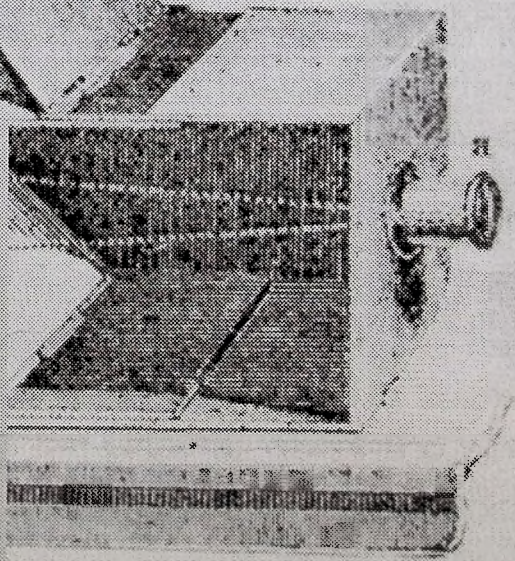
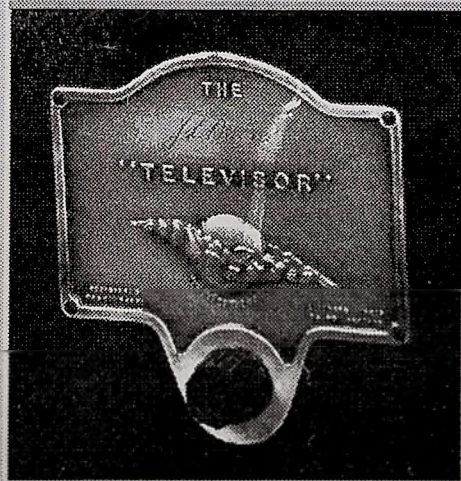
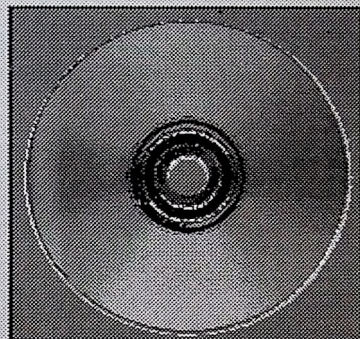
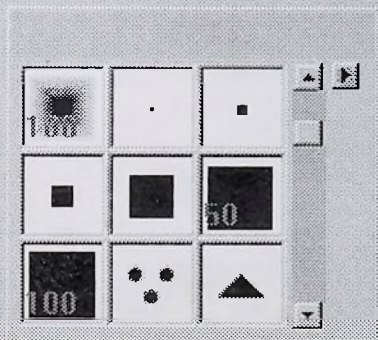




# INTERMEDIA

8 / 1995  
français deutsch english



## sommaire/inhalt/contents



rédaction  
redaktion  
editorial staff:

george sabau  
calin man  
liliana trandabur  
judit angel  
roxana chereches  
caius grozav  
peter hügel

george sabău / 2  
CD-ROM, TELE-VIDEO-FILM  
ECRAN/SCREEN/BILDSCHIRM  
mitzi kapture® / 8  
PARIS  
KINEMA-IKON à BEAUBOURG / 10  
judit angel / 12  
INTER(n)  
calin man / 16  
LIMÉRIQUE ŞTAMPILIERUL'S  
MOTHER  
Media CULPA / 18  
caius grozav / 20  
THE IMAGE & THE SIGN  
peter hügel / 22  
SMALLFINDS FROM  
THE EARLY COMPUTER-ERA  
liliana trandabur / 24  
DIE MASCHINERIEI DES A. JARRY  
romulus bucur / 26  
POUVOIR & ECRIVAIN/  
TWO-WAY TICKET  
andreea bencsik / C3  
HOCUS-FOCUS

traducteurs:  
roxana chereches

übersetzer:  
peter hügel

translators:  
romulus bucur  
adriana iercan

computer&design:  
calin man

### INTERMEDIA

revue trimestrielle/interdisciplinaire  
trimestrielle/interdisziplinäre zeitschrift  
quaterly/interdisciplinary magazine

address:  
museum arad  
piata enescu 1  
arad 2900 romania

éditeur  
herausgeber  
editors:

museum arad  
& c.a.d.c.

