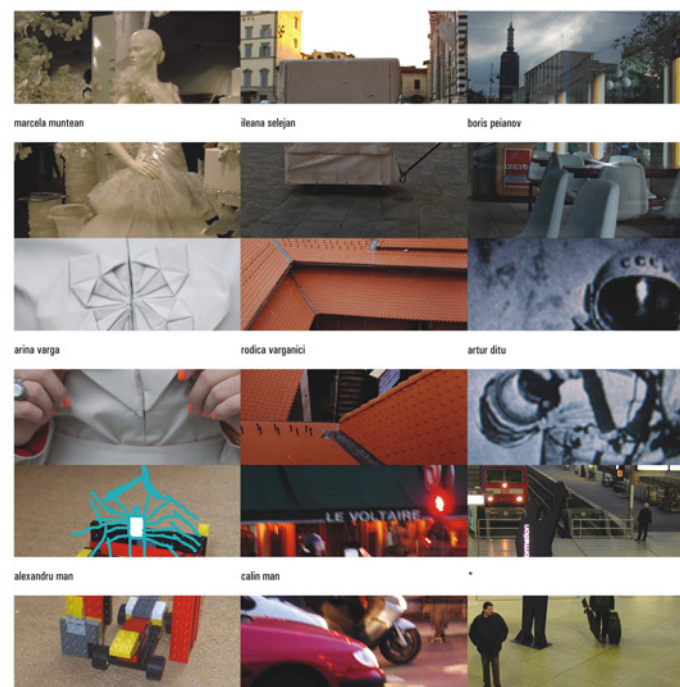
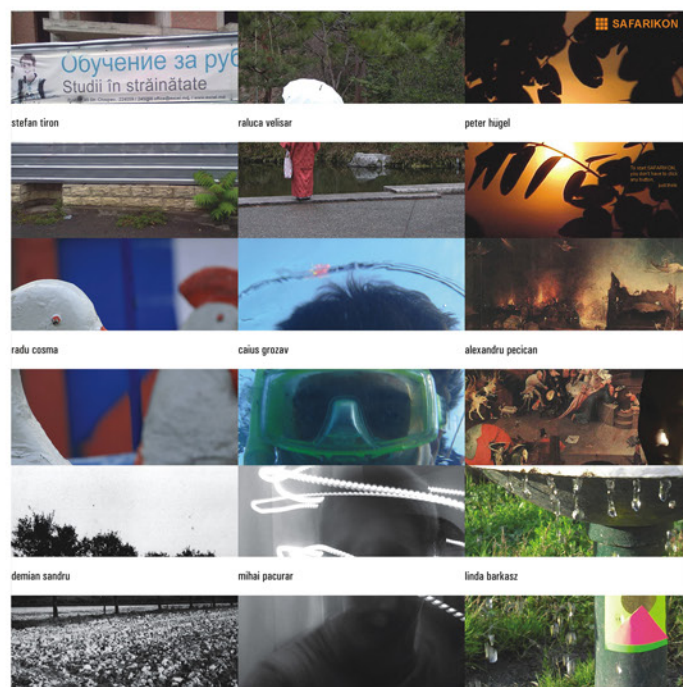
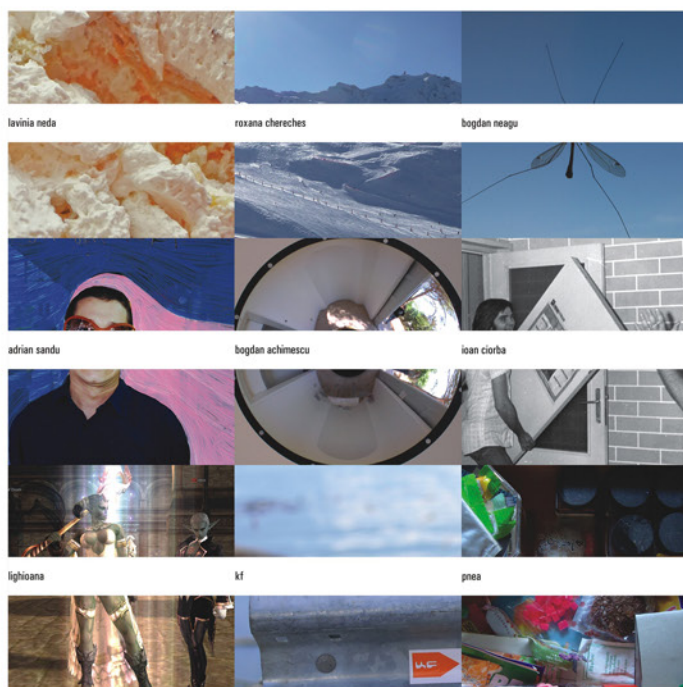
INTERMEDIA
22|10



KINEMA IKON 7010

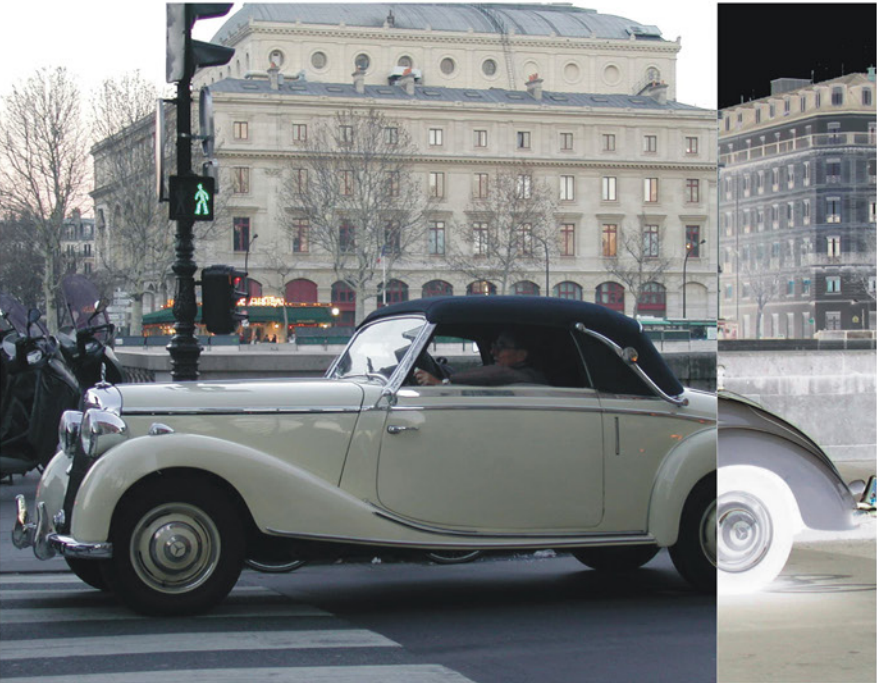


1970



2010

<http://kinema-ikon.net>
<http://kinema-ikon.posterous.com>



Each of the Kinema Ikon events was associated with a sort of dominant theoretical thematic key. This time it is about the following theoretical motive: **Relationships between the old analogical experiment on film, and the new 'cinematographic' experiment on digital medium.** Which are these relationships? Opposition. Identity. Complementarity? In order to give a correct answer to this theoretical challenge, the KI workshop has undergone certain stages. In the beginning, there were the twenty experimental films selected from among the sixty ones produced between 1970 and 1989, a set entitled "Beaubourg", because it is here we presented them in Paris, at the beginning of the '90s. They were subsequently copied on videotape, then on compact disk. At the beginning of 2010, starting from the deep dissatisfaction with the technical qualities of the named copies, but also with the insufficient number of the films selected, we decided - and the Arad Museum funded it - to augment the number to thirty, and to recopy them from 16 mm film onto DVD, an operation remarkably well done by Kodak Cinelab Romania. As regards the twenty experimental digital films produced after 1990, and especially after 2004, they benefit from the start of the advantage of digital (re)processing, with specialized hard- and software. "Face to face", or, more exactly, by joint projections, the two series of experimental film / analogical and digital/ can be received both consecutively and simultaneously, making it easier to decide for one of the three possible answers (opposition, identity, or complementarity). Technical differences aside, there will be left for comparison two defining elements: the totally different aspect of the political and social context, and, moreover, what it seems to me truly relevant, the different specific forms of expression of the two generation, each of them astride on radically different technologies. Returning to the main theme, I synthetically rephrase a possible answer to the three questions: **Which are the stylistic marks that make the difference?** If you consider that the two modalities are opposite, press one; if you consider that they are identical, press two, and, finally, if you definitely claim they are complementary, then bring some grounded arguments, in a text dedicated to this theme, in order to publish it in a future issue of the Intermedia. < geosab >

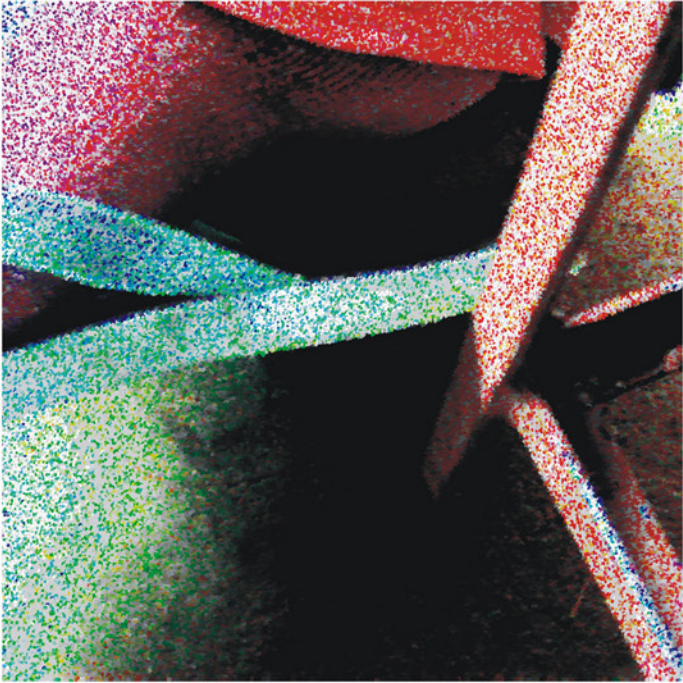
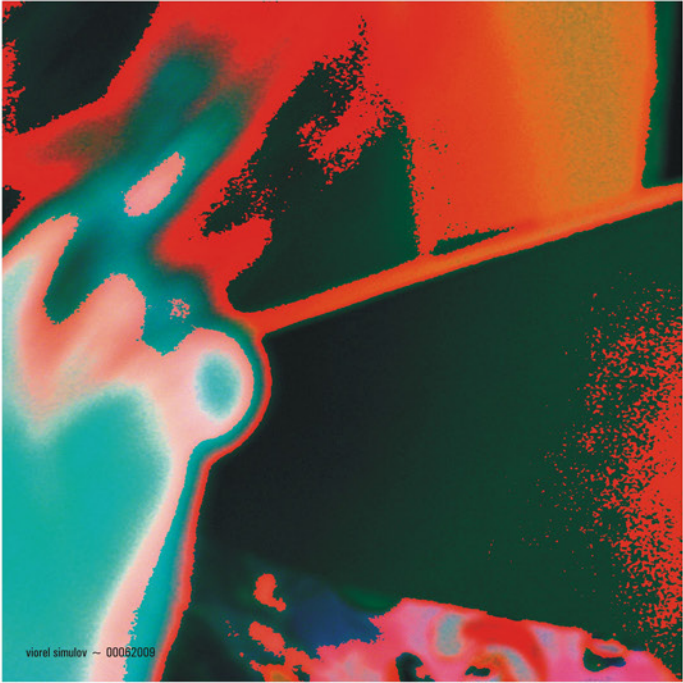
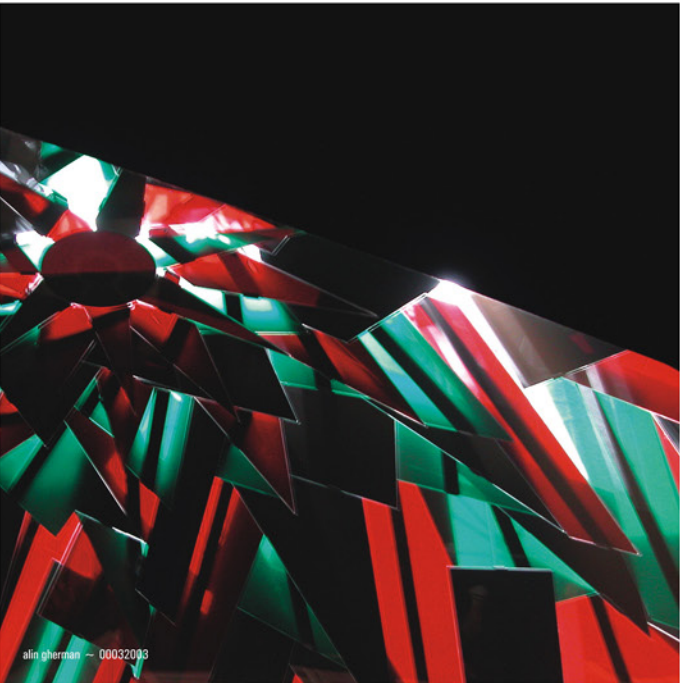


