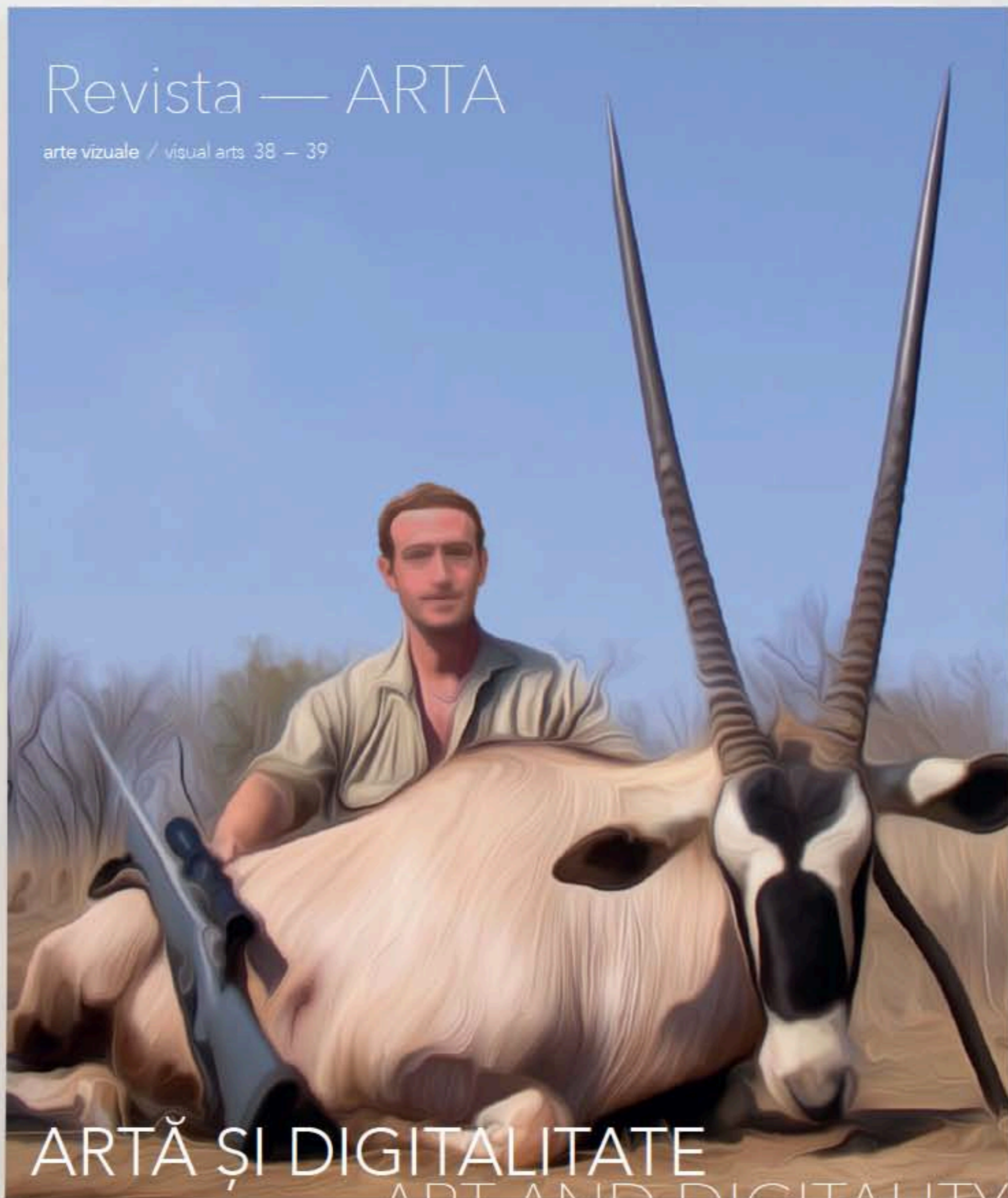


Revista — ARTA

arte vizuale / visual arts 38 — 39



ARTĂ ȘI DIGITALITATE
ART AND DIGITALITY

Coperta 1: Bob Bicknell-Knight, *Mark's First*, 2019. Cerneală și acrilic pe pânză. 30 x 25 cm. Unicat. Cu permisiunea artistului.
Bob Bicknell-Knight, *Mark's First*, 2019. Ink and acrylic on canvas. 30 x 25 cm. Unique. Courtesy of the artist.

Tăietzel Ticălos, *Loading Bar*. Prin amabilitatea artistei.
Tăietzel Ticălos, *Loading Bar*. Courtesy of the artist.

 Uniunea
Artiștilor Plastici
din România

SUMAR / CONTENT

DOSAR ARTĂ ȘI DIGITALITATE / DOSSIER ART & DIGITALITY

Abstract / Editorial

Georgiana Cojocaru

4

PROLOGUE. Preliminariile unei discuții
despre artă și digitalitate /
PROLOGUE. Preliminaries to a
Conversation on Art and Digitality

Georgiana Cojocaru

6

Artă și computer /

Art and Computers.

(In the translation of Yigru Zeltl)

Titus Mocanu

15

Art and Computers. The Shattered
Fragments of a Pixelated History

Georgiana Cojocaru

18

Post-digitalul este post-ecran.

Către o nouă artă vizuală /

Post-Digital is Post-Screen.

Towards a New Visual Art

Josephine Bosma

20

Către o estetică a comunelor:

dincolo de participare și post-participare /

Towards an Aesthetics of Commons:

Beyond Participation and its Post

Magda Tyzlik-Carver

26

Tehnologii la care stăm de veghe /

The Watch and See Technologies

Natalya Serkova

32

X este un tucuxi care este

un obsidian care este un cerc

[o poveste geometrică despre

metafizica întunericului] /

X is a tucuxi that is an obsidian

that is a circle[a geometric story

about the metaphysics of darkness]

Anca Bucur

37

Semiosfera alienării /

The Semiosphere of Alienation

Anca Bucur

46

Performing Vitality.

Despre ontologia obiectului

la Simondon /

Performing Vitality. On the ontology

of the thing in Simondon

Cosmina Moroșan

32

INTERVIURI / INTERVIEWS

O istorie personală.

Un interviu cu Geert Lovink /

A Personal History.

An Interview with Geert Lovink

Georgiana Cojocaru

56

Lukas Truniger și

arta ca bun al prezentului /

Lukas Truniger. Art as an

Asset of the Contemporary

Simion Teodor Ștefan

62

Ioan Cernei. Digital Material:

către o nouă estetică a erei POST /

Digital Material: Towards a

New Aesthetics of the "POST" Era

Raluca Nestor Oancea

66

Interviu cu RYBN.ORG /

Interview with RYBN.ORG

Georgiana Cojocaru

74

PORTOFOLII DE ARTIST /

ARTIST PORTFOLIOS

Silvia Costin

82

Tăietzel Ticălos

86

Anastasia Manole

90

George Crângașu

96

Thea Lazăr

100

Anca Bucur

104

Adrian Ganea

108

Edith Lázár

112

Adela Muntean

116

Mădălina Zaharia

120

Anticorp Solar

126

Cosmina Moroșan

131

EXPOZIȚII INTERNAȚIONALE / EXHIBITIONS ABROAD

Atracția magică a malware-ului:

proiect al decăderii delirante /

The Magical Lure of Malware:

Delirious Decay By Design

Ward Janssen

136

The Otolith Group: Xenogenesis /

The Otolith Group: Xenogenesis

Josh Plough

143

Kate Cooper. Instrumentalizând

personaje digitale /

Instrumentalising Digital Characters

Gabriela Mateescu

150

Ești cu adevărat ecosexual? /

Are You Truly Ecosexual?

Daria Khokhlova & Dmitry Kuvshinov

158

Hito Steyerl.

Democratizarea imaginilor estetice /

The Democratization of Aesthetic Images

Marina Oprea

168

Jesse Darling. PowerPLAYground /

PowerPLAYground

Georgiana Barcan

175

Purgatoriul vanităților.

A 58-a bienală de la Veneția /

Purgatory of Vanities.

58th Biennale di Venezia

Denise Parizek

180

Belu-Simion Făinaru. Poezia tehnologică
a laptelui negru /

The Technological Poetry of Black Milk

Raluca Oancea

188

Tomás Saraceno. Știința ușoară:

de la Antropocen la Aerocen.

O expoziție-manifest /

Lightweight Science: From the

Anthropocene to the Aerocene.

A Manifesto-Exhibition

Bogdan Ghiu

194

CHAPTER BREAK.

Arrangements & Haze: Apparatus 22

Hazy Directions. Confused Mappings

Georgiana Cojocaru

200

EXPOZIȚII ÎN ROMÂNIA / EXHIBITIONS IN ROMANIA

The Unseen. Performing

Surgery on Your Inner Reality /

The Unseen. Performing

Surgery on Your Inner Reality

Simion Teodor Ștefan

209

Alexandra Croitoru:

Între 100 și 30. O recenzie /

Alexandra Croitoru:

Between 100 and 30. A Review

Ingrid Pimsner

213

RETROSPECTIVE SPAȚII ROMĂNEȘTI DE ARTĂ CONTEMPORANĂ

Nucleu 0000. Fiecare generație

trebuie să rescrie istoria în felul său.

Un interviu cu Gabriela Mateescu /

Nucleu 0000. Every Generation

Must Rewrite History in Its Own Way.

An Interview with Gabriela Mateescu

Marina Oprea

216

INFO ART /

ART INFO

225

COLABORATORI /

CONTRIBUTORS

254



abstract

EDIT(C)ORIAL

Traversăm niște vremuri interesante, în care nici măcar vizionarismele științei sau ficțiunii nu mai pot ține pasul cu efectele fantastice prin care mașinile ne modulează simțul realității. Regimurile politice, sociale și estetice pe care le instaurează aceste efecte ne acaparează modurile de gândire, ne fac incapabili să reîndreptăm mașinile dinspre cooptarea capitalistă înspre noi idealuri mai puțin compromise. Este ca și cum ne-am afla într-o stare permanentă de anestezie, încremeniți fie de uimire fie de groază. Ba chiar mai rău, fascinația noastră pentru complexitatea și inventivitatea noilor vrăjitorii tech ne face uneori să pierdem din vedere că acestea sunt deseori componente sau unelte într-un proces de perpetuare a inegalității și exploatării. Prejudcățile își fac loc și acolo, în secvențele aparent neutre și neperturbate de cod. Benjamin Bratton scrie despre cum ne supunem necritic unei fantezii a inovației permanente și inteligenței nelimitate „cu o înclinație către deziluzie și fără respect pentru superstiție sau sentimentalism. Alte alternative ne arată în schimb lumi pline de căcat și durere” (*The Stack*, MIT Press, 2015). Un alt simptom al acestui escapism e faptul că ne așteptăm ca arta să se muleze pe vremurile noastre hiperteh-

nologizate, iar uneori suntem dezamăgiți de faptul că atât teoreticienii, cât și artiștii aleg să prezinte o imagine sumbră a viitorului mașinizat: „în noroiul simbolurilor interșanjabile (arta devenită bani deveniți jucărie devenită energie devenită simbol devenit .JPG devenit art devenită bani), proiectul ce are nevoie de donatori este construirea unei noi structuri ce poate conferi ritm și formă zgomotului global. Strategia acesteia e să se avânte cu capul înainte în banalitatea universalului pentru a găsi coordonatele eclipsei, iar recunoașterea faptului că sfârșitul acestei lumi nu înseamnă sfârșitul ideii de lume, ci al nostru, ar putea fi singurul nostru mod de supraviețuire. Umanitate: venim și plecăm.” (*Idem*)

Dar de ce să deschidem o asemenea discuție aici, în București? Până la urmă Bucureștiul nu e cunoscut la momentul de față ca fiind o geografie hiperbolică modelată digital, precum Londra, Shenzhen sau San Francisco. Bucureștiul nu e un spațiu îngropat în straturi promiscue de magie tehnologică, deși încă nu s-a studiat cât de puternic se extinde influența algoritmică a megacentrelor menționate anterior în spații periferice precum Europa de est sau restul lumii care nu e „întâia”. Ca practicanți artistici care lucrează în România și profită de pe urma decalajului digital, am încercat să îl echilibrăm și să vedem, în scopul cunoașterii, cum interacționează aceste geografii îndepărtate. Ne face o deosebită plăcere să îi publicăm pe unii din cei mai interesanți artiști români care abordează tema tehnologiei, deschiși față de, și nepierzând din vedere, contextul internațional.

Traducere de Rareș Grozea



digitally shaped hyperbolic geographies proper to London, Shenzhen or San Francisco? This is not a space laden with promiscuous layers of tech-magic although one is yet to measure how powerful and deep the influence of algorithm-driven decisions from the aforementioned mega centres goes on peripheral spaces like Eastern Europe or the rest of the world which is not a 'first'. As art practitioners based here in Romania, and profiting loads from the digital divide, we tried to bridge, for the purpose of knowing, how these remote geographies interact. We are delighted to feature some of the most interesting Romanian artists that engage with the topic of technology, while also opening up and paying attention to the international context.

by Georgiana Cojocaru

We are traversing some interesting times in which even the confabulatory acumens of science or fiction cannot keep up with the wondrous effects machines employ towards modulating our sense of reality. The political, social and aesthetic regimes they install superseded our ways of thinking about them. They impair the power we need to muster in order to reorient machines from their co-option from capital towards less compromised ideals. It is as if we are under a permanent state of anaesthesia, spellbound by either awe or horror. Even worse, sometimes our fascination with what we perceive as utterly complex, inventive tech witcheries makes us casually skip the fact that they are also being part or instruments for the further dissemination of inequality and exploitation. Bias and prejudice make their way even there, in the apparently neutral and unperturbed sequences of code. Benjamin Bratton pointed to this fact, that we submit rather shamelessly to a fantasy of permanent innovation and unlimited intelligence “with prejudice toward disenchantment and without deference for superstition and sentimentality. Other alternatives suggest instead worlds of shit and pain” (*The Stack*, MIT Press, 2015). An equally escapist faith could be traced down in the way we expect art to behave around our deeply technological times. And, at times, we might feel let down by the fact that theorists and artists alike often chose to paint a rather disheartening picture for our future around machines: “In the muck of symbolic interchangeability (art into money into toy into energy into symbol into .JPG into art into money), the building project needing donors is a new structure that can give rhythm and shape to the global noise. Its gambit embarks headlong into the banality of the universal so as to find the coordinates of eclipse, and the recognition that the end of this world does not mean the end of worlds, but rather of us, which may be our only means of survival. Humans: we come and go.” (*Idem*)

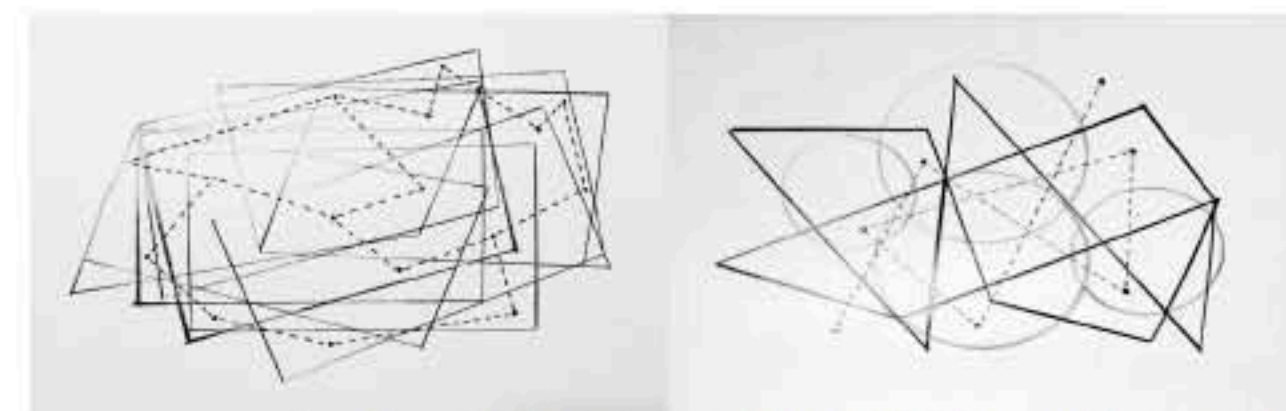
But why would such conversation be opened here, in Bucharest? After all, Bucharest is not known, at this precise moment of speaking, for being one of those



Vitaly Bezpалov, *Human's Pod (Always CC Pre-Seed) II*, 2018. Digital 3d. Parte din expoziția *No Where—Now Here. Curatoriată de Ultrastudio, Los Angeles, deșertul Las Vegas*. Prin amabilitatea artistului.
 Vitaly Bezpалov, *Human's Pod (Always CC Pre-Seed) II*, 2018. Digital 3d. As part of *No Where—Now Here*. Curated by Ultrastudio at Los Angeles, Las Vegas Desert. Courtesy of the artist.

X

TEXT: ANCA BUCUR



Anca Bucur, *Traietoria întunericului*, 2019. Prin amabilitatea artistei.
 Anca Bucur, *Trajectory of Darkness*, 2019. Courtesy of the artist.

