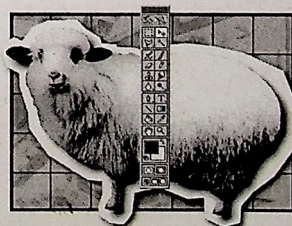
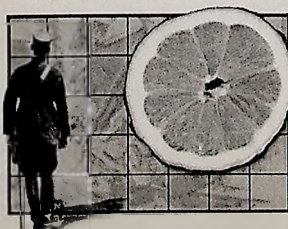
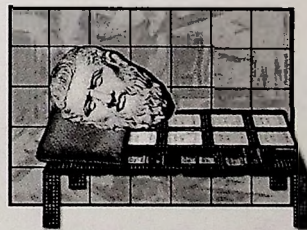
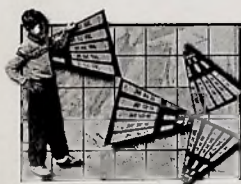
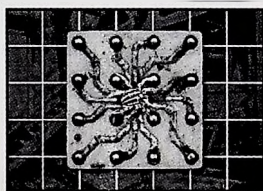
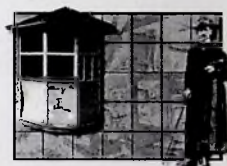
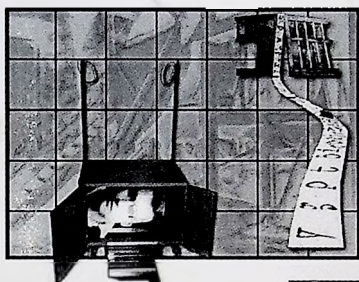
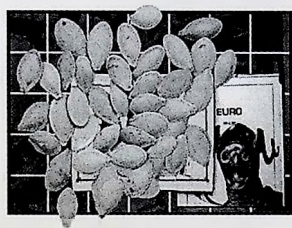


INTERMEDIA

12/97





à**quoi****bon****multilingva?**

nach 1995 the atelier Kinema Ikon a commencé produCere exPerimentalente

hypermedia Works (multimédia interactif) on cdrom. the first 2 sind de group -

Opera Prima & Commedia del Multimedia, in fact, electronikq editions of

intermedia magazine & zur Zeit on travaille at author's artistikq productions

nous avons constaté with stupeare que romanian artists kein interesse haben pour

new digital technologies, c'est pourquoi we focused das system des relations to

groups & institutions from west ainsi one can motivieren the porte parole du KI

intermedia magazine, has to be multilingva in EcuBabel.

după 1995 atelierul Kinema Ikon a

Început să producă experimental

lucrări hypermedia (multimedia

interactiv) pe suport cdrom. primele

două sint de grup, Opera Prima &

Commedia del Multimedia, de fapt,

ediții electronice ale revistei

intermedia, iar în continuare se

lucrează la producții artistice de

autor. am constatat cu stupeare că

tinerii artiști români nu manifestă

aproape nici un interes pentru noile

tehnologii digitale, motiv pentru care

ne-am orientat sistemul de relații

spre grupuri și instituții din occident.

În acest sens este normal ca

purtătoarea de cuvânt scris a

grupului - revista intermedia să fie

redactată multilingv & în EcuBabel.

EDITORIAL staff:

george sabău
calin man
calius grozav
peter hügel
judit angel
romulus bucur
liliana trandabur
roxana chereches

INTERMEDIA

is the magazine of the
atelier Kinema Ikon
editors: museum arad & KI
design: calin man
print: TRINOM srl
200 copies

adress:

museum arad
Kinema Ikon
piata enescu 1
2900 arad romania
tel: 057/281847;
fax: 057/280114
e-mail: calius@kinema.sorostm.ro.

s o m m a i r e / i n h a l t / c o n t e n t s

georgesabău: hold-up delabanquedes images	2
calinman: cantinadream	8
peterhügel: majakowsky	12
lilianatrandabur: lapataphysique	16
caliindan: . . .	20
caliusgrozav: e-mail	22
andreeabencsik: wordforward	26
mitzikapture: lafusillade	28
romulusbucur: cintecei	32
juditangel: wishbones	36
depozit: millennium/austria	38
ultimapaaglină	40

LE HOLD-UP DE LA BANQUE D'IMAGES

georgesabau

Des énoncés théoriques in nuce / in progress

IN PROGRESS, parce que le développement des technologies digitales se déroule en un rythme bouleversant, ce qui fait impossible d'attester une théorie générale; nous traversons l'étape des **théories particulières**, par des textes publiés dans des catalogues, des revues, des anthologies, des théories qui, évidemment, sont sujet à des corrections et ajouts annuels. IN NUCE, parce que les textes que je publie dans «Intermedia» sont des nucléés en cours de développement.

Entre un vocabulaire théorique excessivement spécialisé et un autre, massivement transféré des théories classiques, c'est une combinaison dans une perspective interdisciplinaire qui est la plus fertile.

À de nouveaux moyens de création, à des nouvelles formes artistiques et à une nouvelle compétence de réception, un **nouveau type de discours/langage théorique** s'impose.

L'instauration de l'empire digital a produit un violent changement de paradigme, une vraie 'catastrophe' théorique, dans le sens de "changement radicale de tout un système" (René Thom). Il ont été et il sont affectés toutes les domaines de la civilisation et de la culture, mais personnellement je suis intéressé aux effets des nouvelles technologies sur le mode de production des images.

Sous cet aspect, en regardant de la direction des pixels vers les ombres de la cave, je constate que la plus courte "histoire" de la représentation iconique peut être exposée par trois couples de six termes: Imitation/Création Enregistrement/Transmission Digitalisation / Génération

Un modèle exemplaire —————> la typologie des lits platoniques:

- 1. Le lit comme Idée —————> la Banque d'images du mental
- 2. Le lit du menuisier —————> la Banque d'images du réel
- 3. Le lit du peintre —————> la Banque d'images artistiques
- 4. Le lit analogique —————> la Banque d'images enregistrées
- 5. Le lit digital —————> la Banque d'images digitales/par transfert
- 6. Le lit virtuel —————> la Banque d'images synthétiques/par génération



Pour illustrer la thème de l'image artistique comme imitation du second degré, Platon recourt à l'exemple des

TROIS TYPES DE LIT (la République 397 b)

Le premier c'est le lit appartenant à la nature des choses, ou l'idée de lit; puis, le lit fabriqué par le menuisier et, enfin, le pauvre peintre copie le plus fidèlement/eikastike le lit du menuisier imitation de l'imitation... Au cas où le peintre invente de son imagination un lit, il résulte un simulacre/phantastike, de plus en plus loin de la vérité contenue dans l'Idée.

Dans ce texte, on retient la distinction platonicienne entre le "fait", l'"imité" et le "simulé" dans le monde du visible, un monde constituée par toutes les choses naturelles et "leurs images sous forme d'ombres et de reflétions", ainsi que des artefacts produits par les humains, plus "ceux qui sont peints et sculptés, comme toutes les autres choses du même type" (le Sophiste 239 d).

Toutefois, la création reste l'apanage exclusif de la divinité et du monde de l'intelligible par les idées, des concepts et des entités mathématiques. Quand même, Platon fait une concession, en admettant que quelquefois (?) "La peinture peut représenter quelquefois des essences idéales" (la République 501 b), une appréciation qui me jette, au-dessus des millénaires dans les bras de l'art conceptuel, défini comme "l'art - en - tant - qu'idée" et d'ici dans l'algorithme des lits virtuels...



**Modèle n° six —> le lit virtuel
ou à quoi rêvent les jeunes pixels sur le lit platonique**

Une question problématique: le monde platonicien de l'intelligible peut-il être mis en relation d'équivalence avec le monde de l'intelligence artificielle de l'ordinateur?

On ne peut, en aucun cas, parler d'équivalence, mais de ressemblance, si.

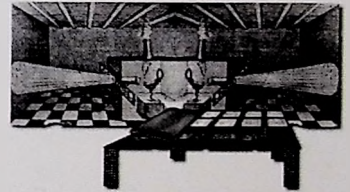
La première s'exprime par des entités idéales, des émanations de l'intelligence divine, comprises comme des **préfigurations abstraites de la réalité matérielle**.

Le deuxième fonctionne par des opérations conceptuelles et mathématiques générés par un dispositif cybernétique, ayant à la base un algorithme programmé par l'intelligence humaine; un modèle abstrait que je comprends comme la **préfiguration d'une réalité virtuelle**- des images synthétiques, immatérielles.

J'ajoute ici que le syntagme de réalité immatérielle est valide aussi pour les technologies de l'enregistrement/transmission film, vidéo, TV, mais laquelle REproduit un référent réel, quand le processus digital par lequel la réalité est simulée n'a de liaison avec aucun référent, ayant, en échange, la capacité d'AUTOreproduction des images synthétiques. Dans cette situation, il semble que l'acte de création/poiesis, au sens de transformation du réel par l'imaginaire est exclu. En fait, il ne s'agit d'une exclusion, mais seulement d'une remise dans un nouveau système de rapports. La relation classique réel - imaginaire est remplacée par la double relation réel —> **simulation du réel**, respectivement imaginaire —> **simulation de l'imaginaire**.

Sous cet aspect, ce qui m'intéresse, c'est exclusivement le potentiel artistique du système virtuel, mais jusqu'à présent (1998), je n'entrevois pas de capacités esthétiques que dans le champ du spectaculaire du type panorama théâtre cinéma, ce qui présuppose le recours au syntagme théorique de **fiction virtuelle**. Pour le moment, il fonctionne justement pour l'**usage individuel**, parce que l'utilisateur fait le rôle d'actant unique dans le réseau d'un discours fictif, et la démarche interactive se produit seulement entre les senseurs d'un corps humain et le dispositif de génération des images ordinateur, casques, gants, habit etc.

Après 1891, les films d'Edison, des fictions naïves, tournées dans les studios Black Maria, pouvaient être visionnées seulement au mode **individuel**, par une loupe à viser du pupitre d'un appareil nommé kinoscope. Le grand coup des frères Lumière consistait d'une nouvelle offre de réception: le visionnement collectif.



Je suis convaincu que le temps du "grand coup" virtuel viendra, quand on passera de l'usage individuel, égoïste et narcissique, au système multi-usager. Cela présuppose qu'un futur logiciel (?) de réalité virtuelle va "brancher en série" plusieurs usagers/actants, "entrés" dans le même chronotope virtuel, "en jouant" d'après un scénario programmé, mais ayant assez de possibilités d'intervention interactive. Une sorte de happening digital, aux schémas narratives potentiels, où toute action, y compris des scènes piquantes, pourra être improvisée. En tout cas, une déficience commune au lit idéal et au lit virtuel consiste en cela que, dans les deux cas, on ne peut faire l'amour que platoniquement. Ni même le célèbre logiciel Alpha World multi-user domains ne me convainc pas du contraire... Toutefois, je reste confiant au futur lointain.