catalin codrean ~ 00012009



adrian ostafi ~ 00021973

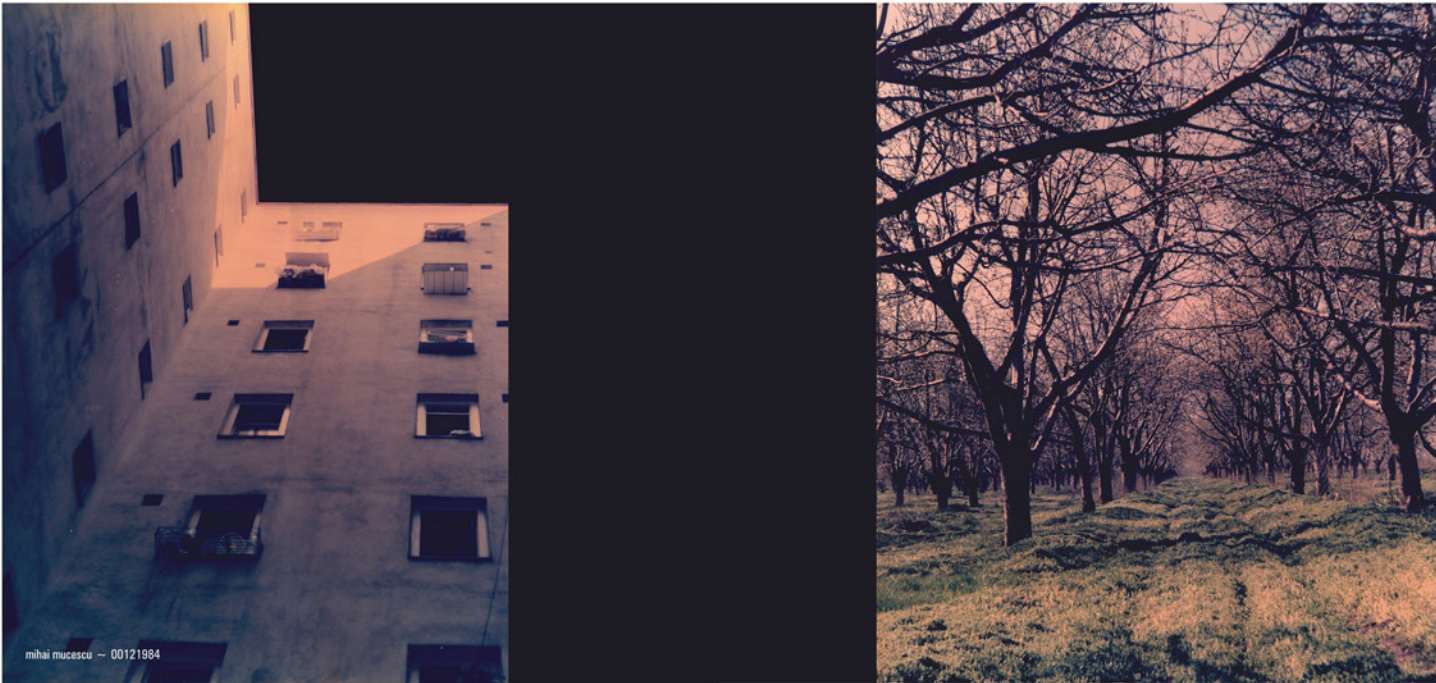








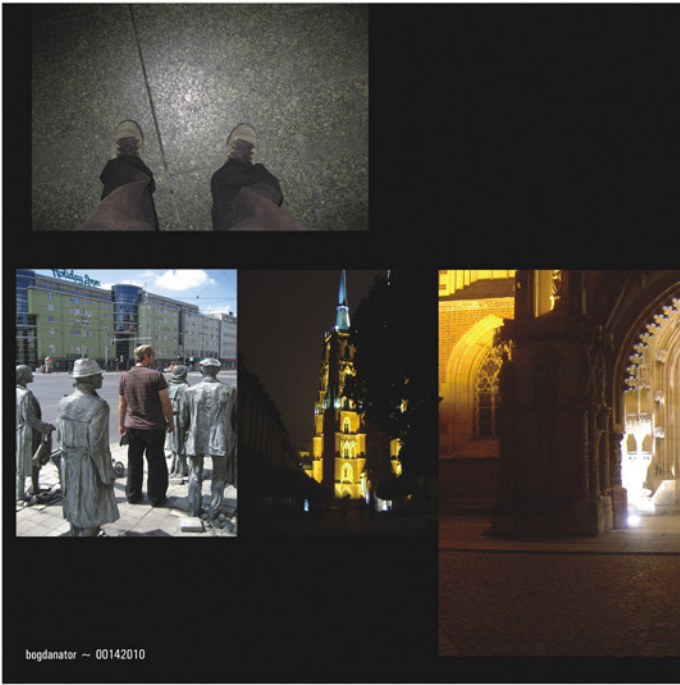
ioan plesh ~ 00111978



mihai murescu ~ 00121984

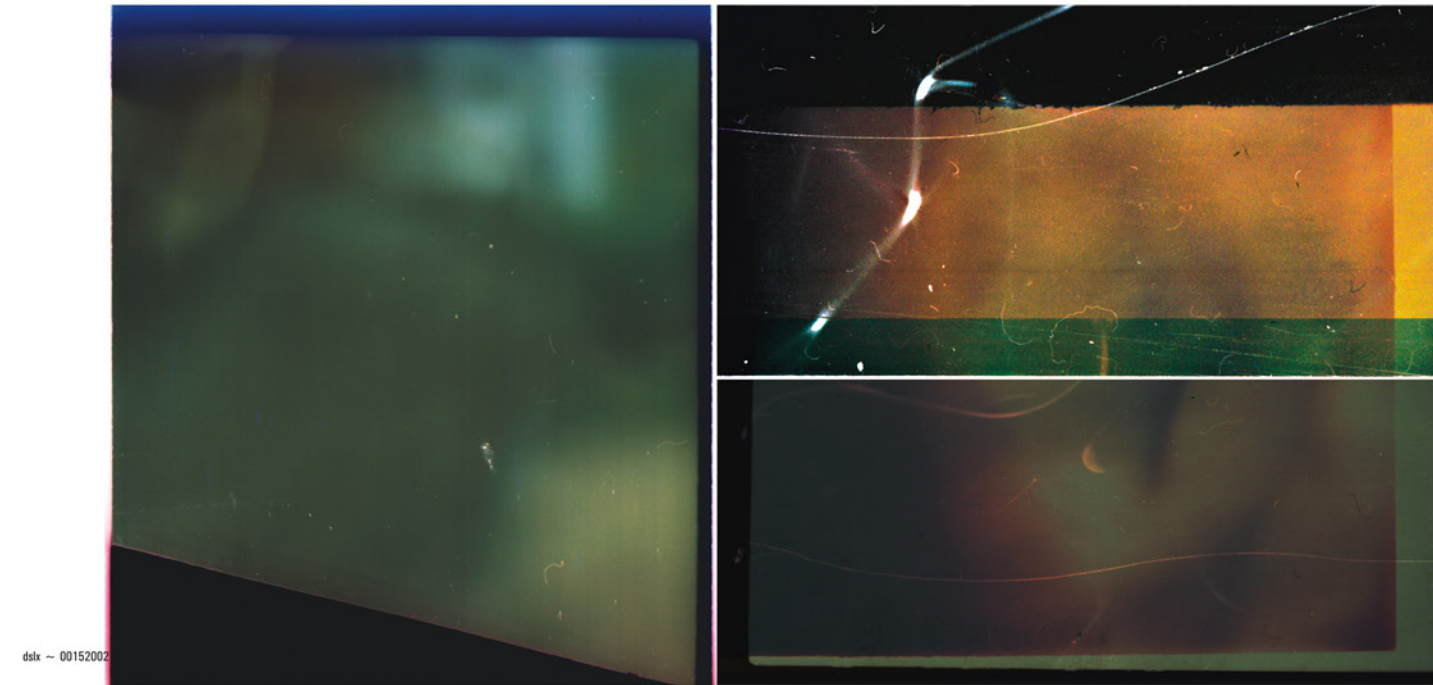


codrutza onaga ~ 00132007

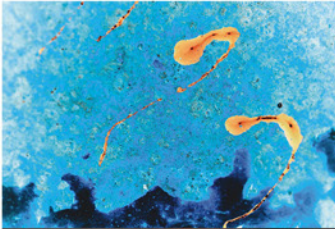


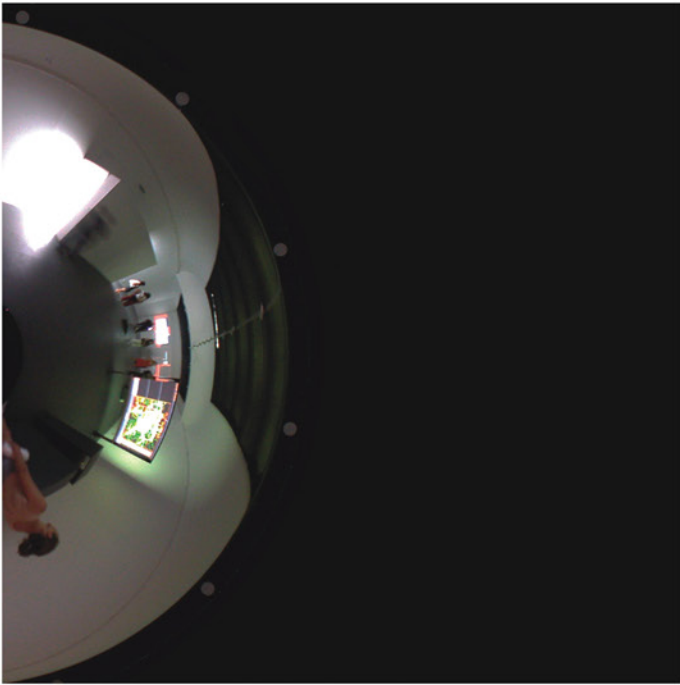
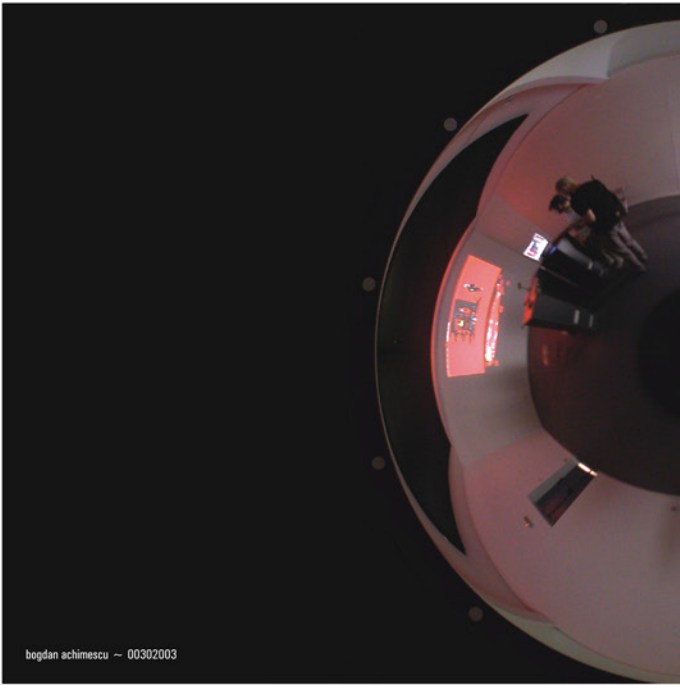
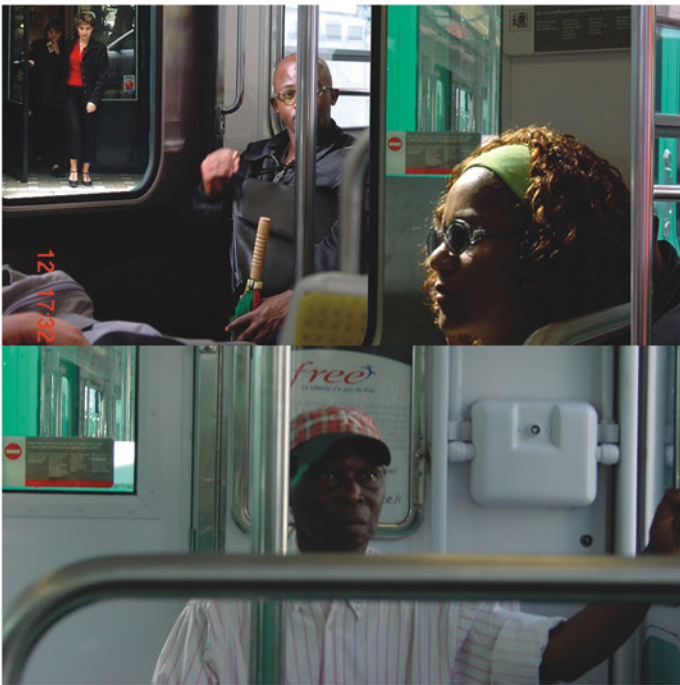
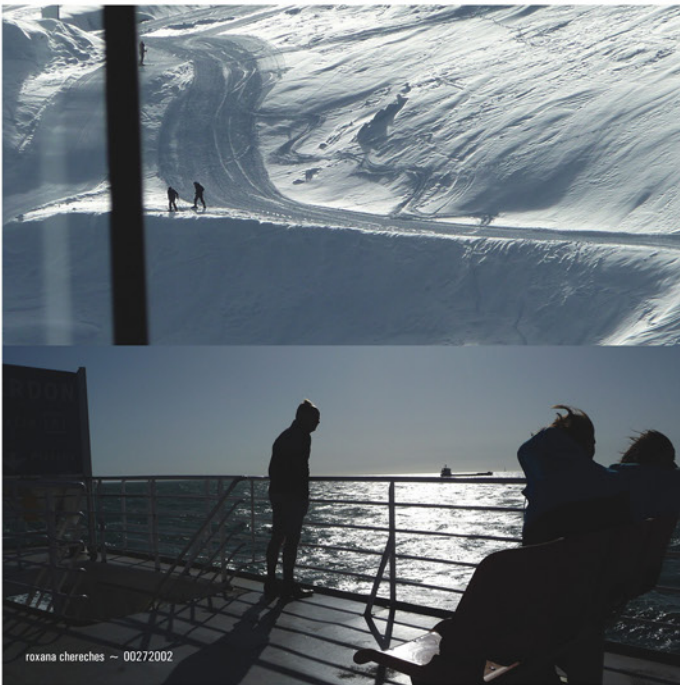
bogdanator ~ 00142010

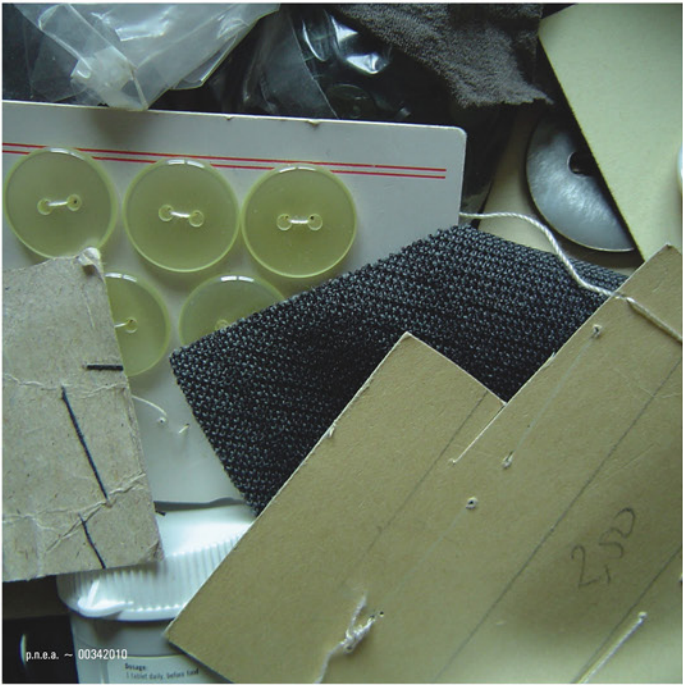
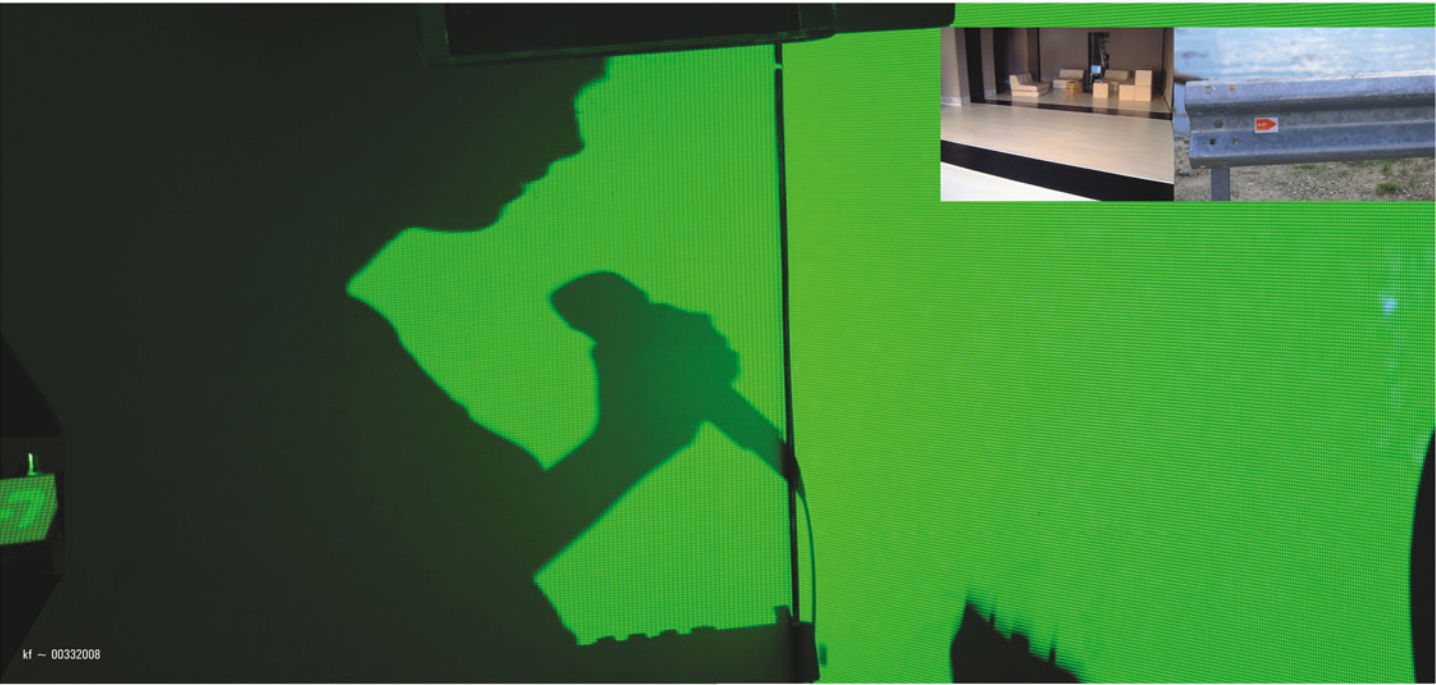


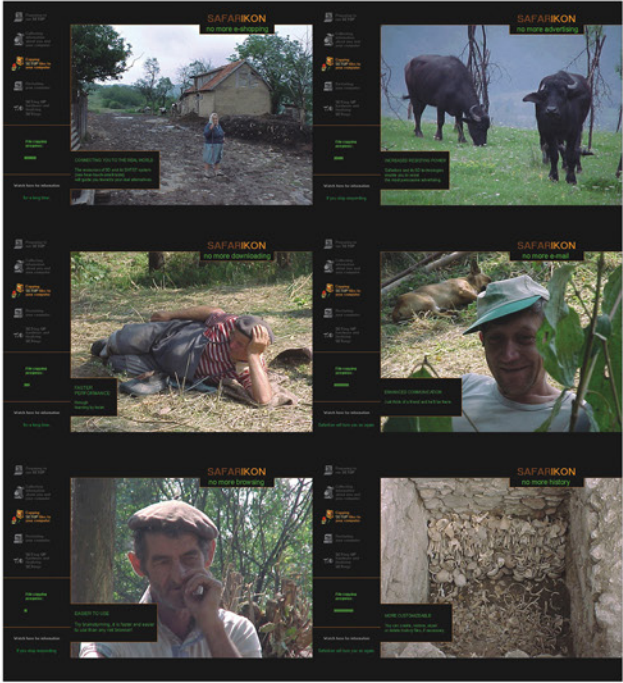


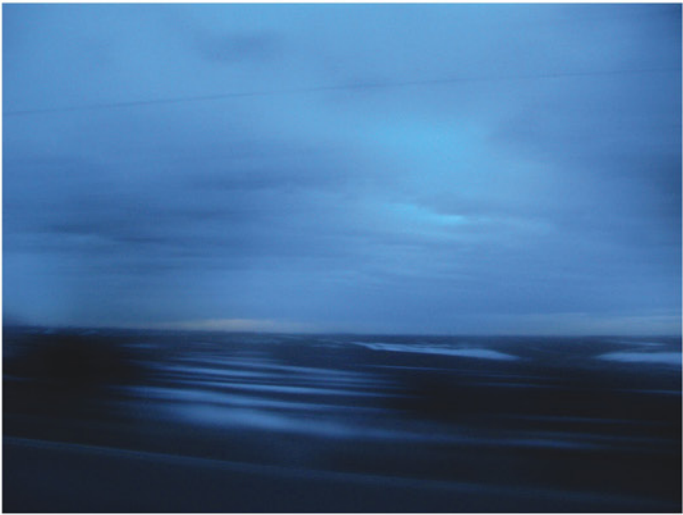
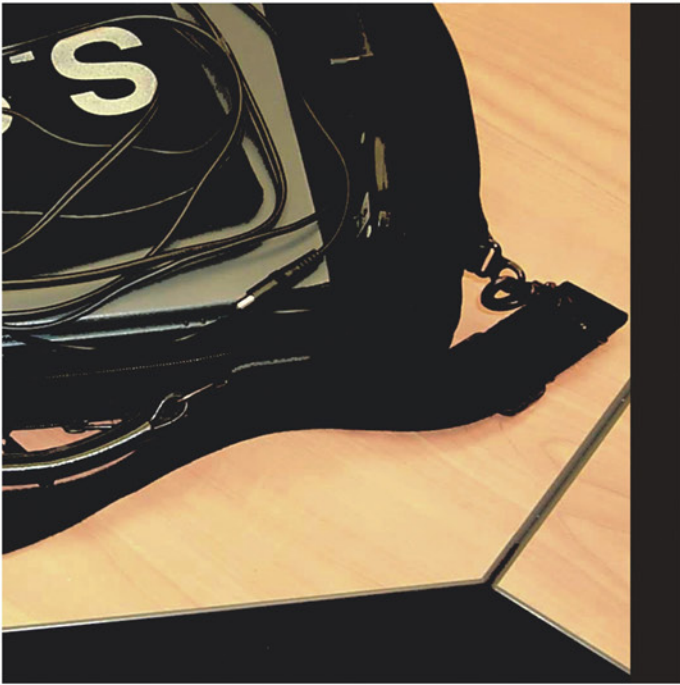


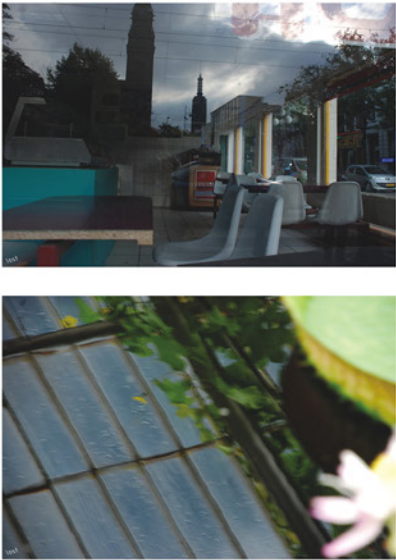
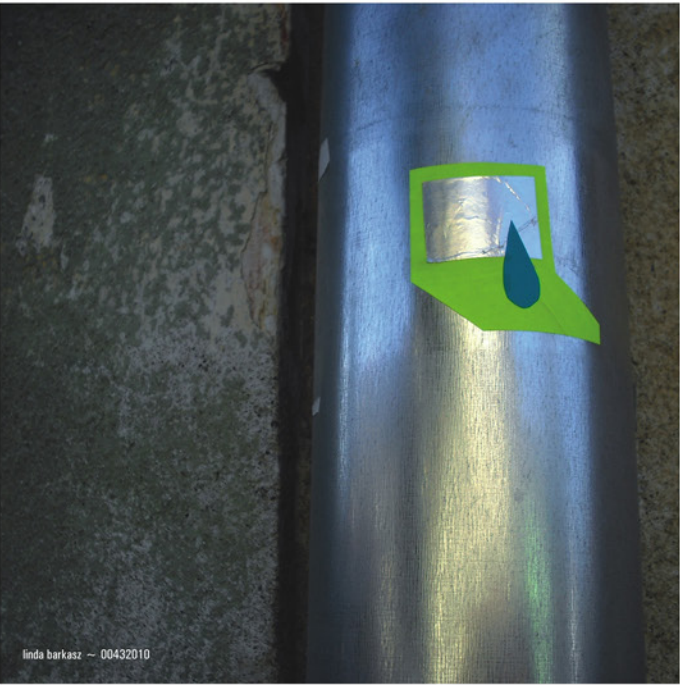






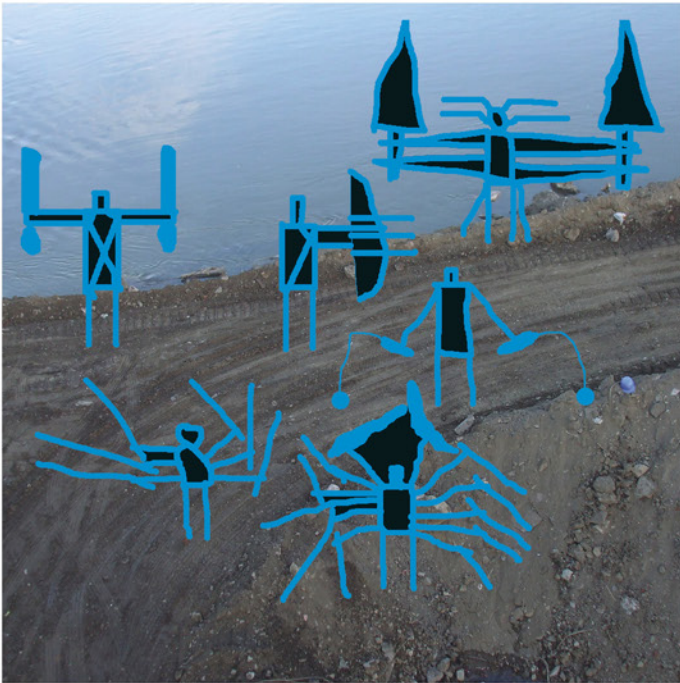
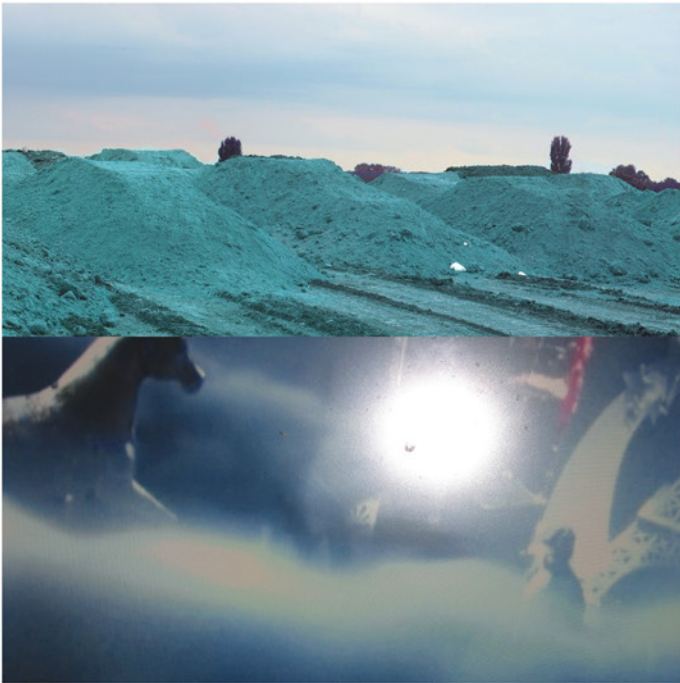






boris peianov ~ 00462008









intermedia
is the magazine of kinema ikon
editors: museum arad & ki
address: kinema ikon museum arad
enescu 1 arad 310131 romania
tel: 0040257/210015
kinema.ikon@gmail.com
kinema-ikon.net
ISSN1453-9942





01.	george sabau	SKEPSIS
02.	bogdanator	BASIC SELF - QUESTIONING MACHINE. model: (musha"vetth)(heghpu"porgh)
03.	mihai plicurar	BOOTHOSCOPE
04.	kf	DEPOSITORIUMKAEF
05.	mihai salajan	ODIN'S EYE
06.	lavinia neda	GENEROSCOPE
07.	sandor bartha	ANIMATOUR
08.	romulus bucur	HUMANOPRAXINOSCOPE
09.	adrian sandu	LISHBOX
10.	victor neamt	PIROPROJECTOR RITMIC AMBIENTAL
11.	caius grozav	TEXTUROSCOPE AC.7z
12.	neuro pnea	TRISMEGISTUS WUNDERKAMMER
13.	mihai bagu	K.I.L.P.
14.	paul george bodea	ELOOPE
15.	gh (dsix)	AUTOTESSERACTICDISSECTOR
16.	radu cosma	CVADRIRETROPROJECTOR
17.	ivan tolan	BIC
18.	ileana selean	DE CE O RANDUNICĂ NU (POATE) ADUCE PRIMĂVARA
19.	iuia nănu	PISCIOSCOPE
20.	R.A.R. / roxana, alexandru, reVoltaire	ROBOTROP
21.	sergiu sas	ZODIAC CU SUPEREROI
22.	stefan tiron	INGINERIA INVERSA A GERONTO-TEHNOLOGIILOR AVANSATE

ISSN1453-9942

intermedia is the magazine of kinema ikon / editors: museum arad and ki / editorial staff: the authors
address: museum arad piata enescu 1 arad 310131 romania / tel: 0040257210015 / kinema.ikon@gmail.com
<http://kinema-ikon.net>

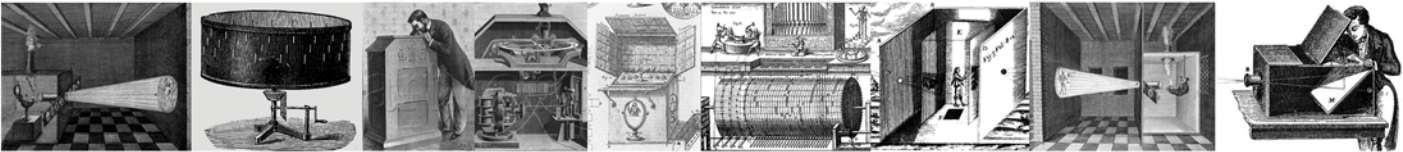
WUNDERKAMMERA
PRAXINOSCOPE
TAUMATHROPT
FENAKISTISCOPE
CINEGRAPH
ELECTROSCOPE
CRONOFOTOGRAPH
DIORAMISCOPE
HYMNOSCOPE
KINEMATOTERM
KINETICOPHONE
LUMINOGRAPH
KINETOSCOPE
PHONOGRAPHANTASMASCOPE

AUTOMATHA
COSMOSCOPE
KATOPTICUM
VISIONSCOPE
VITOPTICON
ZOEPTROTOPE
KATOPTICA
ANAMORPHOSIS
WUNDERCABINET
WUNNERSCHRANKE
KUNSTKAMMERN
PHANTASMASCOPE
MUTOSCOPE
RAYOSCOPE

PHOTOKINEMATOGRAF
VITASCOPE
THEATRUM KATOPTICUM
APARATUS METAMORPHOSIS
MACHINA MIRABILIS
OROLOGIIUM PHANTASTICUM
VEXIERBILD
STROBOSCOPE
PHOTOGRAPHIA
DAGEROTYPIA
THAUMATURGUS OPTICUM
ARTOGRAPH
PHOTOMOSCOPE
STEREOPTICON



CAMERA OBSCURA
LANTERNA MAGICA
CINEMATOGRAF
ARISTON
FRIDOLIN
DREHE ORGEL
FLASNETA
CORILLON
ORCHESTRON
PHONIOLA
PHONOGRAPH
BIOGRAPH
GRAMAPHON
PATEPHON





SKEPSIS

george sabau

SKEPSIS

Proiectul particular **Praxinoscope** este primul dintr-o serie numeroasă, între care menționez pentru *domeniul vizualului* aparatele de reprodus imagini în mișcare, precum Lanterna magică, Taumatrop, Zootrop, Fenakistiscope, Cinegraf, Electroscope, Cronofotograf, Dioramoscope, Hymnoscope, Kinematoscope, Luminograf, Kinetoscope și multe-multe altele, din care mai notez aparatul cu cea mai lungă denumire, Photokinematographul..., toate inventate înainte de Cinematograful fraților Lumière din 1895.