X este un tucuxi care este un obsidian care este un cerc [o poveste geometrică despre metafizica întunericului]

Dar hidoasă cum era ideea, știam că eram sub același acoperiș cu lucruri fără de nume din spațiul abisal; căci acele două voci erau negreșit zgomotele de hulă pe care le foloseau Ființele din Afară în comunicarea lor cu oamenii...
 (H.P. Lovecraft)

Dincolo de posibil nu se află decât întunericul.
 (Samuel Beckett)

Adevărul este o chestiune de imaginație.
 (Ursula K. Le Guin)

X is a tucuxi that is an obsidian that is a circle [a geometric story about the metaphysics of darkness]

Hideous though the idea was, I knew that I was under the same roof with nameless things from abysmal space; for those two voices were unmistakably the blasphemous buzzings which the Outside Beings used in their communication with men...
 (H.P. Lovecraft)

Beyond the possible there is only darkness.
 (Samuel Beckett)

Truth is a matter of the imagination.
 (Ursula K. Le Guin)

○ ○ ● ○ **amintire, care ca un joc sau ca o vrajă, se (re)iterează /**
 ○ ○ ● a memory, which as a game or as a spell, recurs

Există un joc pe care X obișnuia să-l joace pe vremea când era copilă, când ieșirea din timp era încă o între/rupere în succesiunea rapidă a anotimpurilor și în culoarea schimbătoare a porumbeilor, când soarele încă nu-și întindea inegal cercul pentru a iradia coloniile întunericului și cărbunele încă acompania rădăcinile și ciupercile de sub adâncimile rizosferei. Există un joc pe care X obișnuia să-l joace când amurgul se instaura și creaturile se întorceau la ascunzișurile lor și erau aprinse lumini pentru a menține murmurul cuvintelor și a sta de strajă contra spiritelor nedorite. Există un joc pe care X obișnuia să-l joace, joc care implica doi participanți îndărătnici: privirea ei dreaptă și razele mișcătoare

There was a game X used to play while being a child, when respite from time was still a break in the rapid sequence of seasons and in the changing color of pigeons, when sun was not yet unevenly widening its ring to irradiate the colonies of darkness and coal was still accompanying roots and fungi below the depths of rhizosphere. There was a game X used to play when dusk fell down and creatures went back to their shelters and lamps were lighted to keep the mouths mutter and guard against unwanted spirits. There was a game X used to play, which involved two obstinate participants: her steady gaze and the moving rays of the lightbulb flickering from the high



Silvia Costin, *Gemeni*, 2017. 60x80 cm, ulei/pânză de in.
Prin amabilitatea artistei. Credite foto: Dana Dincă.
Silvia Costin, *Twins*, 2017. 60x80 cm, oil on linen canvas.
Courtesy of the artist. Photo credits: Dana Dincă.

SILVIA COSTIN

□ *Brown and Beige* este despre niveluri de așteptare și privește către latura fictivă a conceptului de rasă, văzut din unghiul unui continuum bio-tehnologic. Posibilitatea modificării, replicării materialului uman favorizează un discurs de tip știință-ficțiune, dens asociativ, ce colecționează evidențe din zona obscură aflată între rațional și irațional. Libertatea asupra propriei biologii este fascinantă, induce un nou tip de sensibilitate și de receptivitate ce se reformulează necurmat, iar eu port o mască când mă gândesc la această frontieră hibridă. Rasa, ca proces fundamental al inconștientului, ca ficțiune utilă, oferă un *background* discursului biologiei sintetice preocupate de potențialul corpului, uman sau animal, ca materie primă pentru fanteziile sale. Teritoriu imersiv, natura manufacturată începe să devină normă, deschizând orizontul în care tehnologia încorporată ar putea altera scheme corporale, modificând, influențând și recuperând identități și categorii sociale sau biologice. Expansiunea dincolo de piele, dincolo de conștiința corpului antrenează imaginarul prospectiv care corespunde capacității umane de a se distanța de realitate și de presupusa sa coerență, pentru a propune o clarificare asupra altor lumi posibile. În spatele meu se află o zebra Grévy (*Equus grevyi*) și știu că sub dungile dese, albe, pielea ei este, de fapt, un brun foarte închis, aproape negru. Dungile zebrei Grévy sunt mult mai subțiri și mai dese față de pelajul celorlalte zebroide și acest lucru o ajută mult să evadeze cu ușurință, ascunzându-se, astfel, de prădător. Când întorc capul, îmi amintesc că suprealismul era un mijloc de a echilibra două opinii opuse, care nu aveau prea mult loc de compromis.

Practica artistică percepe legătura dintre artă și tehnologie ca un spațiu deschis, unde cunoașterea și conștiința sunt prinse într-o stare de mișcare care încurajează deschiderea către abstractizare, condițiile trecutului, prezentului și viitorului apărând ca un dialog între a vedea și a fi văzut. Materia, uneori, nu e decât un reflex, iar lucrările figurative creează o membrană profilactică care pune privitorul la distanță de neliniștile narațiunilor epigenetice. Corpul poartă semnificațiile, în același timp rămânând suficient de necunoscut încât să pară promițător. Rămâne de văzut dacă însemnele alterității (corpului) reușesc să facă posibil schimbul între introspecție și concretul experienței, însă fără a divulga provocările.

□ *Brown and Beige* is about horizons of expectations that vagabond outside their contexts. It searches for the fictional aspect of race, as seen from a bio-technological continuum. The possibility of transformation via the replication of human material favors a science-fiction discourse, densely associative, which collects accounts from the dark litmus between rational and irrational. Freedom over one's own biology is fascinating, as it induces a new kind of sensibility and awareness that is constantly reformulated. When I think of this hybrid border, I am always wearing a mask. Race, as a fundamental process of the unconscious, as a useful fiction, provides context and background to the discourse of synthetic biology which takes the potential of the body, human or animal, as a raw material for its fantasies.

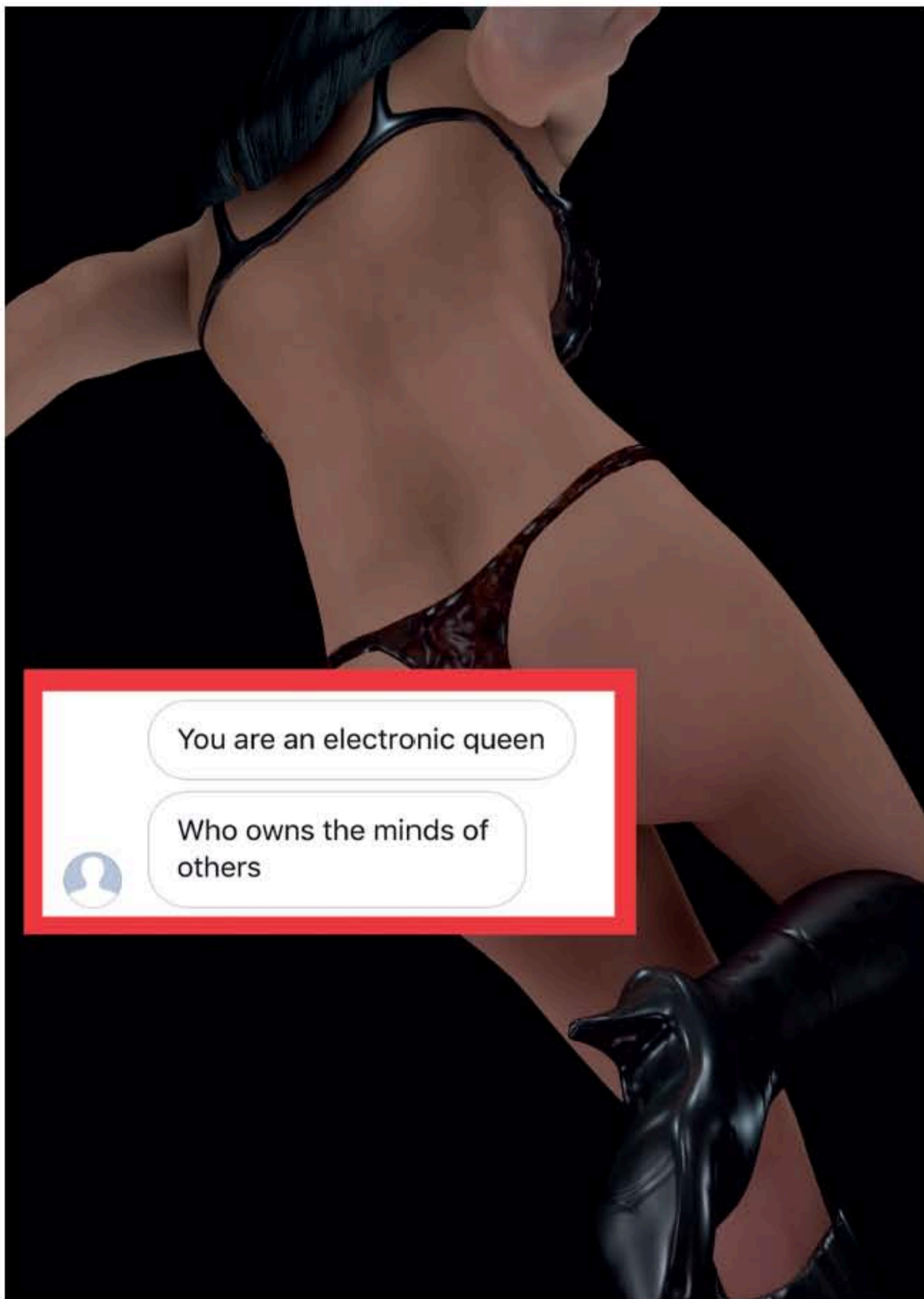
An immersive territory, engineered nature starts to become a norm, opening a horizon in which embedded technology could alter body structures, modifying, influencing and recovering identities and/or social-biological categories. Expansion beyond the skin, beyond the consciousness of the body, entails the foresight of imagination that corresponds to the human capacity to distance itself from reality and its supposed coherence, to propose a breach to other possible worlds. In the rear of my mind, wonders a Grévy zebra (*Equus grevyi*). I know that under its thick, white stripes, its skin is, in fact, a very dark brown, almost black. The Grévy zebra stripes are much thinner and thicker than the furring of other zebras and this makes their escape much easier when trying to avoid a lurking predator. When I turn my head, I remember that surrealism was a means of balancing two opposing views, which did not have much space for compromising. Art practice perceives the connection between art and technology as an open space, where knowledge and consciousness are trapped in a state of motion that encourages openness to abstraction, the conditions of the past, present and future appearing as a dialogue between seeing and being seen. Matter is but a reflex, and figurative works create a prophylactic membrane that puts the viewer away from the anxieties of epigenetic narratives.

These interrogations remain part of my works in which the practice of painting is transferred to reality. The body bears the meanings, while remaining undeciphered enough to still enthrall our imagination. It remains to be seen if the signs of otherness fail to explain the context so as to not disclose the challenges.

July, 2019

Translated by Georgiana Cojocaru





Tăietzel Ticălos. Capturi din seria „While the Future Unfolds”. Prin amabilitatea artistei.
Tăietzel Ticălos. Stills from the series *While the Future Unfolds*. Courtesy of the artist.

TĂIETZEL TICĂLOS

TEXT: GEORGIANA COJOCARU

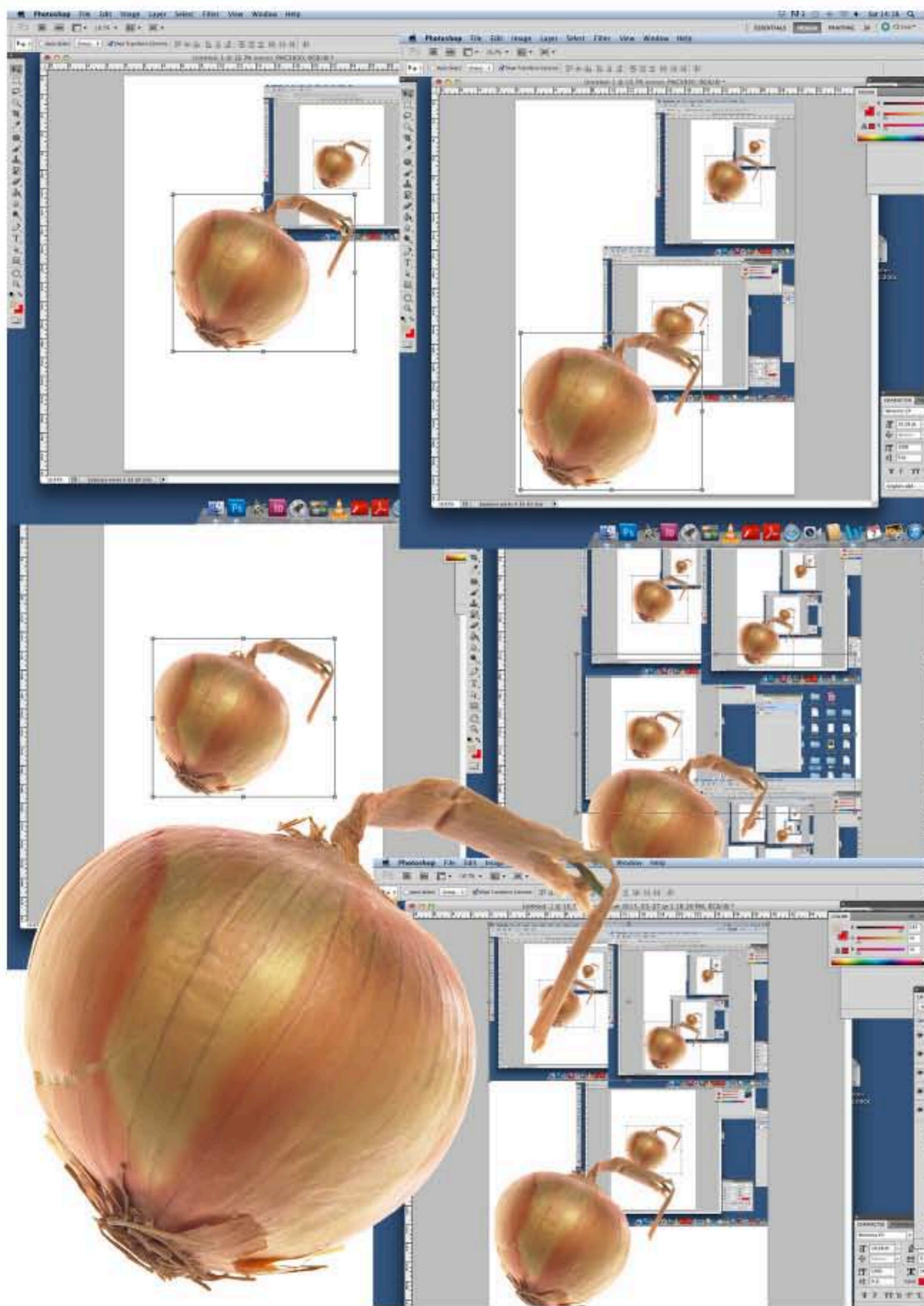
Tăietzel Ticalos este o artistă autodidactă, ce rememorează timpul petrecut pe platforma New Hive, catalizator al scenei de artă post-internet din 2010 până în 2016, drept perioada ce a făcut-o conștientă de limitele și posibilitățile de a lucra în sfera digitalului. După propria mărturisire, artista ia drept o stare de fapt natura incontrollabilă și adictivă a navigării pe Internet, comparabilă cu dependența de nicotină. Fiind o artistă crescută și alimentată de această nouă realitate, atât de atrăgătoare și de familiară, încât uneori blochează o necesară distanță critică, Tăietzel a ales să abordeze, într-o cheie minoră, atât ca un efort personal, cât și ca un demers artistic, mutațiile asupra sensibilității contemporane operate de internet și de arhitectura sa digitală. Mai ales după ce transa inițială, detașarea calmă a primelor inhalări fac loc adicției severe de unde subiectul își găsește puține resorturi pentru negociere. Supraidentificarea ironică, reciclarea sau reactivarea avatarurilor și a locurilor comune, îmbrățișarea sau decizia de acestea reprezintă o parte din resorturile practicilor artistice care răspund la specificitatea ambientală a internetului ca mediu de lucru. În încercarea sa de a ne monopoliza imaginația, filtrele detașării ironice sau ale resemnării unui melancolic sunt folosite lucid și incisiv de artiști precum Tăietzel. Toate acestea, experimentând simultan un sentiment împovărat, de virtuozitate istovită, de plămâni estetici supra saturați de fum. Desigur, această condiție de ‘post’ (mediu), când entuziasmul se estompează și devine descurajare, când antrenările ingenuie în dedesubturile internetului fac loc unor scenarii paranoice, dar foarte reale, a fost deja stabilizată teoretic sub sintagmele de „post-internet” sau „post-digital” în discursul recent al artei contemporane. TT îmi spune că ei îi pasă prea puțin de etichete precum cele de mai sus. Nu pentru că nu recunoaște importanța adoptării unei poziții – dovada mărturisirii unei fidelități la adresa unui set de practici critice –, ci pentru că o astfel de situație face jocul unui anume orizont de așteptare (a se citi drept zelul pieței de artă de a valorifica vocile artistice tinere, hip, înțepătoare la adresa ei), în timp ce adoptă un elan mult mai diminuat în redarea realității nu foarte sexy de fi un lucrător precar în artă contemporană.

Delimitate de contururile indistincte ale modelelor de subiectivitate sintetice precum cele ale utilizatorului / „userului” sau ale fermierului de conținut / „content farmer”, personajele din proiectele artistei se găsesc prinse în bucle de dorință, rebeliune și absurd. Cherie Pie – protagonistă celei mai recente serii de videoclipuri confesionale, *While the Future Unfolds*, reprezintă un exemplu concludent în acest sens.