J'ajoute ici que la réalité virtuelle n'a rien affaire avec la mise en scène d'un faux cyberspace dans le films S. F., où une remarque de Paul Valéry sur le traitement de l'onyrique au cinéma semble très pertinente: "tous les attributs du rêve en film sont vêtus dans la précision du réel."

À la fin de ce modèle, je me déclare déconcerté par le syntagme 'réalité virtuelle', une véritable contradiction en termes, presq'un oxymorone. La formulation adéquate serait **réalité simulée**, ce qui mènerait à un meilleur rapport taxonomique vis-à-vis de la réalité matérielle, la réalité immatérielle et la réalité psychique. Mais les cartes (théoriques) ont été jouées...

Modèle n° deux —→ le lit du menuisier

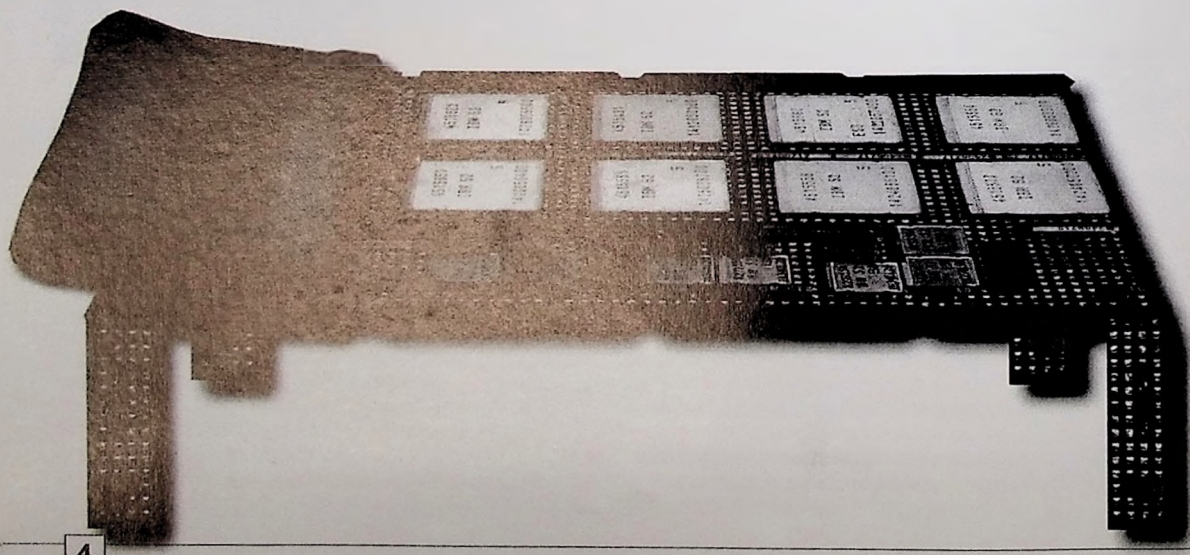
Selon une statistique de l'UNESCO, il y a plus de 20 millions d'**artefacts**, des objets artificielles confectionnés le long de l'histoire de l'humanité, du javelot au préservatif et du tambour à l'ordinateur. On se souvient, certes, les "quelques hommes qui portent divers objets au-dessus d'un mur" (la *République*, 515a), mais dans aucun dialogue de Platon on n'a mis en discussion le thème des artefacts comme oeuvres d'art en soi; sous cet aspect je propose la **paraphrase** d'un passage du dixième Livre.

Que dirais-tu, Glaucos, si un artiste mettait un lit dans une place publique, en déclarant à haute voix: j'ai choisi et décidé que ce lit est une oeuvre d'art...

Je dirais, mon cher Socrates, que notre bonhomme n'est pas dans l'intégrité de ses facultés mentales, ou, autrement dit, qu'il est un duchampfos.

Et voilà qu'après approximativement deux millénaires et demie (1913), Duchamp expose une roue de vélo sur un piédestal, en déclarant qu'"un objet peut être levé par choix au rang d'oeuvre d'art" ready-made. Mais ce n'est qu'au début des années soixante que le lit du menuisier, la ligne de Duchamp, a gagné du terrain, par l'extension d'expositions des objets, installations, ambiances, performances et autres de la même sorte, ultérieurement dénommés des moyens alternatifs, secondés par des affirmations théoriques tranchantes, comme: "la sélection a remplacé l'exécution" ou "après des siècles de peinture illusionniste des objets, l'artiste choisit et manipule les choses dans toute leur nudité matérielle" etc.

L'effet vraiment radical, consécutif à l'élévation de l'artéfact sur le piédestal de l'art consiste en la mutation du régime de la représentation, ou, autrement dit, **le réel n'est plus représenté par l'image, mais par sa réité concrète.**





Modèle n° trois —→ le lit du peintre

Je parcours brièvement ce modèle parce que le lit représenté par le peintre symbolise l'histoire de l'art en son entier, des dessins rupestres à l'éclectisme du modernisme tard de nos jours.

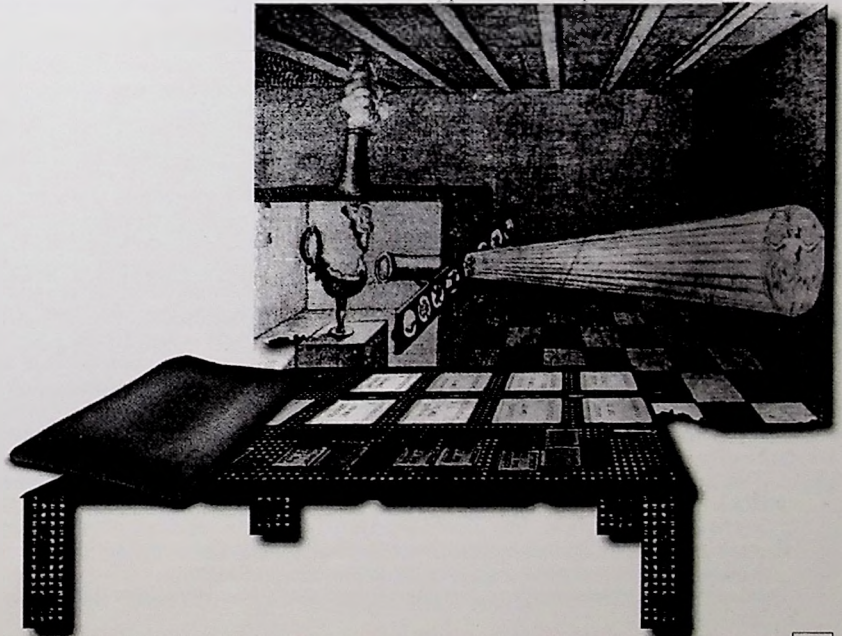
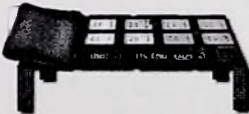
Les nombreux textes de référence sur ce thème, aussi riche que complexe, m'obligent à une réticence respectueuse; c'est comme si j'écrivais une histoire de l'art dans l'espace d'une page, ce qui serait pénible.

Modèle n° quatre —→ le lit analogique

Simultanément avec "À table" (Niépce 1826) de nouveaux instruments "producteurs" d'images font leur entrée dans le champ de l'art: les dispositifs d'enregistrement mécanique - optique - chimique de la réalité matérielle la photographie et le cinéma, suivies plus tard par les enregistrements électroniques la vidéographie et la télévision.

Le mot d'ordre est REproduction, et les images sont considérés **analogiques**, en se distinguant fondamentalement des traditionnels images résultés de la transfiguration subjective et des futures images synthétiques, auto-produites par la machine informatique.

L'histoire des dispositifs d'enregistrement/reproduction et transmission est trop connue pour que j'insiste. Une modalité résumative de présenter cette évolution consiste à centrer l'intérêt sur les **supports d'énonciation** pellicule, bande magnétique et, plus récemment, le CD. Pour tous ces supports, l'**écran** est le dénominateur commun, comme support de la réception.



LE HOLD-UP DE LA BANQUE D'IMAGES

george|sabàu

Modèle n° cinq —→ le lit digital —→ transfert/conversion —→ analogique/digital

Je ne cache pas le fait que j'ai construit le schéma des six modèles de la banque d'images seulement comme prétexte/contexte taxonomique, afin de relever la capacité de création artistique des images digitales.

J'insiste avec impertinence sur la **distinction radicale** entre les deux modalités de produire des images du système informatique: par **génération** et par **transfert**.

Dans le premier cas, on produit, ou, plus exactement, reproduit, des **images de synthèse**, basées sur un algorithme programmé sans aucune connexion à un référent réel antérieur (voir modèle n° six). Ce monde nouvellement créé est attesté sous la dénomination de **réalité virtuelle**, en coexistant parallèlement aux "mondes" de la réalité matérielle et immatérielle.

Au deuxième cas, nous avons affaire à un processus de digitisation des images analogiques existants. Autrement dit, par la capacité de "traduction" de l'interface on achève le transfert de l'analogique en **images digitales**, l'analogique pouvant être représenté par des photos, des films cinématographiques, des bandes vidéo, des travaux artistiques, des textes écrits, des enregistrements sonores etc. La dénomination consacrée est celle de **hypérmédia** - multimédia interactif.

Mais le transfert/la conversion en images digitales peut aussi être réalisé **directement, par le scanning des objets**.

J'écris ce texte dans les conditions suivantes: devant moi, à une petite distance, il y a une table de travail chargée "des nouvelles technologies", manipulées obstinément par mes jeunes collègues d'atelier; je vérifie le texte en train de s'écrire avec l'effet produit sur l'écran de l'ordinateur... Depuis quelques semaines, calin man expérimente le scanning direct des objets en trois dimensions, pour un travail hypérmédia de groupe: une clé, un canif, une loupe, des ciseaux, du cristal, de la ouate, un oeuf peint en rouge, une cotelette crue, une poêle, un chou-fleur où es-tu, Arcimboldo... et d'autres objets appartenant à tous les règnes.

On dit que "l'information digitale ne copie pas, elle codifie", ce qui est vrai de la perspective de la mutation radicale du régime de la représentation, mais l'effet visible sur l'écran de l'ordinateur est perçu comme mimesis iconique, d'"un réalisme imitatif insensé"- eikastike, dépassant en "ressemblance" la peinture illusionniste de l'époque de l'Académie. Toutefois, un oiseau égaré dans l'atelier s'en prendra au raisin dans le scanner, pas à celui de l'écran du moniteur; voilà une différence de réception spécifique, comparable au cas du célèbre tableau de Zeuxis dans son concours avec Parrhasios...

J'admets que mon euphorie quant au potentiel créatif du transfert direct, objet image digitale peut être tempérée par des arguments provenant de l'évolution des nouvelles technologies de communication. C'est ainsi que chaque photo peut être scannée et puis travaillée par voie digitale en trois dimensions, transformée ou modulée du point de vue chromatique, pour ne rien dire sur les possibilités offertes par le travail sur les données du disque d'un appareil photo digital. En ce qui concerne la reproduction du mouvement, nous sommes témoins d'un processus d'intégration du système digital dans la technique vidéo: Digital Video Disc, Digital Video Camera etc.