print:poudiQue / 300 copies



INTERMEDIA, revue à contenu interdisciplinaire, se voudrait quant à sa forme, expérimentale. Sa mise en page inédite naît de l'interaction du discours iconographique et du texte, propre aux nouvelles technologies numériques. Il y a ensuite la méthode, appelons-la par son nom, brainstorming. Les membres assidus de l'Atelier des arts médiatiques KINEMA-IKON la pratiquent volontiers à volonté, sans état d'âme aucun et nourrissant leur pratique esthétique de projets théoriques exposés ici à votre intention dans un ad libitum ironique et ludique. Le Museum-Arad l'édite en observant modestement une parution à fréquence trimestrielle. Hormis d'autres espoirs, nous caressons aussi celui de (re)nouer des relations avec des personnalités artistiques ou des groupes similaires dont l'intérêt se porte sur les arts alternatifs et tout particulièrement sur les nouveaux arts médiatiques. Pour cette raison le dernier numéro de l'année naîtra toujours trilingue français, anglais, allemand. Le premier numéro trilingue /4-1994/ s'étant avéré un tantinet trop explicatif – nous tenions beaucoup à vous raconter l'histoire de l'Atelier depuis ses débuts, en 1970. Nous espérons que ce numéro que soit plus rélevant pour le style du groupe.

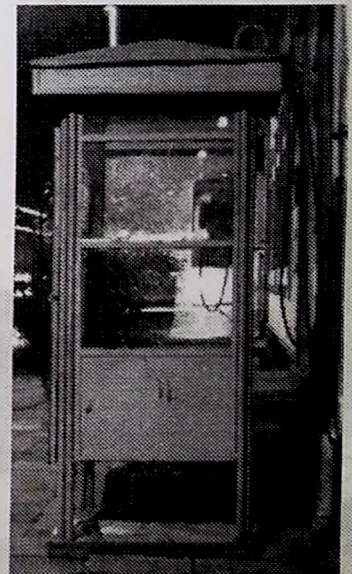


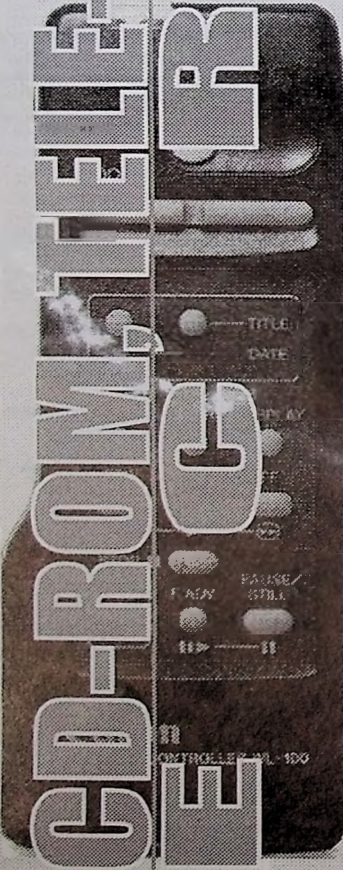
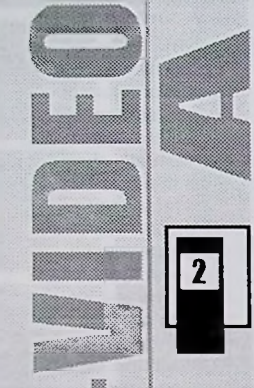
INTERMEDIA ist eine interdisziplinäre Zeitschrift, inhaltlich, und experimentell von der Form her. Der besondere skripto-visuelle Anblick entsteht als Folge der interaktiven Auslegung des textuellen Diskurses in Bezug auf den ikonographischen, ein Effekt welcher ausschliesslich über die digitalen Techniken zu erreichen ist. Realisiert wird die Zeitschrift durch die Methode des Brainstorming von den Mitgliedern des Ateliers für Medienkünste KINEMA-IKON, welche parallel zur künstlerisch-experimentalen Praxis ihre theoretischen Projekte textuell ausführen in einem Stil der als ludisch und ironisch zu bezeichnen ist. Die Zeitschrift wird vom Museum Arad herausgegeben und erscheint trimestriell, wobei darauf hinzuweisen ist, dass jeweils die letzte Nummer des Jahres mehrsprachig verfasst ist /französisch, deutsch, englisch/ mit dem ausdrücklichen Wunsch Kontakte herzustellen mit gleichgesinnten Persönlichkeiten und Gruppen aus dem Felde der alternativen Künste und vor allem der neuen Medienkünste. Die erste mehrsprachige Ausgabe /4-1994/ übertrieben explikativ da wir die "Geschichte des Ateliers" und die seit 1970 durchgemachten Etappen kohärent vorstellen wollten. Wir hoffen nun, dass die vorliegende Nummer relevanter ist für die stilistische Marke der Gruppe.