Început în 2017 și desfășurat până în prezent, proiectul 3D explorează relația dintre tehnologie și sexualitate prin imersiunea în comunitatea online a practicilor sexuale *findom*. Personajul 3D Cherie Pie își dezvoltă personalitatea de *dominatrix* („Queen of Cups” sau „Inhuman Mis-

Tăietzel Ticalos is a self-trained artist who recalls the hours spent on New Hive, a catalyst for the internet art scene from 2010 to 2016, as the ones which made her aware of the limits and possibilities of working through the realms of the digital. To her own confession, she takes as given the fact that navigating the internet has become as addictive and uncontrollable as chain smoking. An artist bred and fed in this new reality, so enticing and relatable that sometimes it blocks or dilutes a necessary critical distance, Tăietzel chose to address, low-key, both as a personal and as an artistic struggle, the conversions that the internet and its digital architecture have brought upon the sensible. Especially when the initial high, the dreamy head rush of the first spliffs has given way to full-blown addiction inside which one finds little room for negotiation. Ironic overidentification, re-enacting and recycling its avatars and commonplaces, embracing as well as disowning internet’s attempts at gorging our imaginations, with ironic detachment or the abatement of a melancholic, artists like Tăietzel make use of these medium-specific tools with instinctive and incisive precision. All while experiencing, simultaneously, a sense of loathing, of tired virtuosity, of smoked-saturated aesthetic lungs. Of course, this post-medium condition, when enthusiasm turns sour, when the candid use of the internet has given way to paranoid yet very real scenarios, has already been pinpointed and theorized as “post-internet” or “post-digital” in recent contemporary art parlance. TT tells me she cares little about labels. Not because she does not acknowledge the importance of taking a stance, of confessing a sort of allegiance to a set of critical practices but because such positionality plays loads in the hands of a horizon of expectation (to be read as the art market’s readiness to capitalise on young, hip artistic discourse) while doing a poor job in translating the less sexy reality of being a precarious art worker. Inside the hazy, artificial interiority of subjectivity models such as those of “user” or “content farmer,” the characters in Tăietzel’s work find themselves caught in loops of desire, rebellion and absurdity. Cherie Pie – the character of her most recent series of confessional videos, *While the Future Unfolds*, is one such example.

Started in 2017, the 3D financial dominatrix project is a work in progress which concentrates its main focus on the relationship between technology and sexuality through the immersion into the findom sex work online community. The 3D character Cherie Pie develops her dominatrix persona (Queen of Cups or Inhuman Mistress) on multiple accounts on social media and fetish sites, where she follows the model of real findommes, promoting herself and interacting with her clients. An extreme example of a paid per minute gratification tool, she is navigating the user through the mechanisms of fetish, fantasy and power as they unfold on online findom services. In her



Anastasia Manole, *The Desktop Onion*, 2015. Colaj digital, 50x70cm. Prin amabilitatea artistei.
Anastasia Manole, *The Desktop Onion*, 2015. Digital collage, 50x70cm. Courtesy of the artist.

ANASTASIA MANOLE

TEXT: MARINA OPREA

Art Imitates Life Imitates the Internet

Anastasia Manole este avatarul Gabrielei Mateescu, o artistă feminisă care locuiește și lucrează în București cu performance, video-performance, instalații și desen. În timp ce lucrările lui Mateescu cercetează teme ce au de a face cu sociabilitatea artei, cu schimbul constant de informații care hrănește colective și cu rețeaua de comunicare dintre ea și prietenii săi artiști ca o lucrare de artă vie sau ca un sistem evolutiv centrat în jurul persoanelor, în locul obiectelor neînsuflețite — Anastasia Manole utilizează fotografiile stock, imagini găsite pe Google sau video-uri de pe Youtube, bazându-se intenționat pe tehnici de editare și montaj de bază, pentru ca operele ei să arate neternitate. Acestea oferă un comentariu subiectiv asupra felului în care arta a redevenit un meșteșug ce imită realitatea. Prin gama largă de teme abordate, toate înrădăcinate în explorare propriilor trăiri, Anastasia Manole se situează undeva între arta feminisă și jocul cu date remixabile.

Anastasia Manole a debutat în cadrul expoziției *Is it wrong that I enjoy cutting people in Photoshop?* la galeria Suprainfinit din București în 2015, ce a adus laolaltă membrii ai grupului Nucleu 0000, alături de alți artiști interesați de arta digitală și tehnologie, preocupați de influența internetului asupra vieții personale. Anastasia a luat naștere ca o entitate separată pentru a se distanța de persoana cu care s-a evidențiat deja în scena de artă locală. Gabriela Mateescu este inițiatoarea grupului Nucleu 0000 și este cunoscută mai degrabă pentru activitatea sa curatorială și abilitatea de a aduce oameni împreună. Fiind un lider ambițios și o organizatoare neobosită, artista s-a găsit adesea prinsă între prea multe probleme administrative și muncă de organizare pentru a mai lucra la proiectele personale.

Astfel, Anastasia Manole s-a născut din nevoia lui Mateescu de evada din tumultul problemelor cotidiene prin accesarea viciului ei personal - *social media*. Artista a recunoscut că ecranul telefonului ei este primul lucru pe care îl vede când se trezește de dimineață și ultimul lucru la care se uită înainte să adoarmă. Este un obicei împărtășit de mulți dintre noi, fără să îi cunoaștem, însă, pe deplin urmările. Să privim capacitatea fiecărui om de a produce imagini în mintea sa (să-i spunem imaginație) drept un mușchi care cu siguranță poate fi stimulat de accesul la imagini gata produse. Dar în ultimii ani, din cauza transformării progresive a omului în cyborg, suntem bombardați în permanență cu o cantitate atât de mare de imagini, încât ajungem să nu ne mai exersăm imaginația. Un exemplu în acest sens poate fi comunitatea în creștere a persoanelor dependente de

Anastasia Manole is the avatar of Bucharest-based Gabriela Mateescu, a feminist artist who works with performance, video-performance, installation, and drawing. While Mateescu's works tackle issues that have to do with the sociality of art and the constant exchange of information that keeps feeding collectives and the communication networks among her fellow artists as a growing work of art or an evolving system that has to do with people rather than stable or frozen objects — Anastasia Manole uses mostly stock images, Google-searched images or YouTube videos, relying on basic skills of montage and editing that remain deliberately sketchy and unfinished. These works provide a subjective commentary on how art has become again a craft that imitates reality. Displaying a wide range of topics and themes rooted in self-referential exploration, Anastasia Manole shifts between spontaneous displays of feminism and remixable data.

Anastasia Manole made her debut in the exhibition *Is it wrong that I enjoy cutting people in Photoshop?* at Suprainfinit Gallery in Bucharest in 2015. It was an exhibition that gathered together members of the group Nucleu 0000 and other artists interested in digital art and technology. The exhibition revolved around the influence of the internet on their personal lives. Anastasia was created as a separate entity to distance herself from the person who she was known as throughout the local art scene. Gabriela Mateescu is the initiator of the group Nucleu 0000, and rather known for her curatorial endeavors and her ability to bring people together. An ambitious leader and a tireless organizer, she found herself too often caught up in administrative issues and organizing labor that she no longer had time for art.

And so Anastasia Manole came to be out of Mateescu's intimate need to escape her real world problems by tapping into her personal addiction — social media. The artist confessed that her phone is the first thing she sees when she wakes up, as well as the last thing before she goes to bed. A habit a lot of us are guilty of, but we are mostly oblivious to what this truly entails.

Consider one's ability to produce images in their own mind (call it imagination) as a muscle that can definitely be stimulated by accessing other already produced images. But recently, thanks to man's progressive change into a cyborg, we are constantly bombarded with such a huge number of images that we no longer exercise imagination. Think of today's worryingly growing community of people who are addicted to porn, people whose minds have been oversaturated with pornographic images that they are unable to properly perform sex in real life. Although this example might be a bit too extreme, it does successfully demonstrate the effects of high image consumption on the human psyche. Anastasia Manole is



George Crângașu, *Satyr*, 2017-2019. Din seria Auto-Show. Prin amabilitatea artistului.
George Crângașu, *Satyr*, 2017-2019. From the series Auto-Show. Courtesy of the artist.

GEORGE CRÂNGAȘU

Dalta și ciocanul virtual A Virtual Hammer and Chisel

☐ Chiar considerând munca digitală drept un alt instrument al pieței, cred că aceasta are potențialul de a emana același tip de sensibilitate ca orice alt mediu consacrat. O continuare logică a formelor de expresie anterioare, arta digitală oglindește timpul în care am crescut. Ea servește drept o platformă informațională pentru posibilități aparent nesfârșite. Similară unui stilou capabil să traseze orice formă imaginabilă, arta digitală poate genera redări extrem de fidele ale abilităților și intențiilor utilizatorului.

Personal, folosesc formate digitale pentru a explora istoria vizuală și reinterpretarea ei ca mijloc de a clarifica trecutul pentru un viitor posibil. Îmi imaginez obiectele 3D și imaginile 2D devenind pensule ori grupuri de culori. Ca elemente de sine stătătoare, acestea au potențialul de a fi țesute în tipare și idei complexe. Ele pot fi considerate într-o anumită măsură abstracte, chiar dacă poartă cu sine informație figurativă – circulând, acestea devin lipsite de încărcătura lor semantică inițială, fiind transmutate, ca un gest, într-o imagine mult mai amplă. În același timp, îmi place ideea unui ciclu perpetuat de revoluția tehnologică întrucât acesta pare să amintească de un anumit tip de mașini / procesoare pe care oamenii și le-au imaginat încă din epoca industrială, dacă nu mai devreme.

Informația este digitalizată, fiind diseminată arbitrar de către internet și ajungând la un utilizator care o regurgitează ca, în final, să fie lansată înapoi în analog și în digital. Similară unui sistem digestiv, circulația informației se aseamănă unor procese biologice la care asistăm deja în natură la diferite niveluri (de exemplu, circuitul apei).

Acestea fiind spuse, nu adopt o poziție militantă pentru practica digitală ca substitut universal. Cred cu tărie că diversitatea joacă un rol esențial în intensificarea ideii a ceea ce ar trebui să reprezinte arta și, sperăm, a ceea ce reprezintă majoritatea naturii umane. Consider că practica artistică ar trebui să imite un ecosistem – cu cât mai larg spectrul de desfășurare, cu atât mai abilă devine înțelegerea noastră.

☐ Considering digital work as being another tool of the market, I believe it has the potential to emanate the same sensibilities as any other established medium. A rational continuation of previous forms of expression, digital art is the mirrored consequence of the age we grew up in, it serves as an informational platform of seemingly endless possibilities. Similar to a pen tracing any conceivable form, it can generate high-fidelity renditions of the user's capacity and intentions. Personally, I've been using digital formats to explore visual history and reinterpretation as a means of clarifying the past for a possible future. I see 3D objects and 2D images as becoming similar to a brushstroke or a colour group, as standalone elements they carry the potential to be weaved into complex patterns and ideas. They can be considered to a certain extent abstract, even if they carry figurative information – they become devoid of their original meaning and transmuted as a gesture in a much broader picture. At the same time, I like the idea of this cycle that has been perpetuated by the tech revolution – it seems to echo the sort of processing machine people have been envisioning since the industrial age, if not for longer. Information is being digitized, it takes a haphazard route through the Internet, reaches an end user who manipulates that information, and ultimately gets thrown back into the analogue and digital world. Similar to a digestive system, it echoes biological processes that we already witness in nature at different levels (e.g. the cycle of water).

This being said, I am not taking a position to militate for digital practice as a universal substitute. I strongly believe that diversity plays a key role in enhancing the image of what art is supposed to stand for and, hopefully, of what most human nature represents. I consider artistic practice ought to mimic an ecosystem – the broader the range, the more accurate our understanding.

← Traducere din limba engleză de Georgiana Cojocaru

entăm din ce în ce mai mult înspre tradiție, ca o modalitate de a ne adapta și remodula trecutul la prezentul nostru înfuzat de tehnologie. Se pare că știința nu exclude existența pseudoștiinței. Dorința de a ne cunoaște viitorul ori destinul nu e satisfăcută de știință, așa că, la aceste întrebări, căutăm răspunsuri în stele, în palme, în cărți sau în zaț de cafea. Spre deosebire de tehnologie, acestea sunt lucruri asupra cărora noi nu avem control, dar care ne influențează în diverse moduri.

G.C: Care ar fi intenția din spatele traducerii digitalului în lumea fizică, a materialului online, în cea a obiectelor 'reale'? Însăși materia ta primă, ce are o viață online, se materializează, în cele din urmă, în obiecte fizice precum instalații, printuri, ecrane. Cum crezi că aceste sfere, digital și analog (nu demult considerate separate, chiar opuse) comunică între ele?

T.L: Întrucât cloud-ul este format din cabluri și servere, digitalul nu mi se pare atât de imaterial. Într-un fel sau altul, totul se traduce în materie, cu efecte ce variază între abstract și concret. Deși petrecem mult timp în spatele ecranelor, realitatea noastră rămâne, în mare parte, fizică. Nu cred că abordarea mea este una foarte intenționată, acesta e felul în care am gândit întotdeauna practica mea. Chiar dacă lucrez pe calculator, până la urmă îmi doresc ca lucrările mele să aibă o formă fizică.

G.C: Din 2016 ești membru al Aici Acolo – un proiect artist run care promovează artiști tineri, emergenți, și care organizează expoziții de artă contemporană în spații nefolosite sau abandonate din Cluj-Napoca. Ai putea să-mi spui mai multe despre principiile preliminare din spatele acestui proiect sau motivele care v-au reunit pentru a forma o practică colectivă?

T.L: Aici Acolo a fost fondată în 2015 de Edith Lazăr, Flaviu Rogojan și Csibi Hajnal pentru că ne lipsea un spațiu în care artiștii tineri, emergenți își puteau expune lucrările. La acel moment, Clujul avea, pe de o parte, galerii bine cunoscute și consacrate, iar pe de altă parte, Universitatea de Artă și Design, unde unii studenți, aveau ocazia de a-și organiza propriile expoziții. Însă, locuri special destinate acestora nu prea existau. Echipa s-a schimbat puțin de-a lungul anilor și în 2016 m-am alăturat echipei într-un mod foarte organic, pentru că eram deja prieteni și am colaborat cu membrii ei în diverse expoziții anterioare. Cu toții avem opțiuni și gusturi diferite, dar într-o oarecare măsură acestea converg într-un punct comun, astfel încât intersecția intereselor noastre ajunge să se materializeze în proiectele expoziționale. De fiecare dată când un membru nou se alătură, grupului i se adaugă un nou strat de referințe, o nouă abordare curatorială (ce implică selecția artiștilor, preferințe în organizarea spațiului etc.). Astfel expozițiile ajung să fie mereu diferite într-un fel sau altul. Cred că acest lucru păstrează lucrurile interesante și incitante pentru toți cei implicați, de la artiștii cu care lucrăm până la public și bineînțeles pentru noi.

Traducere din limba engleză de Georgiana Cojocaru →

doesn't seem like science could kill pseudoscience any time soon. Wanting to know the future or our destiny are not things science could tell us so we look for them in the stars, in our palms, cards or coffee grounds. Unlike our technological tools, these are things we don't have control over but which influence us in various ways.

G.C: What would be the intention behind bringing the digital into matter, of turning online material into "real" objects? Even your raw material, which lives so to speak online, further materializes into physical forms such as installations, prints or screens. How do you think these two realms (not so long ago thought of as separate, even opposites) communicate?

T.L: As the "cloud" is actually made out of wires and server rooms, the digital doesn't seem so immaterial to me, one way or another everything translates into matter, varying from abstract to more tangible outcomes. Although we spend a lot of time "inside" screens, our world is still very much a physical one. I don't think my approach is very intentional, this is how I always thought about my work, I make it on the computer but eventually I would like for it to have a physical form.

G.C: Since 2016 you've been a member of Aici Acolo – an artist run project focused on promoting young and emerging artists by organizing contemporary art exhibitions in unused or abandoned spaces in Cluj-Napoca. Could you tell me more about the onsetting principle behind this project or the reasons that brought you together to form a collective practice?

T.L: Aici Acolo was founded in 2015 by Edith Lazăr, Flaviu Rogojan and Csibi Hajnal because there was a lack of spaces for young and emerging artists to show. At that point Cluj had on one hand well-known and established galleries and on the other, the University of Art and Design, where some students, sometimes, had the opportunity to show, but there weren't really any places designated for this in-between time and space. The team changed a bit throughout the years and in 2016 I joined in a very natural way because we were friends before and I also helped to put on previous shows. We all have different likes and tastes, but to some extent they coincide, so the intersection of our interests ends up being what we show. Any time a new member joins, a new layer of likes and tastes is added to the group, with a new curatorial approach, artist selection, space preference etc., so the shows always end up being different from one another in some manner. I think this keeps things interesting and exciting for everyone involved, from the artists that we work with to the public and of course for us.



Thea Lazăr. *Through Cosmos*, 2019. Prin amabilitatea artistei.
Thea Lazăr. *Through Cosmos*, 2019. Courtesy of the artist.