Il est évident que le transfert de l'analogique en images digitales constitue un immense champ de possibilités pour un siècle d'expérience artistique!

D'ici découlent trois niveaux d'intervention qui peuvent conduire vers la réalisation d'un travail Hypérmédia:

1. LE TRANSFERT

- a des objets par conversion directe
- b des images analogiques statiques; des photos
- c des images analogiques cinématiques; des bandes vidéo, des transmissions

2. LE TRAVAIL digital des images transférées

3. LA COMBINAISON des images travaillées dans une structure discursive.



Le TRANSFERT (1) est effectué des fonds de la Banque Mondiale d'Images, qui, comme toute banque respectable, dispose de "comptes" - des choses naturelles appartenant aux trois règnes; y compris le corps humain, des objets artificiels - artéfacts, oeuvres d'art des archives publiques, travaux artistiques des archives personnelles, des enregistrements sur différents supports audiovisuels des comptes antérieurs, l'enregistrement des événements - situations - actions, soit comme documents, soit mises en scène, soit des textes écrits, ou des enregistrements sonores etc.

george sabäu



Remarquons deux cas spéciaux, qui correspondent au Lit représenté par le peintre: les oeuvres d'art des **archives publiques** et les travaux artistiques des **archives personnelles**.

Au premier cas, nous avons affaire à un compte ouvert aux Archives Publiques Universelles, d'où l'on peut obtenir des bénéfices à intérêt réduit, mais comportant une dette morale très élevée envers l'oeuvre d'un auteur consacré.

Au deuxième cas, il s'agit d'un compte personnel ouvert à tous ses propres travaux achevés antérieurement, auquel on peut recourir sans aucune dette morale et avec un intérêt très élevé, ce qui équivalait à l'originalité de l'oeuvre.

Dans les deux situations, le terme de **recyclé** - de plus en plus utilisé dans la pratique et la théorie des médias, représente un mode de production artistique qui s'encadre pertinemment dans la principale caractéristique du modernisme tard de nos jours, notamment l'éclectisme. En ce sens, la méthode du recyclage est un sorte de para-mimesis/para-poiesis, compris comme **paraphrase à**: l'artiste du médium électronique ne recourt plus à un référent réel, mais à un référent du deuxième degré, une autre oeuvre d'art.

Le recyclage d'une oeuvre personnelle ne génère pas de problèmes déontologiques, surtout quand l'auteur se propose l'achèvement d'un projet in progress.

En échange, le recyclage des oeuvres consacrées - des peintures originales, des reproductions, des textes écrits, des compositions musicales etc., a donné lieu aux conflits d'interprétation.

Ainsi, les uns considèrent les oeuvres des archives publiques comme simple "matière première" auxquels se permettent de faire subir des actions de bricolage sans aucun scrupule en **détournant** le sens de l'original.

D'autres, plus raisonnables, s'efforcent à légitimer le terme de "compilation", en lui attribuant une bénéfique fonction de "**recupération**".

Je propose une troisième attitude, notamment celle de **paraphrase à**, situation où le concept d'auteur reste valide, pas comme celui d'une oeuvre originale, mais d'une métacritique générée par des thèmes ou de motifs rélevantes appartenant aux oeuvres des auteurs consacrés.

En ce qui concerne le TRAVAIL (2) digital des images transférés, restent à mentionner quelques apports plus ou moins spécifiques: des modifications de formes, des modulations de la palette chromatique, de l'animation, du morphing, des fractals; souvent on mentionne "l'effet d'incrustation" d'une figure au dessus d'un fonds en pleine métamorphose; enfin, l'opération que je nomme agglutination, prise de la psychopathologie de la perception, constant de l'union, en une nouvelle image, des fragments iconiques, appartenant à des objets ou des êtres comme dans la définition cartésienne de la chimère.

Achever un travail Hypérmédia veut dire la COMBINAISON (3) dans une structure discursive des images obtenue à la suite du travail digital.

Si la substance de l'expression du discours est la **fiction**, alors la forme d'expression qui s'impose est celle appelée par la narratologie "non-linear story", la seule qui offre à l'usager la possibilité d'une démarche sélective. Si le discours est **non-fictif**, alors la formule "multi-linearity" est préférable, ce qui offre aux utilisateurs la possibilité d'un démarche sélectif.

Dans les deux modes de combinaison, le recours au HYPertext markup language, un système digital spécifique, qui assure la conversion réciproque des textes, des sons et des images dans un nouveau type de discours, l'Hypérmédia, est fondamental.

Enfin, soit "original", soit "paraphrase à", un ouvrage Hypérmédia achevé peut être offert au public utilisateur de deux façons: par le système OFF-LINE, au domicile, dans un atelier de groupe, dans des galeries spécialisées et expositions media, y compris dans la formule des installations multimédia interactives; par le système ON LINE, Net, Web etc., que j'entends comme un médium de télécommunication interactive, mais en aucun cas comme un médium ayant des capacités de création, comme on essaye d'accréditer WebArt, NetArt etc. Soyons sérieux.

D'ailleurs, par le **médium télématique** sont mises en réseau d'inter-communication une multitude de modes d'expression sur divers supports d'énonciation qui peuvent être transférés dans le compte ouvert de la Banque Mondiale d'Images Immatérielles.

Les références bibliographiques se retrouvent dans des catalogues d'exposition, dans des numéros spéciaux des publications d'art, dans des anthologies, dans quelques ouvrages d'auteur et, plus récemment, dans des bulletins transmis par e-mail ou dans des pages Web/Net.



(trad.: R. B.)

Cantina Dream

calin man



în sertarul din dulapul din apartamentul șapte la etajul unui bloc din cartierul micălaca, latră cîinii, paște vaca, se găsește un disket cu arhiva reVoltaire care un mister: mesio Toropală ave un little dog. un jur mesio Toropală uaz traing tu learn dă pur litt dog comon le șien protect dă oiz. bat dă pur little dog ete tun intelectuel pur lui se lunet ar mor important ke det bladii oiz. vazînd că nu e de glumit cu un cîine care tocmai își aniversa a LXXXIV-a zi de naștere, mesio Toropală l-a rugat pe fiul seu Anghemacht Frei să aive grijă de oiz. zis și făcut. ieșitul pe mirifica pajște îi convenea de minune tînărului nostru. decît să stea să învețe formule matematice adu zoom del finii, era preferabil să viseze chiar în mijlocul naturii la nemurirea gastronomiei. bet com un pentr, Anghemacht Frei avea & el, de la Engr un violon la care cînta aici, printre flori mirifice, unde și-a imaginat prima rețetă: cartofi din ungaria - am, cașcaval din olanda - am, șuncă de praga - am, unt din germania - am, pastă din italia - am, prezlii din pîine de pecica - am, am să gătesc o porție de cartofi franțuzești. se pun la fiert cinci cartofi cu tot cu coaja lor. după fierbere se curăță cartofii, și se taie ronale, care dacă nu se zdobesc e bine, dacă nu, nu și se așază cu mare grijă un strat în tava în care se află deja unt. peste cartofi se presară sosul din pastă, șunca de praga, cașcavalul răzălit și se presară prezlii. se mai pune un rînd de cartofi, sos, cașcaval, prezlii și se dă la cuptor, respectiv, dubă, cam o oră. caufînd piperul în bufet, Anghemacht Frei a găsit doar genitivul cacaoei, moment în care a luat istorica hotărîre de a deschide un stabiliment care să ofere rafinaților o mîncare caldă.

calin man



la cîteva zile de la momentul vorbirii, în centrul oraşului, lumea bună era adunată ciorchine, pregătită să asiste la dezvelirea firmei Cantina Dream. aceasta se afla într-o clădire secesion, încadrată de un Fast-Food și de un McDonald's. atît Anghemacht Frei cît și domnul McDonald știau de existența unei legi care obligă la plăkutz bilingv, mai mult chiar, au ținut cont și de proiectul de lege privind protejarea limbii române. conform celor de mai sus, sub Cantina Dream, trecătorul grăbit sau nu, are libertatea de citire: Visul Cantinii/A Kantine/Alma/Der Traum der Kantine; alături: al lui McDonald/McDonaldé; Repede Măncare/Gyors Etel/Schnellessen, iar pentru protecție, chiar și acest text va fi transcris în Jurnalul Intim de Bucătărie, la o dată ulterioară, în limba română. meniul vernisajului a fost bogat: tzuika by turtz, two times rotated, perishoare /se trec prin răzătoare legumele: carote, tzelină, păstărnak, 1/2 gulye, o ceapă, petrinjey, se taie mărunt ceva varză dulce & un ardei grăsuț, frunze. se răstoarnă în apa clocotindă & se prepară după metoda consacrată perishoarele care vor fi & ele răsturnate în oală. e preferabil ca perishoarele să aibe aceeași mărime, care poate fi obținută cu ajutorul unei lingurițe. după o oră & 30 de minute se adaugă o criglă de borș und die fantastische gallina blanca./