INTERMEDIA is an interdisciplinary review in contents, and an experimental one in form. Its unusual layout/visual aspect results from the conception that iconographic discourse should be interactive with the textual one, an effect impossible to obtain without the aid of the new digital technologies.

The review is constructed using brainstorming by the members of the KINEMA IKON Workshop of Media Arts, who, simultaneously with their experimental artistic practice, present, textually, their theoretical projects in a manner which could be characterized as both ludical and ironical.

It is published as a quarterly by the Arad Museum, with the remark that, always, the last issue every year appears in a multilingual form (français, deutsch, english), from the explicit intention of contacting similar personalities and groups from the field of alternative arts, especially from the new media arts. The first multilingual issue (4/1994) was exaggeratedly explanatory, due to the desire of a coherent account of the 'workshop's history' and of the stages it underwent since 1970. We hope this issue to be more relevant for the stylistic imprint of the group.





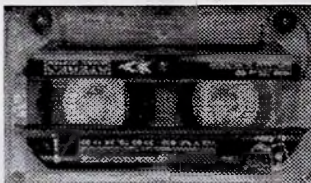
En 1895 les frères Lumière présentaient au public du Salon Indien le premier compact disc visuel, autrement dit le premier CD-ROM. Il était grand temps, car depuis plusieurs décennies déjà le trust Edison produisait massivement des ordinateurs numériques dont les banques de données remplissaient des milliers de disques durs sans que les artistes et le public puissent bénéficier des acquis de l'informatique de pointe. Quoi qu'il en soit, le lancement du CD-ROM a eu un effet explosif: pendant trois autres décennies les artistes "informaticiens" ont créé de nombreuses œuvres en s'appuyant exclusivement sur les banques d'images. En d'autres termes, les images de synthèse ont constitué le matériau unique qui a servi à la conception d'œuvres artistiques présentées dans des galeries spécialisées ou par Internet à un public prêt à participer au nouveau jeu esthétique appelé multimédia interactif. Durant l'Entre-deux-guerres un certain mécontentement s'est fait progressivement jour qui pourrait être résumé de la sorte: "La Réalité Réelle peut-elle être source de transfiguration artistique?" C'est dans ce contexte angoissant qu'a été inventée la télévision, une sorte de téléphone visuel à transmission et réception simultanées. Après l'euphorie des débuts, ce furent toujours les artistes qui se plainquirent de ce que cette nouvelle technologie n'eût pas non plus de support. Les spécialistes contestèrent cette affirmation en arguant que le support était de nature électronique. Au fait les chercheurs étaient intéressés par un support concret qui enregistre des images visuelles et sonores de la réalité avec la possibilité d'être retransmises. C'est ainsi qu'à un moment donné, au Château de Montbeliard, un groupe de chercheurs ont présenté au public un support magnétique appelé bande vidéo et la technologie adjacente: caméras, moniteurs, magnétoscopes. Ce qui a eu pour conséquence une véritable chasse à la réalité brute par l'opération capter-enregistrer. Peu de temps après cette poussée documentaire est survenu le mariage légal entre la télévision et la technique vidéo. Cette dernière n'a pas hésité, en revanche, à entretenir une relation de concubinage autant immorale que passionnelle avec Monsieur l'Ordinateur, ceci par le truchement d'une entremetteuse appelée Miss Interface grâce à laquelle un enregistrement pouvait être sexué, transformé, modulé, métamorphosé, multiplié, superposé, enchâssé.