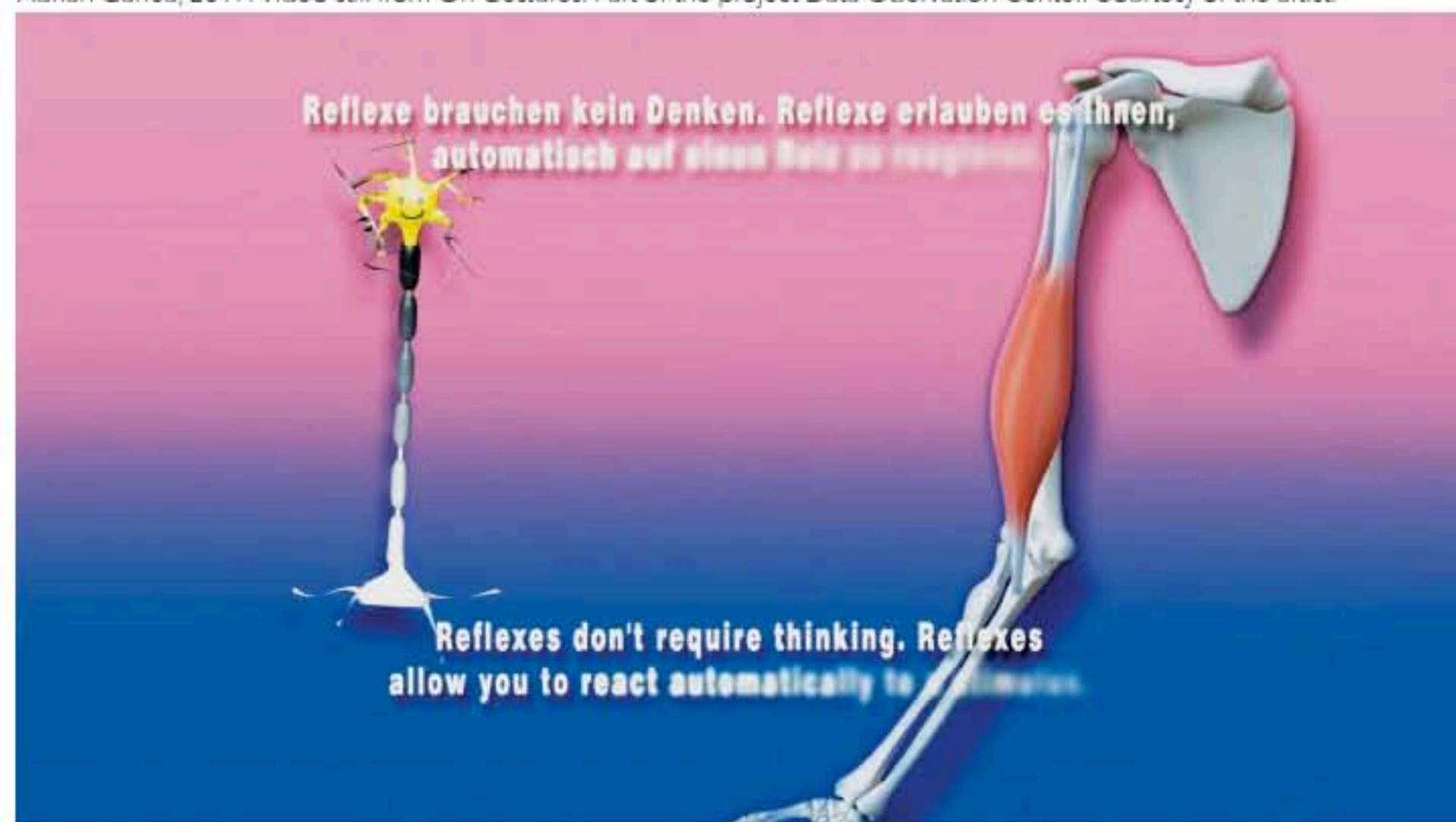
Thea Lazăr. *Revolution - Zine*, 2016. Imprimare digitală A4 grayscale. 4 exemplare. Prin amabilitatea artistei.
Thea Lazăr. *Revolution - Zine*, 2016. A4, grayscale digital print. Edition of 4. Courtesy of the artist.





Adrian Ganea, 2017. Captură din *Age of Earthquakes*. În colaborare cu *virtuellestheater*. Prin amabilitatea artistului.
Adrian Ganea, 2017. Video still from *Age of Earthquakes*. In collaboration with *virtuellestheater*. Courtesy of the artist.

Adrian Ganea, 2017. Captură din *On Gestures*. Parte din proiectul *Data Observation Center*. Prin amabilitatea artistului.
Adrian Ganea, 2017. Video still from *On Gestures*. Part of the project *Data Observation Center*. Courtesy of the artist.



ADRIAN GANEA

Am început să lucrăm la proiectul *Data Observation Center* împreună cu *virtuellestheater* în 2016 și logica pe care am adoptat-o a fost cea a construcției de narațiuni din perspectiva datelor. Ne aflăm în mijlocul unei agitații de neînțeles care părea cauzată de meme-uri virale, tweet-uri, breșe în securitatea digitală și așa mai departe. Pentru a face lucrurile vizibile, a trebuit să ne implicăm în mecanica datelor și să urmăm calea acestui complex aparat care mișcă datele. Unul dintre lucrurile imediat evidente în această dinamică stranie a semnalelor și informației a fost că funcționează ca o buclă de feedback. Aceasta accelerează și impune date specifice, ducând la bule ale filtrelor (*filter bubbles*) sau, după cum spune Wendy Chun din 2008, la „noua eră a personalizării”. Efectele sunt destul de drastice și le-am simțit chiar puternic în 2016, cu *fake news*, narațiuni alternative și modul în care s-au manifestat în politic. Dar acesta este doar un început timid, de aici înainte lucrurile devin și mai complexe. În jurul fiecărui individ există un microcosmos care face parte din structura algoritmică elaborată *Big Data*. După cum spune Wendy Chun: „acum suntem personaje într-un univers de drame care se numește *Big Data*”. Una dintre părțile care merită investigate cu privire la modul în care algoritmi dezvoltă indivizi este cea a puterii și controlului dinamic între o persoană și un program de calculator. Bara de căutare Google ar putea fi cel mai simplu exemplu, în care îți se oferă căutări populare care pot sau nu să-ți influențeze motoarele de căutare, gândurile sau credințele. Carole Cadwalladr argumentează, în articolul ei din *The Guardian* din 2016, ce anume poate merge prost în această nouă eră a personalizării și cum aceasta se poate transforma într-o unealtă a propagandei.*

Jocurile video sunt un bun exemplu de joc de putere dintre algoritmi și indivizi. Un subiect discutat pe larg de dezvoltatorii de jocuri este ce anume înseamnă un adversar AI (*artificial intelligence*) bun. Oricât de agresivi și de imprezvizibili ar fi, ei trebuie doar să pară astfel. Totul se rezumă la a-l păcăli pe jucător că AI-ul este un adversar foarte capabil. Cu cât sunt mai perfizi, cu atât mai bine. În exemple ca acesta, s-ar putea spune că, de fapt, jocul se joacă cu jucătorul și nu invers.

Jocurile video reflectă fidel cât de mult spațiu fizic și energie consumă conținutul digital. Majoritatea laptopurilor nici nu pot rula jocurile care au ceea ce industria numește grafică bună. Pentru acestea, ai nevoie de plăci video performante, care consumă multă energie și se încălzesc foarte tare. Și, oricât de mult ar fi prezentate datele din *cloud* drept materie eluzivă imaterială, ele au nevoie de mult spațiu și de multă energie; pentru a avea o perspectivă clară, centrele de date sunt responsabile pentru aceeași cantitate de emisii de CO₂ ca și întreaga aviație a lumii.

Am început să lucrez la instalația mea, *On Gestures*, prezentată în cadrul proiectului *virtuellestheater*, *Data Observation Center*, atunci când am remarcat unele scandaluri ale

We started working on the project *Data Observation Center* together with *virtuellestheater* in 2016 and the kind of logic we adopted was to construct narratives from the perspective of data. It was in the midst of an unintelligible turmoil that seemed to be caused by viral memes, tweets, digital security breaches and so on. To make things visible we had to tap into the mechanics of data and follow the paths of this highly complex apparatus that pushes data around. One of the things that was immediately obvious in this puzzling dynamic of signals and information was that it works as a feedback loop. This reinforces and accelerates particular data leading to filter bubbles or what google calls since 2008 the “new era of personalization.” The effects are quite drastic and we really felt them hard in 2016 with fake news, alternative facts and the way these played out in politics.

This is only scratching the surface. Only from here things get increasingly complex. Around each individual there is a microcosm that takes part in an elaborate *Big Data* algorithmic structure. As Wendy Chun puts it: “we are now characters in a universe of dramas called *Big Data*.” One of the things we noticed are worth looking into is how algorithms play out individuals and what is the power and control dynamic between a person and a computer program. The google search bar could be the most basic example, where you are prompted with popular searches that may or may not influence your search, thoughts or beliefs. Carole Cadwalladr argues in an article for *The Guardian* from 2016 what could go wrong with this new era of personalization and how this can turn into a tool for propaganda.*

Video games are a good example of the powerplay between algorithms and individuals. A topic discussed at length amongst game developers is what makes a good AI opponent. Here, one goal is clear: the AI has to lose. No matter how aggressive or unpredictable they seem, they should only appear to be this way. It's all about tricking the player into thinking the AI is a very capable opponent. The more deceiving, the better. In examples like these ones, one could say that the game is actually playing the player rather than the other way around. Also video games are a good example of how much physical space and energy digital content takes up. Most laptops can't even run games that have what the industry calls good graphics. For this you need beefy graphics cards that draw loads of power and get really hot. And as much as data in the *clouds* is marketed as elusive immaterial matter, it takes up loads of space and energy. To put it in perspective, data centers are responsible for about the same amount of CO₂ emissions as the world's entire aviation.

I started working on my installation *On Gestures*, showed within *virtuellestheater* project *Data Observation Center*, as I noticed some scandals of corporations fighting over



Edith Lázár, SKIN45^A. Decor și text audio. În cadrul SummerFest, Akademie Schloss Solitude, 2019, Stuttgart.

Credite foto: Frank Kleinbach.

Edith Lázár, SKIN45^A. Decorum and audio-text. Shown within SummerFest, Akademie Schloss Solitude, 2019, Stuttgart.

Photo credits: Frank Kleinbach.

EDITH LÁZÁR

„Cum putem defini o
practică ce nu poate fi
deslușită?
— este o hartă mentală?
Un text poate fi extins
într-o atmosferă?
— l-ai simți?
Unde se varsă digitalul
și vizualul în material?
— nu se află peste tot?
De ce gândești printre
atât de multe ecrane?
— nu suntem deja
înveșmântați în ele?
...și apoi suprafața
le ține laolaltă.”

“How can you define
a practice that
cannot be squared?
— is it a mind map?
Can a text be extended
to an atmosphere?
— would you feel it?
Where do the visual
and the digital
spill into the material?
— isn't it everywhere?
Why do you think among
so many screens?
— aren't we already
dressed in them?
...and then the surface
that holds them together.”

▣ Începând ca scriitor despre artă, am văzut textul ca mediu care traversează, discută și, în ultimă instanță, creează perspective asupra lumii artei, cu implicațiile sale sociale și politice, dar dificil de navigat prin formate pre-determinate. Potențialitatea textului, totuși, poate că nu se găsește în presupuziția sa despre cunoaștere ca fiind o experiență, un fel de breșă în care textura și materialitatea pot fi sugerate. Un text poate fi un spațiu al întâlnirii. La fel, domeniul digital distribuie, depozitează și realizează o dataificare care ajunge pe partea cealaltă drept estetică seducătoare a elementelor vizuale pe care le atingem cu o mișcare rapidă a vârfului degetului – un alt loc de întâlnire. Interesată de imaginariile care pot fi create la confluența dintre text și digital, am dezvoltat un mod de lucru în care noțiunea de suprafață devine centrală. O suprafață, după cum subliniază teoreticiană Giuliana Bruno, începe cu pielea noastră și se extinde la ecrane și la arhitectură, ca o membrană care leagă medii și forme artistice laolaltă. Pe o suprafață, se pot plia și deplia constelații de idei și teme care, pentru mine, preiau relația dintre corp și tehnologie fără a le exila într-o formă anume. O suprafață îmi permite să plutesc printre practici curatoriale, scrieri despre artă, să creez teorii într-o manieră care cultivă practicile gândirii și îl abordează pe acel „nu-încă”, aproape ca o țesătură. Din 2015, am lucrat în colective artistice și curatoriale. Superliquidato a fost un spațiu artistic în formă de dom, mai mult ca un loc de joacă ce se ocupa în special de tehnologiile digitale și de influența lor, dar și un mode de

▣ Starting as an art writer, I've seen the text as a medium that traverses, discusses and ultimately creates overviews of the art world in its social and political implications, but struggling to navigate among predetermined formats. The potentiality of the text, however, might lie not so much in its assumption of knowledge as being an experience, something of a breach where texture and materiality get to be suggested. A text can be a space of encounter. Likewise, the digital realm shares, stores and makes a seducing aesthetics of visual elements that we touch with the swiftness of a fingertip – another place of encounter. Taking an interest in the imaginaries that can be created at the confluence between text and the digital, I've developed a way of working for which the notion of surface becomes central. A surface, as theorist Giuliana Bruno underlined, starts on our skin and extends into the screens and the architecture, like a membrane that connects mediums and art forms together. On a surface, one can fold and unfold constellations of ideas and topics that, for me, take the relationship between the body and technology, without relegating them to a particular form. A surface allows me to glide across curatorial practices, art writing, and fashion theory in a manner that cultivates practices of thinking and addresses the not-yet, almost as a weaving.

Since 2015 I've been active in between artistic and curatorial collectives. Superliquidato was a dome-shaped art space, more of a playground, that especially addressed digital

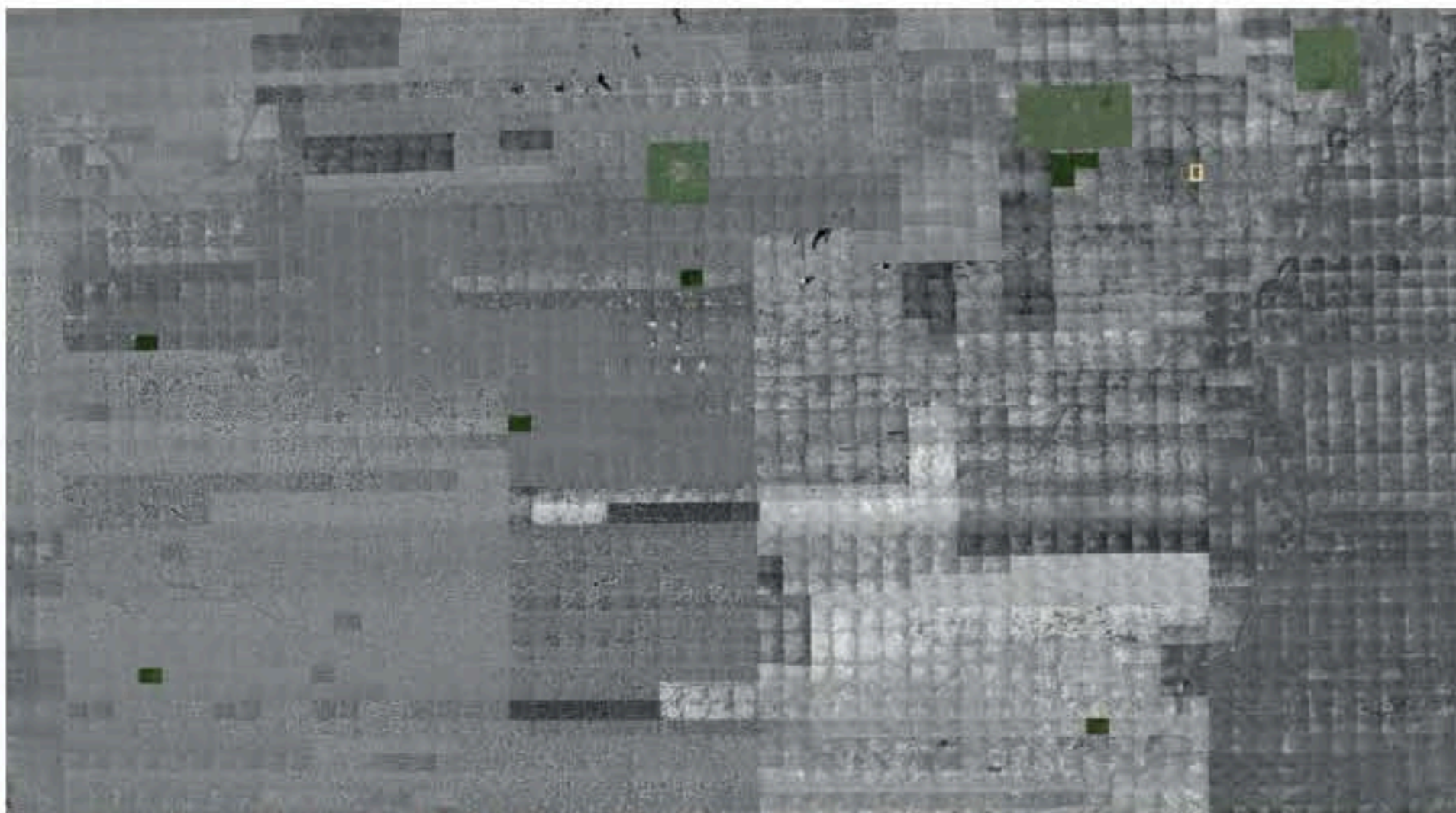
Edith Lázár, SKIN45^A. Decor și text audio. În cadrul SummerFest, Akademie Schloss Solitude, 2019, Stuttgart.

Credite foto: Frank Kleinbach.

Edith Lázár, SKIN45^A. Decorum and audio-text. Shown within SummerFest, Akademie Schloss Solitude, 2019, Stuttgart.