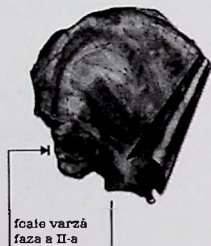


Cantina Dream

calin man



ghid practic de împachetare a sarmalelor

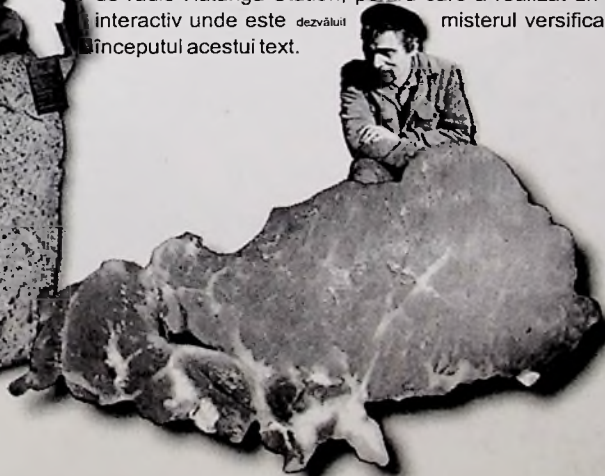


vazînd c a nu e de glumit, Anghemacht Frei a ajuns la concluzia c a mica sa afacere trebuie dezvoltat . dup a o întelegere rapid  cu Asocia ia Pate Afon De Transmisie  n Eter A Muzicii De Pr nz, a ob tinut dreptul de a de ine postul de radio Katanga Station. cea mai ascultat  emisiune r m ne Dic ionarul Mitologic, iar povestea lui Parfeu  n Infern  nc a mai suscit  discu ii aprinse: Parfeu, fiul lui Rozenkrantz  i al Muzei Conopida, era un c nt re   i un buc tar ne ntrecut. el fusese ini iat de muze  n arta cucinei iar zeul Apollo  i d ruise lira sa. c ntecul lui Parfeu era at t de frumos  nc t clinea pietrele din loc,  mbl nzea fiarele s lbatice. a participat la expedi ia argonau ilor, preg tind serviciuri  i mur turi. c nd s-a iscat o furtun  pe mare, a g tit o sup  at t de gustoas ,  nc t  nghi ind-o, valurile s-au domolit. cel mai cunoscut episod legat de numele s u este cel al dragostei pentru so ia sa, Paradice. neconsolat de moartea ei, Parfeu s-ar fi dus  n Infern s-o readuc  pe p m nt. mi ca i de c ntecul s u divin  i de  tiin a combin rii condimentelor, subp m ntenii s-au  nduplecat  i au consim it s-o redea pe Paradice vie ii, cu o singur  condi ie: pe tot drumul care ducea prin ve nicele plaiuri ale v n toarei, Parfeu urmat de Paradice, nu avea voie s  se  ntoarce  i s-o priveasc . cei doi au pornit la drum dar de la o vreme  n sufletul lui Parfeu s-a cuib rit o  ndoial : dac  cea care  l urmeaz  nu e Paradice? prad   ndoielii, el s-a  ntors s-o priveasc . Paradice s-a destr mat ca o umbr . nem ngi at, Parfeu a tr it tot restul vie ii  ndurerat. a fost ucis, spune legenda, de c tre femeile trace pentru c a refuzat s  le  mp rta easc  modul de preparare al r ntashului.  i a a, p n   n ziua de azi, femeile trace amestec  bine cafeaua cu fri ca, numind r ntash ceea ce istoria consemneaz  a fi de fapt, parfeu de cafea.



calin man

pentru fideli vizitatori ai Cantinei Dream, dreptul la informație este sfânt. În scurt timp, Katanga Station a devenit atât de popular încît nu era anunț de mică publicitate care să treacă neobservat. cel mai cunoscut moment din istoria locală a fost acela în urma căruia Anghemacht Frei s-a angajat ospătar la propria-i firmă: kemare - Cantina Dream caută persoane cu vorbirea clară, să se exprime fără dificultăți. talia trebuie să fie potrivită, picioarele drepte, vederea, gustul & mirosul să funcționeze perfect. ținuta să exprime eleganță, prestață, robustețe. să poată asigura un climat de destindere și respect reciproc. deghizat în Dan Ospătaru, Anghemacht Frei s-a prezentat la selecție. după un concurs foarte greu a obținut rîvnitul post iar cînd a venit momentul adevărului și a mărturisit cine este el de fapt, de vreme ce angajarea fusese făcută, s-a văzut nevoit să lucreze în propria-i subordine. asta nu l-a împiedecat să publice lucrarea Livre de bookate, un best-seller, în care sînt dezvăluite următoarele taine: împachetarea sarmalelor, timpul de prăjire al faschirtului, cantitatea de boia din paprikash, mărimea gulioarei la tzuschpaizul de quel, coeficientul de elasticitate al păturii pentru plăcinta cu ludaie, numărul de aur al găluștelor în supă de pui, cît de rece trebuie să fie prepararea sosului la rece, cum poate fi înlăturat dampful de miel din miel, la cîți dpi trebuie scanată karmanadla. de asemenea este transcrisă, e drept, cifrat, rețeta de rezistență a Cantinei Dream: feliorele de mușkiuletz se bat ușor cu pumnul, se rumenesc în unt, rumenirea ca atare provoacă cea mai plăcută aromă care nu poate fi comparată cu nimic din ceea ce există la ora actuală pe pămînt, se completează cu felii de ardei, se presară puțină făină și cu zeamă de la ciorbă se prepară un sos scurt condimentat cu pudră de coriandru. se servește de exemplu cu garnitură de legume. este de la sine înțeles că Anghemacht Frei a devenit specialistul gurmand al arhivei reVoltaire's Cotton Candy Cabaret și starul postului de radio Katanga Station, pentru care a realizat un cdrom interactiv unde este dezvăluit misterul versificat de la începutul acestui text.



MAYJA

a.D.1145



Summ, summ, summ!

Bienchen, summ herum!

Ei, wir tun dir nichts zuleide,

flieg nur raus in Wald und Heide!

* * *

Such in Blumen, such in Blümchen

dir ein Tröpfchen, dir ein Krümchen!

* * *

Kehre heim mit reicher Habe,

bau uns manche volle Wabe!

nicht detachierbar * not detachable * non detachable * nedetasabil

KOBCKИИ

M a n s c h e t t e n -

a.D.1945

u n d B r i l l e n t r ä g e r ,



e r b o s t e ,

verkrochen sich auswärts,

zu Fürsten und Kavalieren.

Glückliche R e i s e !

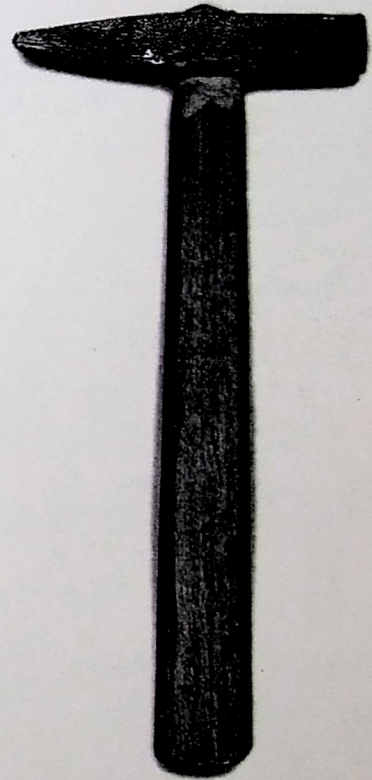
Wir lehren, zum Troste,

jede K ö c h i n ,



die K u n s t ,

den Staat zu regieren.



W.W. Majakowski, *Wladimir Iljitsch Lenin*, 1925 (dt. von H. Huppert, 1940)

nicht detachierbar * not detachable * non detachable * nedetasabil

MAVIA KOWSKI®

peter hügel



summ, summ, summ !

bienchen, summ herum!

ei, wir tun dir nichts

zuleide,

flieg nur raus in wald

und heide,

zu fürsten und

kavalieren !

gute reise!

such in blumen, such

in blümchen,

dir ein tröpfchen, dir

ein krümchen !

wir lehren, zum troste,

jede köchin,

die kunst,

den staat zu regieren.

manschetten- und

brillenträger

kehre heim mit reicher habe,

bau uns manche volle wabe,

MAVIA KOWSKI®

sächsische dialektik

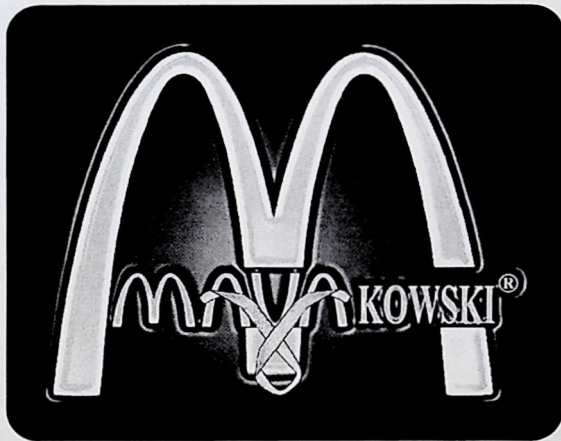
a.D.1997

nicht detachierbar * not detachable * non detachable * nedetasabil

sei
KUHIL
mann!

peter hügel

MAYAKOWSKI®



1,2,3,4,5,6,7,
wer hat diesen Brief geschrieben?

Ich oder du?

Müllers ~~Esel~~ **DU**

Müllers Esel **DU**

der bist **DU**

nicht detachierbar * not detachable * non detachable * nedetasabil

liliana trandabur



Poursuivant notre série de réflexions sur la théorie pataphysique d'Alfred Jarry, on arrive à la question en quelle mesure la Pataphysique, en tant que méditation sérieuse sur les origines de l'univers et sur la création réalise une vision cohérente du monde.

Les **A**rguments

Favorables,

Nous dirigerait vers

Un hermétisme qui

Mêle des observations

Scientifiques

A de la pseudo-science

Pour réaliser une

Révélation

Métaphysique par sa

Dérision.



Dans la brochure distribuée aux spectateurs du Théâtre de l'Oeuvre, lors de la première représentation d'Ubu, Jarry écrivait ceci: "Ubu parle souvent de trois choses, toujours parallèles dans son esprit: la physique, qui est la nature comparée à l'art, le moins de compréhension opposé au plus de cérébralité, la réalité du consentement universel à l'hallucination de l'intelligent, Don Juan à Platon, la vie à la pensée, le scepticisme à la croyance, la médecine à l'alchimie, l'armée au duel; et parallèlement la phynance qui sont les honneurs en face de la satisfaction de soi pour soi seul, vis à vis de la compréhension des intelligents; et parallèlement la Merdre."

*34

Cette "explicitation"

théorique du personnage et de la symbolique générale représentée démontre en fait l'assise philosophique de sa dramaturgie, de son écriture en général: mélange de platonisme et d'épicurisme, d'agnosticisme et de gnosticisme.

Des affirmations comme "Dieu est le point tangent de zéro et de l'infini" touchent à la métaphysique, malgré leur questionnement ironique. En fait, c'est en cette rencontre paradoxale d'attitudes philosophiques et de choix existentiels que résident l'originalité et le caractère synthétique de la Pataphysique en tant que vision du monde et théorie de création: elle s'affirme comme révélation métaphysique, malgré son expression parodique.

Une note dominante de la pensée hermétique est justement l'affirmation du caractère paradoxal de toute connaissance

méta **PHY** sique,

c'est-à-dire la conscience que la connaissance de l'Être Absolu et des lois de l'Univers est en soi-même inconcevable, mais cette inconcevabilité est différente de l'ignorance

En ceci l'hermétisme rejoint le paradoxe généralisé des pataphysiciens comme noyau de toute connaissance humaine.

***35**



La meilleure argumentation de logique paradoxale pataphysique mêlée à une vision hermétique se trouve dans *César-Antéchrist*. La vision du monde pendulaire, axée sur le principe de l'identité des contraires est annoncée dès l'acte prologal, dans l'une des figurations du Christ: "Le jour et la nuit, la vie et la mort, l'être et la vie, ce qu'on appelle, parce qu'il est actuel, le vrai et son contraire, alternent dans les balancements du Pendule qui est Dieu le père."

***36**



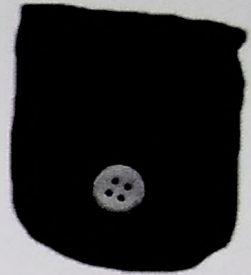
Toute la pièce est parsemée de


Symboles et signes qui témoignent des préoccupations philosophiques de Jarry. Ainsi, le premier oiseau, la fleur de lys consolent César-Antéchrist en l'invitant à trouver le nombre mystique de l'Apocalypse, prononçant auparavant une formule dans la plus pure pensée hermétique: "les hommes sont le Milieu, entre l'Infini et Rien, tiraillés par les anses d'un zéro."