Alte mașinării au vizat *domeniul acusticului*, începînd cu cutiile muzicale de natură mecanică, cu denumiri ezoterice ca Ariston, Fridolin, Drehe Orgel/Flașneta, Corillon, Orchestron etc. Apoi au urmat instrumentele de înregistrat sunete precum Phoniola, Fonograful cu cilindri din ceară și Gramafonul cu plăci din ebonită și iarăși unul cu foarte multe litere, Phonographontasmascope...

Aceste aparate/instrumente/mașinării/dispozitive și suporturi de reprezentare sînt cunoscute din vremea Renașterii dar au culminat cu mîile de invenții din secolul al nouăsprezecelea, reflectînd obsesiile unor savanți, artiști și vizionari care s-au străduit cu o obstinație fără margini să *REproducă* artificial *imagini* statice sau cinetice și *sunete* naturale sau muzicale.

Așadar, proiectele punctuale ale unor mașinării mirolante pe care le prezentăm în acest număr special al revistei Intermedia sînt considerate doar scheme potențiale de funcționare a unor dispozitive în regim de instalație, de unde și titlul editorialului: SKEPSIS care se traduce prin *plan*, *schită*, *proiect* și *schemă*. Desigur scopul final este acela de a REactualiza, REvizita, REstructura, REMixa etc. vechile modele de REproducere a imaginilor și sunetelor, prin fecundare lor de către noile tehnologii digitale. Acești hybrizi analogico-digitali ar trebui să funcționeze cel puțin în două forme de expresie: Fie ca *instalație autonomă* în formula atestată, fie ca *instalație-dispozitiv* de producere a unor imagini și sunete de factură estetică, cu precizarea subliniată că ele pot avea capacitatea de a exprima orice gen de *conținuturi* pe care un autor dorește să le transmită receptorilor: senzuri, atitudini, întîmplări, descrieri, evenimente, situații conflictuale, stări emoționale, climate tensionate etc. prin medierea unor *imagini* statice/cinetice, forme, culori, lumini și respectiv *sunete*, precum sgomotele naturale, vocile umane, structuri acustice și obiecte muzicale.

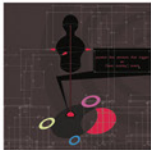
Pentru a construi asemenea dispozitive-instalații capabile să REprezinte toate aceste conținuturi este necesar să circumscriem printr-un singur termen adecvat procedeul/metoda de lucru. Fiind vorba despre mașinării de produs imagini și sunete *stupefiante* din vremuri

îndepărtate, cuvîntul *retro* este cel mai potrivit iar pentru REMixarea datelor analogice în sistem digital termenul potrivit este *mixaj*, ceea ce conduce la sintagma *RetroMix*, pentru a denumi metoda de constituire.

De ce dintre sutele de aparate menționate, l-am ales pe cel numit Praxinoscope ? Pentru că este *primul dispozitiv cu care s-a reușit proiecția pe un ecran a unor imagini în mișcare*, fiind inventat de către fizicianul Emile Reynaud în 1877, adică cu aproape două decenii înainte de Cinematograful fraților Lumière - 1895. Diferența tehnică era următoarea: cinematograful lumierian înregistra imagini cinetice ale realității materiale sau cum se scria în presa vremii, *scene din viața cotidiană*, în timp ce Praxinoscopul capta și proiecta ceea ce astăzi numim prin sintagma *desene animate* pe care autorul l-a numit *Pantomime luminoase* iar mai tîrziu *Teatru optic*. Așadar avem de-a face cu un model exemplar, ceea ce nu înseamnă că celelalte aparate de reproducere a imaginilor și sunetelor pe le-am listat mai sus, nu sînt la fel de spectaculoase și oricum le va veni și lor rîndul.

Toate aceste proiecte punctuale prezentate în paginile revistei dar și transformarea lor în dispozitive fizice funcționale sînt concepute ca lucrări individuale, dar făcînd parte dintr-un proiect general numit **Wundercammera**, termen pe care l-am preferat celui de *Wundercabinet*, deoarece sensul indus prin segmentul *cammera* face trimitere și la *camera de luat vederi*. Oricum înțelesul amîndurora este acela de cameră/cabinet cu minunății/curiozități constituite spre sfîrșitul Renașterii de către savanți, călugări, artiști și chiar capete încoronate, pasionați de această formă de expresie. Practic era vorba despre clădiri sau spații dedicate prezentării de rarități stranii din lumea naturală care erau expuse/etalate pe rafturi, în vitrine, pe pereți și în dulapuri. Unele din aceste locații erau dotate cu camere mai mici, asemănătoare conceptului de *White Cube* din arta contemporană, în care predominau obiecte artificiale cum ar fi celebrele *Automate* mișcătoare sau vorbitoare și mai ales dispozitive de proiecție, avînd capacitatea de a produce tot soiul de imagini fantasmatiche, combinînd calitățile Lanternei magice cu un joc ingenios de oglindiri și anamorfoze. La rîndul nostru, înțelegem funcționarea nolor dispozitive doar în contextul unui *cub alb*, oferînd privitorilor posibilitatea unei intervenții interactive.

Cîteva note finale: O reproducere identică a mașinărilor descrise nu are nici un sens. Contăm doar pe modele/scheme ale unor variațiuni pe tema REciclării, REcontextualizării și REMixării într-un nou sistem de relații a vechilor aparate, temă cu un potențial creativ nelimitat. <**geosab**>



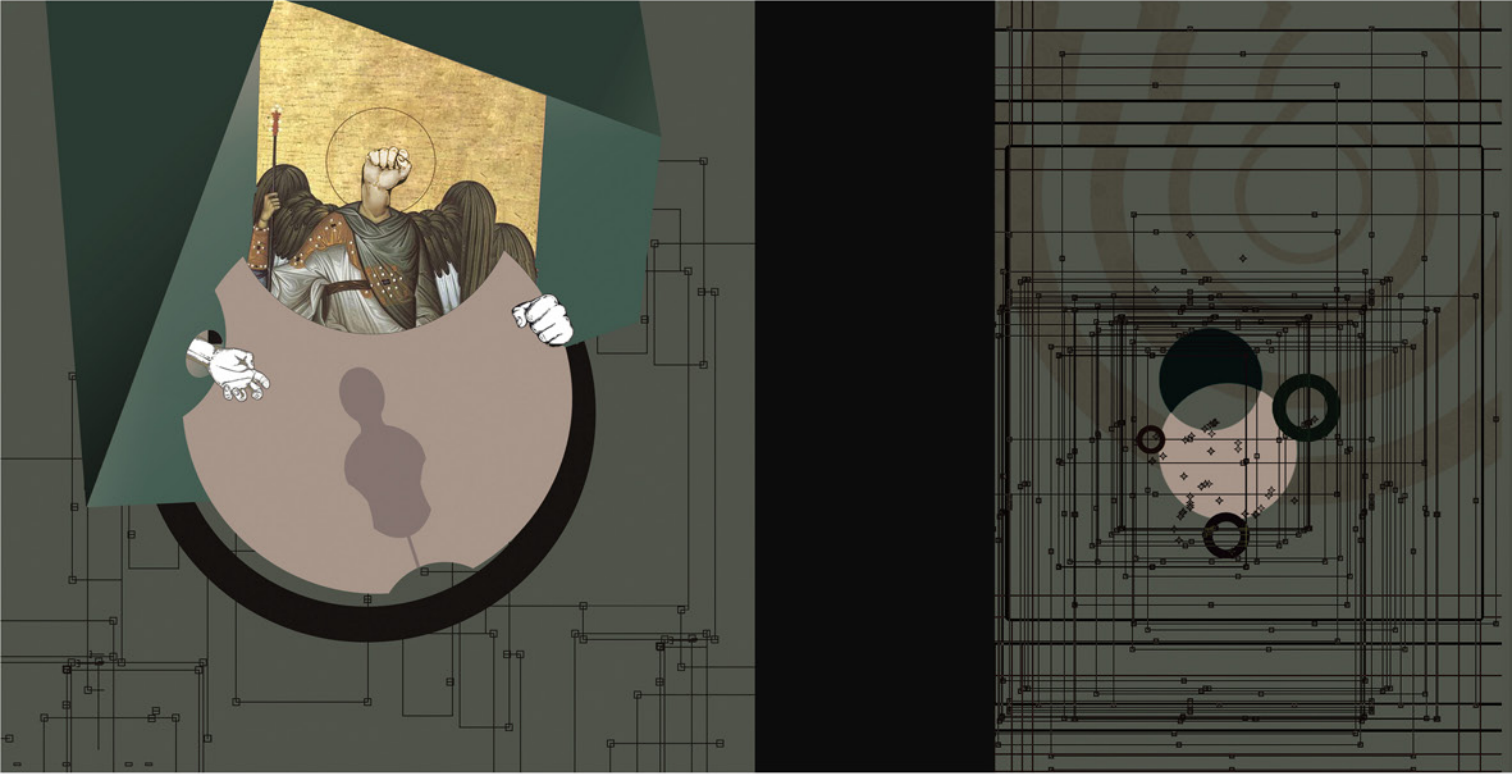
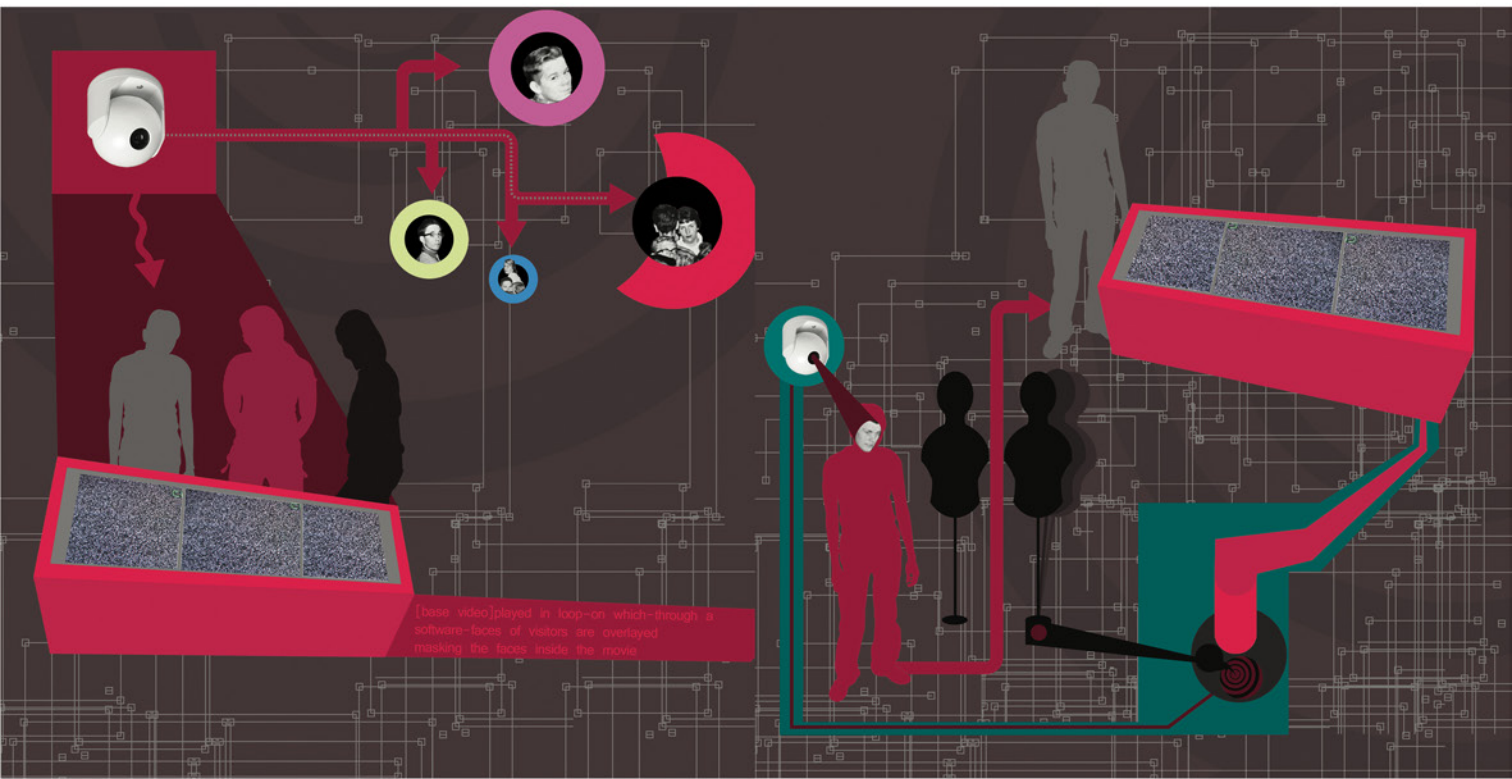
BASIC SELF - QUESTIONING
MACHINE
MODEL: [MUSHA'\VETLH\HEGHPU'\PORGH]
bogdanator



bogdanator
basic self-questioning machine
model:
[musha'\vetlh\heghpu'\porgh]



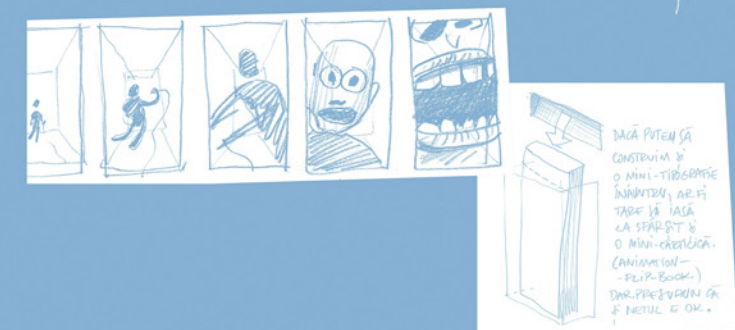
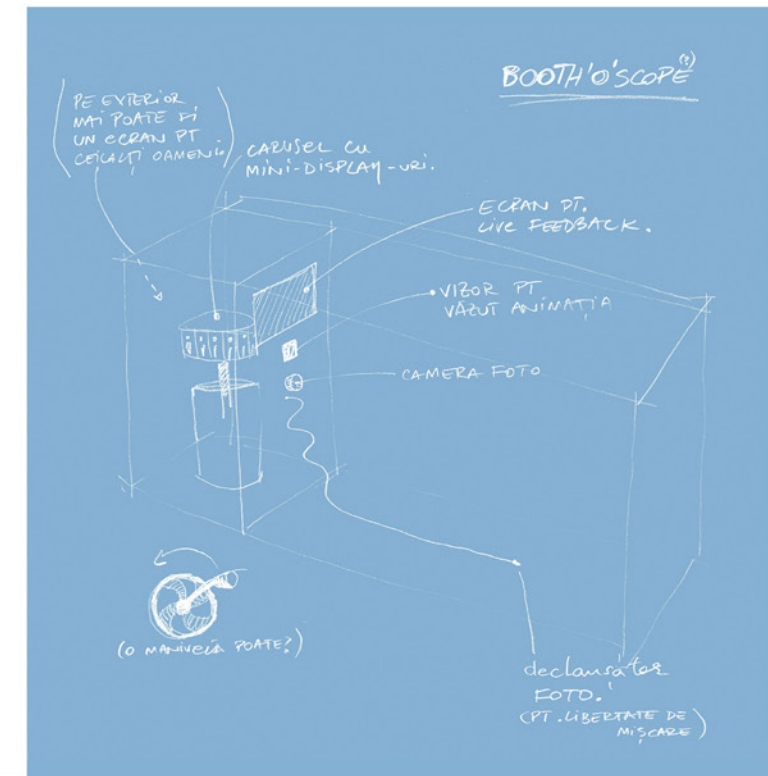
joystick-like sensors that trigger
an
[face overlay] event





BOOTHOSCOP

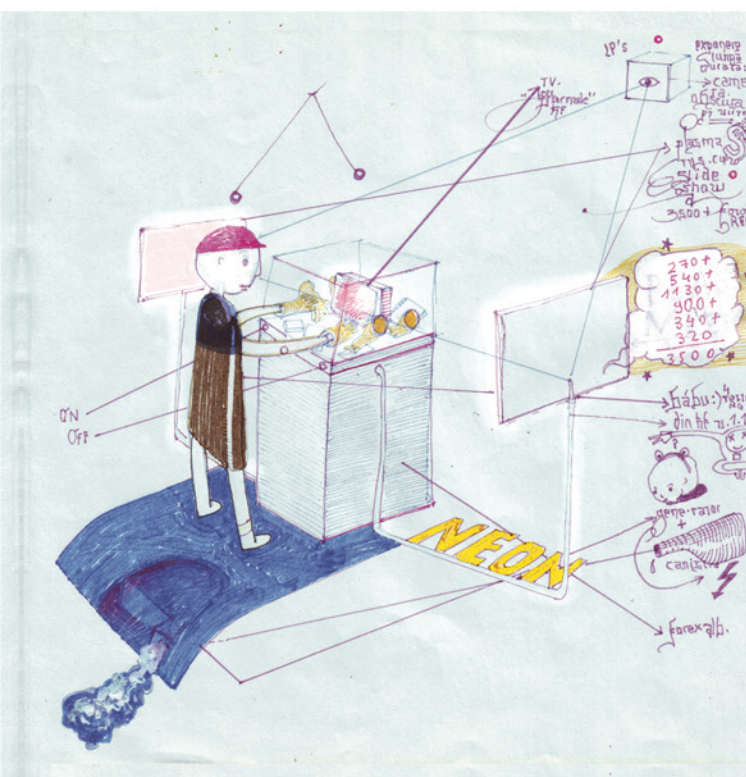
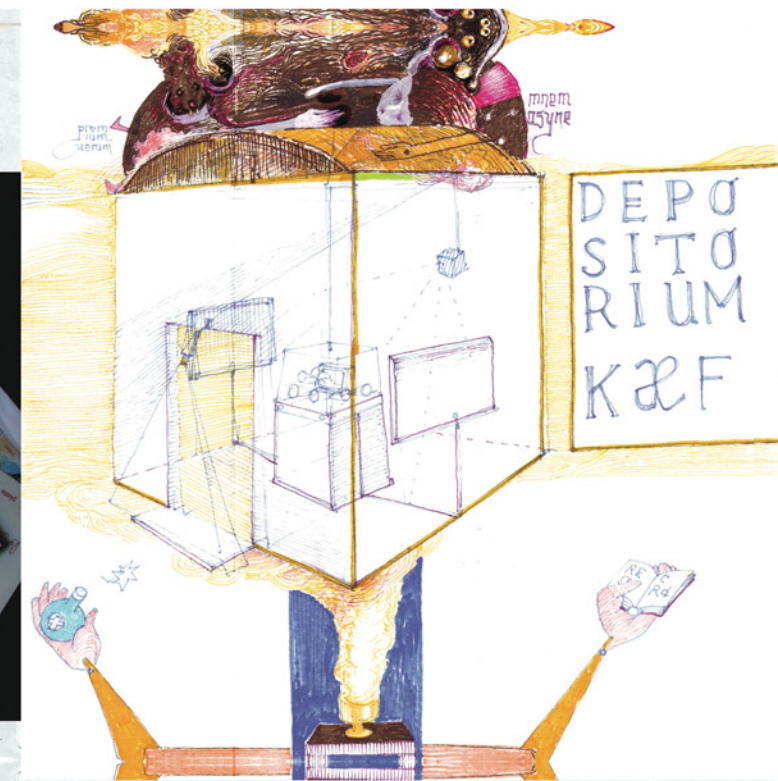
mihai păcurar





DEPOTITORIUMKAEF

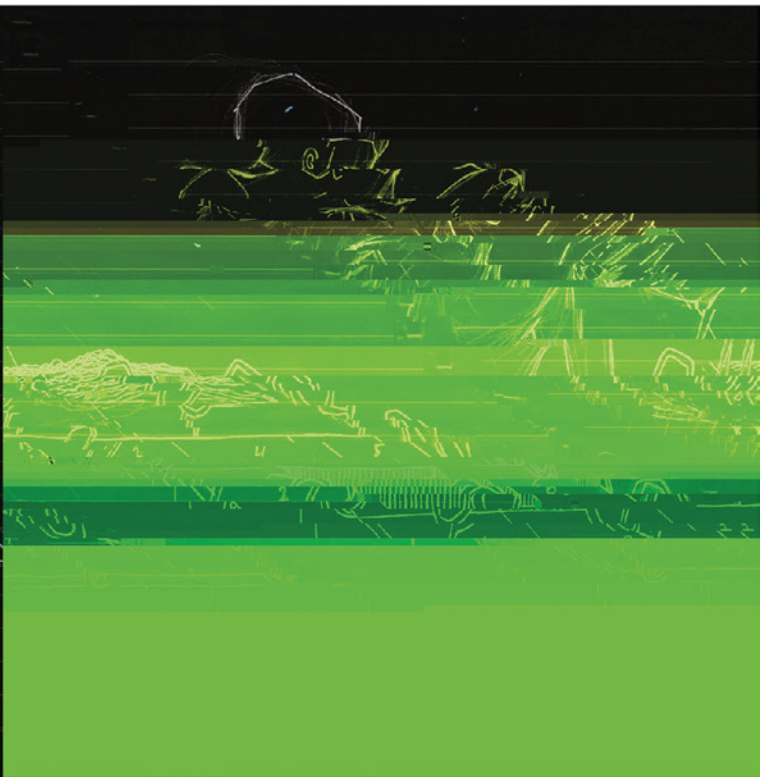
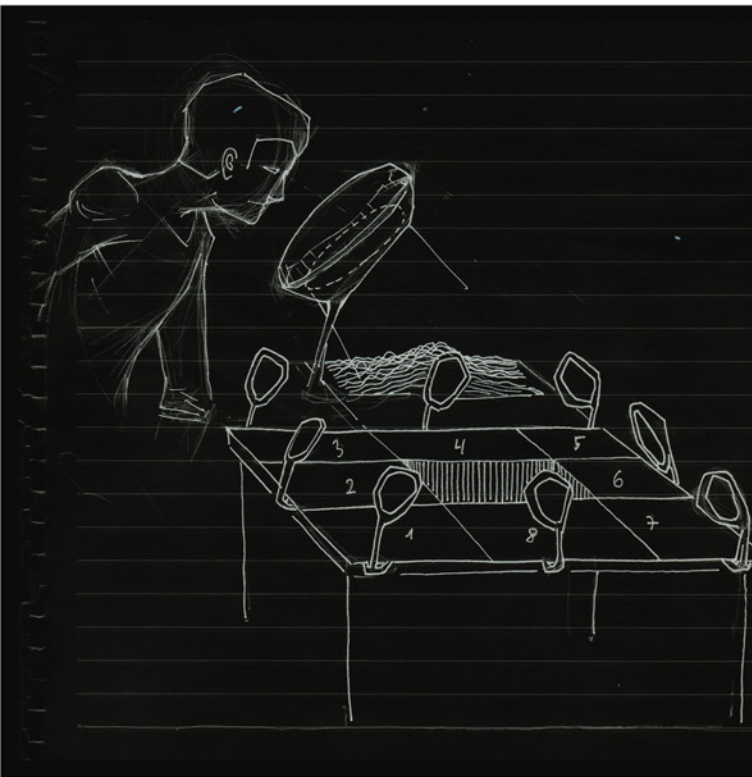
kf