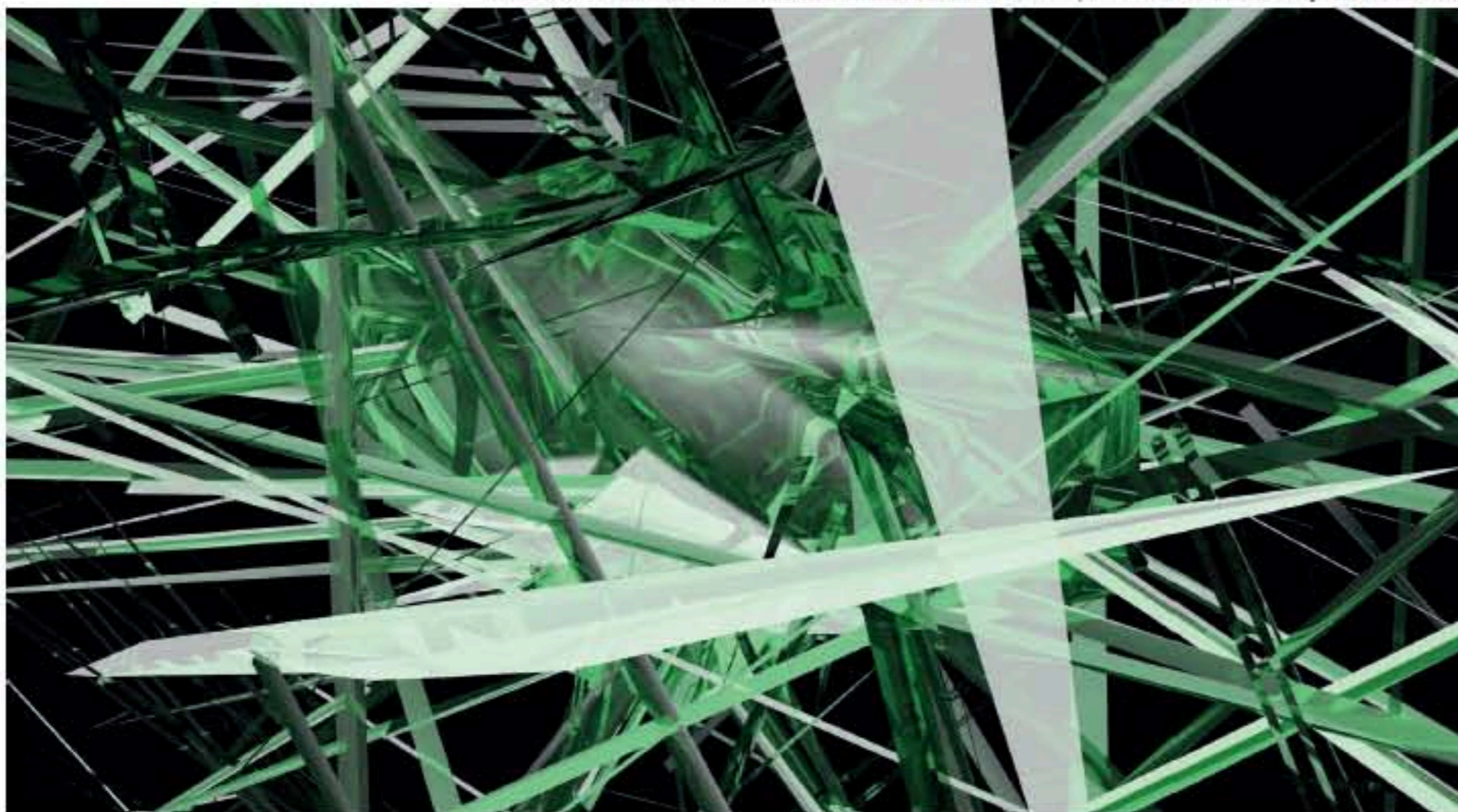
Photo credits: Frank Kleinbach.





Adela Muntean, *Pixel Puzzle Mosaic*. Video. Din seria *Sculpture Earth*. Prin amabilitatea artistei.
Adela Muntean, *Pixel Puzzle Mosaic*. Video. From the series *Sculpture Earth*. Courtesy of the artist.

Adela Muntean, *XYZ*. Lucrare 3D. Din seria *Sculpture Earth*. Prin amabilitatea artistei.
Adela Muntean, *XYZ*. 3D work. From the series *Sculpture Earth*. Courtesy of the artist.



ADELA MUNTEAN

□ Împărțită între aceste trei roluri, de artist digital sau, oficial, media designer, cercetător doctoral și curator, eu, Adela Muntean, explorez domeniul (post)digital contemporan; ca artist digital lucrez cu teme precum monetizarea valorii umane, simbolul banilor în discursul social, poluarea, supravegherea online, identitatea și memoria.

Scopul meu este să creez conținut care să genereze un spațiu de reflecție pentru diferite teme, să expun partea întunecată sau erorile și imperfecțiunile apărute în sistemele pe care le creăm. Mă interesează practicile imaginilor în mișcare în conjuncție cu noile arte media hibride și posibilitățile deschise ale Internetului. Platformele și resursele domeniului digital inspiră noi posibilități de reprezentare și experiență: fotografierea și filmarea în Google Earth, adunarea de peisaje prin camere web sau Google Street View, completarea unui parc de sculpturi cu tehnica 3D, utilizarea contului de social media pentru a crea sculptură digitală participativă sau Second Life pentru a explora prin intermediul avatarului și istoricul browserului pentru a genera vizualizări de date. Proiectele media la care am lucrat s-au materializat în formate precum aplicarea realității augmentate (*Augmented Money*), GIF (*Lines & Dots*), sculptură 3D (*XYZ*), tur virtual interactiv la 360° (*MediaDesignExpo*), medii proiectate panoramice și imersive (360° *CitySymphony*), obiecte programabile web-based three.js (*Live Stream Facebook*), machinima (*Poisoned Paradise*), film digital (*Donut Talk to Me*), performance audio-vizual (*TCE*), instalație interactivă (*Multisensory Museum*). Lucrările de mai sus au fost prezentate în galerii online de net art precum Gallery T, Super Art Modern Museum, Wrong Digital Art Biennale, Homeostasis, FFF și în cadrul expozițiilor precum SEE ME, în cadrul Times Square Arts Alliance; Your Local 6 PM, Digital Visions, Bring Your Own Beamer (BYOB) și în expozițiile românești precum Kinema Ikon și Media Art Festival de la Arad și Mora, Salonul de Proiecte și Internetics, București.

Interesele mele viitoare sunt teme precum „experiența multisenzorială asupra vizualului”, „de la reprezentare la experiență”, „introducerea interfețelor tactile pentru crearea de lucrări experiențiale”. Mă interesează cum au ajuns mediile într-o nouă eră, invitând publicul nu doar să privească, ci și să participe la proiectele expuse.

□ Divided between these three roles of digital artist or officially media designer, PhD researcher and curator, I, Adela Muntean, hereby explore the contemporary (post) digital realm: as a digital artist I work on topics such as the monetization of human value and the symbol of money in social discourse; pollution, online surveillance, identity, memory.

My aim is to create content which generates a reflective space for various topics, to show the dark side or the imperfections and errors that have occurred within the systems we create. I am interested in moving image practices merging with new media hybrid arts and the possibilities made available by the Internet. The digital realm platforms and resources inspire new possibilities of representation and experience: taking photographs and filming in Google Earth, collecting landscapes through webcams or Google Street View, completing a sculpture park with 3D sculptures, using a social media account for creating a participatory digital sculpture or Second Life for exploration through avatar and the browser's history to generate data visualizations. Media projects I worked on were materialized in formats such as: augmented reality application (*Augmented Money*), GIF (*Lines & Dots*), 3D sculpture (*XYZ*), 360° interactive virtual tour (*MediaDesignExpo*), panoramic immersive projected environments (360° *CitySymphony*), web based three.js programmable object (*Live Stream Facebook*), machinima (*Poisoned Paradise*), digital film (*Donut Talk to Me*), audio-visual live performance (*TCE*), interactive installation (*Multisensory Museum*). The aforementioned works were presented in several online net-art galleries such as Gallery T, Super Art Modern Museum, Wrong Digital Art Biennale, Homeostasis, FFF and exhibitions such as SEE ME within Times Square Arts Alliance; Your Local 6 PM; Digital Visions, Bring Your Own Beamer (BYOB) and in Romanian exhibitions such as Kinema Ikon and Media Art Festival in Arad and Mora, Salonul de Proiecte or Internetics in Bucharest.

My future interests lie in topics such as “multi-sensory experience over the visual,” “from representation to experience,” “implementation of tactile interfaces in order to create experiential works.” I am interested in how media has entered a new era inviting the audience not only to look at but to become part of the portrayed projects.

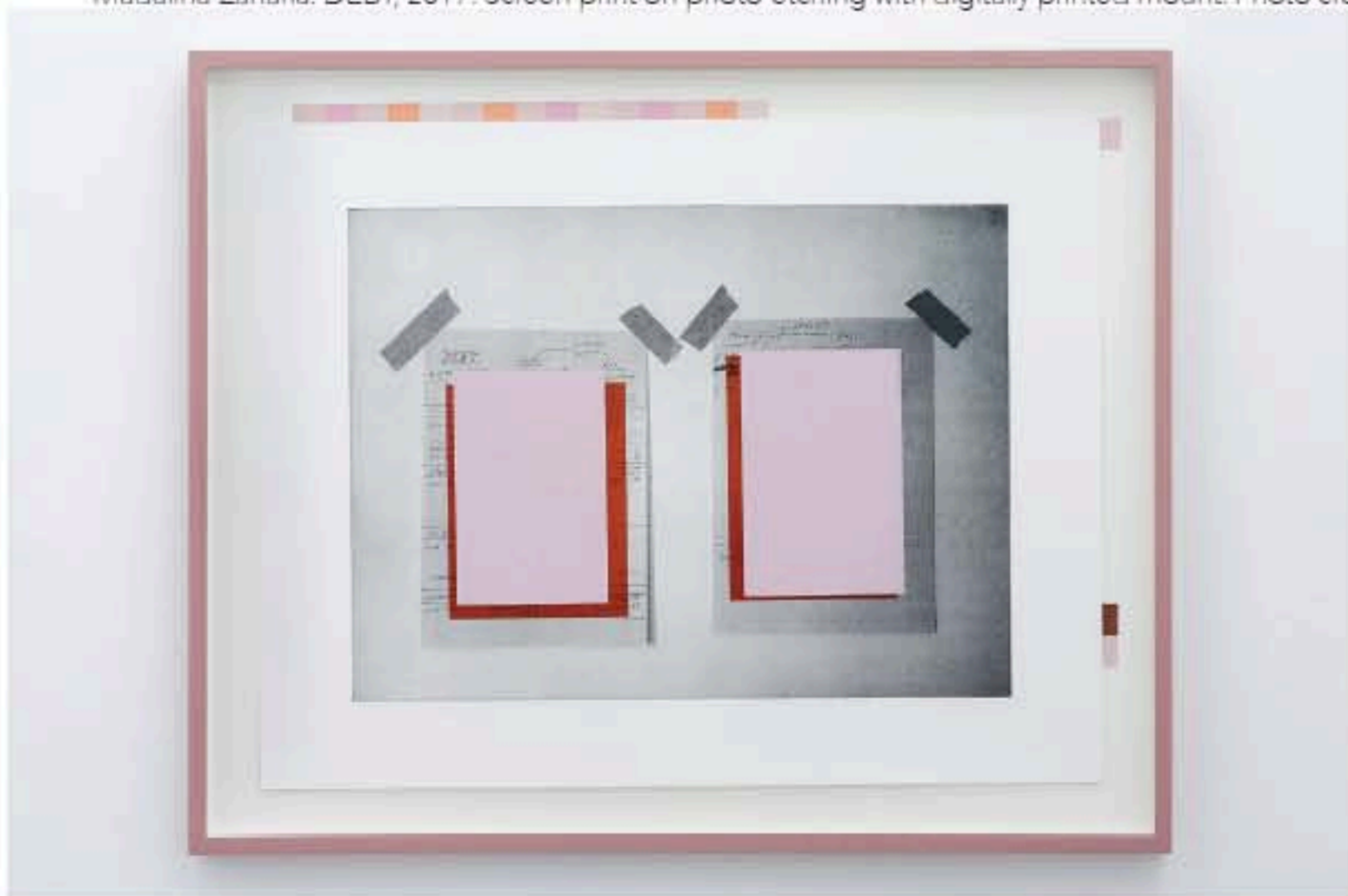
→ Traducere din limba engleză de Daniel Clinci





Mădălina Zaharia, *Comfy Seating and Internet Banking*, 2017.
Folie laminată, metal, dispozitiv de internet banking. Credite foto: Tintype Gallery.
Mădălina Zaharia, *Comfy Seating and Internet Banking*, 2017.
Laminated ply, metal, Internet banking device. Photo credit: Tintype Gallery.

Mădălina Zaharia, *DEBT*, 2017. Serigrafie pe gravură foto cu suport digital imprimat. Credite foto: Tintype Gallery.
Mădălina Zaharia, *DEBT*, 2017. Screen print on photo-etching with digitally printed mount. Photo credit: Tintype Gallery.



MĂDĂLINA ZAHARIA

☐
Dragi entuziaști,

Putem noi evada furiei exponențiale a cardurilor de credit când singura noastră armă împotriva-le este un trup firav și perisabil?

Putem noi contesta tirania matematică a ratelor noastre lunare chiar și atunci când cele mai umane și personale interacțiuni sunt reduse constant la legea rigidă a schimbului numeric?

Vom atinge vreodată nirvana financiară unde pe orice punem mâna va deveni instant o garanție incontestabilă? Și, mai important, cât va mai fi nevoie să *mințim* în legătură cu *abilitățile* noastre pentru a susține un trai mizerabil?

De ce vorbește neconținut vocea? De ce cere neconținut mâna? De ce privește neconținut ochiul?

Cum facem să scăpăm de obligații fără să fim *pansați*, fără să fim *legați* la propria noastră răscumpărare? Cum cuantificăm propria noastră libertate când însăși actul de a măsura este opresiv?

Se întrezărește vreun sfârșit sau suntem veșnic condamnați la o viață de plăți și despăgubiri eterne? Putem pune capăt zilei atunci când înaintea noastră se așterne o noapte constantă și sufocantă?

Dacă "a credita" înseamnă "a crede", de ce nu îmi acordă banca un overdraft mai mare?

Știam să ne rugăm înainte să știm să numărăm? Dacă finanțele ne dictează morala și vocabularul justificat, câtă încredere să avem în definițiile *binelui* și *răului*?

Încrederea... o modalitate de deține bunuri.

Mai este poezia în siguranță atunci când propria-i limbă și corp sunt constant corupte și confiscate de jargonul financiar? Mai pot artiști concura cu avalanșa de termeni și abrevieri? Cu **AP ASP ASAP BAU B2B B2C B2G CAPEX CAPM CDO CDS CFD CFC CFOPEX CMA COB COGS CPI CPU CSR CRM C2B CX CKM DDA DI DMA DR DSP DTP DVP DSO DPO ECS EAR EBITA EBITDA ECB EDI EFSM EFTPOS EPS EXP EOB EOD EOM ETA ETD EMI EPC ECGC EXW FDP FOB FIFO FOMC FPO FIX FSA FX FYI FOC FYA FYF**

☐
Dear enthusiasts,

Can we really evade the exponential fury of our credit cards when all we have to fight with is a feeble and perishable body?

Can we dispute the mathematical tyranny of our monthly interests when even the most human and personal interactions are constantly reduced to the rigid rules of numerical exchange?

Are we ever going to achieve financial nirvana when everything we touch becomes an instant and unflappable liability? And more importantly, how long do we have to lie about our *abilities* in order to sustain a measly living?

Why is the voice always speaking? The hand always carving? The eye always watching?

How do we escape obligation without being *bandaged*, without being *bonded* to our own redemption? How do we quantify our own freedom when the very act of measuring is oppressive?

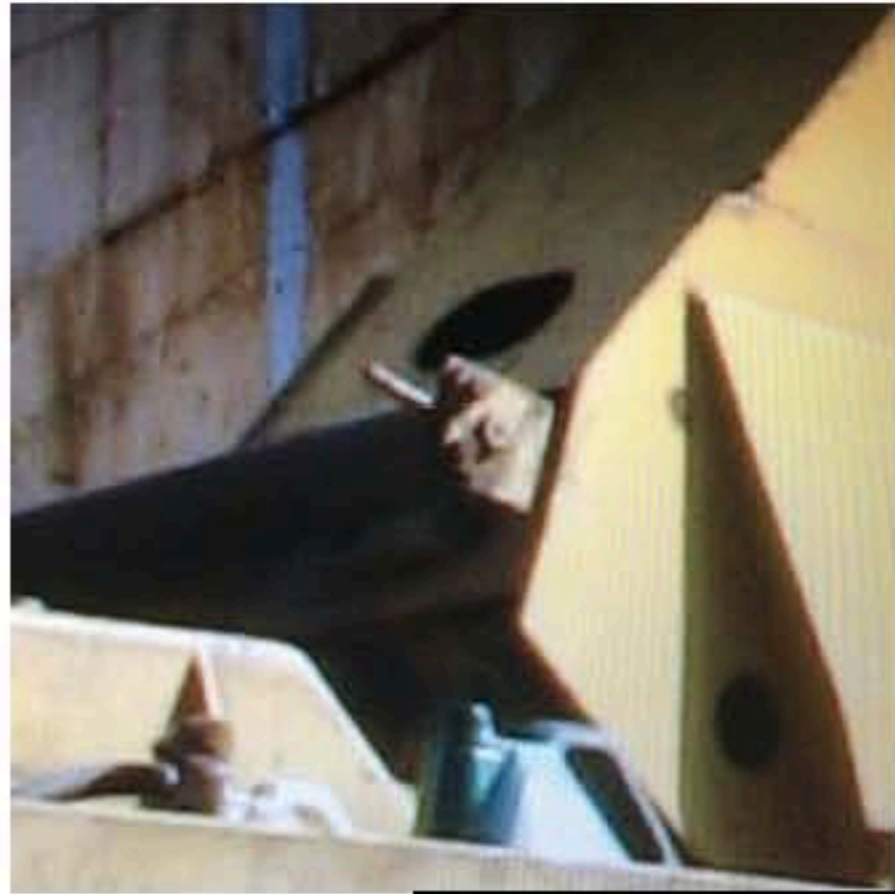
Is there any end in sight or are we forever condemned to a life of payments and endless restitutions. Can we actually *call it a day*, when all we have ahead of us is a constant and stifling night?