***37**

LA PATAPHYSIQUE

liliana |trandabur



Au fond, si on essaye de trouver des explications et des influences dans cette vision hermétique de Jarry, ce serait une rencontre polémique entre la philosophie de Platon et celle de Nietzsche. Du premier Jarry a repris l'idée de l'"Éthémité"(le monde des idées), ainsi que la théorie du "Clinamen", le déséquilibre qui enfante le "monstre"; la beauté "horifique".  De Nietzsche, il a repris la figuration du double

métaphys **IQUE**

Christ/Antéchrist, avec l'ajout personnel de l'identité de ces deux contraires.

LA PATAPHYSIQUE



De l'acte prologal à l'acte dernier, du "Reliquaire" en passant par "Orle" et

"Ubu Roi" Jusqu'au "Taurobole", se

sont remplacées sur Terre différentes divinités qui témoignent de la mort de Dieu. La pratique pataphysique dans César-Antéchrist concrétise la mort de Dieu dont Nietzsche dans son livre intitulé L'Antéchrist se porta comme le révélateur. L'on sait que Jarry étudia Nietzsche dans son cours de philosophie (octobre 1898).

Dans l'"Acte Héraldique" le personnage du roi atteste cette démythification affirmant qu'il faut être Dieu pour être homme."

*38

La confrontation des deux signes, Plus et Moins concrétisé dans Christ et Antéchrist est vu comme une opposition de la force active et de la force réactive dont le rencontre fait naître dans une vision dialectique le déséquilibre, source de création: "Le signe Plus ne combattra point contre le signe Moins, dit le Templier. Comme de toute lutte, l'issue possible ne serait que l'anéantissement, car chaque adversaire est l'Infini de l'un et l'autre principe, ou leur réconciliation. De l'accouplement monstrueux ou de la fécondation par le fleuve de la semence éclora le zéro. De l'anéantissement d'un des signes naîtra le déséquilibre..."

*39



Christ défend la dyade Être et Néant

pendant que César-Antéchrist la remplace par la coexistence des deux dans la chaîne des successions qui s'actualisent et se virtualisent dans le même. Le progrès et, par conséquent Dieu se vident de tout sens: "Moi et le Christ sommes Janus et je n'ai point à me retourner pour montrer ma double face.

L'Être qui a de l'intelligence peut voir ces deux contraires simultanés, ces deux infinis qui coexistent et sans cela n'existeraient point, malgré l'erreur indéracinée des philosophes."

*40

Dans cette pièce on peut voir jusqu'à quel point la trame sert de prétexte à une thèse: l'identité des contraires. Cette identité est comprise seulement par le pataphysicien défini par Fasce comme "Antéchrist et Dieu aussi." Les contre-arguments à ce qu'on a nommé "l'hermétisme" de Jarry viennent de la part de certains pataphysiciens comme Eugène Ionesco ou Julien Torma, ou de la part de René Daumal, poète du groupe "Le Grand Jeu". Dans ce sens, dans un interview accordé à Line Mc Murray et inséré ultérieurement dans la thèse de celle-ci sur la Pataphysique, Eugène Ionesco affirme que la "science des solutions imaginaires" "se trouve à mi-chemin entre le gnosticisme et l'agnosticisme"

*41,

tout en soulignant cependant son caractère métaphysique, religieux. Le "mi-chemin" dont parle Ionesco ne serait-il pas justement la rencontre polémique entre les deux visions philosophiques contradictoires qui s'affrontent dans la Pataphysique: le platonisme, métaphysique, gnostique, et l'agnosticisme de la philosophie de Nietzsche?

René Daumal déclare dans son essai

L'Évidence absurde que "le **RR**e pataphysique c'est la conscience vive d'une dualité absurde et qui crève les yeux; en ce sens il est la seule expression humaine du désespoir."

*42

Daumal se sert de la Pataphysique pour illuminer l'évidence absurde de l'expérience fondamentale qui est la connaissance métaphysique. Pour lui la définition de

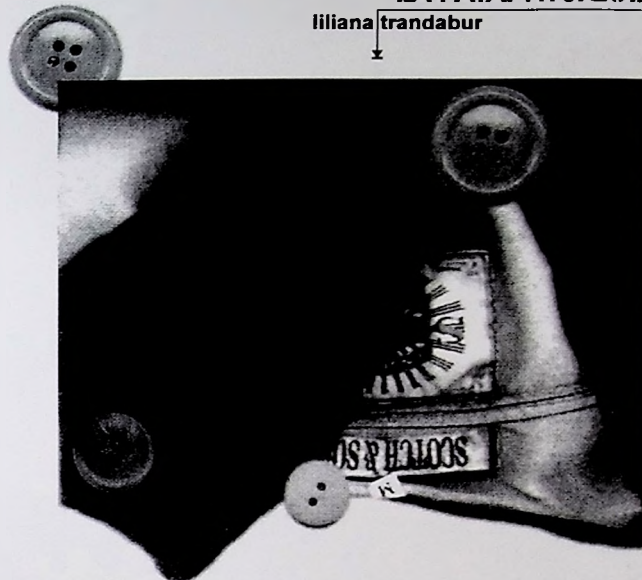
Y Jarry concernant la "science de l'imaginaire" souligne sa non-transcendance, son refus de transcender la métaphysique. C'est bien ce qu'a compris aussi Julien Torma, poète du Collège de Pataphysique à la lecture de l'essai de Daumal: "mettre une métaphysique derrière la pataphysique, c'est faire la façade d'une croyance. Or, le propre de la pat(sic) est d'être une façade sans rien derrière."

*43

Et il ajoutera dans une lettre à Montmort; "Je crains que la Pat.(sic) ne soit un gentil trompe l'oeil, pour éviter à la mystique de faire vieux jeu."

*44

L'incompréhension des contemporains et des pataphysiciens qui les ont suivi est dû à notre avis à la "façade" dont parle Torma, qui était trop "avant-gardiste" à l'époque pour laisser entrevoir le fond "sérieux". C'est le sort de tous les "visionnaires", avant-coureurs, être compris que beaucoup plus tard, dans le contexte du développement artistique de l'époque.



33* Alfred Jarry, *L'Amour absolu*, dans *Oeuvres complètes*, Collection

"Pliade" tome I, p.932

34* Alfred Jarry, *Oeuvres complètes*, tome I, p.402

35* voir en ce sens Bonardel, *L'Hermetisme*. P.U.F., Collection "Que sais-je?", Paris, 1985, pp.34-35

36* Alfred Jarry, *Oeuvres complètes*, tome I, p.276

37* Ibidem, p.280

38* Alfred Jarry, *Oeuvres complètes*, tome I, p.286

39* Ibidem, p.291

37* Ibidem, p.300

41* Line McMurray, Annexe V "Eugène Ionesco et la Pataphysique, entretiens avec E.I." dans *La Pataphysique d'Alfred Jarry au Collège de Pataphysique*, thèse présentée à la Faculté des Arts des Sciences de l'Université de Montréal, 1981, 369p.

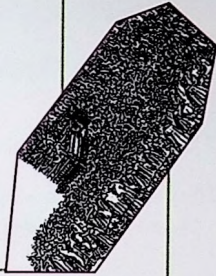
42* René Daumal, *L'Evidence absurde*, Essais et Notes, I, Editions Gallimard, NRF, 1972, p.20

43* Julien Torma, "Correspondance avec René Daumal", dans *Cahiers du Collège de Pataphysique*, 8-9 (80 E.P.:1954), p.50

44* Ibidem, p.53



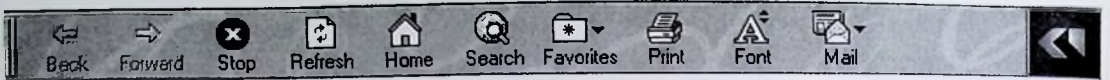
copyright Călin Dan, 1997



The Predestination Doctrines



website under development



Our civilization **IS** based on information transfer - in the time of written messages **we** discovered that a set **of** signs, together with a set of rules (about how signs are **to** be arranged), can encapsulate & transfer a message; and this is how it happened for **a** very long time. @1



Beginning with **the** first movie **with** sound track, we started **to** use two different sets of signs and rules **to** transfer a message - of course theater existed for thousand years. **but** it was **to** close to every day's life and restricted **as** audience **to** notice. @2



Later we invented the machine named computer, that allowed us to store huge amount of data, administrate it and what's new, process it. @3

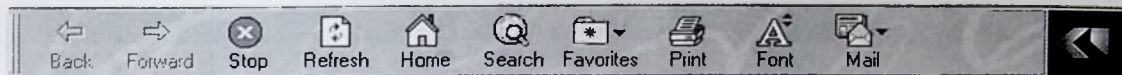
In this environment something we call multimedia was born - I won't try a hasty definition, just point out this involves putting together text, sound, static and dynamic image & spice everything with interactivity. In other words, for the first time information does look a lot different from a sequential flow of data, so that the receptor can become really active in the process. @4



A glimpse in computer's history would also be interesting - initially born as a computing facility, it determined development of data storage technologies, then sorting and searching, then transfer... leading to what we call now cyberspace. @5



caius grozav



We speak **about** virtual reality in this ne**W** environment, forgetting this **is** not something hundred percent **new**.



Just think of **all** media channels bringing us daily information **about** what happened **all** over the world creating an

image which **is** unfortunately not always very close to the real one. @6



Revolutionary technologies always generated adverse reaction, like destruction of first mechanic looms in England. In my opinion it is clear **they** come with good and bad sides and is up to **us** to properly use them. **They** are initially developed **to** help better do usual tasks; later **they** bring new facilities. First graphic editing programs just helped make-up of printed materials, later **they** brought specific effects and facilities... first CD-s were just a new digital support for music, meant to bring an improvement to existing storage media... and **they** developed into something very different. @7

Although marked by the commercial, it seems

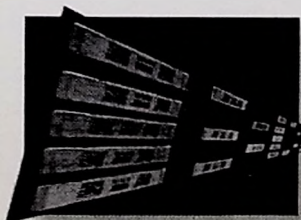
significant to me, the number of titles in computer

CD-s offered, sky rocketed in **only** a few years.