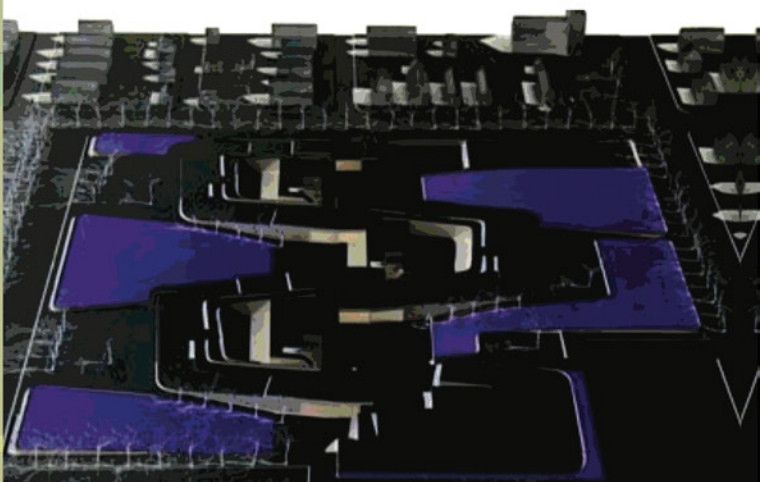
ODIN'S EYE

mihai sălijan

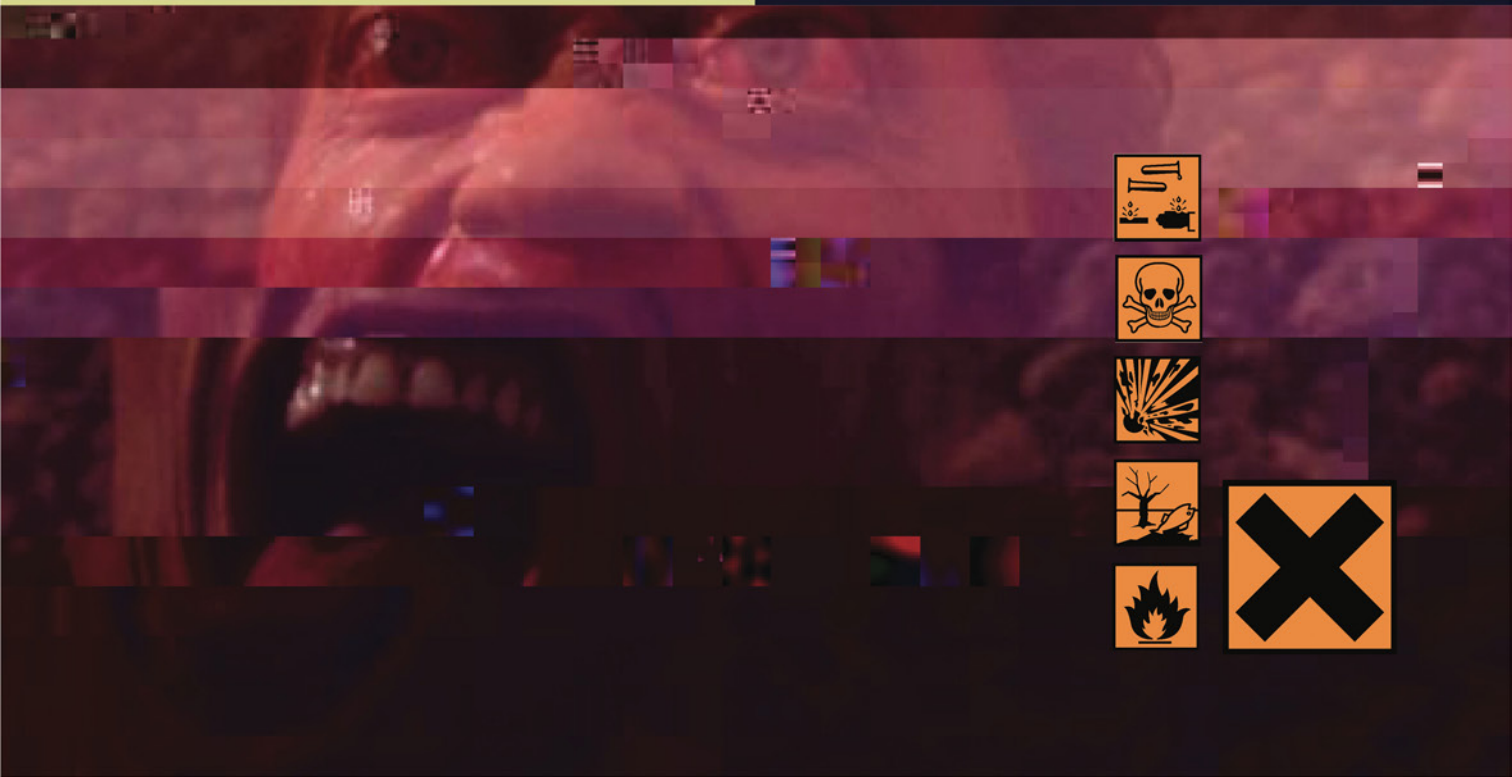


ODIN'S EYE

ART ALWAYS LIKED TO PLAY
WITH HUMAN PERCEPTION
SHE DID SO THROUGH SOUND
MOVIES ILLUSTRATIONS ETC
BACK IN 2008 ME AND PNEA
DID A ABSTRACT STORY
ILLUSTRATED WITH MOLD
TO RECREATE AN ORGANIC
LANDSCAPE
NOW YOU HAVE THE CHANCE
TO PARTICIPATE IN THE
STORY AS THE ALL MIGHTY
EYE IN THE SKY



BASED ON THE LANDSCAPE
MODELS USED IN THE MOVIE
BIZZ OVER THE LAST CENTURY
THE PROJECT IS A TABLE
WITH 8 MODELS THAT TELL A
STORY SEEN THROUGH
MAGNIFYING GLASSES





GENEROSCOPI

Iavinia neda

Fizicienii ne spun ca noi existăm împrumutând lumină.

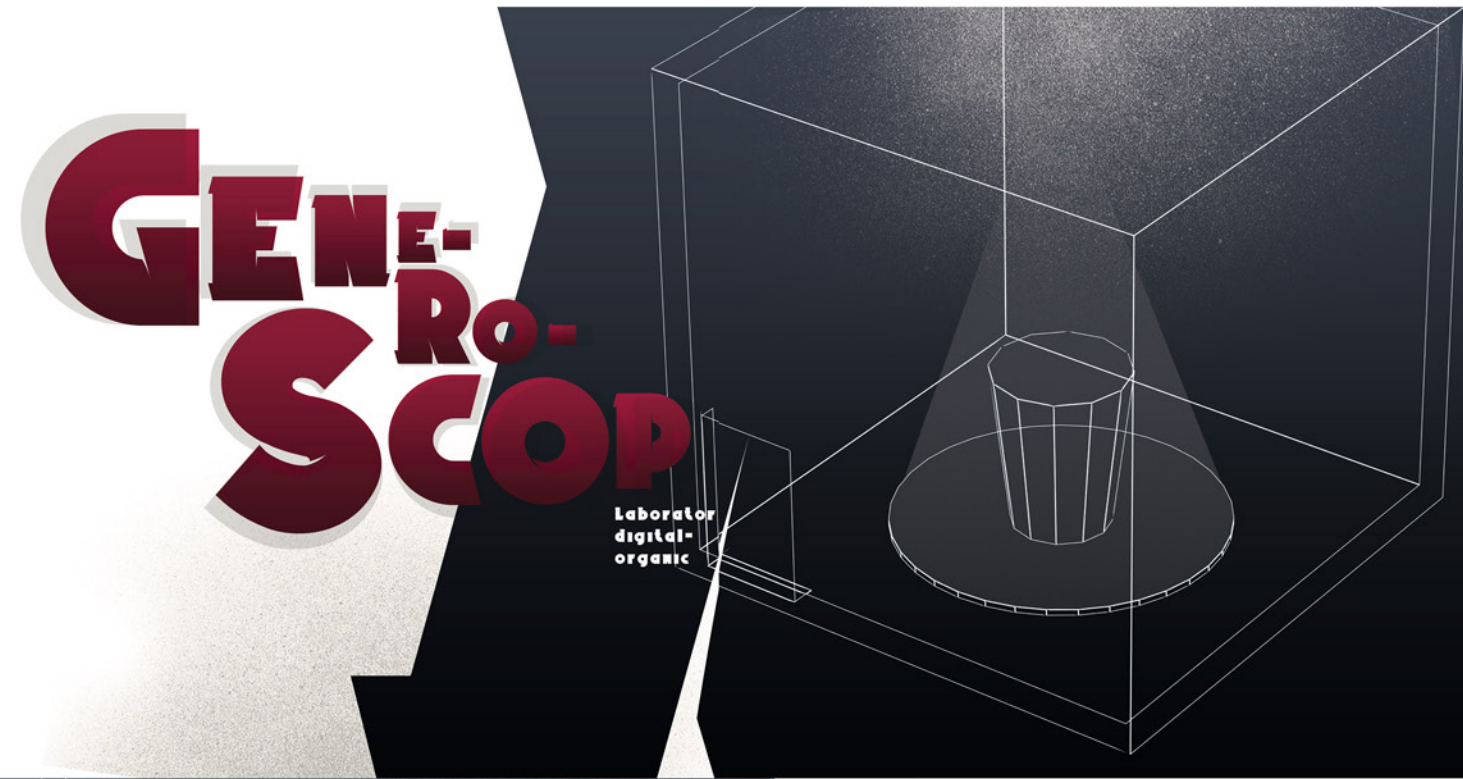
Și totuși, descrierea făcută de fizicieni concordă foarte puțin cu percepția noastră, căci atenția omului se îndreaptă mai ales spre obiecte și acțiunile lor.

Avem de-a face vizual cu ființe, cu încăperi sau copaci, și nu cu mijlocul prin care ne parvin imaginile lor.

Ca atare, chiar și artiștii au arătat un interes mult mai mare pentru creațiile luminii decât pentru lumina însăși.

În anumite condiții culturale, lumina pătrunde pe scena artelor ca agent activ, și numai propria noastră epocă a generat, se poate spune, experimente artistice care implică doar jocuri de lumină dematerializată.

Plecând de la această idee, lucrarea de față tratează lumina și umbra nu ca fiind aplicate obiectelor, ci chiar constituindu-le, însușindu-le și distribuindu-le. De aici și titlul atribuit ei - Generoscop.



Laborator
digital-
organic

Vizitatorii sunt invitați să pășească într-o cameră obscură, populată doar de un mediu auditiv ce induce o stare de calm, dar care totuși conține o tensiune subliminală pe cale de a fi eliberată. În centrul acestui spațiu imersiv și izolat, cicluri biotice sunt pe cale să se producă.

Plasat în mijlocului unui con de lumină proiectată, recunoaștem trunchiul de piramidă cu 12 fețe-oglină ca fiind un praxinoscop reluat la o scară mult mai mare și cu banda de hârtie cu cadre succesive înlocuită de o proiecție digitală. Sistemul este în complet echilibru, înghețat în timp, până în momentul în care o persoană îl atinge pentru a-i imprima mișcare.

Mișcarea de rotație a oglinzilor creează iluzia animării desenelor proiectate pe jos, dar totodată pornește un ciclu generativ în care diverse forme de viață micro-organice se nasc, cresc, apoi se dizolvă.

Aceste forme sunt statice, ele prinzând viață numai prin acțiunea participativă a publicului, îmbogățite de elemente sinestezice din spațiul auditiv și stabilind astfel un dialog cu observatorul.

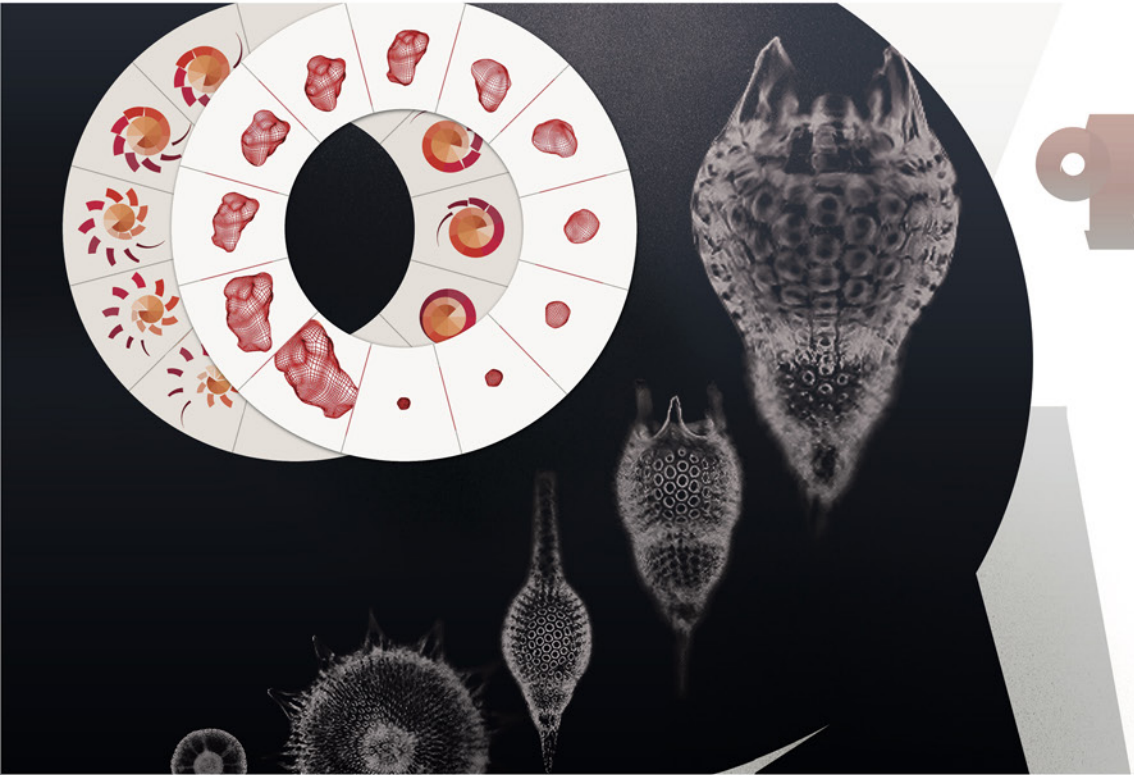
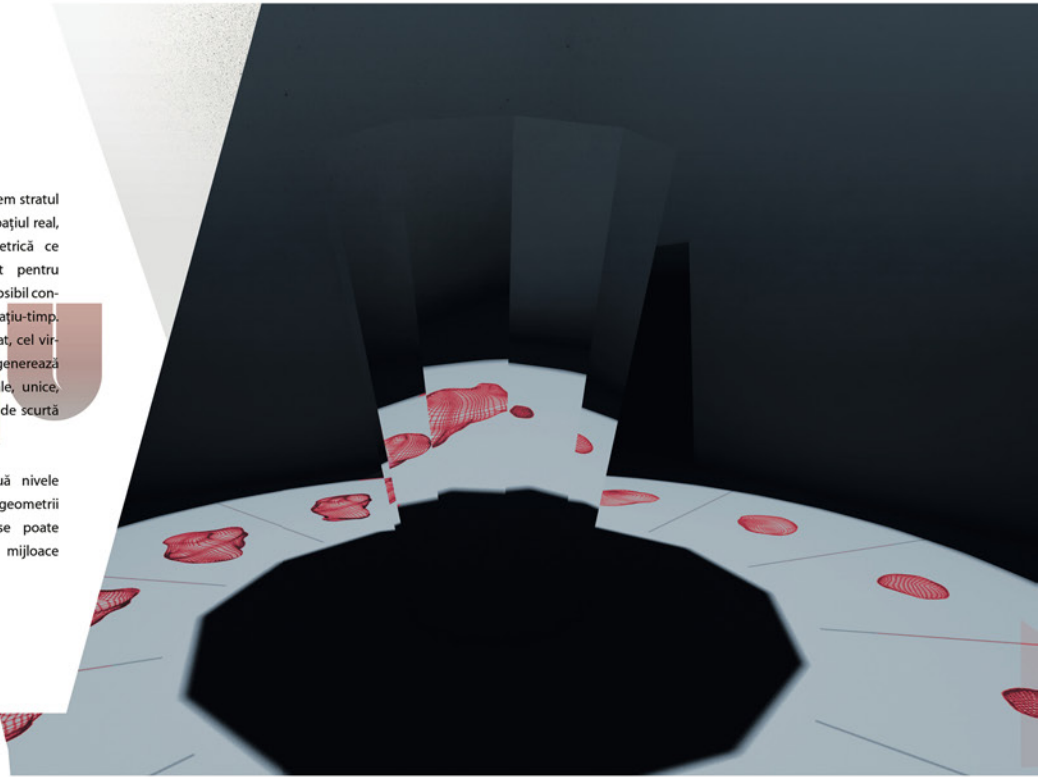
În momentul în care sistemul nu mai detectează nici un fel de rotație a oglinzilor, se întoarce la starea inițială de "necreatie", și orice nouă rotație va porni un nou ciclu generativ.

Instalația constituie o formă de artă hibridă, combinând interacțiunea mecanică cu arta generativă și proiecția digitală. Fiind focalizată pe calitatea temporară a spațiului, explorează continuumul spațiu-timp nu numai ca și mediu tridimensional, dar și ca spațiu în transformare.

Prin acțiunea directă a vizitatorilor, desfășurarea unor evenimente poate fi încetinită, accelerată sau chiar inversată.

Astfel, pe de-o parte avem stratul fizic, care controlează spațiul real, formează baza volumetrică ce servește drept suport pentru nivelul următor și face posibil controlul secvențialității spațiu-timp. Apoi avem al doilea strat, cel virtual, proiectat, care generează micro-organisme virtuale, unice, cu o existență fragilă și de scurtă durată.

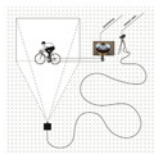
Combinarea celor două nivele creează impresia unei geometrii fizice asupra căreia se poate interacționa prin mijloace mecanice clasice.



Rein

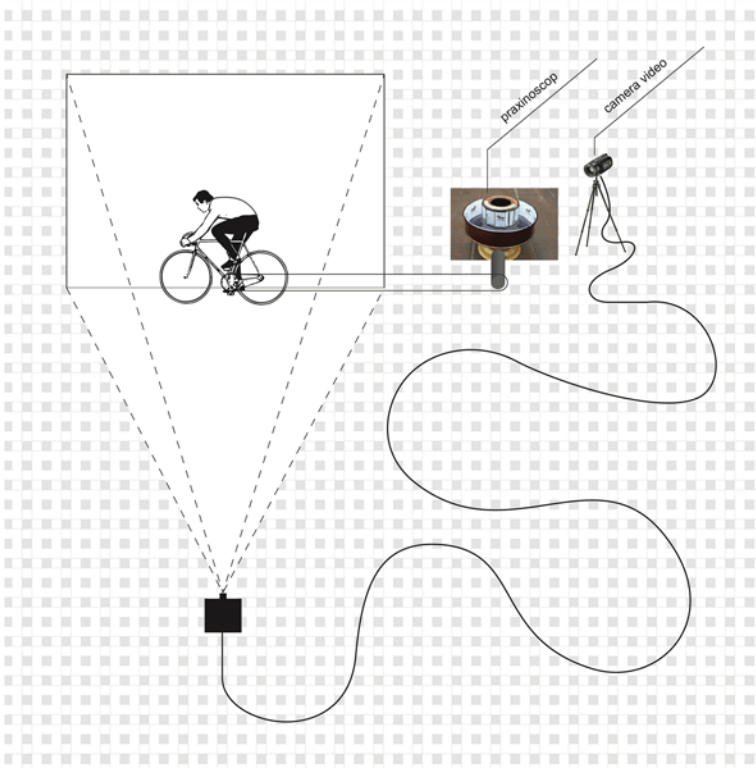
Lucrarea cuprinde încercarea de a crea lumi noi care persistă temporar, în și prin acțiunea directă a lumii, creând impresia unor prezențe concrete care apar dintr-o stare de inexistență și se reintroc, probabil, în ea.

Dând o prezență tangibilă, controlabilă, acestor forme organice doresc să stimulez imaginația privitorului și să încurajez reflecția asupra impactului alterant pe care fiecare dintre noi îl are în viața de zi cu zi, asupra lumii din jur cu care interacționăm în general și asupra viețuitoarelor în particular.



ANIMATOUR

sandor bartha

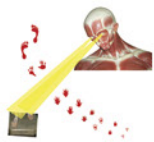


ANIMA TOUR - Make Your Souvenir Yourself!

ACCESORII: bicicletă, praxinoscop+diferite discuri praxinoscopice, 2 camere video, proiector, ecran

ANIMA TOUR este un serviciu asemanator cu fotografiatul de tip souvenir întâlnit îndeosebi în târguri. În acest caz însa rolul fotografului este preluat de către noi înșine, noi fiind cei care punem în mișcare întregul mecanism. De asemenea în loc de imagini-fundal aici avem diferite animații praxinoscopice la alegere. Pedalînd pe bicicletă punem în mișcare praxinoscopul. Animația produă de praxinoscop este receptată de o cameră video și transmisă unui proiector, care o proiectează pe noi. Se închide cercul, "intrăm" în lumea animației și devenim personajul principal din animația pusă în mișcare de către noi cu ajutorul pedalelor (prin schimbarea vitezei de pedalare putem obține diferite efecte). Folosind discuri praxinoscopice obținem diferite fundaluri mișcatoare. Acest fenomen hibrid - care se situează undeva între teatrul de mișcare și animație - este receptat și înregistrat de o altă cameră video. Filmul care ia ființă și care este pînă la urmă souvenir-ul propriu zis (ne include pe noi înșine pe un fundal) poate fi transportat pe orice suport digital.