En 1960 une nouvelle technologie supplantait la technique vidéo, le "cinématographe". Il a bénéficié dès le départ d'un support spécifique, la pellicule en celluloid possédant une qualité indiscutable: on pouvait la découper la cisailier, les cadres ainsi obtenus étant recollés selon un montage préétabli. Après une première phase documentaire avec des films du genre "L'arrivée de la navette spatiale à l'aéroport d'Orly pendant une grève", les nouvelles possibilités qu'offrait le montage ont transformé la technique cinématographique en un art de la narration avec les suites néfastes que l'on connaît: des milliers et des milliers d'histoires audio-visuelles faisant déloyale concurrence au roman sous toutes ses formes, du traditionnel au moderne. Bien entendu, nous ne prenons pas en considération les films des quelques possédés qui appelaient leurs films expérimentaux... L'histoire racontée plus haut pourrait être reorganisée par la simple permutation des étapes, car ce qui compte est le résultat final caractéristique des nouveaux moyens d'expression artistique de cette fin de millénaire: le mélange technique et l'éclectisme esthétique. D'autres "histoires des moyens d'expression" - appareils, ustensiles et matériaux - pourraient être écrites, mais ce qui nous intéresse tout particulièrement ici est le rôle joué par les supports dans le champ visuel cinétique. La pellicule cinématographique, le support électronique de la télévision, la bande vidéo et le CD-ROM pour ordinateur. Du point de vue de la réception, les quatre supports ont un dénominateur commun: une seule écran, d'où notre préférence pour le syntagme arts de l'écran, plus pertinent que "arts audio-visuels" ou "arts médiatiques". La passionnante histoire de la ressemblance, de la différence, de l'interférence et du mélange commence par la définition claire du statut technique que nous venons de mettre en évidence. Histoire aussi fondamentale pour circonscrire la fonction esthétique des nouveaux moyens d'expression qu'obscur et contradictoire pour le champ théorique, raison pour laquelle nous limiterons notre analyse à la série de la démarche expérimentale.

En schématisant une analyse comparatiste nous proposons ici l'expérience virtuelle suivante ayant lieu dans l'espace d'une galerie: soit une installation constituée de quatre dispositifs présentés de telle manière que les spectateurs virtuels puissent percevoir simultanément les quatre séries d'images cinétiques enregistrées sur quatre types de supports et retransmises par quatre appareils différents sur quatre écrans. Pour faciliter la réception simultanée le sujet proposé doit être simple, par exemple un documentaire "coin de rue", situation qui permet de placer une caméra vidéo dans la vitrine de la galerie - circuit fermé par l'écran du moniteur. Dans ce cas nous remarquerons que "l'effet-écran" est semblable pour les quatre dispositifs, les codes communs prédominent et les différences spécifiques sont minimales. Si, au même "coin de rue", l'on mettait en scène une séquence avec des acteurs jouant selon toutes les règles de la narration visuelle, il ne serait pas difficile de voir que là encore les différences spécifiques sont tellement réduites que l'on en arrive à s'interroger sur la raison d'autant de dispositifs. Si l'on veut, pourtant, prouver l'existence de marques stylistiques spécifiques, il nous faudrait peupler la galerie de spécialistes des quatre technologies médiatiques en leur demandant de démontrer, par le jeu et l'expérience, le degré maximal d'expression autonome de telle manière que les spectateurs placés entre les quatre dispositifs de réception simultanée admettent qu'il y a dissociation de codes et de marques stylistiques. Après cette expérience il y a une chance sur deux qu'un spectateur "bien tempéré" demande à quoi l'expérience a bien pu servir puisque les différences sont tellement évidentes. On pourrait même s'entendre dire que, dans la perspective du troisième millénaire, le vrai casse-tête des techniciens et des artistes dans le domaine des nouveaux médias serait celui du mélange optimal qui permettrait un maximum d'expressivité: soit par un art unique de l'écran (envisageable dans un avenir plutôt lointain), soit par les combinaisons fertiles suivant le niveau de développement des appareils et le pouvoir imaginaire de ceux qui en usent.