If 'to credit' is 'to believe', why isn't the bank granting me a bigger overdraft?

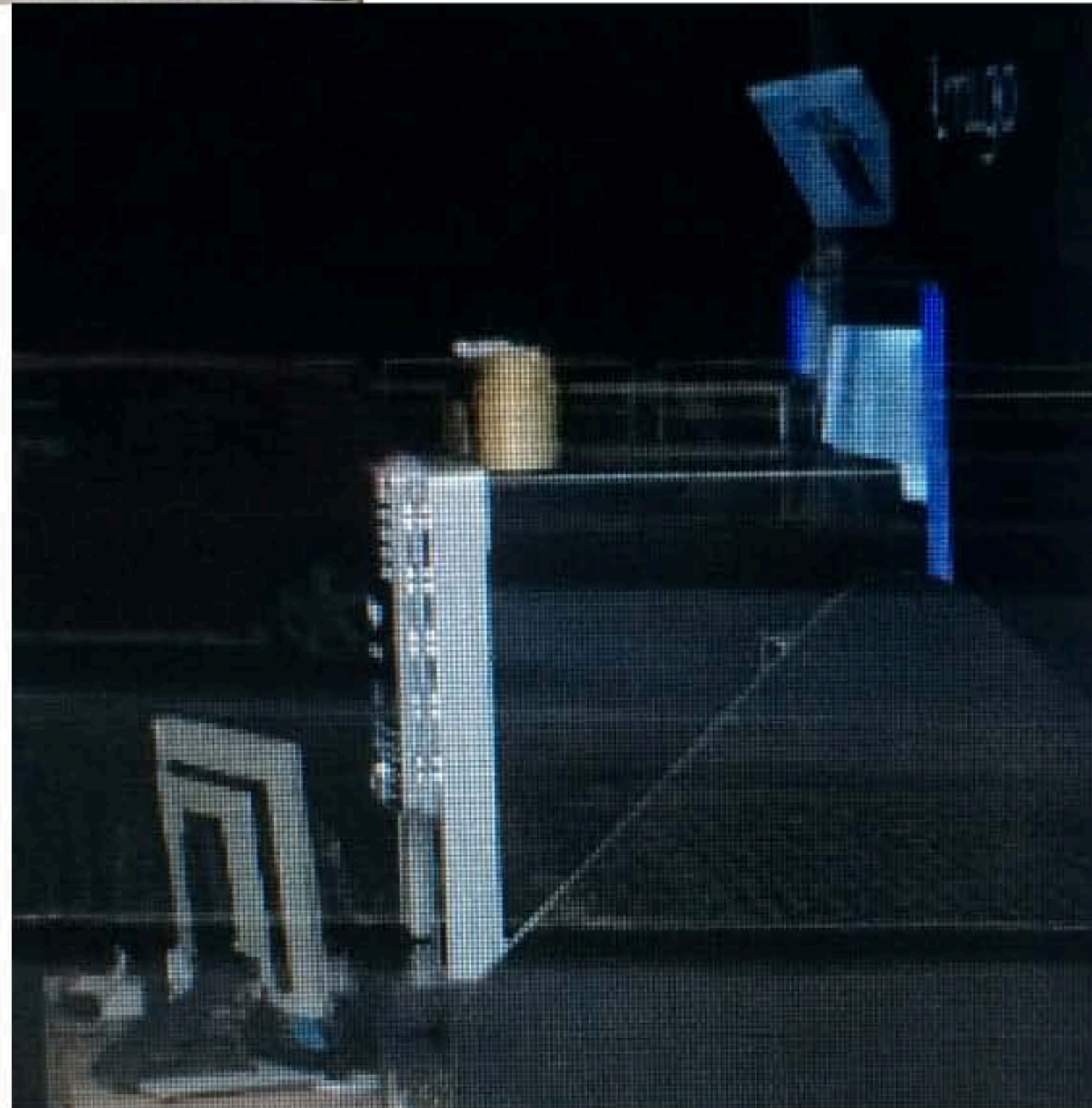
Could we even *pray* before we learned how to *count*? If finance is dictating our moral and righteous vocabulary, how much should we *trust* its definitions of *right* and *wrong*?

Trust... A means of holding assets.

Is poetry even safe when its language and body are constantly corrupted and confiscated by financial jargon? Can artists compete with this avalanche of terms and abbreviations? With **AP ASP ASAP BAU B2B B2C B2G CAPEX CAPM CDO CDS CFD CFC CFOPEX CMA COB COGS CPI CPU CSR CRM C2B CX CKM DDA DI DMA DR DSP DTP DVP DSO DPO ECS EAR EBITA EBITDA ECB EDI EFSM EFTPOS EPS EXP EOB EOD EOM ETA ETD EMI EPC**



Anticorp Solar. Seria 4:
practice site guidance document, 2019.
Prin amabilitatea artistului.
Anticorp Solar. Seria 4:
practice site guidance document, 2019.
Courtesy of the artist



COSMINA MOROȘAN

Țodihnă cu revelații

Intuiești în vis
o beție sub lambriu
livrând decizia de postură:
mâinile inventează rugăciunea
steluțelor de pe parchet.
Puterea duioșiei devine inteligența
divinei intoxicații zilnice.

Cred c-am înnebunit ca lumea,
șoptești cu o portavoce -
că trăim de vis
între scamele divinului -
e prelingere pestriță
pe texturi de spa:
vârf de cadă,
valori din vâltori.

Entitatea de carton
se plimbă.
Cum terapia ta e așa: un corp
(amestec inegal, limbut)
se gudură în aoreola
de bulbi mov.

Își suprimă suferințe
ferchezuit la tonomate,
nerealist, deloc "istic".
Sau între tarabele roșiatice,
cu rodii sălcii și ființe
îmbrăcând uniformitatea veselă
a sălbăticiei
ca-n laboratoare din reclamă - nu știe
dacă e viață, vis, de s-a trecut
de infirmitatea Marelui Singuratic Gând
fals oblojind.

Și trebuie o criză pentru picăturică:
ce frumoasă-i așa ciclam
pe-un Parfait de pe păturică!
Zumzăie toți în juru-i
ca membrii de fake secte
spre vorbele Splendorii Deștepte.

Revelations at rest

You sense, while dreaming,
inebriation beneath the wainscot
delivering the decision on posture:
the hands are inventing the prayer of
the little stars on the parquet flooring.
The power of tenderness becomes the intelligence
of the daily divine intoxication.

I think I've gone mad for good,
you whisper into a bullhorn -
'cause we're living a dream
among the lint of the divine -
a speckled trickle
onto spa textures:
crest of the bathtub,
values of vortices.

The cardboard entity
is taking a walk.
Your therapy is thus: a body
(uneven, voluble blend)
fawning in the aura of
the purple bulbs.

He's suppressing afflictions
at the vending machines, well groomed,
unrealistic, not a bit "istic".
Or among the reddish stalls,
with brackish pomegranates and beings
putting on the chirpy evenness
of savagery
like in advert labs - he knows not
if it's life, a dream, if it's past
the infirmity of the Great Lonesome Thought
falsely poulticing.

And a crisis is needed for the droplet:
how beautiful, so cyclamen
on a Parfait on the little blanket!
All buzzing around him
like the members of fake sects
to the words of Bright Splendour.

← Translated by Alexandra Găujan



MALWARE-SYMPTOMS OF VIRAL INFECTION

CURATED BY BAS VAN DE POEL & MARINA OTERO VERZIER

Atracția magică a malware-ului: proiect al decăderii delirante
The Magical Lure of Malware: Delirious Decay by design

TEXT: WARD JENSSEN

THE HET NIEUWE INSTITUUT

ROTTERDAM | 4 JULY - 10 NOVEMBER 2019



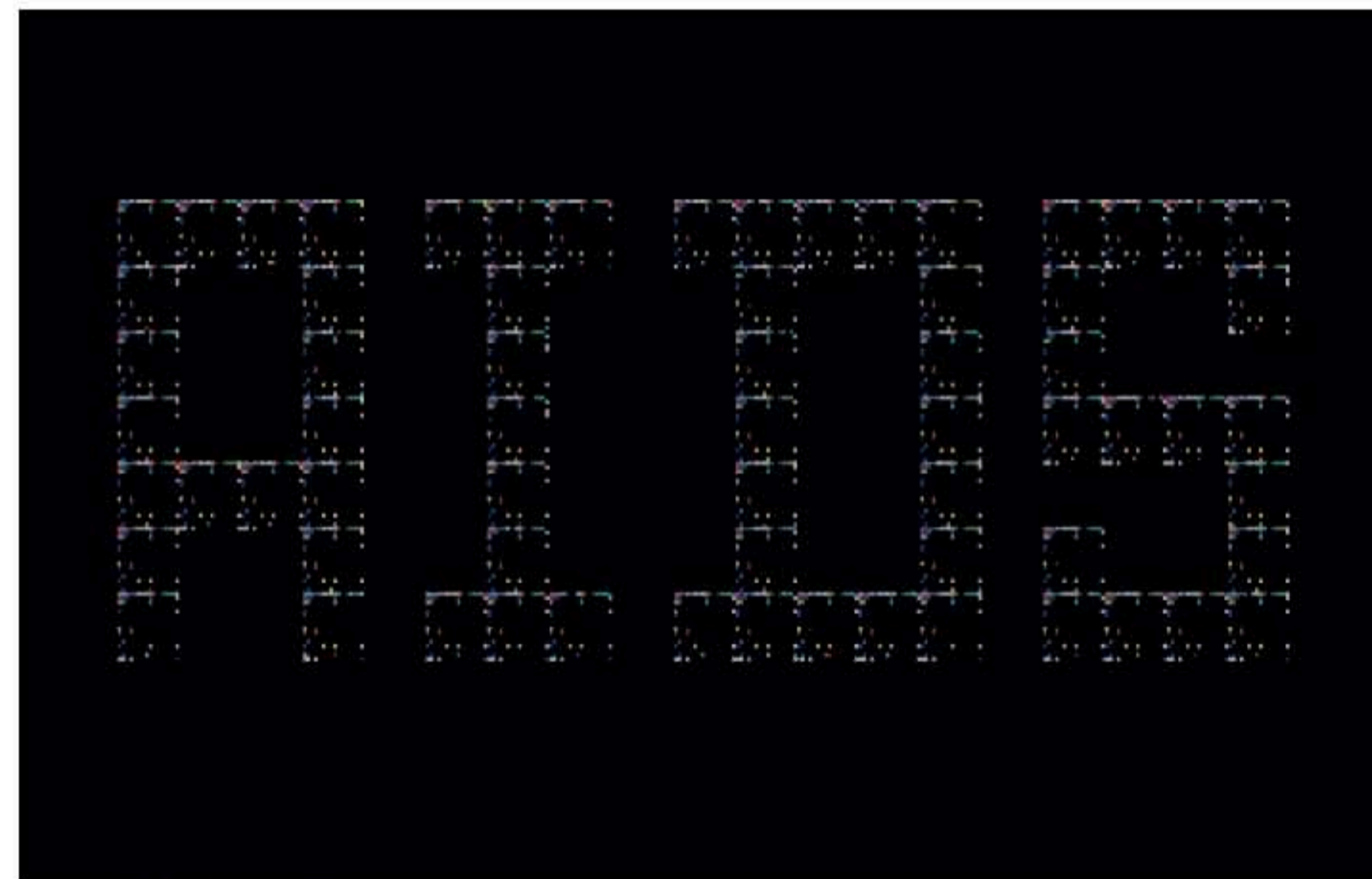
Interpretare artistică a Ransomware PolloCrypt. Imagine: Tomorrow Bureau și Bas van de Poel.
Artistic interpretation of Ransomware PolloCrypt. Image: Tomorrow Bureau and Bas van de Poel.

☐ Virus.DOS.Crash, AIDS, Anna Kournikova, PolloCrypt, Stuxnet; acestea sunt doar câteva exemple de malware din vremurile în care computerul a devenit mașinăria dominantă în munca noastră, în viețile noastre și în structurile sociale. Het Nieuwe Instituut din Rotterdam prezintă *Malware*, o expoziție despre istoria malware-ului, software-ul ostil, utilizând niște exemple istorice pentru a reflecta asupra modului în care malware-ul s-a schimbat din punctul de vedere al impactului, notorietății, gamei de efecte și, în fine, utilizării sale drept armă în sfera geopolitică globală. Iar aceasta este o panoramă largă: pași mari prin istoria malware-ului, definit drept orice interferență nedorită, camuflată, ostilă și eficientă din marile structuri digitale care funcționează în logica digitală a vremurilor recente, rețelele informatice pe care le folosim, societatea digitală pe care o populăm. Toate structurile de care am devenit atât de dependenți mai repede decât ne-am imaginat sau, privind înapoi, ne-am dorit.

Explorarea subiectului „malware” într-o expoziție are sens. În vreme ce ne luptăm cu sisteme care integrează violent de sus în jos multe dintre structurile sociale logice de care depinde societatea noastră (și oricare alta), acesta pare un moment justificabil pentru a reflecta mai mult asupra fenomenelor care reprezintă revolte, proteste, violență și interferență îndreptate împotriva unor sisteme pe care le

☐ Virus.DOS.Crash, AIDS, the Anna Kournikova, PolloCrypt, Stuxnet; just a few examples of malware throughout the ages since the computer became a dominant machine in our work, life and social structures. Rotterdam based The New Institute presents *Malware*, an exhibition about the history of malware, malicious software, using a number of historical examples to reflect on how malware changed in impact, notoriety, scale of effect and ultimately use by weaponization on a global geopolitical sphere. And a swooping overview it is: big steps through the history of malware, basically defined as all the unwanted, creeping, malicious and effective disruptions of large digital structures that run the digital logistics of our recent times, the information networks we utilize, the digital society that we inhabit. All structures that we have become so reliant upon faster than we could perhaps have imagined, or in hindsight wanted.

To explore the subject of malware in an exhibition makes perfect sense. As we struggle with systems that are top-down violently integrating many of the logical social structures our, or any, society is dependent on, it feels like a justifiable moment to reflect upon the phenomena that represent any uprisings of protest, violence and disruption that take on systems that feel ever more suppressing. It seems countercultural in the best sense to treat the



DOS Virus AIDS. Imagine: captură de ecran.
DOS Virus AIDS. Image: screenshot.

Felul în care Atari ni se pare un joc Lego insipid față de domeniul social acceptabil al MMORPG-urilor, al regiunii underground pentru gamergate și, ca atare, are imediat contextul vizual al celei mai rele pastişe contemporane a agresiunii și furiei care par azi să invoce imediat haosul vizual al zonei obscene din sferele digitale ale imbecililor alt-right, prin asociere. Acesta este malware-ul în modul imediat comic al dramoletei istorice, drăguț ca nostalgie a fericirii retro, vechi și complet inofensiv în contextul culturii digitale de azi a decăderii sociale, politice și etice. Acest vas petri care trebuie examinat este plin de plastilină. Până când progresa spre teritorii mai dure.

Când malware-ul flirtează cu întunericul în sens pur anecdotic și apreciază fericirea fragilă a vechiului cu o oarecare melancolie față de vremuri mai simple în distorsiunea digitală globalizată, expoziția face un pas în față, către vremuri în care malware-ul este transformat în armă la nivel geopolitic. Ne dezvăluie puțin, anecdote, desigur, dar, vizual vorbind, nimic din interferența mașinațiilor digitale din ce în ce mai mari, mai profunde și mai înfricoșătoare și modul în care ele sunt percepute atunci când se prăbușesc, ce anume reprezintă când eșuează, ce anume sunt ele atunci când se află, da, pe marginea prăpastiei.