HUMANOPRAXINOSCOPI

romulus bucur



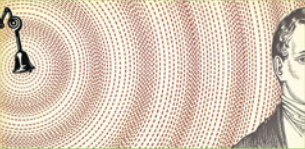
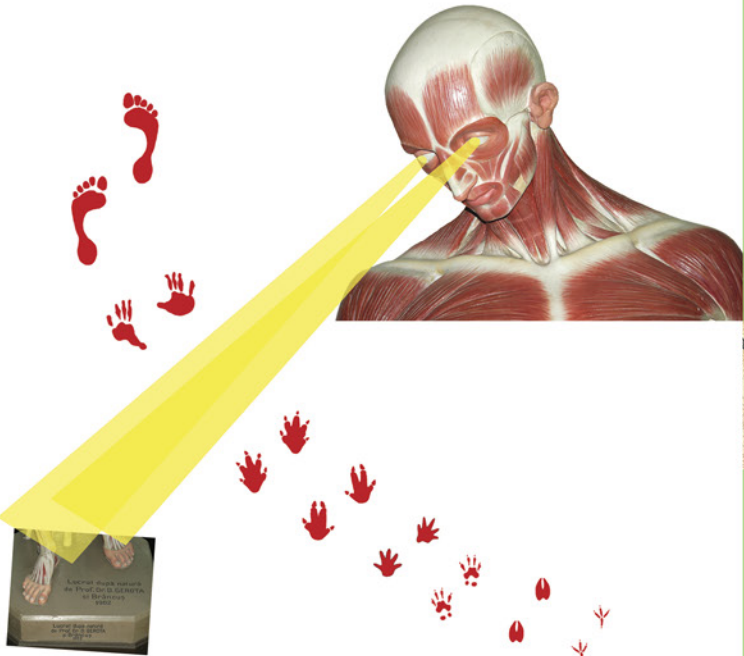
DE CE? de ce așa și nu ca înainte? din ce cauză s-ar grupa cuvintele altfel decât se grupau datorită presiunii subconștientului / retoricii / nevoii de simetrie / asociațiilor arbitrare? cu alte cuvinte, chiar e (nevoie de) altceva?

nu ajungea că gândul se naște, dacă nu în gură, în mina care extrăgea cuvintele ca pe niște lozuri toate câștigătoare, dînd cu tifla haZARdului?.



ar fi pretențios din partea mea să aduc motive mult prea serioase. cum ar fi, de pildă, anumite limitări senzoriale ale noastre, ca specie: e clar că, în micul nostru mediu familiar, un om, o pisică, un cîine și, să zicem, o muscă, vîd / aud (ca să nu mai spunem „înteleg”) fiecare lucruri diferite. DECI, o imagineunitară* a realității e utopică. deci, de ce nu? apoi, lăsînd asta la o parte, hai să încercăm, să vedem ce iese. dacă iese, bine, mergem înainte. dacă nu, ne mai gîndim și vedem încotro o luăm.

* la început a fost o eroare de tastare, dup aia m-am gîndit c poate e mai bine s-o las așa.



un alt fel de poesis

gîndul se naște în gură. n-am zis-o eu (deși sînt, măcar pentru plăcerea jocului, de acord cu asta).

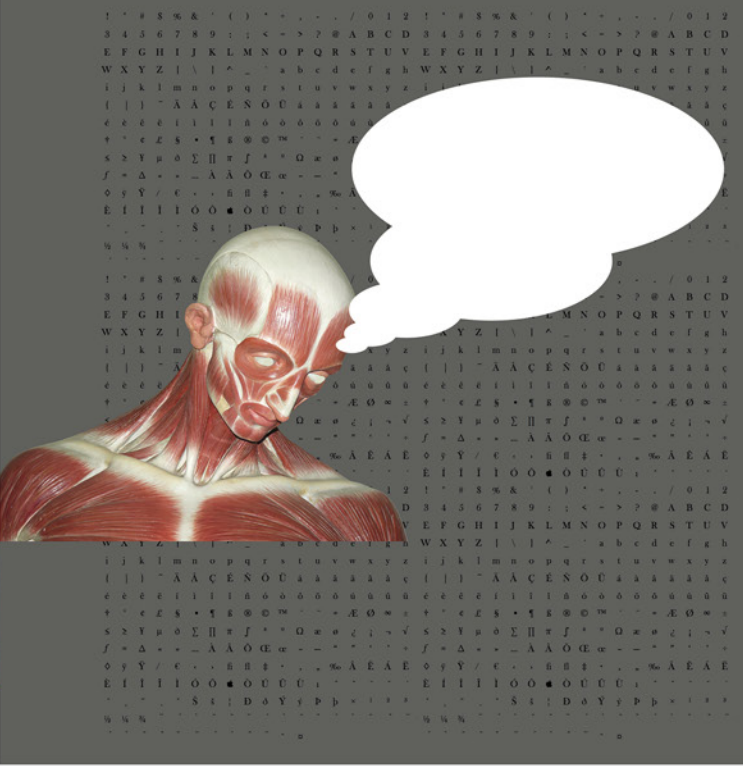
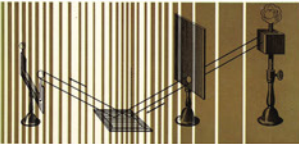
ar trebui să continuăm: iar imaginea se naște în ochi, melodia în ureche. doar că din gură iese ceva (în lume), iar în ochi & în ureche intră altceva (tot din lume).

au mîinile ceva de-a face cu asta? probabil că ar trebui, dar să ne imaginăm că nu. că nu construim nimic cu ajutorul lor, nici direct, nici indirect, prin intermediul vreunui aparat. că noi sîntem APARATUL.

un corp virtual care procesează ce altceva decît lucruri ce țin de domeniul virtualului. în locul rapidului căruia îi ies pe gură cuvinte inspirate, în locul poetului căruia îi aleargă mina (ținînd un stilus / o pană / un creion / un toc / un stilou / un pix) pe papirus / pergament / tăbliță / hîrtie sau țacăne la mașina de scris sau la tastatura computerului, o gură din care iese o fișie continuă conținînd cuvinte. ori desene. sau, și mai bine, desenele ar putea ieși din ochi, pe perete, ca din obiectivul unui aparat de proiecție.



! " # \$
% & ' (
) * + ,
- . / 0
î ĩ ì ó
ô º ò ú
û ù ı ^
~ - ˇ .

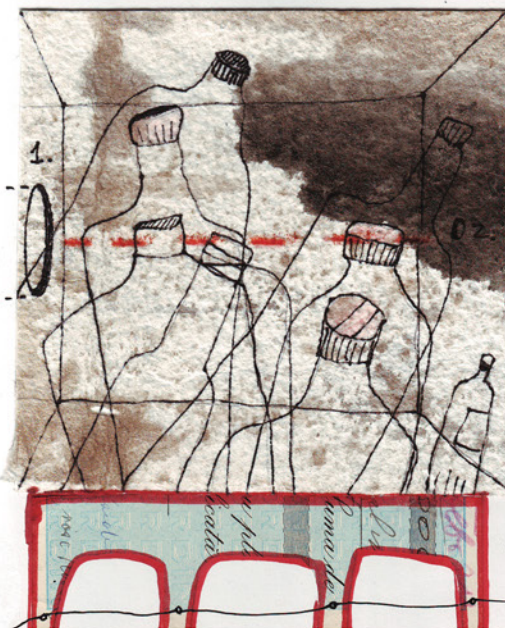




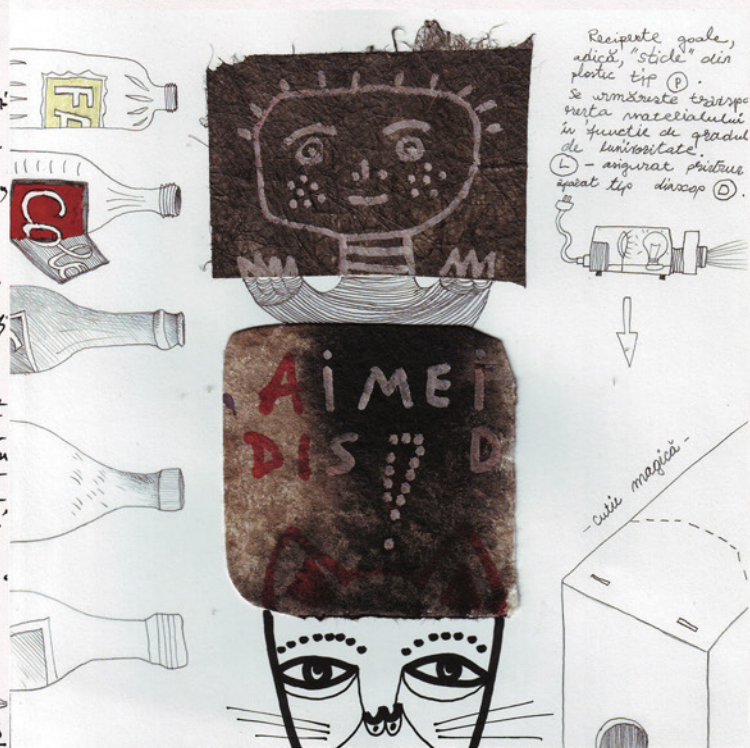
LISHBOX

adrian sandu

În imagine ① se vede proiectul aparatului de producere a luminii și umbrei. Toate pusele de la începutul a materialului plastic (PET). Același material este (PET) sunt aduse în formă de cutie (box) conceptul este foarte simplu.



1. cutie (box) echipată cu 2 (două) orificii (1. și 2.) Orificiul 1. este considerat elementul luminator, prin care intră în scenă sursa de lumină, sub formă de fascicul luminos, asigurând astfel la intrarea (L) sau suport (stativ) S.



Receptivitate goală, adică, "sticle" din plastic tip (P). Se amestecă treptat în funcție de gradul de luminositate. (L) - asigurarea proiectării spre tip diascop (D).

cutie magică

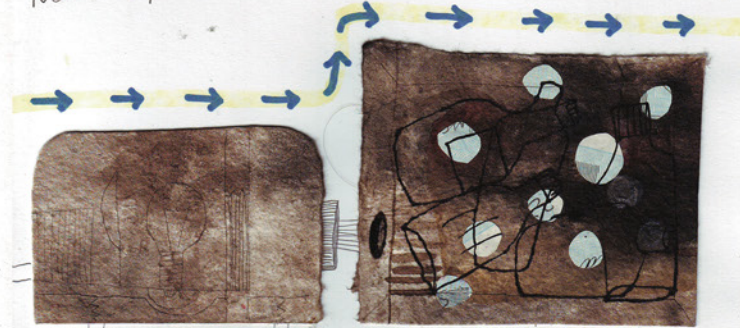
Lish-box ELEMENTE / COMPONENTE

- "sticle" din plastic (PET)
- cutie din carton (Box) (perforată)
- cutie din "plexiglas" (sticlă) (fără perforații)
- sursă de lumină naturală
 1. lanternă (L)
 2. diascop (D)
- ecrane (E)
- sursă curent 220 V (priză) (P)

Principiu de funcționare al Lish-box-ului

1. Se urmărește:
 - Producerea de umbre (conturul clar/neclear al obiectelor transparente aflate în cutia magică (CM)).
 - Exponerea pe ecrane de mari dimensiuni aflate în vecinătatea imediată.
 - Producerea și expunerea luminilor transparente - color/incolor, pornind de la același principiu (teh).

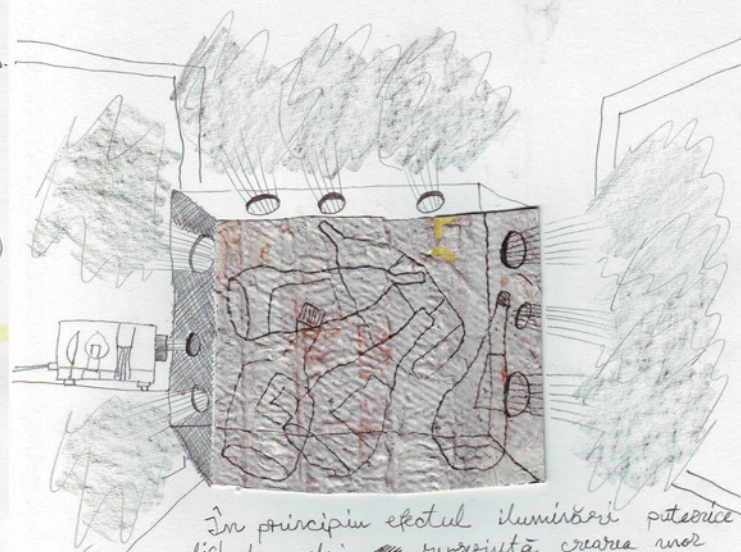
Notă: Experiment de tip hazard (sortit eșecului!)



LISH-BOX / VEDERE FRONTALĂ



Efect scontat



În principiu efectul iluminării pătoreice a lish-box-ului reprezintă crearea unor imagini neclare, pe suprafața netedă a ecranelor din prețuri? Și în același timp, cromatica formelor/nelor ar trebui să fie mai teribilă? Sau dimpotrivă? Foarte colorată.

Principiu de funcționare al Lish-box-ului

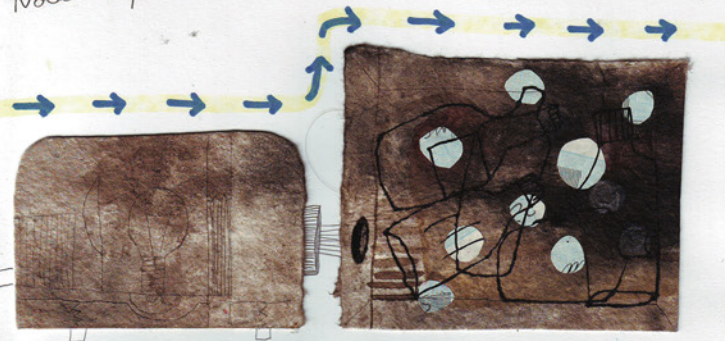
1. Se urmărește:

- Producerea de umbre (conturul clar/neclear al obiectelor transparente aflate în cutia magică CM).
- Expunerea pe ecrane de mari dimensiuni aflate în vecinătatea imediată.

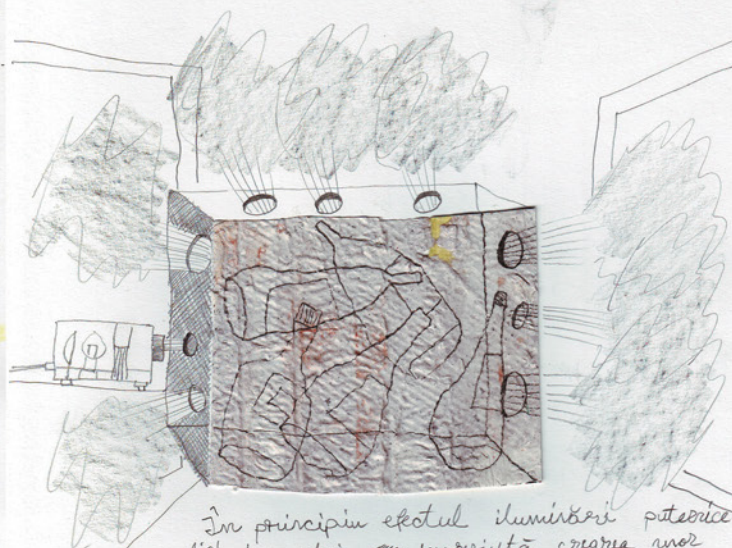


- Producerea și expunerea luminilor transparente - color/incolor, pornind de la același principiu (teh).

Notă: Experiment de tip hazard (sortit eșecului!)



Efect scontat



În principiu efectul iluminării pătoreice a lish-box-ului ~~reprezintă~~ creează noul imagini neclare, pe suprafața netedă a ecranelor din prefur? Și în același timp, cromatica formelor/nelorilor ar trebui să fie mai tered? Sau dimpotrivă? Foarte colorată.

Ce se urmărește în realitate

Deși, acest aparat este unul utopic se ia în calcul posibilitatea producerii divertismentului în spații publice pe fondul crizei actuale. Mai precis, tot ce se petrece în jurul tău este prea serios, prea lipsit de adinătate interună naturală AIN.

Nu crezi?

Așa că au încercat să inverseze lish-box-ul, în speranța producerii senzațiilor noi (benefice sau nu) asupra omului concret OC.

OC → este ceva ciudat, chiar ridicol încoeri, mai ales când intervine asupra naturii cotidiene NC, otrăvind-o cu PETURI → PET.

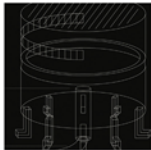
Materialul din ce este alcătuit PET este unul trans-pareant, deci propice și optim acțiunilor razelor luminoase RL. Ele sunt bune pentru că sunt în legătură directă cu RA, adică sănătoase pentru organismul lui OC. Deci nu mai ironizi PET, nu infectați NC! it qud for fan !!!



Certificat de autenticitate

Prin prezenta, se autentifică că posesorul prezentului aparat numit lish-box (LB) nu se face responsabil de buna/sau nu funcționare a acestuia în condițiile date. Lish-box-ul este un "aparat" improvizat, chiar nefuncțional.





PIROPROIECTOR RITMIC AMBIENTAL

victor neamt

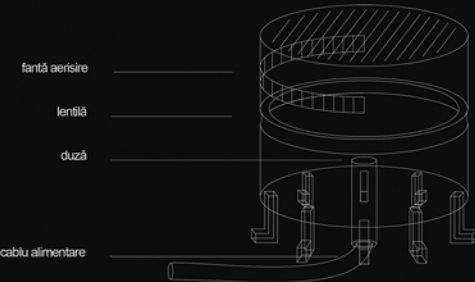
Piroprojector ritmic ambiental

Piroprojectorul filtrează și proiectează lumina produsă de o flăcără alimentată de gaz metan. Rolul flăcărilor în stimularea stărilor de transă din cadrul ritualurilor mistice este bine cunoscut. Procesând lumina, putem experimenta cu influențarea mai variată a stărilor mentale dispunând de întreg spectrul de lumină degajat de foc, lucru imposibil în cadrul înregistrărilor.

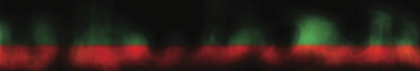


Învelișul exterior va fi construit din metal. Volumul și dimensiunile finale ale învelișului se calculează ținând cont de amplasarea punctului focal a lentilei. Lentila va fi montată la mijlocul înălțimii obiectului, în dreptul ei fiind potrivită intensitatea maximă a flăcării, maximizând cantitatea de lumină care este efectiv proiectată. Desupra acesteia mai avem o fantă pentru aerisire. În cazul în care gaura de aerisire nu este de ajuns se pot instala ventilatoare mici pentru a spori efectul de răcire.

Schiță piroprojector ritmic ambiental

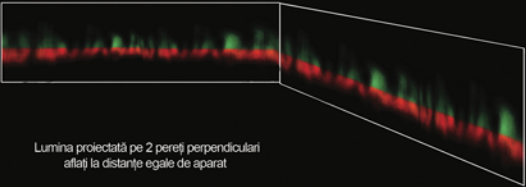


Alimentarea se face printr-un tub care intră prin partea de jos a învelișului. Una dintre modurile cele mai simple pentru a construi ansamblul de alimentare este prin folosirea unei butelii legate la furtunul și duza dintr-un aragaz. Cablul va fi tras printre cele 8 picioare care susțin corpul și va avea o lungime care să permită amplasarea buteliei la o distanță sigură de corp, pentru a nu se putea produce accidente din cauza cpldurii degajate.



Flăcără filtrată prin lentilă formată din 2 lichide - unul rou și unul verde

Aparatul proiectează lumină în oate direcțiile în jurul lui. Imaginea proiectată va fi mărită proporțional cu distanța de la sursa luminii până la suprafață. Distanțe diferite dau proiecții de mărimi diferite.

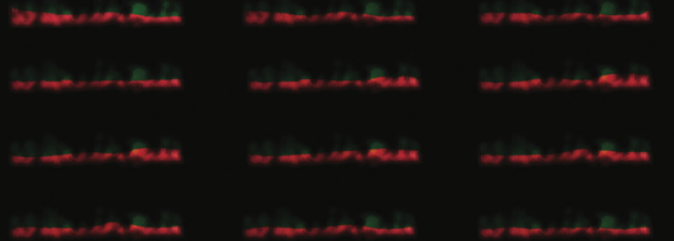


Lumina proiectată pe 2 pereți perpendiculari aflați la distanțe egale de aparat

Lumina este filtrată prin lentila formată din lichide neamestecabile. În caz că se poate evita o mișcare puternică a lentilei, se poate trece la o stratifi care a mai mult de 2 lichide, turnate ca la anumite cocktailuri, chiar și apă cu diferite concentrații de zahăr.

Frecvența cu care licărește focul dă deja un anumit ritm luminii, dar acesta poate fi completat, combinat cu un alt ritm dat de mișcarea lichidelor din lentilă pentru a spori efectul.

Reprezentare a 12 cadre cu focul filtrat prin lichide în mișcare, durată aprox. 0,5 sec.



Pentru a produce această mișcare, în același timp combinând lumină cu sunet, se poate folosi o tobă amplasată deasupra piroprojectorului sau o boxă așezată în apropierea aparatului. Mișcarea lichidelor va fi dată de undele sonore, creând o sincronizare între ritmul pe care îl percepem vizual și cel pe care îl auzim.

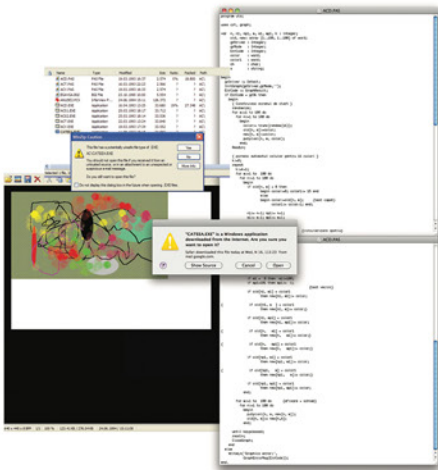


TEXTUROSCOPE AC.7z

caius grozav



TEXTUROSCOPE



Years ago I was struggling to build a texture image. I followed the Photoshop guidelines using Cut and Paste to make the image seamless, up - down, left - right and work in-between ... I thought it must be a better (easier) way - and the idea came from an article in The Scientific American about the Cellular Automata under "Games of Life". A closed space symbolized by an array:

M - number of lines;
N - number of columns;
I, J - address of a cell;
Q - code in the cell.
Every cell is loaded with a code,

I-1, J-1	I-1, J	I-1, J+1
I, J-1	I, J	I, J+1
I+1, J-1	I+1, J	I+1, J+1

Interaction means that the current cell code Q will "eat" its neighbors code Q-1, making them code Q - the best way to visualize it was colors.
I tried with 2 (codes 0,1) up to 16 (codes 0..15).
Even if you load the array at random, when you start the clock, the presence of the rule makes it stabilize in a maze like structure that never changes.
My problem was that because the code was written in the early nineteen's on a humble computer in Turbo Pascal, the source, it is hard to recompile - I will have to rewrite it in another environment...

caius grozav

First of all, although I have 3 computers in the house, none of them has a Diskette unit (for some reason the Save icon in my Word is still a Diskette) - I managed to find one and retrieve the code...

Second, Mr. Gates decided that I cannot use system interrupts in Vista in order to reset the settings of the user screen.

Back then, as I mentioned, it was a humble system - I needed two arrays, like Old and New, and because I had not enough memory, one array was the screen display and the second a memory array. I started with 100/100 size, and use GetPixel and PutPixel after making sure that the user screen has the desired settings - it will function in XP but because of my low level tricks, Print Screen will not function.

I tried several interaction rules like Transversal (Up, Down, Left Right), Lateral (only the neighbors in the corners) even more sophisticated interactions like dealing with second level neighbors (like attaching in the jump of the chess knight) - they all function, faster or slower...

Stabilizing a random distribution of pixels by running it through the CA it's interesting, but you can also load an image and run it - because the rule of a closed space, the cell in the last column is neighbor with the one in the first column, and the first line is neighbor with the last line - for any given bitmap 3 or 4 runs of CA logic are enough to build a seamless image.

I always have problems writing the last paragraph... so this is the last paragraph.