We can buy on such a support huge data

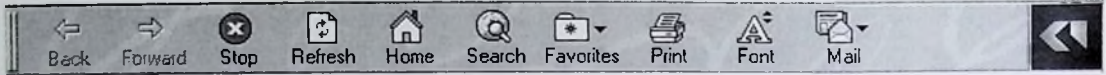
bases, or computer games. **Or** just a more reliable

media for software storage. @8



Speaking of software I can't forget that the biggest pile of American money comes from an industry that hasn't existed ten years ago, but we are now very familiar with. It is now normal to possess a computer and to buy Virtual Objects, we call software - it is enough to insert a CD in, and our computer transforms into a typewriter (and more), or a drawing pad, or Xwing fighter... Naturally, Virtual Objects where initially supposed to imitate real ones. @9

caiusgrozav



Imagine YOU just bought a new CD unit for your computer (including software); will it actually sing? You launch the media rack and you are not even surprised that on the screen appears a very similar structure to the real rack. Being in a known environment, it's just a click on the play button... If you already posses a real rack, you will even notice that the design of the

Virtual one is more classic. @10



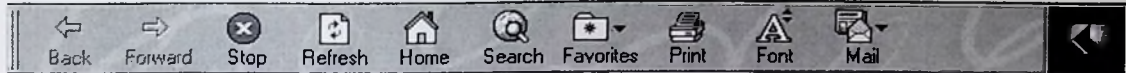
When listening classic music on my computer, I would like to see on my screen, instead of a silly picture of an useless imaginary object, at least some nice related image, if not some whiz motion picture making me better understand/feel the music... Is it absolutely necessary to control this environment with classic buttons... Wouldn't it be nice to find there optional information about the composer, historic background, or the interpret... Sounds familiar you may say, like Hypertext VERSUS Book.. but I think the Book will last for ever as a specific structured information support, while the actual Hypertext is just a step, a transition form, because of the impact of image, sound and motion on classic text... @12



It is absolutely normal for a beginning. You can find lots of examples, even basic concepts of today's graphic interfaces are imitating existing real structures. For very many people those Virtual Structures entered already in the area of "things that everyone knows". Now that the first steps are made, I think Virtual Object must obtain its independence. @11

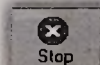


caiusgrozav



I believe **each** information storage media must justify its **existence** by means of a specific offer, **which** brings its identity and utility. We have to reconsider some basic concepts regarding what we call **UsEr** **InterfaCE**; I'm sure things like a certain proportion between **USer's** action and computer's reaction will **be** preserved, but also that this new tool is not anymore supposed to imitate earlier invented tools. Some **may** say this will enlarge the **gap** between those in business and the rest of the world, and this **may** be right, if we will not be able to redefine **the** concept of User Friendliness of an interface, **on** conceptual basis instead of an imitation one. @13

Stimulation **of** several channels in this environment **may** be considered as a source **of** stress, but I think this is just a design problem; **it** can determine relaxation **or** concentration as well. Without making courageous predictions, I think **it's** worse to experiment **in** an area between the data base **and** the computer game, trying to exploit the specificity of the environment. I **don't** think someone will ever **be** tempted to read War And Peace on the computer screen, (although **it** would be very useful to have **it** on electronic support when we need **to** analyze **the** text), but **it** would be interesting **to** have something like a serious intellectual computer game around **the** text, pointing **out** alternative ideas, explaining... tempting us **to** read the original. @14



*distributed via nettime-l: no commercial use without permission
 *<nettime> is a closed moderated mailinglist for net criticism,
 *collaborative text filtering and cultural politics of the nets
 *more info: majordomo@is.in-berlin.de and "info nettime" in the msg body
 *URL: <http://www.desk.nl/~nettime/contact.nettime-owner@is.in-berlin.de>

I W O R D E

W O R D

S O M E T I M E S W O R D S H A V E T R U E M E A N I N G

personaje: A cu accent pe A & A cu accent pe E

actul I:

A(cu 'peE): tu, A (cu ' pe A) ești ca un E mare verde.

A(cu 'peA): d e c e E ?

A(cu 'peE): pentru că E se spune cu hotărâre la început de frază lămuritoare.

actul II:

A(cu 'peE): eu știu un A mare: negru pe o față, roșu pe cealaltă.

A(cu 'peA): d e c e A ?

A(cu 'peE): pentru că A spui după ce ai ascultat o frază lămuritoare, adică așa: Al

actul III:

A(cu 'peA): dar eu ce culoare am pe cealaltă față a E-ului meu?

A(cu 'peE): t o t v e r d e

A(cu 'peA): d e c e ?

A(cu 'peE): p e n t r u c ă t u e ș t i d i n t r - o b u c a t ă .

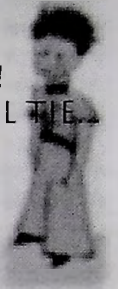
A(cu 'peA): A

I W O R D E

B E H I N D

B E H I N D
W O R D

WHAT A BEAUTIFUL TIE!
YES, THIS IS A BEAUTIFUL TIE.



~~WHAT A COLD WEATHER!~~

~~YES, THIS IS A COLD DAY.~~

T R U E M E A N I N G

CE MAI FACI?
BINE
SUFAR

MINA BAKASTAN SINUA

AS VREA UN MĂR
AS VREA SA MĂSC MARLA

D E S O T E N U ! !

La FUSILLADE

mitzi|kapture®

ygstérieuse incarceration de l'Infante, Pronominal désiri Ritenuto et splash!



Sapoudrer

C'après-

midi rocam'bolesque etnsluciàeo A brûlenous mijote

Mystérieuse incarceration de l'Infante. Pronominal désir. Ritenuto et splash!

Sapoudrer la sibylle marmotte et bienveillante comme du goudron en cette fin d'après-
 midi rocambolesque et translucide. A brûle-pourpoint le soleil nous mijote, nous mijote
 un kalendrier, kaput, kalashnikof ... Casse-pied et croûte perdendosi la flûte du mira-
 cle. Cluster coriandre et magnanimité réduits au cagibi ! Quelle basmafleur ! Promis
 juré ! Ka-li-mi-ni-pi-possible. Pourtant. Cela m'ennuie que vous soyez krantz, parce que
 le jazz est mieux, même la veillesuse est préférable à la rencontre en train. Pissez à
 volonté ! Les soucis s'amenuiseront avec les pots plus nombreux au fur et à mesure.

Piscine et compétitivité je vous pris !

A demain, mes quadrillons !

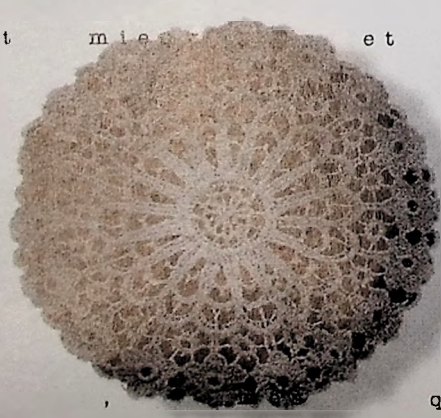
U N

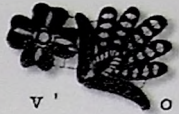
c l e

le jazz est mieux et à mesure b

Pté je prie l

A demain, quadrillons l





v' o l
I e
J l l ' e,
l'iréel

le mar'is ". Si
n us pour aiv

Motif béni de la réputation programée.
Chaudail persécuté, je me vois venir à l'aube
et au portail paoureux que nul ne sait parfaire
par-delà les antipies et minées. ~~Gratole~~
~~extole~~ motue. Point. Point de non-divergence
dans ton regard, en toi, en soi.

Chiquette n'est pas une solution condensation,
mais un terrible ramage à l'aveux impardon-
nable qui me poursuit, me passe, me grignote.
Si tout se passait rapides dans la lumière mor-
tuaire de demain mon âme se dirait enfin
Soulagée, je repartirais. Mais encore.

Là n'est pas la question fournie et tenue
flottante de l'après-midi doucette. Postérieure
à tout, je ne puis me rattacher sans correc-
tion et classe, cela aide énormément.

Sérénité, passe-partout, coïncidence et
suspense se donnent à voir dans la magnifi-
cence de ce seul point aveugle qui s'éloie
du jour au lendemain de la fête. Savoir commu-

ia

è

et

de

Comm

l'on a

e

si de t dan mi olet* e,

pret

Quel

je ne veux ni ne peux et fire.
Pourtant, rigifiée et marchandée est
la fourmille rougeante des caps filés,
sauvages, crémeux, à califourchon, au long
du chemin qui vous perd, nous, te.

ln

'vu. Zt

alpestre l' n n s ur it pas "=tre es r otligne

ygstérieuse incarceration de l'Infante, Pronominal désiri Ritenuto et splash!

La peine transformée en viol volontaire vient nous ceindre solennellement par dessus tout. Rien ne peut engranger ailleurs le symptôme de la nuit ptolémaïque. Leste et frivole mon booserang fit aller-retour dans la vase inouïe de la vue, de l'aubépine, de l'iréal.

S a p o

Comment ne pas vouloir cette merveille de tonus embrigadé dans le marais 7 Si l'on avait su pour sûr. Ainsi la gêne et les autres vocabulaires nous poursuivent comme si de rien n'était dans la galaxie mirobolante, miro, micolotte, signon, chéri. Merci de votre Epreté, la route se fait eau dans le balancement salin, manuel. Quelle mansuetude et parfaite! Ceci nous gâtilla autant que prévu. Et en cette fin alpestre l'on ne saurait pas être assez rectilignes.

C ' a p r è s -



midi rocam'bolesque etnsluciàeo A brûl

Lancinante s'égrène l'alvéole passive de soumie souper gearissant sinon le temps, passemez le souvenir inévitable de safran et à peine mélangé comorau. Se dire redue avec de mots en mangeant casse-cou et pieds impréviblement sausan carlton mirliton de crème-cœur fouilli et parisi dans la lune de demain. Sape maligne misère harassante sans projet et repos.

u n k

se - » i e d e s i l -

c l e

r c e q u e

l e

Hors-cœur mon amour, hors-cœur de tendresse dévalant.

m e s u r e b

P t e

Considérez la lune et toi dans une lumière niou jamais autrement, pardi!

r i e l

Careme oubliée blessure encore ouverte dans mon cou appartenant lorraine et féroce comme ni demain sicut un autre sou.