Alegerea de a reprezenta aceste incidente mai contemporane ale malware-ului în animații foarte stilizate (și destul de fascinante) de către co-curatorul expoziției și partenerul său, Tomorrow's Bureau, oferă expoziției, după un start istoric aparent solid, o strălucire a sentimentalității la modă în a doua sa parte. Multe dintre expozițiile de design din ultima vreme par mai mult exerciții de re-istorizare stilistică drept introspecție; informație plus stil egal rezultat. Estetizarea conținutului nu este o abordare rea pentru o expoziție. Dar în Malware de la The New Institute estetizarea pare a umple, poate doar puțin, golurile a ceea ce pe hârtie pare suficient, iar expoziția în timp real este evident un început bun, cu o poziție curatorială slabă și retorică academică rapidă care creează o poveste completă drept expoziție. Curatorii sunt istorici bară stilști. Cu cât mizele sunt mai mari, după cum explică foarte clar expoziția, cu exemple recente de malware care au eșuat îngrozitor, ajungem să nu mai simțim acest lucru, fiind mai degrabă uimiți de minunea vizuală a animațiilor care funcționează, de fapt, doar ca ornament vizual atmosferic. A prezenta istoria malware-ului, un concept cu atât de multe straturi și acum explorat cu jumătate de inimă din anecdotă în anecdotă, apoi amplificat stilistic pentru gratificare vizuală, este fie o mică scurtătură, fie, pentru un institut de cercetare, de o încredere găunoasă.

Ca expoziție, Malware este isteată, dar la final preocupată de credo-ul său estetic. Ar fi putut îmbrățișa acest aspect mai pe deplin, așa cum a făcut recent cu expoziția *Sleep Mode* (despre estetica screensaverelor din anii 90), și să o transforme în venerare animată a malware-ului. Asta ar fi fost plăcut. Sau ar fi putut să continue ce a început, să se concentreze pe fenomenele malware și pe forma lor, pe impactul și pe relevanța lor într-o societate digitală globală în schimbare. A nu face nici una dintre cele două pe deplin înseamnă a face din fiecare doar jumătate. Și asta se vede în forma și strălucirea rămășițelor de pe ecran. 10320

socially acceptable domain of the underground region of gamergate antics, and as such immediately has the visual context of the worst contemporary pastiche of aggression and angry boy antics-lore that nowadays seems to immediately invoke the visual chaos of the smuttier side of digital spheres of alt right circle jerks, by association. This is malware in instantly comical historic dramedy mode, pretty in nostalgia's retro bliss and ancient and completely harmless as seen in the context of today's digital culture of social, political and ethical decay. This petri dish to be examined is filled to the brim with Play Doh. Until it progresses to harsher territories.

As Malware flirts with darkness in a purely anecdotal sense, appreciates the shabby bliss of the old with a certain melancholy of sorts for simpler times in the globalized digital scramble, the exhibitions step forward towards a time where malware is in fact weaponized on a geo political level. It shows little, anecdotes, yes, but visually none of the actual interference of now bigger, deeper, scarier disruptions of digital machinations and what they feel like when crumbling, what they represent when failing, what they are when on the brink of, yes, decay. The choice to represent these more contemporary malware incidents in highly stylized (and quite terrific) animation sequences by the exhibition's co-curator and his partner Tomorrow's Bureau, gives the exhibition, after a seemingly solid historical start, in its second part a rather fashionable sheen of trendy sentimentality. Many design exhibitions of late seem like exercises of stylistic re-historization as seemly introspection; information plus style equals result. The aestheticization of content is not a terrible approach for an exhibition. But at *Malware* at The New Institute, aestheticization feels perhaps, just slightly, to be filling in the gaps of what on paper feels sufficient, in real time actual exhibition mode is clearly a good start with too little curatorial stance and quick academic rhetoric to create a full story as an exhibition. The curators are historians slash stylists. As much as there is at stake, as the exhibition clearly explains, with more recent examples of malware gone terribly wrong, we end up not feeling this at all, being wowed rather by the visual marvel of animations that function really just as atmospheric visual ornamentation. To present the history of malware, a concept in itself so layered and now halfheartedly explored one anecdote at a time, then stylistically lushly boosted for visual gratification, in this way is either a smart shortcut or for a research institute rather confidently vain. As an exhibition, *Malware* is clever but is, in the end, preoccupied with its aesthetic cred, form. It could have embraced this more fully, as the institute did recently in the exhibition *Sleep Mode* (about screensaver aesthetics from the nineties) and made it all animated outright malware worship. That is appealing. Or it could have stuck to its start, focusing on malware phenomena and their form, impact and relevance on a changing digital global society. To do neither fully feels like doing each just half, halfheartedly. And it shows in the shape and sheen of the debris on display.



XENOGENESIS

ARTISTS: THE OTOLITH GROUP
CURATED BY / CURATORIAȚ DE ANNIE FLETCHER

The Otolith Group: Xenogenesis
TEXT: JOSH PLOUGH

THE VAN ABBEMUSEUM

EINDHOVEN | 25 MAY - 18 AUGUST 2019





The Otolith Group, *Medium Earth* (vedere din instalație), 2013.
 Prin amabilitatea artiștilor. Credite foto: The Otolith Group.
 The Otolith Group, *Medium Earth* (installation view), 2013.
 Courtesy and copyright the artists.

“Xenogenesis is incubate a germ: not in the parasitic sense but in the symbiotic one. [...] the need for (0)thers in this fight around how to build alternatives to platform and surveillance capitalism and structural racism. This need must turn into a reliance for different ways of thinking, different spaces and times in which we can approach radicality anew.”



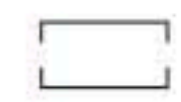
„Xenogenesis este transmiterea unui microb: nu într-un sens parazitar, ci simbiotic. La a treia vizită a expoziției, m-a izbit conștientizarea nevoii de ALTeritate din jurul tentativelor de a construi alternative la ceea ce numim platform capitalism, guvernare prin supraveghere ori rasism structural. Această nevoie trebuie să se traducă printr-o încredere necuprinsă în moduri de gândire nedescoperite, în spații și momente nedescoperite prin care să ne apropiem, din nou, de radicalitate.”

The Otolith Group. Vedere din expoziția *Xenogenesis*, 2019.
 Prin amabilitatea artiștilor. Credite foto: The Otolith Group.
 The Otolith Group. View from the exhibition *Xenogenesis* 2019.
 Courtesy and copyright the artists.





Kate Cooper, *Symptom Machine*, 2017. Prin amabilitatea Kate Cooper și Hayward Gallery
Kate Cooper, *Symptom Machine*, 2017. Image courtesy of Kate Cooper and Hayward Gallery.



KATE COOPER. A SOLO EXHIBITION

Instrumentalizând personaje digitale
Instrumentalising Digital Characters
TEXT: GABRIELA MATEESCU

HAYWARD GALLERY'S HENI PROJECT SPACE

LONDON | 15 MAY - 23 JUNE 2019

THE COMING WORLD: ECOLOGY AS THE NEW POLITICS 2030 – 2100

CURATED BY BAS VAN DE POEL
& MARINA OTERO VERZIER

Ești cu adevărat ecosexual?
Are You Truly Ecosexual?

TEXT: DARIA KHOKHLOVA & DMITRY KUVSHINOV

MOSCOW'S GARAGE MUSEUM OF CONTEMPORARY ART

MOSCOW | 28 JUNE – 1 DECEMBER 2019

Patricia Piccinini, *The Comforter & Litter*, 2010. Silicon, fibră de sticlă, oțel, blană de vulpe, păr uman, îmbrăcăminte, 60 x 80 x 80cm. Din colecția Olbricht. © Garage Museum of Contemporary Art.
Patricia Piccinini, *The Comforter & Litter*, 2010. Silicone, fiberglass, steel, fox fur, human hair, clothing, 60 x 80 x 80cm. From the Olbricht Collection. © Garage Museum of Contemporary Art.



Patricia Piccinini, *Litter*, 2010. Silicon, fibră de sticlă, blană de animale, păr uman. Sculptură 16 x 46 x 41 cm, pernă 63 x 59 cm. Din colecția Olbricht. © Garage Museum of Contemporary Art.
Patricia Piccinini, *Litter*, 2010. Silicone, fiberglass, human and animal hair. Sculpture 16 x 46 x 41 cm, pillow 63 x 59 cm. From the Olbricht Collection. © Garage Museum of Contemporary Art.

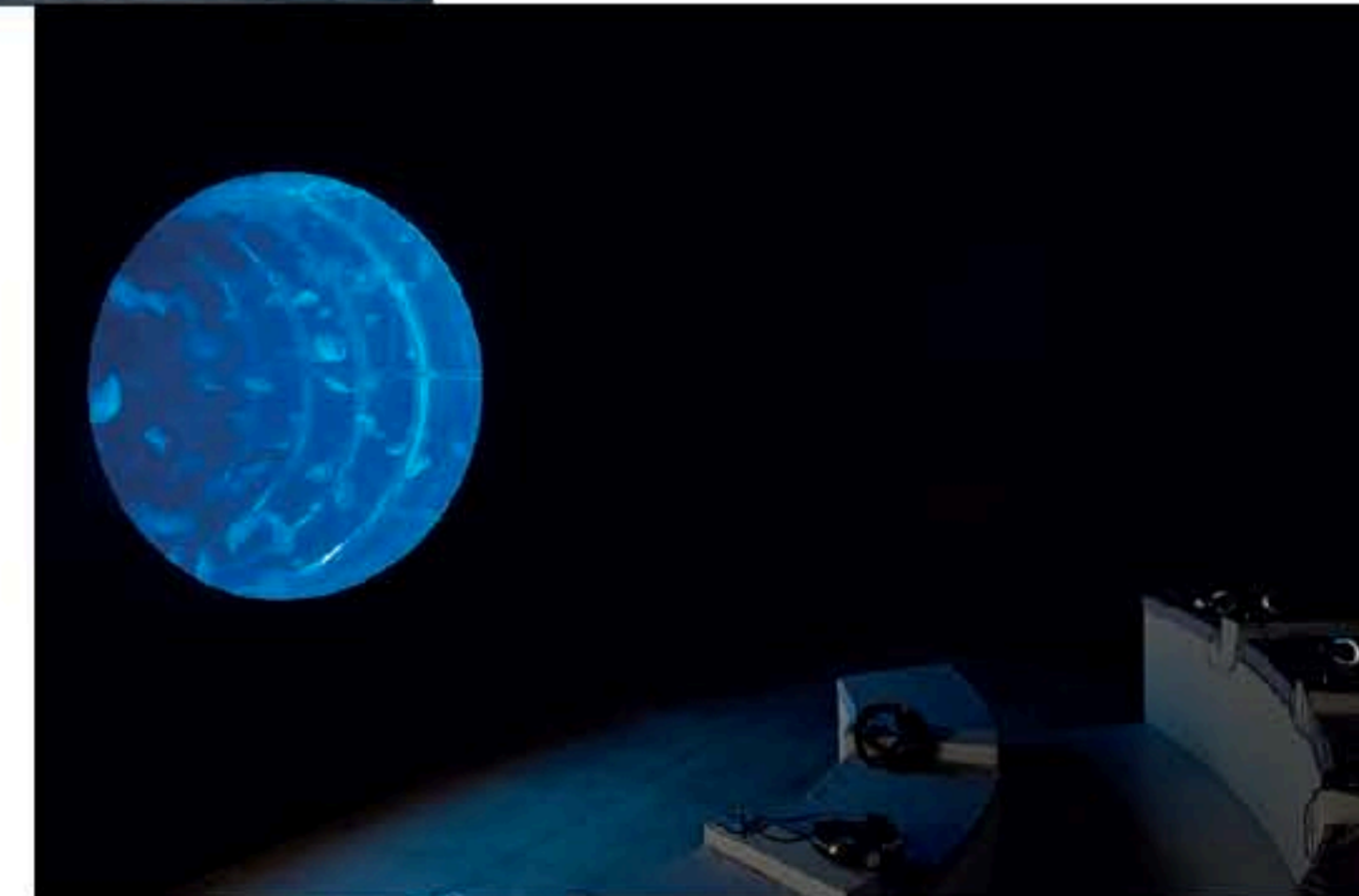




John Akomfrah. Captură din *Purple*, 2017.
 © Garage Museum of Contemporary Art.
 John Akomfrah. Still from *Purple*, 2017.
 © Garage Museum of Contemporary Art.

NO PLAN

Dan Perjovschi. Desen din expoziția *The Coming World: Ecology as the New Politics 2030–2100*, 2018. Prin amabilitatea artistului. © Garage Museum of Contemporary Art.
 Dan Perjovschi. Drawing for the exhibition *The Coming World: Ecology as the New Politics 2030–2100*, 2018. Courtesy of the artist. and © Garage Museum of Contemporary Art



Vedere din expoziția *The Coming World: Ecology as the New Politics 2030–2100*, 2019
 © Garage Museum of Contemporary Art.
 View from the exhibition *The Coming World: Ecology as the New Politics 2030–2100*, 2019
 © Garage Museum of Contemporary Art

← pagina anterioară / „Mai presus de toate, retorica și politica vinovăției care rămâne totuși inerentă viziunii antropocentriste împiedică decolonizarea ideii de natură și înregistrarea vreunui progres în comunicarea dintre specii. Postumanismul, ecologia întunecată* și teoria speculativă riscă să se transforme din mișcări complexe și actuale, în reziduuri artistice neclare și înțelegeri nebuloase ale logicii antropocentrice.”

POWER PLANTS

ARTIST: HITO STEYERL

Democratizarea imaginilor estetice
The Democratization of Aesthetic Images

TEXT: MARINA OPREA

SERPENTINE SACKLER GALLERY

LONDON | 11 APRIL - 6 MAY 2019





↗ pagina anterioară / „Însă cei care etichetează expoziția Power Plants astfel nu se află oare în poziții de putere? Care e de fapt publicul țintă al Serpentine Galleries (conduse în trecut de Yana Peel, care deține acțiuni într-o companie israeliană ce produce spyware) dacă nu clasa de mijloc superioară, educată, care au privilegiul de a le fi văzut pe toate în materie de artă, realitate virtuală și toate cele? Poate că a respinge din start expoziția pe motiv de superficialitate e un semn că Hito Steyerl a reușit de fapt să abordeze subiectul puterii și să deranjeze anumite persoane.”

Hitto Steyerl / Power Plants (2017)



THE BALLAD OF SAINT JEROME

ARTIST: JESSE DARLING

PowerPLAYground
TEXT: GEORGIANA BARCAN

TATE BRITAIN

LONDON | 22 SEPTEMBER 2018 - 24 FEBRUARY 2019



Capturi din instalație. Art Now: Jesse Darling : Balada Sfântului Ieronim, 2019. © Jesse Darling. Prin amabilitatea artistei și Arcadia Missa. © Tate Photography (Matt Greenwood). Installation Views. Art Now: Jesse Darling : The Ballad of Saint Jerome, 2019. © Jesse Darling. Courtesy of the artist and Arcadia Missa. © Tate Photography (Matt Greenwood).

MAY YOU LIVE IN INTERESTING TIMES

CURATOR: RALPH RUGOFF

Purgatoriul vanităților
Purgatory of Vanities
TEXT: DENISE PARIZEK

58TH BIENNALE DI VENEZIA

ITALY | MAY 2018 - OCTOBER 2019

Pavilionul Coreei de Sud la a 59-a ediție a bienalei de artă de la Veneția, 2019.
Credite foto: Denise Parizek.
The South Korean Pavillion at the 59th edition of Venice Biennale, 2019. Photo credits: Denise Parizek.



Mari Katamaya, „Proteze / (Autoportret)”, 2011. A 59-a ediție a bienalei de artă de la Veneția, 2019. Credite foto: Mute Insurgent 2019.
Mari Katamaya, Protheses (Self Portrait), 2011. 59th edition of Venice Biennale, 2019. Photo credits: Mute Insurgent 2019.



Poezia tehnologică a laptelui negru
Technological Poetry of Black Milk
TEXT: RALUCA OANCEA

↑ Belu-Simion Făinaru, *Rose for Nothingness*, 2019.
Sistem de irigație, apă neagră. Lucrare expusă în cadrul Art Basel, 2019. Credite foto: Avital Bar-shay.
Belu-Simion Făinaru, *Rose for Nothingness*, 2019. Irrigation system, black water. Displayed within Art Basel 2019.
Photo credits: Avital Bar-shay.

BELU-SIMION FĂINARU



ON AIR

ARTIST: TOMÁS SARACENO,
CURATED BY REBECCA LAMARCHE-VADEL

Știința ușoară: de la Antropocen la Aerocen. O expoziție-manifest
Lightweight Science: from the Anthropocene to the Aerocene.
A manifesto-exhibition
TEXT: BOGDAN GHIU

PALAIS DE TOKYO

PARIS | 17 OCTOBER 2018 - 6 JANUARY 2019



Tomás Saraceno. Vedere din expoziția *On Air*
Palais de Tokyo, Paris 17 octombrie 2018 - 6 ianuarie 2019.
Credite foto: Bogdan Ghiu.
Tomás Saraceno. View from the exhibition *On Air*
Palais de Tokyo, Paris 17 October 2018 - 6 January 2019.
Photo credits: Bogdan Ghiu.

ARRANGEMENTS & HAZE

ARTISTS: APPARATUS 22

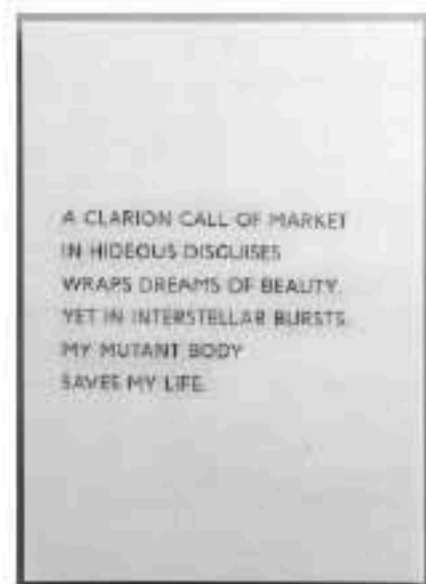
Hazy Directions. Confused Mappings

TEXT: GEORGIANA COJOCARU

GALLERIAPIÙ

29 SEPTEMBER 2018 - 22 DECEMBER 2018

v 1 - v 8
object (leather, laser inscription, hand dyed in white) 2017 | 100x140 cm



v 1

"and if he says 'Here, take these things, you are welcome to all my armour', then let him not touch those mischievous gifts, for they are all dipped in fire."