TRISMEGISTUS WUNDERKAMMER

neuro pnea



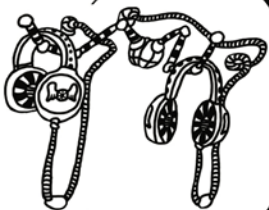
*Colector
Pneumatic*



*Ecran de prezentat
Colectiule*



*Recipient pîr
Colectie*



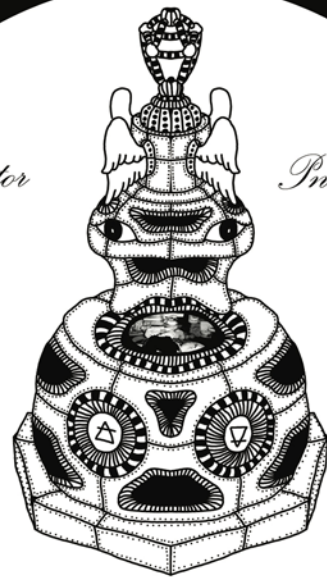
*Casti pîr muzica
Colectiilor*



*Antene
de receptat
Mesaje inntergalactice*



*Exemplu
Colectie
Dulciuri*



*Pastrator
Pneumatic*

Antena



Pneumatica

Aripi



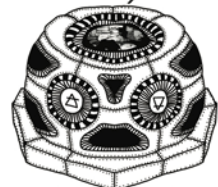
Hermetice

Acoperitor



Horusian

Ecran ptr

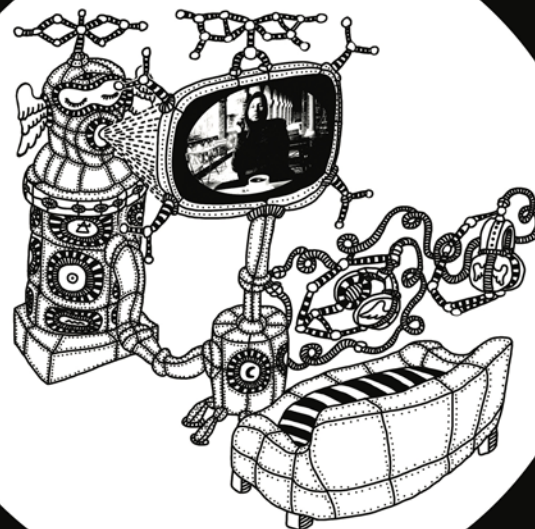


Naturi Statice

*Exemplu
Naturi
Statice*

**Desert
din brânză
de vaci
și vișine**

Vocalizator Fonic



Cap



Proector

Ecran ptr



Filme celulare

Casti cu extensii



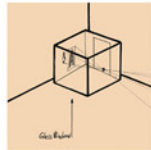
Vizionare

Canapea ptr



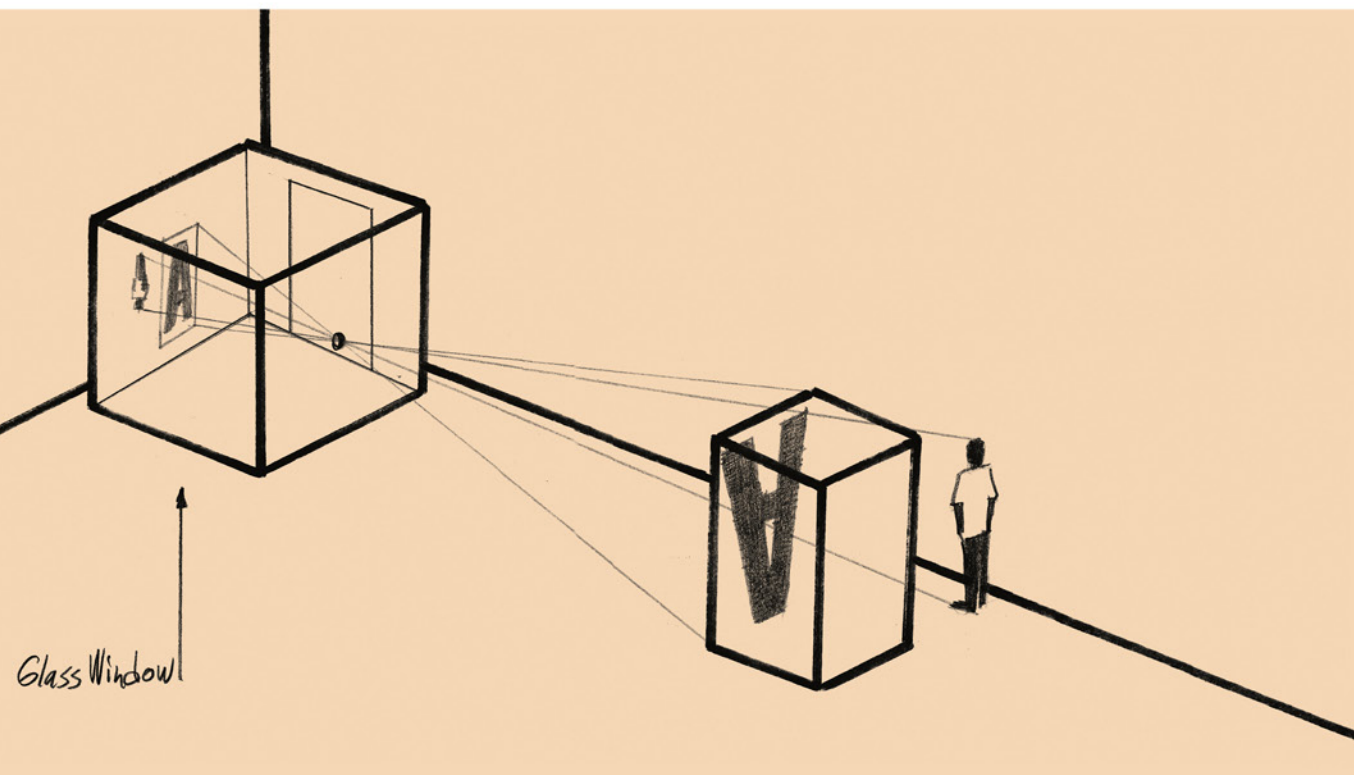
Viziuni

*Exemplu
Filme
Celulare*



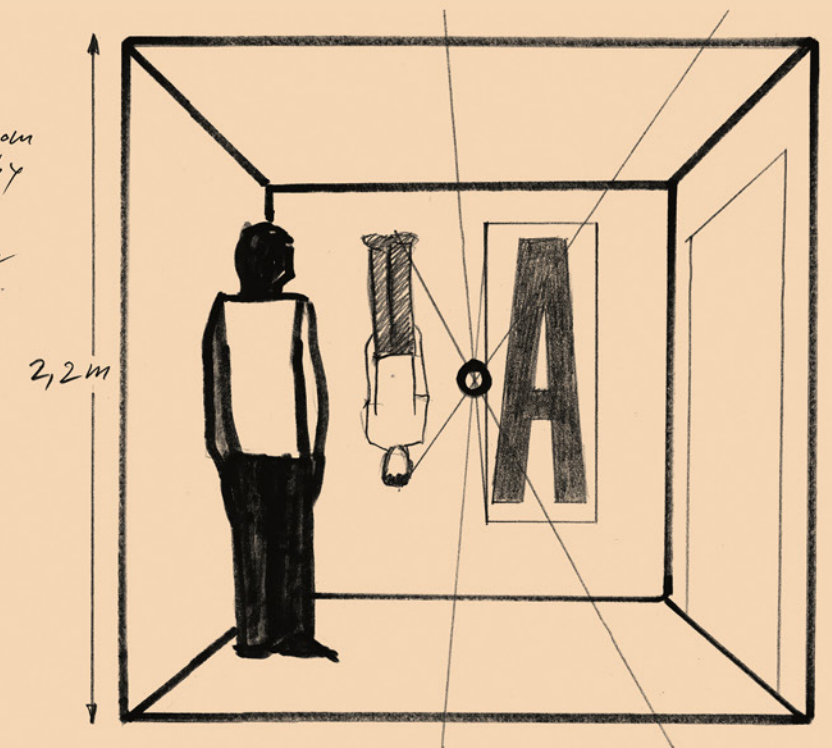
K.I.L.P.

mihai băgu

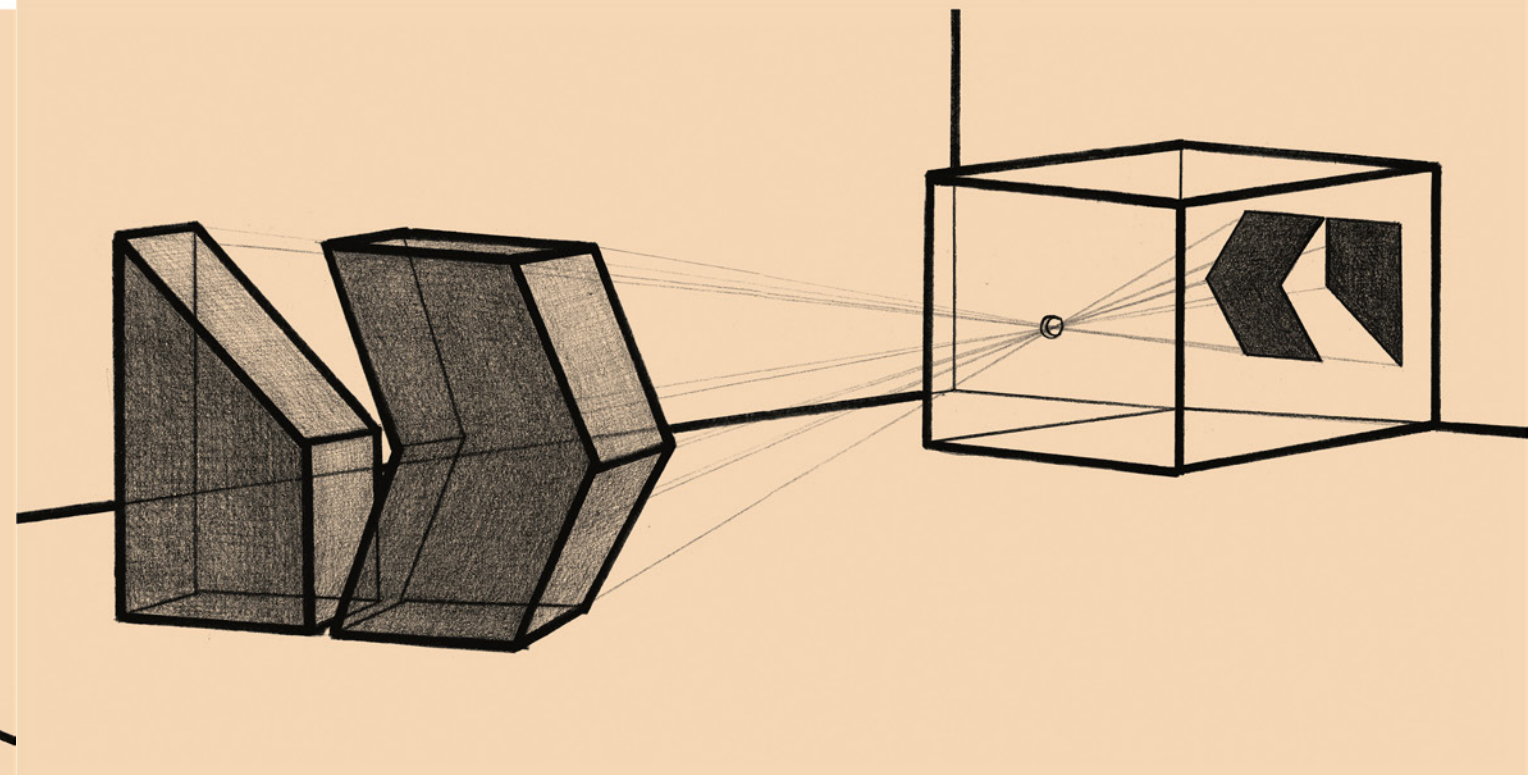


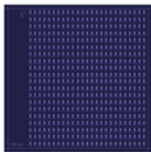
K.I.L.P.

- camera obscura installation
- the camera obscura is a dark room that has one wall punctured by a small hole
- light comes through the hole and projects an inverted image of the exterior scene against the opposite wall



Mihai Băgu

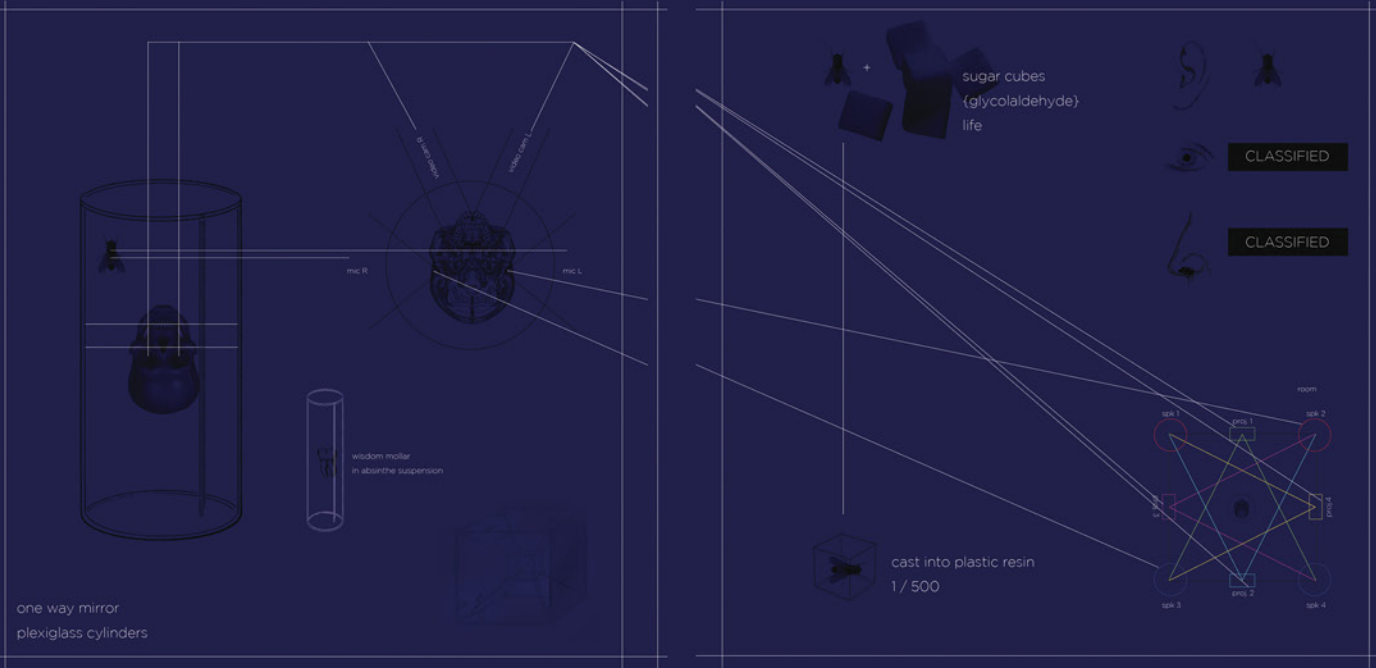
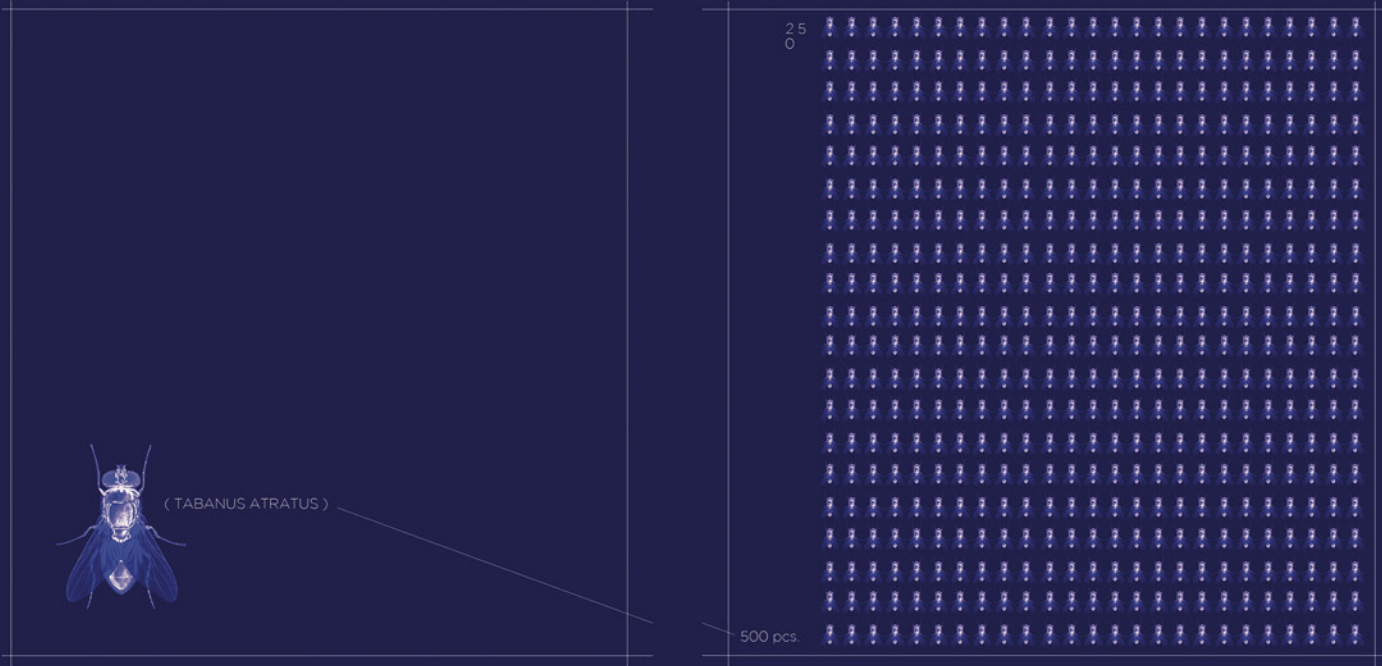




AUTOTESSERACTICDISSECTOR

gH {dsix}

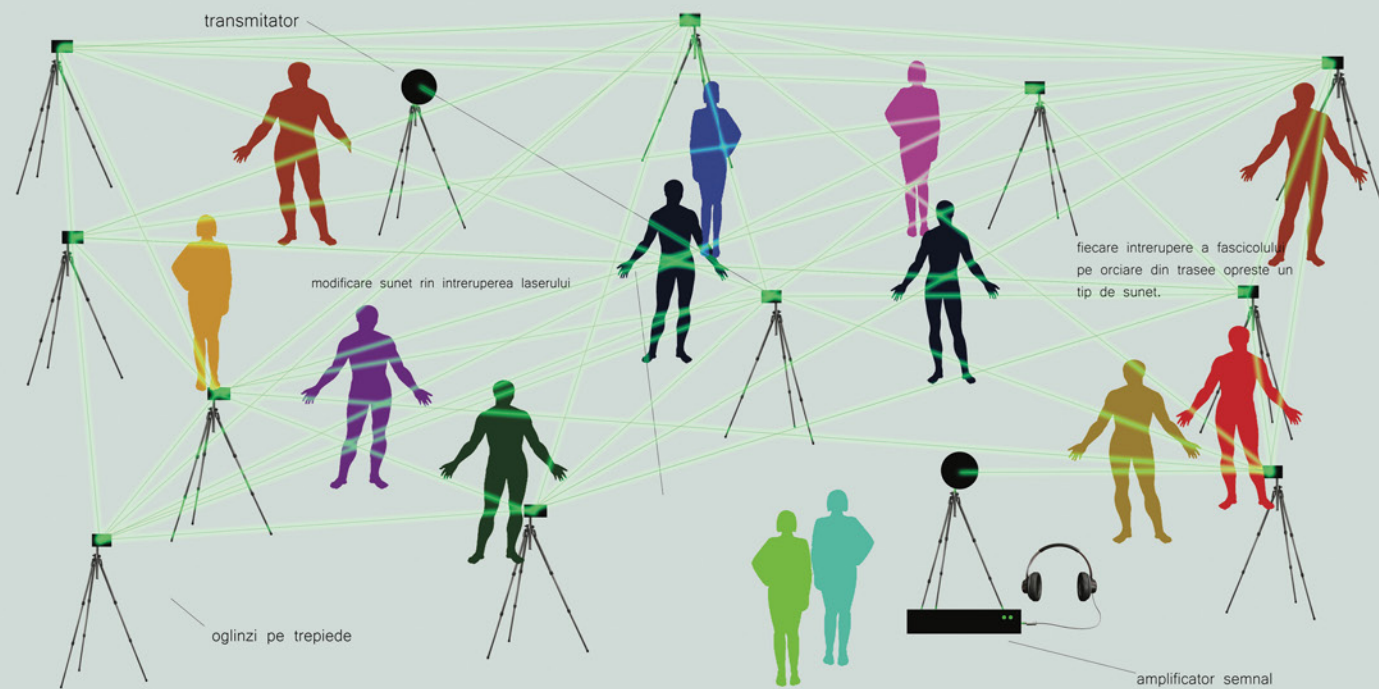






81C

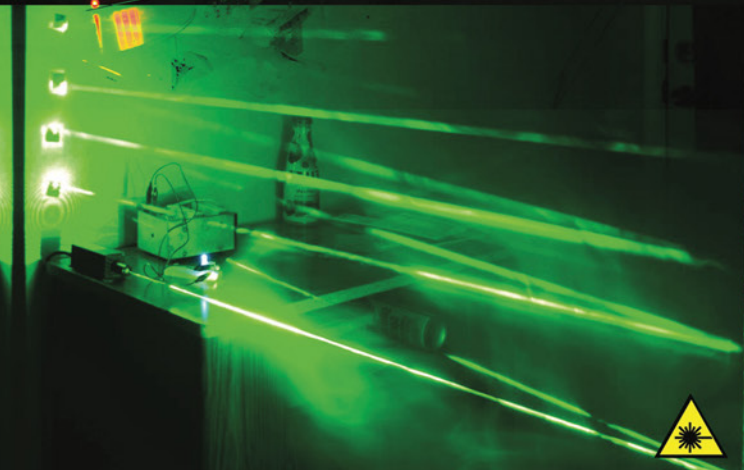
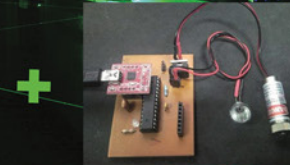
ivan tolan



81C

instalatie de lasere si difuzoare +
fizica quantica + electronica

componente folosite:



NU PRIVITI DIRECT in RAZA!!





CVADRIRETROPROIECTOR

radu cosma





DE CE O RANDUNICA NU (POATE) ADUCE PRIMAVARA

ileana selejan

De exemplu: *Cabaret de l'Enfer* o imagine (sur)prinsă de Eugène Atget în 1910 (Figura 3). Intrarea în cabaret, un prag, o cale de acces, cu adresa precisă: Boulevard de Clichy 53. Stilul degajat al lui Atget, desprins de realitățile cotidiene. Orașul la răsărit și apus, înainte de a fi populat, înainte de cădere, de ruină, de trecut. A privi, și a fi privit. Pentru privitor/utilizator, aparatul de fotografiat oferă un spațiu izolat, confortabil, ascuns. Iar dacă Sâmbătă 28 decembrie 1895 frații Lumière își prezentau invenția în subsolul de la Grand Café, Boulevard des Capucines 14, Atget ar fi trebuit să parcurgă aproximativ 1,7 km din străzile și bulevardele încă proaspete după reconstrucția lui Haussmann (Figura 4). I-ar fi luat aproximativ 21 de minute, cu o singură condiție: să fi ajuns cu 15 ani mai devreme. Poate Atget a fost unul din cei 35 de spectatori incremenți, ne-încredători.