A

d e m a i n

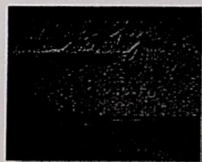
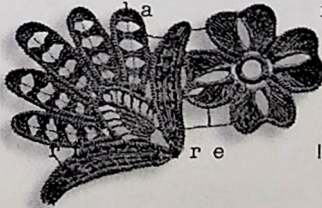
m e s

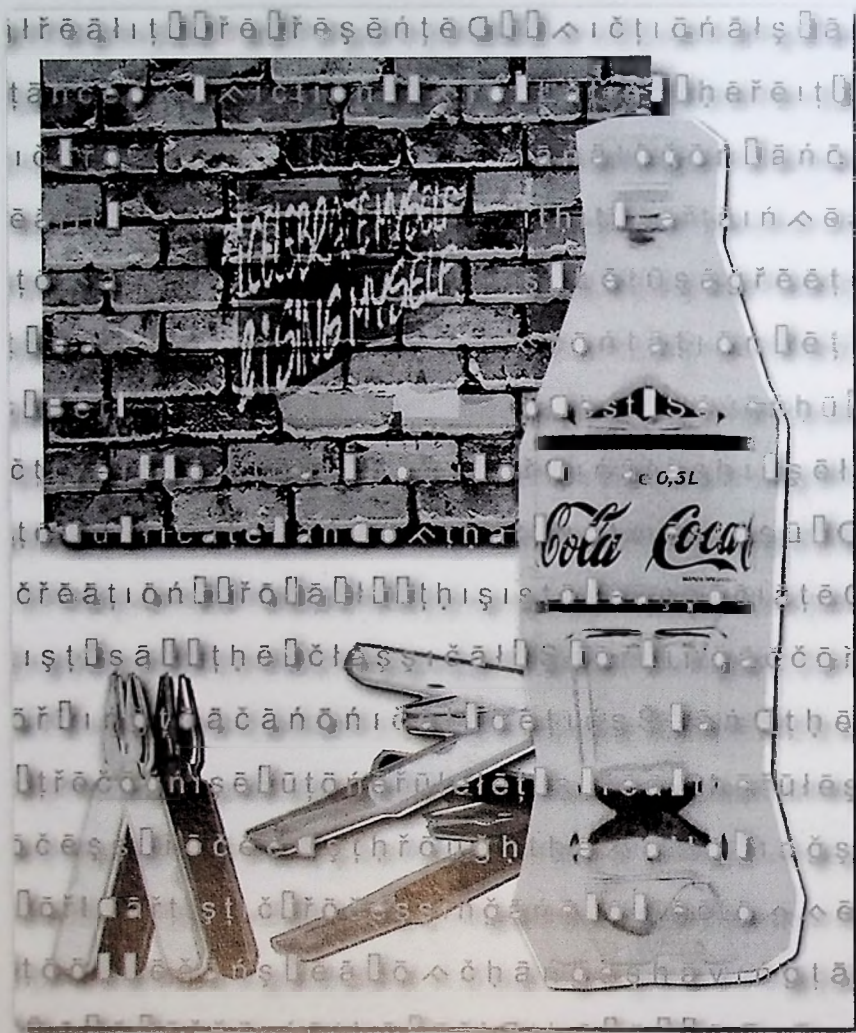
q u a d r i l l o n s

Solemnel et tambour passa
 Lionel le chat de cour :

" Jusqu'ici le savoir m'appartient
 - me dit-il en passant. " Sans tentative
 dévie je m'en vais par les champs
 pour mieux m'éloigner et entendre
 ce qui est, rapitoler ce qui n'est
 pas. Comment saurais-je te dire
 qui est-tu ? Je ne sais, moi,
 que Lionel le chat de cour et toi,
 peut-être, tu l'es aussi.

Bye-bye!



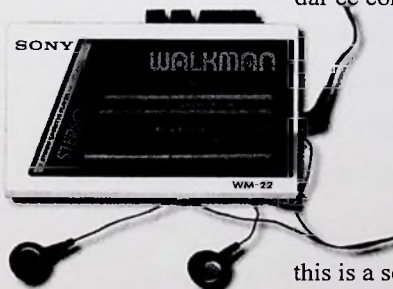


clic

GIVE ME THE REAL THING...

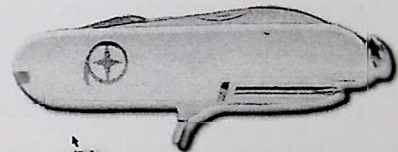
romulus bucur
↓

ai putea spune
comandă-ți un hamburger &
o coca-cola nu
te mai deosebești
prin nimic de cei din jur
(ba da tu le iei și pleci
grăbit)
n-ai walkman la tine
pe stradă nu-i nici un cîntăret,
dar ce contează



fast food love
pa dam pa dam
what could it be
pa da da da dam
i know just what
pa dam pa dam
it means to me
pa da da da dam

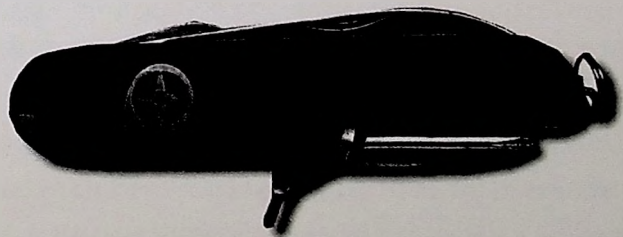
this is a song
pa dam pa dam
i wrote for you
pa da da da dam
happy birthday
pa dam pa dam
mister pooh
pa da da da dam



clit



(aplauze fluierături etc)

BWARE OF FAKES!

Virtual Reality - from *Virtual* to *Real*

romulus | bucur



an outline

Let us agree that art (*both visual and verbal*) means creating a virtual *reality*, represented by fictional *space*, in the original *acceptance* of 'fiction', from *Latin*, where it meant 'invention'; artistic *process* resulted in an *analogon*, an *object* not existing yet in reality, *sharing*, though, with it, *certain* features, *evidenced* by a set of artistic *conventions*. Let us agree too that *the* history of art meant a *permanent* confrontation *between* *mimesis* and *poesis*. *Between* an *attitude* of *modesty* (even *humility*), and *pride*, respectively, of that *who* subordinates *himself* to the world *he* is *trying* to *duplicate*, and of that *who* tries to subdue the world by his *act* of *creation*. Probably, *this* is to be associated with a typology of the *artist*, say, the 'classical' (*working* according to the *rules*, conforming to a *canonical* poetics), and the 'romantic' (who *doesn't* recognize but one rule let's *break* the rules) (Simplifying), *the* process *proceeds* through the following *steps*: perception of the world artistic *processing* a new object offered to *perception*. Here, *too*, we can speak of changes *having* taken *place* at each level. *Do* we *perceive* the world the way we did fifty years ago, a hundred years ago, two hundred years ago, *not* to go further? *Not* only did the world change, *our* interaction with it *underwent* a *mutation* it is enough to refer to the *de-tribalization* print brought and to the *re-tribalization*, the *global* village brought about by the *new* media. *Or* to the dominant *paradigm* in sciences in *physics*, in *mathematics*, etc. *Which* means that, on the processing level, the *distinction* between, say, *fantasy* (*recombining* of things extant in memory) and *imagination*, *the* unifying *capacity* of *intuition* and *reason*, creating *new* objects, *tend* to *blur*.



But, *in fact, the most important thing is that, this moment, there is a possibility for the actual disuse of certain conventions, of certain barriers, of certain mediations between us and the artistic object: however addicted, a reader can put his book down and return to the real world (although he can see the regiants instead of wind mills -), a painting has a framed delimiting it from the surrounding reality, a.s.o.* While virtual reality has no such limits. *It is true, for the moment there are headsets, gloves, costumes, but they are more and more perceived as 'natural' rather than 'cultural' similarly to the way, today, however the weather conditions, it seems more natural to walk dressed rather than naked.* The problems involved seem to me more of a moral nature: *do we have here a process of exploring (which is, in most of the situations, the case with modern art, at least that of High Modernism), or one of manipulation? In the first case, it is clear, we are facing an exploring of the outer most limits of human being, comparable with that given by drugs (we may call it a 'safe drug', analogous to 'safe sex'), especially that computer can create addiction; and do we have the right of dragging others in what is, ultimately, an individual experience? I do not even dare to think of these conditions the moment when the still main validation criterion of an experience is 'I've seen with my own eyes' or 'I've heard with my own ears', or 'I've been there in person', the possibility of altering primary input data places ourselves in a situation of non-communication, not only at the interpersonal level, but to an intrapersonal level too, between a person and his/her own senses. I don't know how emotional may sound an appeal to responsibility, but, in its absence, one can imagine a totalitarianism worse than anything we have met before. Even, eventually, to an end of the world I will stop here, not giving examples, fortunately, still (science-)fictional.*



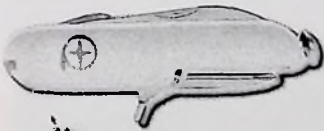
clic



clic



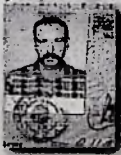
clic



clic

viatașiopera

hipertext



setransforma
-
intr-unurias
clic

judit|angel

x



*Good books and Oriental fruit have always appealed to me.
Which of them should I invest in?*

juditangel
↓

From *t i m e* to *t i m e* friendship *i s* put *t o* test.
I s frankness *a n* answer *g o o d* enough *i n* critical *s i t u a t i o n s*?



I n December *t h i s* year *A u s t r i a* will *j o i n* the *S c h e n g e n* Union.
Will *I* find *s o l u t i o n s* for *f u r t h e r* obtaining *a* visa?



After *m o r e* than *t e n* years of waiting *f o r* it, now *i t* is *s u r e* that *t h e* roof of the
m u s e u m will *b e* restored. Will *t h i s* *s o l v e* its *p r o b l e m s*?

DAS ALTE THEATER - 1817

Am Ende des XVIII. Jahrhunderts gab es in Arad einige Stellen wo Theater- und Musikvorführungen verfolgt werden konnten, unter diesen die Wirtshäuser "Zum Weissen Kreuz" und "Zu den Drei Königen" sowie die "Arena Sava Tekelja" oder das "Milici Haus". Hier wurden Stücke aus dem klassischen Repertoire von österreichischen und deutschen Theatertruppen, unter der Leitung von "Theater Entrepreneurs" wie Philip Berndt, Franz Diwald, Wolfgang Stephany, Joseph Holtzmann, Cristoph Kunz und Emanuel Schikaneder, aufgeführt. Im Jahre 1812 ersuchte der in Arad niedergelassene Wiener Kaufmann Jacob Hirschl, den Kaiser Franciscus I., der sich in Arad auf Besuch befand, um die Erlaubnis auf eigene Spesen ein THEATRUM zu errichten. Die Erlaubnis traf 1816 ein, die Bauarbeiten begannen sofort und dementsprechend konnte das Theater bis Mai 1817 fertiggestellt werden. In demselben Jahr fand die Premiere des Stückes "Aschenbrödel" statt, in der Aufführung einer österreichischen Theatertruppe unter der Leitung von Cristoph Kunz. Bis 1848 waren alle Spielzeiten an österreichische und deutsche Truppen vergeben. Die bekanntesten "Entrepreneure" waren Franz Herzog, Josepha Uhlich, Karl Slavik, Lorenz Grndl, Gunst-Kollomann, Eduard Müller, Pergo Celestin, Josef Farkas, Huber Kreibig, R.F. Nötzel, J. Treumann u. a. Die aufgeführten Stücke stammten aus dem klassischen Repertoire aber auch von Raimund, Nestroy, Kotzebue, Kleist, Grillparzer und anderen Zeitgenossen. In derselben Zeitspanne erschien auch das "Arader Kundschaftsblatt", welches Inserate mit den Aufführungen der Spielzeit brachte, sowie die Zeitschriften "Theater Journal" und "Theater Almanach". Nach der 48-er Revolution, aber vor allem nach 1874, als das neue Theater fertiggestellt wurde, waren die Aufführungen der österreichischen und deutschen Truppen immer seltener, dank der Politik der ungarischen Behörden. Diese Ensembles konnten bloss in der Sommerspielzeit auf der Freilichtbühne "Arena", in der Theatergasse, auftreten.