Moschus, Greek bucolic poet



v 2



v 3



v 7



v 8

LIMINAL. ART, SCIENCE & TECHNOLOGY FESTIVAL

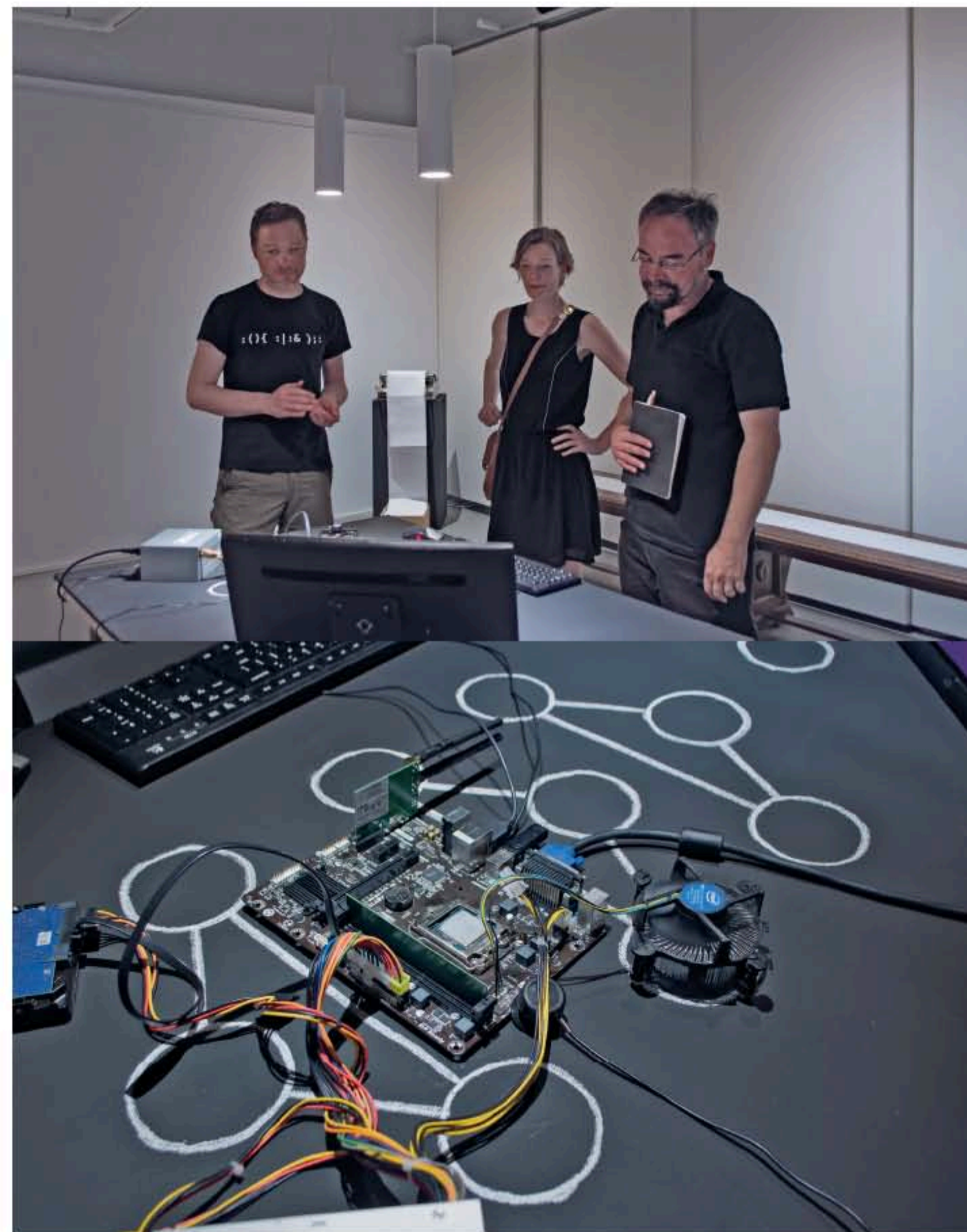
BUCUREȘTI | 14 – 30 IUNIE
BUCHAREST | JUNE 2019

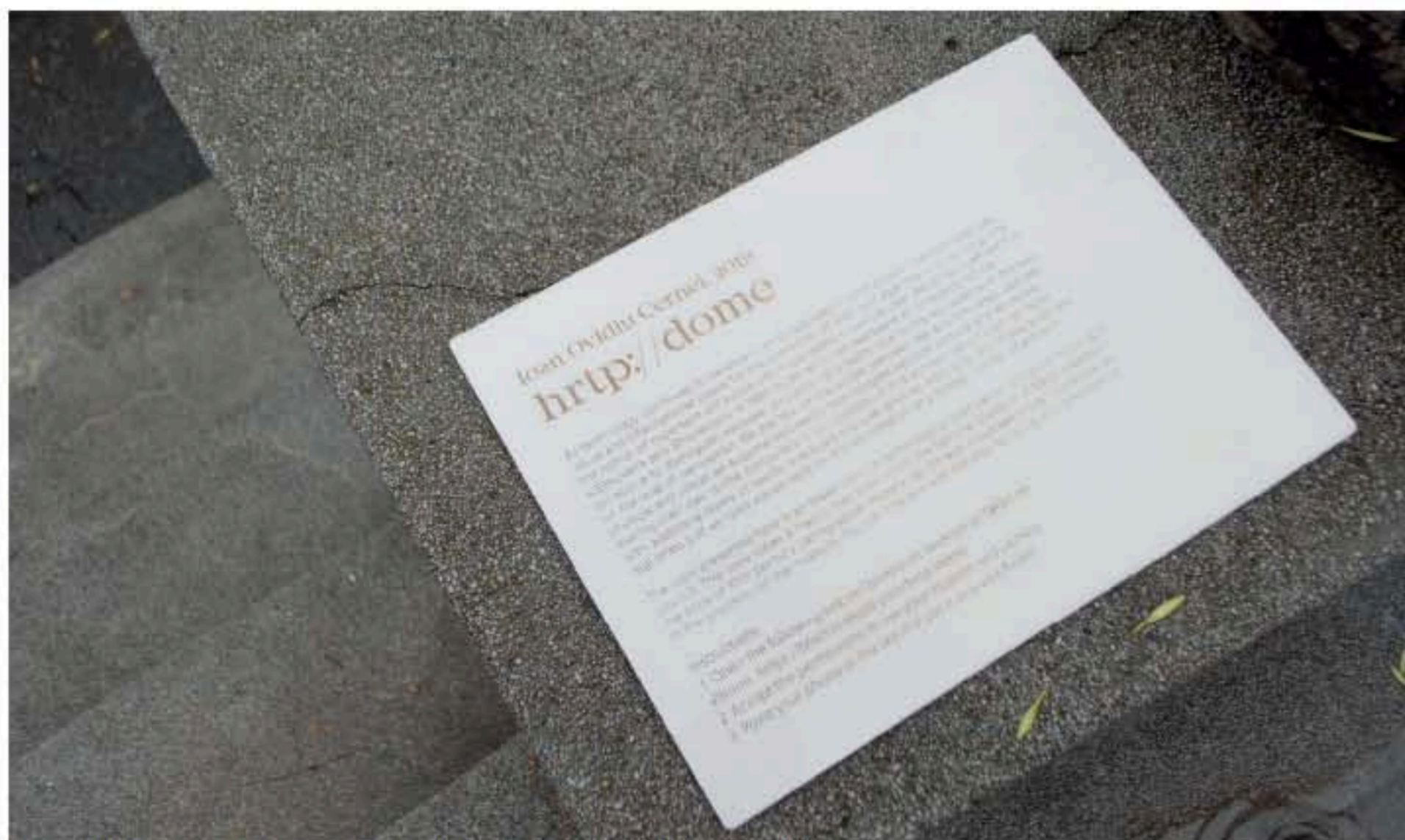
The Unseen. Performing Surgery on Your Inner Reality

TEXT: SIMION TEODOR ȘTEFAN

□ Dacă în anul 2017, Liminal propunea o serie de evenimente situate în jurul temei *The Good Life* (desfășurate în spațiul bucureștean, arid în privințe tangente cu natura acestora), festivalul de artă și tehnologie revine în anul 2019 cu o nouă propunere pentru cea de-a doua ediție: *The Unseen, Performing Surgery on your Inner Reality*, propunere segmentată în intervalul 15 – 23 iunie (*Exhibition – 20.06/29.06*, *Celestial Dinner – 21.06*, *Worms and Horses*, un workshop despre viruși (digitali) susținut de colectivul francez *Bonjour Monde – 18/19.06*, *MiniLiminal*, un program adresat copiilor de toate vârstele – 15.06, *Golem Incorporated: Report – 20.06*, în cadrul expoziției festivalului și *Technomagique*, o serie de screening-uri și workshopuri desfășurate la CINETIC – 19/23.06). Demersul curatorial utilizează drept punct de plecare termenul *the unseen*, construind în jurul lui o pledoarie pentru emigrarea către structuri din spectrul magicului ori al ocultului, pe măsură ce tehnologizarea și automatizarea societății prezente înghite incertitudinea (încă) autonomă a umanului. Pare că, în ultimă instanță, Liminal încearcă să cuprindă între marginile sale firave necunoscutul după care omul tânjește permanent, agățându-se pe măsură ce întregul devine transpus în compuși dintre 0 și 1, orice modalitate prin care procesul amintit poate fi întârziat. Este consemnată astfel o nevoie manifestată prompt de a umple un gol pe scena ușor rigidă și din ce în ce mai firav reprezentată a artei românești din ultimii ani, rigiditate cauzată de evitarea nejustificată a interdisciplinarității (aproape) indispensabile astăzi în diferite proiecte propuse de artiști unui public din ce mai dinamic, mai atent și mult mai bine informat în legătură cu nevoile unui context lipsit de echilibru. Rolul central în Liminal revine expoziției amplasate la Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi, unde, pe lângă instalația și performanțele celor de la RYBN, *Golem Incorporated: Report*, stau amplasate lucrări realizate de colectivul francez DISNOVATION.ORG, plus artiștii Lukas Truninger, Anca Bucur & Sergiu Nisioi și Ioan Cemei. Expoziția emană omogenitate disociată, natura comună a tematicii propuse fiind scindată de mediile în care subiectul apare încadrat.

□ In 2017, Liminal proposed a series of events around the topic of *The Good Life*, events that felt a bit disjunctive with the barren landscape of the Bucharest art scene. For the 2019 edition, Bucharest's first festival on art, science and technology returned with a new proposal: *The Unseen, Performing Surgery on your Inner Reality*, a proposal spread between multiple events in its one-week span from the 15th to the 23rd of June: an exhibition (20.06 – 29.06), the *Celestial Dinner – 21.06*, a workshop on viruses held by *Bonjour Monde* titled *Worms and Horses* on two consecutive days on the 18th and 19th of June, *MiniLiminal* (a dedicated programme for children of all ages), a performance titled *Golem.Inc* by the French collective RYBN.ORG and a series of screenings and workshops titled *Technomagique* at CINETIC – June 19th to June 23rd. The curatorial approach took as a starting point the concept of the unseen, building around it a call for exodus towards the spectra of magic and occultism. As technological automation impacts society in permanent ways, it is also doing away with the (still) autonomous definition of a human being. It seems that, ultimately, Liminal tries to accommodate, in between its frail boundaries, our developmental fascination for the hidden behind things. As their contours, their wholeness, disbands into 0s and 1s, the festival holds them in delay so as to invite reflection. This way, the festival actualizes an imperatively manifested need to fill in the vacuum of a rigid and poorly represented Romanian art scene. Such rigidity is generated mostly by the unfounded avoidance of a much needed interdisciplinarity, a necessity driven by an increasingly dynamic, attentive and much better informed audience facing a context on the loose. The exhibition, located at the National Museum of Maps and Old Books, played a royal role within the festival. Alongside the installation and performance of the RYBN collective, titled *Golem Incorporated: Report*, stand works by the French collective DISNOVATION.ORG, the artists Lukas Truninger, Anca Bucur & Sergiu Nisioi and Ioan Cemei. The exhibition streams a split homogeneity, the





Ioan Cernei, *HRTP://*, Expoziția Centrală Liminal. Credite foto: Petre Fall.
Ioan Cernei, *HRTP://*, Liminal Central Exhibition. Photo credits: Petre Fall.

LIMINAL, București. Ediția a 2-a, iunie 2019,
Performing Surgery on Your Inner Reality. Credite foto: Petre Fall.
LIMINAL, Bucharest. Second edition, June 2019,
Performing Surgery on Your Inner Reality. Photo credits: Petre Fall.



ÎNTRE 100 ȘI 30

FUTURE MUSEUM GALLERY / Centrul Ceh | BUCUREȘTI
FUTURE MUSEUM GALLERY / Czech Centre | BUCHAREST
30 IANUARIE – 29 MARTIE / JANUARY – MARCH 2019

Alexandra Croitoru. Între 100 și 30 Between 100 and 30. A review.

TEXT: INGRID PIMSNER

În urmă cu 10 ani, Alexandra Croitoru și Ștefan Tiron au colaborat cu Vasile Pop Negreșteanu la un proiect local prin intermediul căruia au încurajat oamenii să intre în online și să numească persoane și evenimente pe care le consideră influente ori notabile în parcursul celor douăzeci de ani împliniți de la revoluție. Aceștia au alcătuit, cu ajutorul momentelor menționate de public, un colaj cu titlul *O frescă pentru România* – un fel de hartă a minții colective ce redă conștiința unitară a națiunii. Plasată în incinta Centrului Cultural Ceh, expoziția *Alexandra Croitoru: Între 100 și 30* cuprinde acest colaj și extinde proiectul original.

La stânga intrării, o masă pe care stăteau câteva markere și un teanc de hârtie pe care se întindea în șapte paragrafe statementul artistului întâmpina vizitatorii pe măsură ce intrau în galerie. De asemenea, erau redade în spațiu materiale audio răsunătoare. Direct în fața privitorului, lucrarea originală *O frescă pentru România*, dispusă pe un timeline încărcat de notițe, cu lungime de 470 de cm, tăia diagonal spațiul. Era impresionant detaliată și includea texte scrise de mână. Plasarea acesteia pe un perete central forța vizitatorii să ocolească prin dreapta pentru a pătrunde în restul spațiului. După colț, trei proiectoare și boxe stăteau amplasate pe podea și transmiteau videoclipuri cu diverse știri pe perețele opus (acestea erau de fapt emițătoarele sunetului puternic din spațiu).

În anumite privințe, expoziția îmi amintea de o alta pe care am văzut-o acum șapte ani – retrospectiva lui Jeremy Deller, *Joy in People*, la Institutul de Artă Contemporană al Universității din Pennsylvania, privată însă de umor sau culoare. La fel ca în cazul lui Deller, demersul lui Croitoru este unul colaborativ și politic. Ambii artiști acționează în postura de arhivist și antropolog, colectând imagini și fragmente de sunet din trecut pentru a demonstra istoria unei țări în cheie pluriperspectivală. Ambele expoziții prezintă un punct de vedere extrem de intim împotriva unei narațiuni dominate de climatul politic ori de mass-media.

În expoziția lui Croitoru, o compilație de imagini demonstra mijloacele prin care jurnaliștii, politicienii și cetățenii au experimentat în mod diferit o Românie post-revoluție.

10 years ago, Alexandra Croitoru and Ștefan Tiron collaborated with Vasile Pop Negreșteanu on a topical project in which they encouraged people to go online and name the people and events that they considered influential and meaningful from the twenty years after Romania's revolution. They compiled the moments to form a collage entitled *A Fresco for Romania* – a sort of collective mind map of the nation's communal psyche. Encoined in the Czech Cultural Center, the exhibition *Alexandra Croitoru: Between 100 and 30* displayed this collage and expanded on the original project.

A tabletop to the left of the entrance with some markers and a stack of papers with a seven-paragraph-long artist statement greeted visitors as they entered the gallery. There were loud audio tracks playing in the gallery, too. Directly in front of the viewer, the original piece *A Fresco for Romania*, a 470-cm-long horizontal scrapbook style timeline, cut diagonally across the space. It was impressively detailed and included handwritten, scrawled notes. Its placement on the wall forced visitors to make a sharp right to enter the rest of the space. Around the corner, three projectors and speakers rested on the floor, where they projected videos of various news stories running side by side on the opposite wall. (The newsreels were the very loud audio in the space.)

In some ways, this exhibition reminded me of another one I saw seven years ago – the Jeremy Deller retrospective titled *Joy in People* held at The Institute of Contemporary Art of The University of Pennsylvania – but without the humor or color. Like Deller, Croitoru's work is collaborative and political. Both artists act as archivists and anthropologists, collecting images and sound bites from the past to demonstrate a country's history through multiple perspectives. Both exhibitions presented an achingly intimate point of view set against a dominant political or media-driven narrative.

In Croitoru's exhibition, the compilation of images demonstrated the ways journalists, politicians, and private citizens all experienced events very distinctly post-Ro-