Fantasmele lui Artaud. Revelația lui Breton.

Poate Joseph Nicéphore Niépce, răscolit de neîncredere, de fapt a distrus prima fotografie (Figura 5). Iar *heliograma*, orașul văzut prin fereastra studioului, acum imprimată pe placă metalică e doar o copie repetată, marturie imprecisă a unei tehnologii oculte care stărnește spiritele. Insa nu poate stăpâni.

3. Schaulust – deseori echivalat cu *scopofilie* sau *scoptofilie*, *voiarism*; după Freud, plăcerea de a privi și de fi privit. În limba germană are încă un sens: curiozitate. "Lust" de asemenea înseamnă *dorință*, *a dori*. Poartă conotații sexuale, obsesive, patologice.

Poate de aici nevoia de apropiere, de echivalare în spațiu fizic. A compensa imaginea abstractă cu iluzia prezenței. Dacă în Renaștere artiștii și artizanii au perfecționat tehnica perspectivei (Figura 6), artistul-tehnician al secolului 19/20, posesor al aparatului de captat imagini, caută claritate, acuitate. O altă formă mimetică de echivalare absolută a imediatului fizic. O altă configurare a proximității. Și totuși mistică din nou. Refuzul concomitent. Imposibilitatea identificării, căutarea (vezi a lui Atget și a Suprarealistilor) a realității imprecise, percepute în acele locuri neclare, în acele praguri. Gura iadului, omniprezentă în bisericile medievale, o prezență lipsită de candoare, limita lumii și a cunoașterii, căderea în instinct.



Figura 5

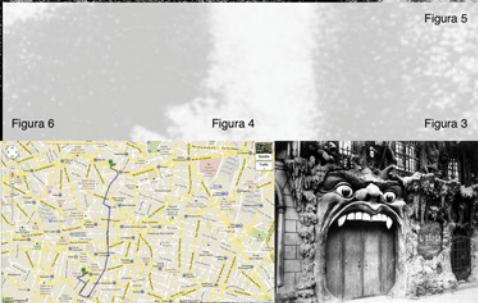


Figura 6

Figura 4

Figura 3

De ce o randunică nu (poate) aduce primăvara

Să presupunem că Toate aceste imagini corespund imaginarului colectiv – și că prin asociere liberă și logică imprecisă au dus la următoarele rețele interpretative și concluzii pseudo-științifice.

1. Suprarealiștii colecționau aparate de captare și redare a imaginilor de tipul Praxinoscopului sau Zootropului..

În 2003 conținutul apartamentului lui **André Breton** din Paris, 42 Rue Fontaine a fost scos la licitație. Printre documente, cărți, fotografii, obiecte: un glob clarvăzător (Figura 1). Previzibil?

L'oeil existe à l'état sauvage – spunea el.

Antonin Artaud scrie în *Sorcellerie et Cinéma* (1927)

Le cinéma est essentiellement révélateur de toute une vie occulte avec laquelle il nous met directement en relation. Mais cette vie occulte, il faut savoir la **deviner**. [...] Le cinéma brut, et pris tel qu'il est, dans l'abstrait, dégage un peu de cette atmosphère de transe éminemment favorable à certaines révélations.

Mistica incidentelor.

A devina, înseamna a ghici, a prezice, a proroci.

2. "Hansel începu a face firimituri în buzunar și din loc în loc se oprea să le presare pe jos." Ghid practic.

Să plecăm de la două premise istorice:

- Cum s-au pierdut Letriștii și mai apoi Situaționiștii prin Orașul Labirint (Figura 2)... Din *derivă* au generat hărțile și peisaje psihogeografice – au suprapus trasee instinctive, sau opuse lor.
- Parisul, spațiul devenit suprarealist tocmai prin posibilitatea acestor suprapuneri, încă din secolul 19. Iar situaționiștii nu au fost primii care s-au pierdut.



Figura 1



Figura 2

Stereoscopul, primul instrument 3D. Atât de simplu, rudimentar, preistoric în relație cu noile tehnologii media. O relicvă, prezentă în imaginarul colectiv încă dinaintea propriei invenții. Iar faptul că încă de la început printre cele mai populare imagini, erau cele pornografice nu face decât să demonstreze nevoia de înțepare a inefabilelor fantasme.

3. Peste 5000 de ani

Mai precis în 6939, se va descoperi o capsulă a timpului. Și pentru că una din cele câteva constante a universului imediat e uitarea, se va dezgropa un dispozitiv cinematografic cu instrucțiuni de construcție.

În 1939 la Târgul Mondial din New York, organizatorii expoziției au cerut firmei *Westinghouse Electric & Manufacturing Company* să contruiască prima capsulă. A doua a fost construită tot de aceeași firmă pentru același târg, găzduit tot de orașul New York, în 1965. Amândouă capsulele au fost îngropate la 15 metri, în parcul Flushing Meadows (Figura 7 și 8). Întregul parc conține alte câteva structuri, construcții și obiecte de atunci, reminescente al unui trecut megaloman în care participanții la târg veniți din toate colțurile (privilegiate ale) lumii își etalau bunurile, și mai ales invențiile, dar în același timp potențialul economic și tehnologic.

Odată cu descoperirea, scopul aparatului va fi precis.

4. Lumina

Fără scop. Mișcarea de rotație a universului adusă în cotidian. Absurdă, fictivă, irealizabilă, prinsă între mecanismele unui dispozitiv optic hipnotizant. *Rotorelief*-urile lui Marcel Duchamp, 1925-35 (Figura 9). La bază un principiu simplu, senzorial: un sistem de iluzii, pure, diagramatice. O soluție imprecisă construită totuși după indicații clare. Multiplele prototipuri urmau poate a fi inserate alături de restul operei lui în valiza de călătorie. Pentru ca până la urmă artistul-inginer își dezvoltă ideile pe parcurs, în proces, pe drum. De asemenea personalitatea artistului necesită nu doar spirit inovator ci și mercantil, și dorește nu în ultimul rând să colonizeze lumea.

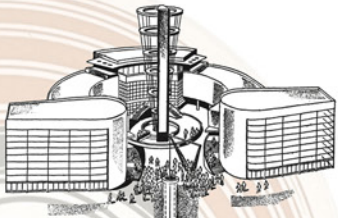
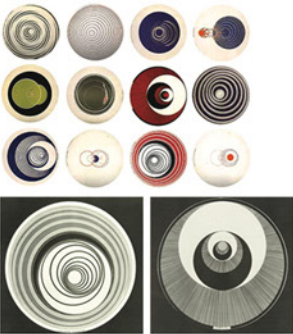


Figura 7

Figura 8



Figura 9



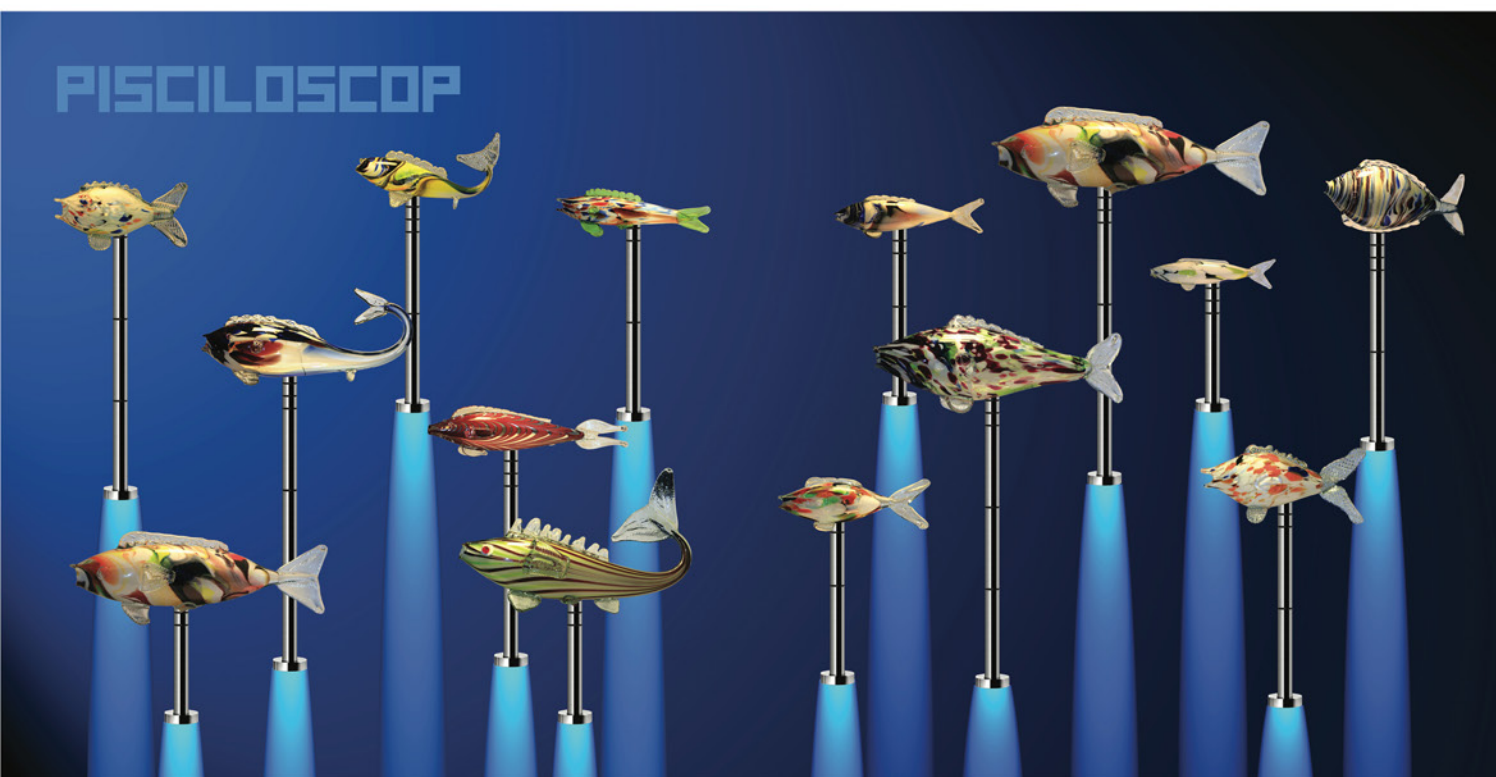


PISCILOSCOP

idia nănu



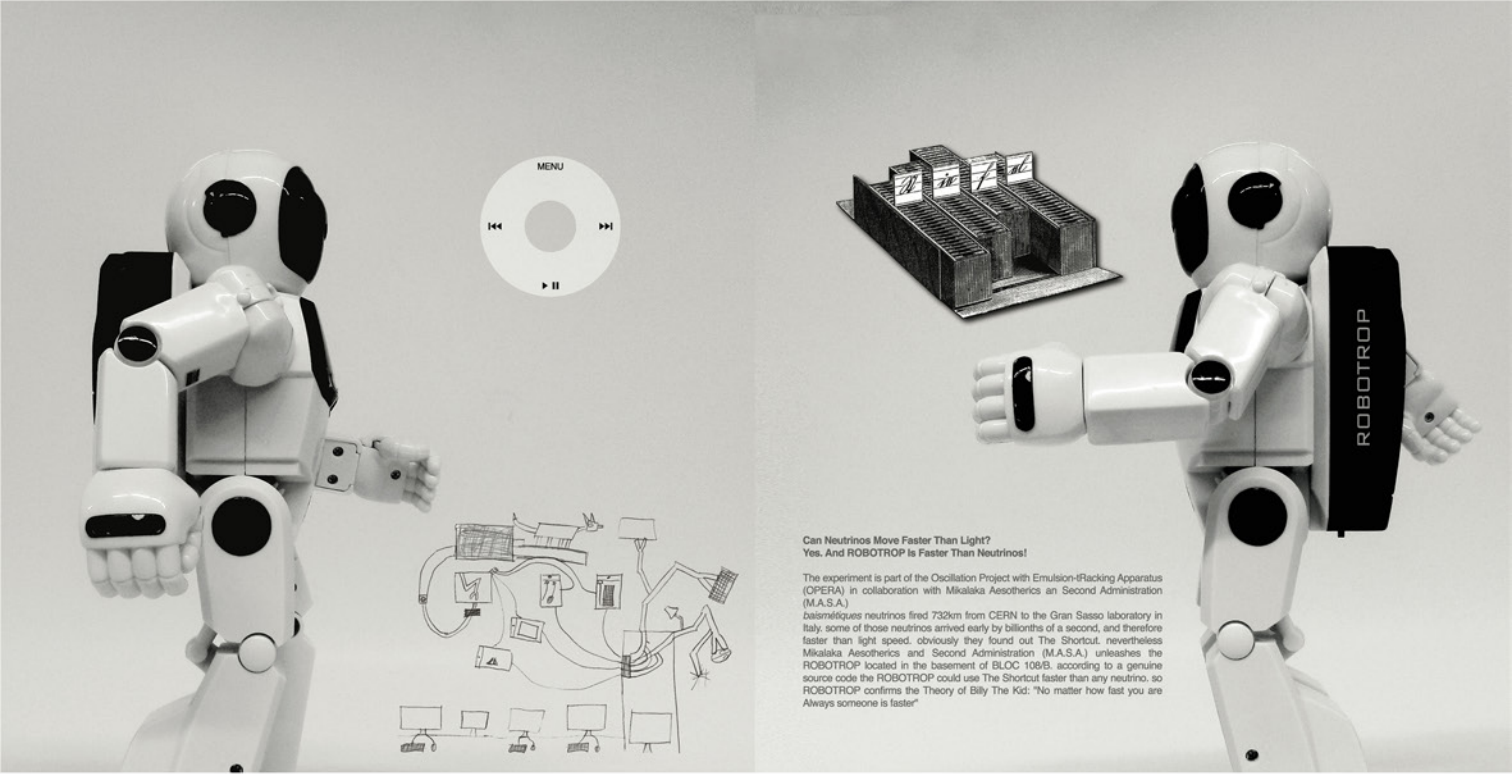
Pisciloscopul
populează
polemic
plenitudinea
pluilor
plastice
planetare,
pulsând
perplex,
plasmatic,
placentar.

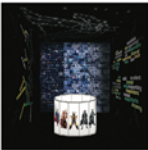




ROBOTROP

< R.A.R. >
roxana
alexandru
reVoltaire





ZODIAC CU SUPEREROI

sergiu sas



Stelele au ghidat destinele omenirii din cele mai vechi timpuri, încercări de a sistematiza cunoștințele dobândite prin observație directă a stelelor existând odată cu primele civilizații ale omenirii de pe tot cuprinsul globului. Sumerieni, egipteni, chinezi, azteci , cu totii deopotrivă au simțit dorința de a cunoaște ceea ce le rezerva viitorul. Din preocupările lor s-a născut astrologia și mai târziu zodiacele.

Zodiacele și semnele zodiacale au cunoscut diverse forme în funcție de cultura și timpul istoric. În ziua de astăzi, în accepțiune vestită, zodiacele sunt constituite din douăsprezece semne care împart în mod egal cerul aparent pe care îl formează mișcarea Soarelui pe cer pe parcursul unui an. Un semn zodiacal conferă celui care s-a născut sub influența lui, o sumă de caracteristici care împreună cu predispoziția genetică, trasează coordonatele (mai mult sau mai puțin) implacabile în limitele cărora un individ își manifestă efemera existență.

Vechimea considerabilă a semnelor zodiacale le face poate mai puțin comprehensibile pentru mintea omului contemporan, aflată zilnic sub asediul unei cantități de informație care se propagă în diverse forme: bity, fotonii, unde acustice etc. De aceea am considerat că semnele zodiacale pot fi înlocuite cu succes de simboluri din cultura pop care ni s-au gravat în conștiință mai întâi pe retina, apoi pe scoarta cerebrală, ajungând în cele din urmă în subconștient și influențându-ne astfel viața mundană

Intocmai ca și semnele zodiacale. Pop-simbolurile alese pentru acest proiect vin din lumea magică a benzilor desenate, unde personaje cu diverse puteri și însușiri iesite din comun înfăptuiesc adevărate acte de magie nu doar în limitele cadrelor statice care definesc unitatea de măsură a comicului, ci și asupra psihicului uman, reconfigurând sinapsele astfel încât imaginația capătă noi valențe și dimensiuni.

Asadar cele douăsprezece semne zodiacale sunt douăsprezece (super)eroi de bandă desenate care vin din mai multe locații ale globului cu tradiție în această artă cum ar fi SUA, Franța sau Japonia. Pentru a exemplifica acest proiect și detaliile lui în paginile următoare, am ales un personaj legendar: Batman.



Cilindru/prisma cu 12 laturi care se poate roti în orice direcție.

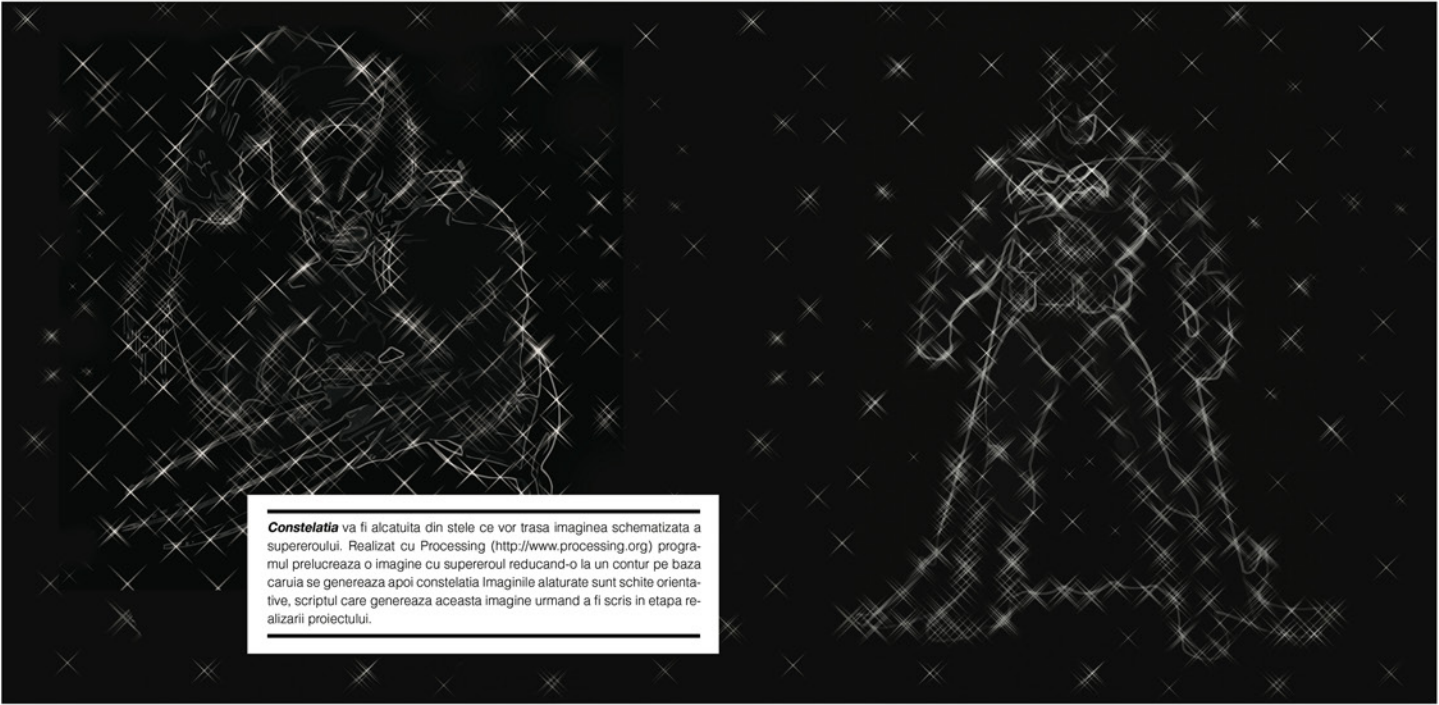
Latura din plexiglas pe care se proiectează imaginea unui erou de bandă desenate.



După rotirea corpului, acesta se va opri cu una dintre laturi în dreptul persoanei. Un senzor sau un webcam va determina în fața cărui erou se află persoana, informația fiind preluată de un calculator care în acest moment va activa programele software responsabile cu realizarea imaginilor ce vor fi proiectate.

O descriere succintă a proiectului:

1. O cameră în mijlocul căreia se află un corp sub forma unei prisme verticale cu 12 laturi din plexiglas. Pe fiecare latură se află proiectată din interior o imagine care alternează succesiv între Batman/ Bruce Wayne.
2. O persoană are posibilitatea de a învârti această prismă. În momentul în care mișcarea încetează, hazardul alege un personaj care devine semnul lui zodiacal.
3. În acest moment pe fiecare perete al încăperii are loc câte o proiectie:
 - constelația lui Batman (pe tavan)
 - simbolul zodiacal - portretul lui Batman format din pixeli – în loc de pixeli se folosesc thumbnailuri rezultate în urma căutării pe Google Images a cuvântului Batman
 - rezultatul unui analizor lexical care în urma căutării prin site-uri și bloguri a cuvântului Batman, analizează propozițiile în care acest cuvânt apare și proiectează pe un perete adjectivale din acele propoziții, realizând în acest fel o caracterizare a persoanei aflată sub influența acestui simbol zodiacal
 - rezultatul unui alt analizor lexical al cărui scop este determinarea caracteristicilor persoanelor din anturajul super-eroului, pentru a realiza în acest fel compatibilitățile pentru respectivul semn zodiacal.





INGINERIA INVERSA A GERONTO-TEHNOLOGIILOR AVANSATE

stefan tiron

Probabil ca exista ceva profund revoltator in idea ca tehnologia, noul poate fi imbinat cu epuizarea si moartea celulara, cu decrepitudinea organica, cu viul care abia se mai divizeaza. Am putea discuta mult despre tehnologiile celulare si culturile celulare vesnice care produc o alta prelungire si succesiune a generatiilor de celule si care in ultimii 50 de ani au ajuns sa redefineasca nemurirea situata inafara corpurilor sursa (vezi Hannah Landecker).

In cultura noastra corpuri noi trebuie sa coexiste cu tehnologii noi, dar nu este deloc asa. Cu cat tehnologiile avanseaza, cu atat corpurile vor imbatrani mai mult.