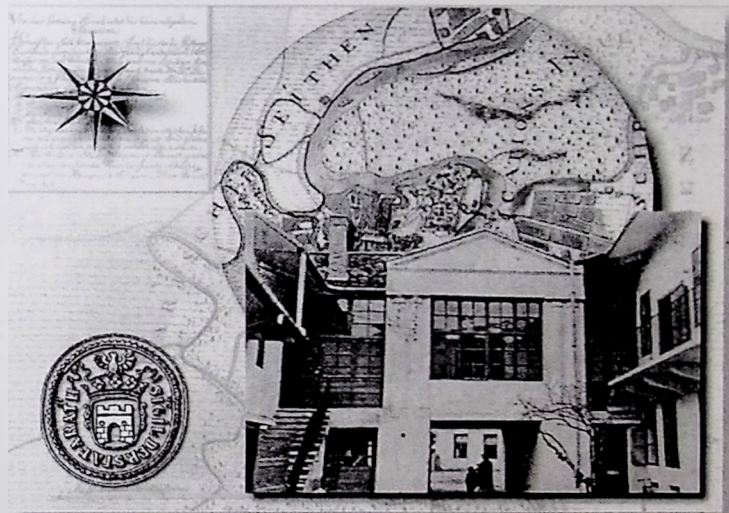


CONSERVATORIUM - 1833

Das erste Dokument welches die Existenz eines Musiklebens in Arad bestätigt, ist ein am 16. Februar 1816 verfasstes Protokoll in welchem der Musik-Kommissar der Stadt, Edmond Joseph Deyack, die Verpflichtung der Instrumentisten unterstreicht die in Arad gastierenden Ensembles, gegen Entgelt, zu unterstützen. Die Tatsache, dass es Instrumentisten und Choristen gab die einer städtischen Kommission untergeordnet waren, dass es desgleichen zwei Konzertsäle gab (der "Grosse Comitats Saal" und der "Festsäle Zum Weissen Kreuz"), weist darauf hin, dass es in Arad schon am Ende des XVIII. Jahrhunderts ein organisiertes Musikleben gab. So kam es dazu, dass der "Verein der Musikliebhaber" aus Arad im Jahre 1833 ein CONSERVATORIUM gründete welches sich zum Ziel setzte Instrumentisten und Sänger auszubilden. Die ersten Professoren waren Weber Alois, Zenker Franz, Novatsek Georg, Johann Eduard Weszely, Peter Nimsgern und Daurer Joseph. Ab 1836 war der Wiener Violonist Johann Hendl 54 Jahre lang Direktor des Conservatoriums.

Er kann als Begründer des Arader Musikunterrichtes gewertet werden. Zu den wichtigsten Konzerten die in den zwei genannten Sälen stattfanden zählen: Mozarts "Don Juan", dargeboten von der Truppe des Andreas Kollman (von dieser Vorstellung stammt auch das älteste Plakat aus der Sammlung des Museums - 1833), Franz Liszt (1846), Strauss Junior (1847), Anton Rubinstein und das Kellnesberger Quartett (1837), Pablo Sarasate und Henryk Winiawski (1877) sowie das Duo Joachim-Brahms (1879) u. a. Am 23. November 1890 wurde der Philharmonische Verein gegründet und ab 1913 wurden die Philharmoniker in den Kulturpalast umgesiedelt wo sie über einen ausgezeichneten Konzertsaal verfügen.

Bibliographie - Selektiv: Colectiv - Istoria teatrului în România, vol. I, Ed. Academiei, 1965; Ioan Massoff - Teatrul românesc, Ed. Academiei, 1966; Ștefan Mărcuș - Thalia română, Timisoara, 1945; Vali Bela - Az Aradi szineszet története, Budapest, 1889; Lizica Mihut - Mișcarea teatrală arădeană până la înfăptuirea marii uniri, Ed. Eminescu, 1989. Colectia Iosif Sârbut de la Muzeul Judetean Arad (30.000 de documente muzeale); publicații arădene: Arader Kundschaftblatt, Theater Almanach, Tribuna etc.



Ein rumänisch-österreichisches Projekt via Arad - Wien. Im Jahre 1990 schlug das Arader Museum ein Restaurierungsprojekt des ältesten Theaterbaues aus Siebenbürgen vor, das "Alte Theater" und das "Hirschl Haus" sollten in ein interdisziplinäres Kulturzentrum verwandelt werden. Aus finanziellen Gründen ist dieses Projekt gefallen. Die Idee wurde jedoch 1996 wieder aufgegriffen. Im Rahmen eines Treffens in Wien an welchem Elisabeth Gehr, österreichischer Kulturminister, und Dan Ivan, Vorsitzender des Kreisrates Arad, teilnahmen, kam es zu einer prinzipiellen Einigung hinsichtlich der Restaurierung des Alten Theaters und des Hirschl Hauses und der Gründung eines Kulturzentrums für Europäische Integration. Die Besprechungen wurden auch 1997 fortgesetzt unter Teilnahme von Dr. Jutta Unkart Seifert, Ministerialrat, Hans Horicka und Franz Neuwirth (BHUK) sowie Wolfgang Groehs (Vorsitzender des Vereins Musikforum Europa). Von rumänischer Seite waren Dan Ivan, Maria Adelheid und Micheal Szellner, seitens Banat JA sowie Aurora Tătar anwesend. Die Vertreter des Museums beteiligten sich bloss als Beobachter. Endlich hat sich auch ein Architekt gefunden der in dieser Art von Restaurierungsarbeiten ausgebildet ist. Es handelt sich um Liviu Gligor, Lektor am Architekturinstitut Bukarest, welcher zusammen mit einem Team von Fachleuten begonnen hat ein Projekt "in progress" zu produzieren. Wir hoffen, dass es diesmal gelingen wird die Projekte in Wirklichkeit umzusetzen, in absehbarer Zeit. (G.S./trad. P.H.)



ART 3000 Chateau de l'Eglantine, Franța. Centru de "artă și noi tehnologii" cu ateliere de creație în domeniile infografiei, multimedia și a realității virtuale. Editează trimestrial revista teoretică NOV'ART. În 1996 a organizat la Videoteca din Paris un congres internațional având ca temă scriitura interactivă.

LA REVUE VIRTUELLE, publicație teoretică, editată de către departamentul cu același nume de la Centrul Georges Pompidou, Paris.

ARS ELECTRONICA CENTER, Linz, Austria, organizează anual expoziții internaționale, promovind cercetarea și creația digitală, virtuală și telematică - net/web etc.

ZENTRUM FÜR KUNST UND MEDIEN TECHNOLOGIE ZKM Karlsruhe, Germania, organizează anual expoziția Multimediale. Editează revista electronică Artintact.

EMI (Studio) Electronic Media Interpretation, Academia Bauhaus, Dessau, Forumul bienal OSTranenie

V2_EAST, Rotterdam/Amsterdam, Din ianuarie 1996 propune un sistem de colaborare est-vest în probleme de artă media. În relație directă cu conferințele DEAF și ISEA.

De adăugat departamentele multimedia de la instituții de artă contemporană precum și fundații specializate așa cum este lanțul Centrelor Soros pentru Artă Contemporană.

STRUCTURES & STRATEGIES IN DEVELOPING MULTIMEDIA ON-LINE & OFF-LINE decembrie 1997, Cluj - Workshop organizat de către CSAC în condiții logistice excelente oferite de către DNT. Au participat peste 50 de artiști și cercetători din câmpul artei electronice, inclusiv studenți de la cele patru departamente multimedia din structura Academiei de Artă. Invitați din străinătate au fost Roy Ascott, profesor la University of Wallis College, Newport UK, Kathy Rae Huffman, freelance media theorist, Austria, USA, Melentije Pandilovsky, director SCCA Skopje, Macedonia, Kati Geber, Multimedia Specialist CHIN Canada & Călin Dan, media artist, Arad, Rotterdam, Stuttgart/Solitude. Proiecții video, lecturi pe cdrom, demonstrații, conferințe și bineînțeles, Kinema Ikon cu Commedia del Multimedia. Scopul: provocarea tînărului artist român pentru a peruce dezinhibat și cu voioșie la producerea de lucrări artistice cu asistența noilor tehnologii de comunicare.

EXPERIMENT 60-90

Galeriile etaj 3/4 de la Teatrul Național/Artexpo, noiembrie 1996. A patra expoziție anuală a C.S.A.C. - curator: Alexandra Titu. retrospectivă a experimentelor din arta românească între anii 1960-1990 - pandant al expoziției Avangardă și Modernism 1920-1940. Atelierul Kinema Ikon a relevat prin panotare continuitatea demersului experimental: filmexp. 1970-1989, video art 1990-1995 și hypermedia (=multimedia interactiv pe suport cdrom) plus revista intermedia precedată de conversația.

LEAF - Liverpool East European Art Forum, aprilie 97. participare prin e-mail cu un text de grup: imagologie

EMAF - European Media Art Festival, Osnabrück, mai 97. participare cu un cdrom de grup - Opera Prima.

OSTRANENIE - The International Electronic Media Forum, nov. 97. Institutul Bauhaus-Dessau. participare cu al doilea cdrom de grup - Commedia del Multimedia.

EXPOZITII DE REFERINTA FARA KI

ARS ELECTRONICA - Linz, Austria, sept.97

MULTIMEDIALE - Karlsruhe, Germania, 97

MANIFESTA - bienală itinerantă, în 98, Luxemburg

VIPER - Lucerna, Elveția, mai 98

ISEA - anuală itinerantă, în 98, Liverpool

ARTIFICES - bienală art a l'ordinateur, Saint-Denis, lângă Paris

FILM-VIDEO-MEDIA FESTIVAL - Lincoln Center, New York

THE PORTABLE GALLERY, curat itinerantă, pe relația Est-Vest prin Nord-Sud... sau Hitchcock în viziunea lui Călin Dan, adică Happy Doomsday, în care granițele dispar ca să ajungem pe șest în Matria Europa cu capitala în Dracula City.

* REFERINTE BIBLIOGRAFICE ARS ELECTRONICA:

Frank Popper-Art of the Electronic Age, 1994

Edmond Couchot-Images/de l'optique au numérique,'88

Anthologie-Paysages virtuels, 1988

Anthology-Illuminating Video, 1989

Anthology-Electronic Culture, 1995

Levy Pierre-L'Intelligence collective, pour une anthropologie de cyberspace, 1994

Jean-Lous Boissier-Globus oculi, catalog, 1992

Geert Lovink-From Speculative Media Theory to

Net Criticism, catalog EMAF, 1997

REVISTE:

Communication 48/1988, video

Art Press, Flash Art, Millenium, Mediamatic,

La Revue Virtuelle, NOV'ART/3000, cataloage.





edrom

Commedia del Multimedia