De aceea consider ca interfata dintre batranete si tehnologie este una ridata si inteleg ridul aici nu ca pe o pierdere a elasticitatii ci mai curand ca pe un castig de suprafata, o marire a suprafetei de contact dintre oameni avansati in varsta si tehnologii avansate. Nimeni nu iese neatins din aceasta imbratisare, nici macar gandirea transumanista. Masina nu mai poateaza fiinta umana ajutand-o pur si simplu sa se autodepaseasca ca o bomba care acumuleaza megatonne mortale, ci mai curand invata sa ii respecte fragilitatile si nevoile imediate. Toate promisiunile noilor tehnologii de la retele sociale pana la multi-tasking zilnic sunt adaptate unor necesitati legate de varsta avansata chiar daca ele au concepute in genere de tineri pentru tineri. Ganditi-va numai ce problema poate deveni izolarea prin imobilizarea fizica treptata, singuratatea datorata disparitiei prietenilor si rudelor apropiate sau dificultatea indeplinirii celor mai de baza functii vitale.

Marea dezamagire transumanista cred ca survine atunci cand vom realiza ca limitele umanului nu sunt limitele varstei, iar dezumanizarea survine atunci cand tehnologia nu mai este pe masura imbatranirii. Asta ar putea insemna ca limitele de varsta vor trebui sa fie corelate in final cu limitele mecanismelor care furnizeaza asistenta, hrana si supravegherea constanta. Daca viata persista atunci masinile vor trebui sa asiste cu grija si atentie.

Varsta record indica nu numai un succes uman ci mai ales un succes datorat unei asistente tehnologice si postumane de intretinere. Alfel viata insasi o sa para ca nu mai este adaptata recordurilor de varsta. Tehnologiile varstei inaintate ajung literalmente cumva sa impinga, sa traga si sa intinda corpul uman obligand carcasa umana atacata de artrita, senilizare si anchilozare sa mentina ritmul cu lumea consumerista din jur.

Roujin Z 001 este un proiect fictiv de pat biomedical ambulant hipersofisticat inspirat dintr-o animatie japoneza omonima. Cred ca acest pat nu contine pur si simplu numai functii de hranire/divertisment/socializare, ci incorporeaza la nivel de hardware intim anumite valori, ideologii, si tehnologii de modelare a sinelui. Dincolo de executie si proiectare, asta ar trebui sa ne intereseze acum, pentru ca ar fi timpul sa incepem sa facem o inginerie inversa care sa permita decuplarea acestor ideologii sudate si stantate pe placa de baza a patului hipertehnologizat. La conferinta de presa din acest anime (animatie japoneza), Roujin Z 001 isi capteaza pacientul intr-o inolestare sufocanta, ca un cosciug updatat, un mobilier ambulant, unde corpul uman neputincios ramane fixat si curatat, spalat, hranit, dezmiardat si exersat, fara sa paraseasca niciodata confortul camerei de azil. Acest pat robotic pare defapt un fel de mobile suit parazitar, un fel de transformfer malefic, dar asta pentru ca este visul celor care pot sa se miste oricum, al celor care nu sunt obligati sa stea la orizontala. De la Gigantor si pana la Neon Genesis Evangelion, copii si tinerii au manevrat roboti uriasi, nimeni nu a prevazut insa existenta unor soferi si piloti batrani sau nu a anticipat adaptarea robotilor la corpuri imbatranite.

Sfarsitul verticalitatii coincide cu o noua orizontala redusa la comatoza mai ales din cauza ca este bombardata continuu cu muzica, stiri, jocuri, arta&creativitate. Activitatea febrila a lumii din jur este pur si simplu programata si aglomerata intr-o singura masina. Din pat poti vinde si cumpara actiuni la bursa. Practic patul este un fel de promisiune de autonomizare a individului

activ actual, al omului multilateral care face gimnastica si speculeaza la bursele internationala la distanta, ca un satelitit umanoid GPS in orbita circumterestra.

Materialul promotional atasat promite o ingrijire individualizata care anticepeaza aproape orice nevoie si dificultate, eliminand discomfortul rudelor si al pacientilor afectati de aceasta munca neplacuta, impunand prin aceasta si o noua unitate biomedicala intre om si masina.

Supriza este ca noul computer din noua generatie este atat de performant inca da gres, adica odata reprogramat si desecurizat, devine o inteligenta artificiala gata sa se lupte cu armata si politia pentru a-l duce pe batranul pacient la malul marii. Ca si intr-un *Zbor deasupra unui cuib de cuci*, pacientii aproape ca trebuie sa fie eliberati din institutie. Aceasta lipsa care necesita reintroducere si reprograme, aceasta omisiune din softul de baza initial este chiar fiinta draga: sotia. Brusc inginerii guvernamentali sunt obligati din exterior sa admita includerea ei, o fata umana familiara care nu exclude insa functii de ingrijire si protectie. Pacientul este un barbat batran plin de amintiri si atasamente. Remarcam ca reproducerea sotiei, a fiintei dragi este si ea destul de rudimentara dar cu atat mai eficienta. Sintetizarea'sotiei'nu se bazeaza decat pe o fotografie ingalbenita de timp, pe mormaielile batranului si pe o simulare de voce care imita vag alintaturile si gingasiile din trecut.

Daca la inceput batranul viruseaza calculatoarele in cautare de familiaritate si ingrijire umana, fuziunea protectiva dintre batran si masina intervine numai atunci cand o gasca de hackeri octagenari incep sa-i simuleze sotia decedata. Sotia apare ca un meta-ingrijitor, un inger tehnopazitor care ajunge sa salveze pana si pe asistentele sociale devotate (sexy) ale batranului. Aceasta constiinta artificiala are o determinare totala si o grija materna tipica unei sotii devotate (nu numai japoneze) dar care aproape nu mai conteaza ca se bazeaza pe un model feminin intretinut artificial. Nu

trebuie sa ne indoim nici o clipa ca este intotdeauna vorba si de o sotia ideala protectoare a monogamiei si cuplurilor batrane care devine intre timp, din 50 incoace devine un fel de dead media intrat in hall of fame. Ca si boomer-ii feminini (androizii din animatia Parasite Dolls si Bubblegum Crisis) sau a replicantii, acestea sotie revine printre cei vii ca o instanta terorista care atrage interventia fortelor de ordine, a serviciilor speciale si a unor masuri de securitate deosebit de dure. Ea zambeste constant ca un Buddha benefic, din poze cat si din amintiri, dar in pofida domesticitatii si scopului ei civil ajunge sa se confrunte cu roboti military tentaculari scapati cu adevarat de sub control.

Aceasta inteligenta artificiala domestica este vindictiva si razbunatoare atunci cand nu este recunoscuta, respectata si numita, cand nu este programata de la bun inceput in meniul de optiuni principale. Odata stearsa din lista de avatare, de vocaloizi si prieteni virtuali, ea devine un aliat al serviciilor de sanatate si un opponent formidabil in calea autoritatilor guvernamentale si a intereselor complexului militar-medical. Daca la inceput Roujin Z 001 are la baza Pentagonul (cum dezvaluie cinic inginerul sef) ajunge pana la urma sa magnetizeze un fel de industrie eminamente casnica, sa inglobeze oala minune si baia fierbinte la picioare nu tancul si obuzul.

Lincuri utile:

http://www.youtube.com/watch?v=eJBN19IGPc8

http://riduri.blogspot.com/v

http://en.wikipedia.org/wiki/Hannah_Landecker

INGINERIA INVERSA A GERONTO-TEHNOLOGIILOR AVANSATE

sau de ce complexul militar-medical nu o sa te ingrijeasca la batranete

Textul acesta are la baza trei puncte d plectare. Unul este workshop-ul RID si vizita facuta in cadrul proiectului varsta a 4a la un camin de batrani, filmul de animatie japoneza Roujin Z din 1991 si praxinoscopul ca tema propusa de kinema_ikon.

Devine din ce in ce mai clar ca viitorul nu poate fi eroic si neo-barbar, desfasurat pe fundalul unei planete desertificate si pustiite cu orase ruinate si populate de mutanti crunti si bande de violatori in serie. Nimeni nu ne-a pregatit pentru un viitor zbarcit.

Cumva simtim acum pe pielea noastra tradarea unor vremuri incetinite si senile, a unui viitor care refuza finaluri post-nucleare dramatice si catastrofiste, de primitivizare intensa sau de reconstructie heirupista a civilizatiei. Dar asta se intampla numai pentru ca am exagerat complet populandu-l cu figuri mitice vanjoase si batutucite. Viitorul postapocaliptic a devenit demult un teren colonizat de fantezii sexiste si filozofii reactinare care situeaza totul in termeni de amazoane tiranice si abuzive vs virilitate renascuta a unor barbati canonizati pe post de eroi civilizatori. Contemporaneitatea pare ca nu ofera destule ocazii de show-off si cocoseala, de aceea viitorul cinematic postnuclear si reagan-ist a devenit arena unui wrestling permanent. Un vast ring unde poate in sfarsit sa infloareasca discriminarea pe toate planurile si unde masina de razboi se simte constransa de un prezent inca nu destul de criminal, de distrugator si nimicitor. Viitorul subnutrit si submilitarizat nu este unul total demilitarizat, pentru ca avem de-a face cu eroi care deseori ajung sa invinga doar atunci

cand fac apel la o tehnologie 'superioara' din trecut - un robot, o arma nemaivazuta uitata, o tehnica de lupta de care nimeni nu mai isi aduce aminte sau orice ti-ar putea asigura suprematia tehnologico-militara intr-o lume devastata.

Parca nu este de ajuns militarismul prezentului, nu este destul sa stim ca bugetele cele mai mari sunt acordate inarmarii sau cat de multe inventii sunt derivate din prototipuri cu aplicatii militare. Viitorul de dupa bomba este la randul lui repopulat de armate in zdrente, cu figuri autoritare si demagogice, generalisimi si lorzi ai razboiului, soldati universali, cyborgi mercenari, eliminatori, omega politisti nemilosii si brute criminale. De la buzdugan si pana la roboti uriasi, nu holocaustul ecologic, nici macar bombardamentul nuclear nu sunt momentul final de distrugere dupa care urmeaza pacea si linistea. Toate astea sunt mai curand un fel de pregatire necesara, un fel de lupta de incalzire care pregateste terenul de vis pentru paintballeri, ego shooteri si fani mortal combat. Doar si numai pentru ei planeta pamant este transformata intr-un poligon gigantic. Mare grija insa, pentru ca acesta este un viitor iesit din capul celor care traiesc deja intr-un prezent si intr-un viitor posibil in care media de viata creste, speranta de viata atinge recorduri, si unde riscurile scazute si catastrofele amanate au ajuns sa dezamageasca. Ce te faci daca sfarsitului nu mai vine? Sigur ca cea mai mare parte din populatie nu se va bucura neingradit de toate aceste lucruri, dar o semnificativa parte, mai ales cea care ne-a furnizat scenariile postapocaliptice de mai sus, o sa traiasca din ce in ce mai mult, si o sa imbatraneasca din ce in ce mai mult.

Care ar fi atunci normalitatea unei apocalipse care nu este o apocalipsa in sensul catastrofist clasic. Ea ar putea foarte bine, asa cum o sa sugereaza si proiectul RID, sa fie o lume in care imbatranesti din ce in ce mai mult si in care batranetea nu mai este la ea acasa. Batranetea nu mai este nicaieri, in corpuri, pe ecrane, nicaieri. O lume cu reclame, filme, festivalae, expozitii, locuri trendy si hot care se adreseaza numai tinerilor

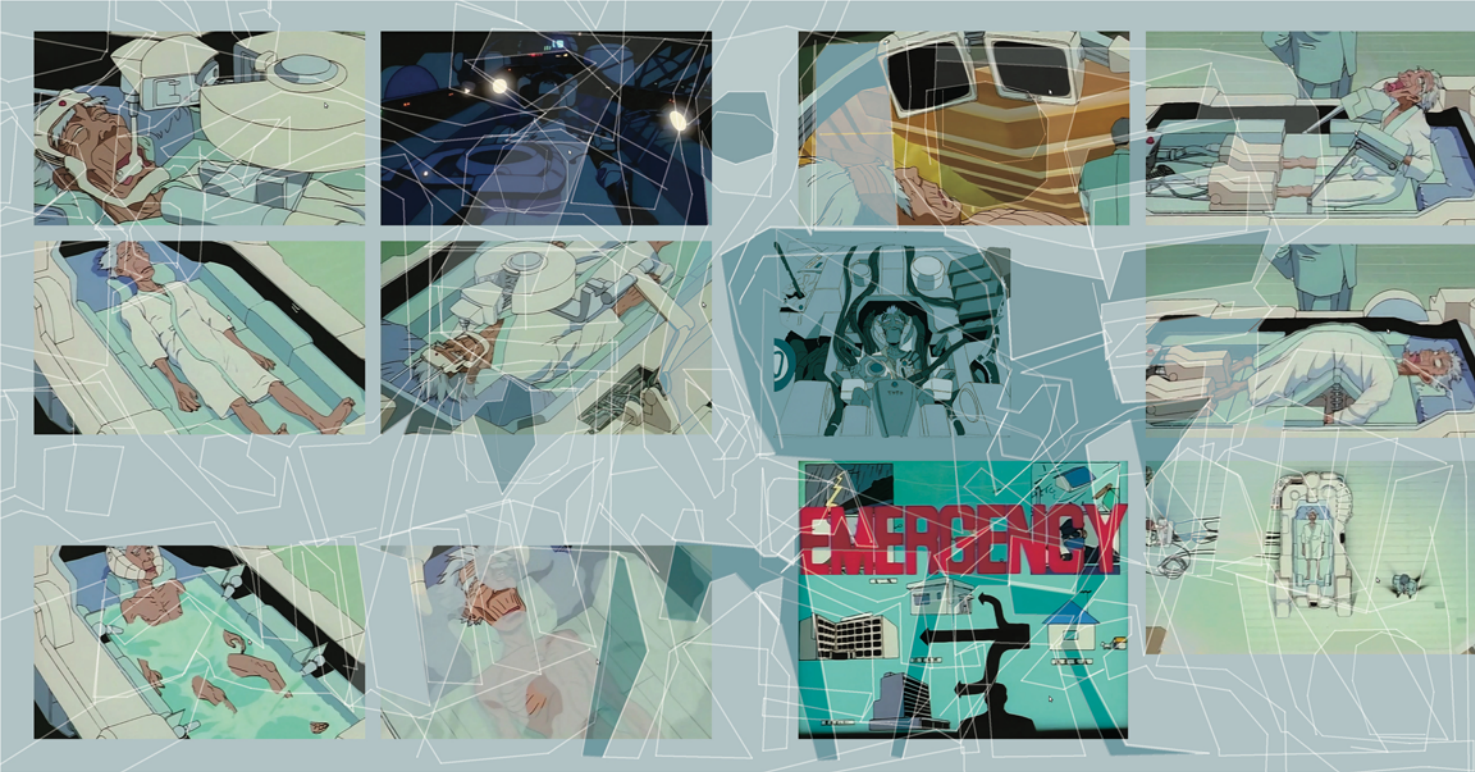
care nici ei nu pot fi niciodata destul de tineri. Varsta inaintata a coincide si poate chiar a fost indusa de un anume cult al tineretii si intineririi totale. Daca urmarim aproape toata productia de imagini din reviste, ziare, tv, internet – e compusa aproape 90% numai din fete tinere, juvenile, adolescente, prepubere si lolizitate. Ma refer acum mai ales la imaginile dorite, iubite, dezirabile, imaginile care vand. Unde sunt restul? Restul sunt retusate, modificate, intinerite cu forta sau complet eliminate. Chiar si cei tineri nu mai pot face astazi fata standardelor de intinerire obligatorii impuse de cultura din jur care e intotdeauna *mai tanara decat ai putea tu sa fi vreodata*. Nu numai ca batranii trebuie sa arate tineri si neatinsi de varsta, dar si ca tanar nu poti fi destul de tanar, de fraged, de proaspăt. Rolul vitezei, al pericolului, al riscului sport domina sectiunile culturale si mediatice cele mai vizibile din jur ca un reflex al intineririi programate. Ca sa intelegem cat de mult remodeleaza tineretea asta idealizata totul in jur trebuie sa vedem si ce personificari globale intalnim la fiecare pas. Economia de piata si globalizarea sunt caracterizate de un spirit&corp vesnic tanar, au alura unui tanar/tanere intreprinzatoare. Un manager iute, agil, cu susuri si josuri, ultra-rapid, cineva care nu vrea sa isi ia pauza, sa stea sa se odihneasca, sa isi traga sufletul, sa se pensioneze vreodata. E asa sau nu?

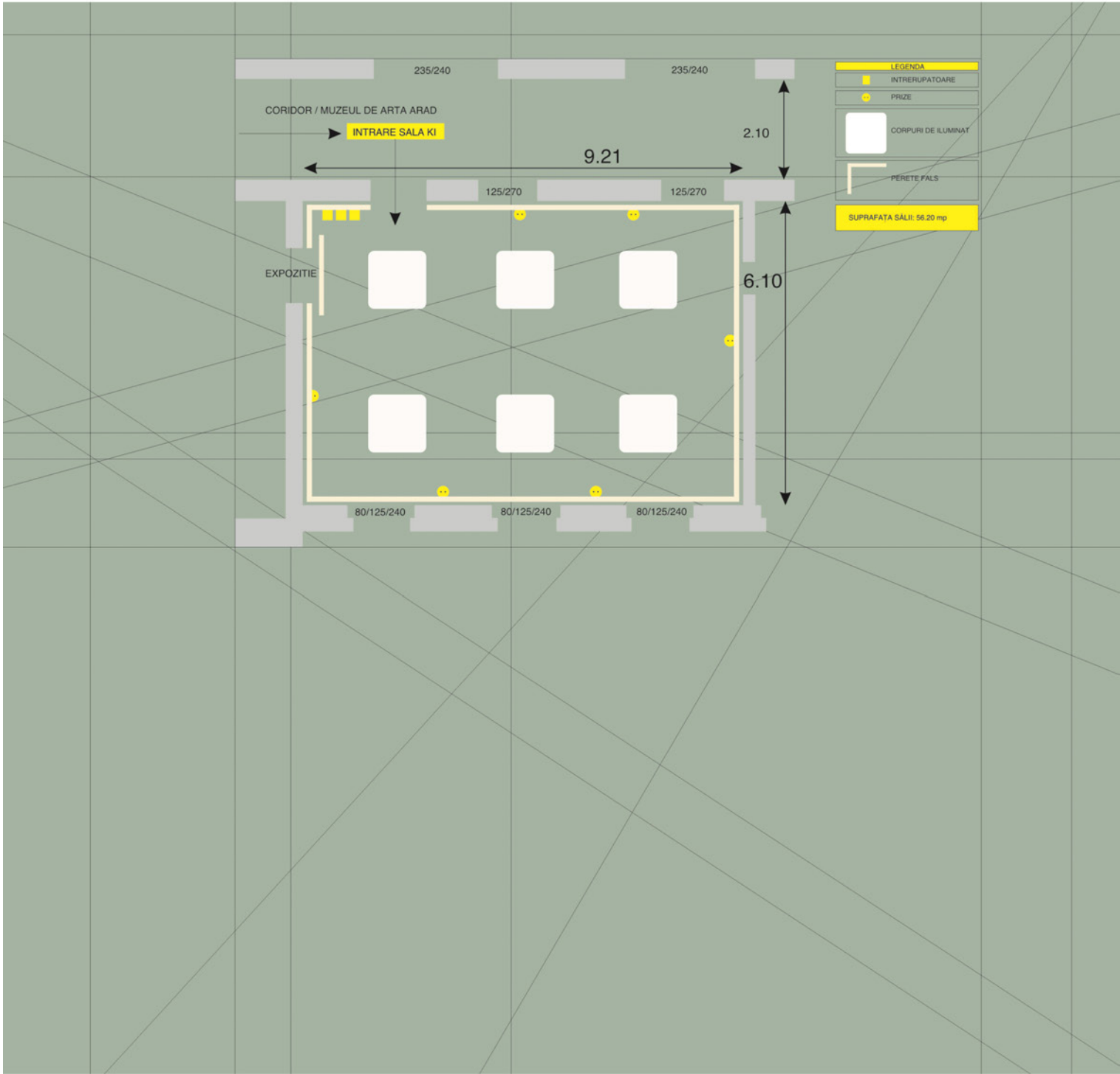
Si aici este cazul sa identificam si regandim existenta primilor ciborgi si a primelor inteligente artificiale, s primelor fiinte umane care convietuiesc cu implanturi electronice. Nu niste fiinte sintetice, puternice, ba chiar nimicitoare ci mai curand niste finite dupa chipul si asemanarea batranilor si batranelor de astazi. In loc de Rutger Hauer ar trebui sa ne imaginam un batran monitorizat telemetric, dotat cu implanturi si aparate care si asista si invioreaza, tinandu-l fie alert fie odihnit, cuplat sau decuplat. Tot asa o sa fie nevoie de masini familiarizate cu toate aspectele si dilemele etice ale eutanasiiei.

De aceea este foarte important sa intelegem de ce primii ciborgi vii din jurul nostru sunt defapt niste batrani sau batrane dotate cu aparate auditive. Nu terminatori virili supradotati trimisi intr-o lume ostila, ci batrani si batrane la capatul unei vietii noi si extinse. Protezarea auditiva a normalizat urechea portabila, un aparat care colecteaza informatii auditive din spate si din fata. Multi batrani deja traiesc cu implanturi si proteze din ce din ce mai diverse si utile. Laringofonul si vocea sintetica produsa de el este vocea robotica per se, nu este doar o reminiscenta sefeista. Si este foarte imporianat pentru noi ca aceasta este o voce de robot ragusita si foarte veridica care face si mai palpabila viata din spate vocii.

Este de aceea foarte important sa regandim viitorul si prezentul in functie de niste masini sau roboti probatrani, pro-varsta-a-patra oricat de defetist ar suna la prima mana. E nevoie de geronto-tehnologii de varf si de o geronto-tehnologizare a culturii cat si de o multiplicare a variantelor de futurism din jur care in mod sigur vor influenta si vor contura batranetea tehnostiintifica. Stiui ca nu e deloc usor sa ne gandim la toate masinile viitorului ca proteze pentru asistarea unor populatii imbatranite si semi-imobilizate la pat. Stiui nimic din toate astea nu suna epic si vindicativ. Nu aparam planeta in fata nici unui invadator, nu ne luptam cu mutanti, pur si simplu ne gandim la ce se va intampla cu noi toti si toate. O sa ziceti ca robotii au ceva mai bun de facut decat sa stea ca niste asistenti sociali docili si

Acestea sunt nu numai fiinte ale viitorului ci fiinte care vor trebui imaginate de catre noi batranii si batranele secolului 21. Singura certitudine a acestui viitor este ca vom fi mai batrani si mai multi atunci. Batranetea nu trebuie carantinata, nu trebuie retusata sau alungata. Ea trebuie sa fie recunoscuta ca o batranete augmentata care face primii pasi subrezi dar clar transumanisti.





INTERMEDIA
the magazine of
kinema ikon

vol. 2 (collection)
2006-2011

•

catalogue
editor: kinema ikon
concept, design: reVoltaire
photo credits: kinema ikon
print: Radu Cosma
cover: gH, Bogdanator, reVoltaire

•

© authors & editor, 2025_ all right reserved

•

kinema ikon
kinema.ikon@gmail.com
kinema-ikon.net

•



kinema ikon: INTERMEDIA—vol. 2 (2006-2011)