# videomovie

Il n'est pas difficile d'observer que j'ai eu incessamment recours aux synonymes du terme combinaison, mélange, montage, métissage et concubinage, lesquels, traduits en opérations, peuvent être appliqués aux dispositifs techniques ayant la capacité de procéder à un transfert réversible des images d'un support à l'autre : film et vidéo = images analogiques, ordinateur et télévision = images numériques. Donc l'effet final, "la forme et la substance de l'expression", sera perçue à travers la combinaison d'images visuelles renforcées par la dimension sonore. combinaison où entrent en jeu les invariants généraux tels le mouvement, l'intervalle, la répétition, la permutation, et les invariants particuliers, spécifiques, à savoir la métamorphose, la génération, la superposition, la multiplication, l'enchaînement etc. Lorsque les codes ciné-télévidéo-ordinateur sont semblables les opérations de combinaison sont relativement simples à réaliser. Mais, si les codes s'avèrent en grande partie dissemblables, une stratégie topologique de voisinage peut être envisagée comme solution, une sorte de "tectonique" de la proximité révélatrice. Il est pourtant préférable de réaliser des conversions en série - de l'analogique au numérique - jusqu'au point où l'image initiale, de référence, soit transformée dans un signe/sens autonome qui pourra être réutilisée dans un nouveau système de relations iconiques. Le dernier constat me pousse à refermer le cercle en remontant au début de cet essai où je faisais en quelque sorte l'apologie de l'ordinateur numérique avec ses presque infinies possibilités de générer une banque d'images comme unique source de création. Cette situation m'apparaît sinon ennuyeuse du moins restrictive et, somme toute, rudimentaire. D'où ma préférence pour l'ars combinatoria faisant appel à la conversion des trois autres banques d'images : l'archive vidéo, l'archive cinéma et le réel en direct. Ce qui n'interdit guère l'instauration d'un partenariat prolifique avec le système d'images générées par l'ordinateur numérique. Pax numerus.



George SABÂU

## NOTES

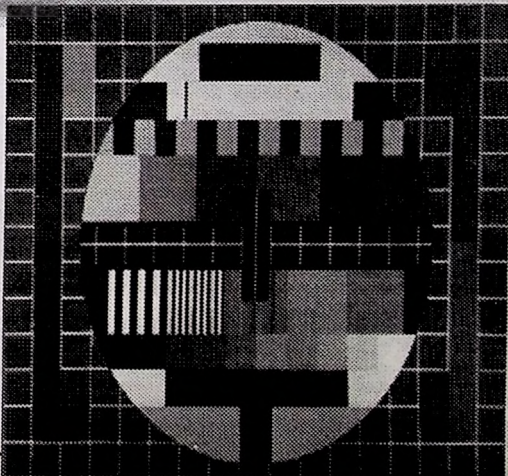
I A l'Espace Vidéo du Centre Georges Pompidou, dirigé par madame Christine van Assche, plus de 500 bandes vidéo de référence sont mises à la disposition du public, matériel qui nous semble d'un grand intérêt pour les chercheurs concernés.

II Je tiens à mentionner l'excellente série d'études - et tout particulièrement l'étude "Cinéma et vidéo: interpénétration", signée par Philippe Dubois, M.E. Mélon et Colette Dubois - publiées in Communication 48/1988 sous le titre générique VIDEO, numéro dirigé par Raymond Bellour et Anne-Marie Duguet.

III Le lecteur avisé aura remarqué que dans cet essai je ne discute pas la relation des arts médiatiques - film, vidéo, télé, ordinateur et l'environnement - bien que, au début des années 60, des formes hybrides du genre installation-vidéo, performance-vidéo etc., aient été exposées sous l'appellation inadéquate d'art vidéo. Ce quiproquo sémantique peut être évité si l'on précise la nature du support vidéo - enregistrement sur bande, télé en direct, images synthétiques CD-ROM etc.

IV Après cinq ans de transformations et acquisitions technologiques, l'Atelier Kinema-Ikon dispose, depuis l'automne 1995, d'une ligne intégrale S.VHS, d'une ligne informatique-ordinateur imprimante, scanner, unité CD-ROM, interface vidéo. C'est ainsi qu'il a commencé à produire en combinant les supports selon la formule

**INTERMEDIA  
EXPERIMENTAL**



# CD-ROM, TELE-VIDEO-FILM SCREEN

George SABĂU

4

In 1895, the Lumière brothers presented the audience at the Indian Parlor, the first visual compact disk a CD ROM. It was high time, because for more than three decades, the Edison trust was massively manufacturing digital computers, whose data banks were filling hundreds of thousands of hard-disks, without the artists and the public could take advantage from high-tech computers. And all this for the simple reason that it didn't exist yet a MEDIUM through which the new communicational product to be seen/heard. Anyway, the effect of the launching of the CD ROM was puzzling, for another three decades, computer artists created innumerable works, starting exclusively from the image banks, or, in other words, synthetic images constituted the only matter/substance on which works of art were achieved, presented in art galleries or through Internet to an audience willing to take part in the new esthetic play called interactive multimedia. A certain dissatisfaction was more and more felt between the two world wars, a dissatisfaction which can be phrased as follows: "Can be the real Reality be a source of artistic transfiguration?" In this context of anxiety, in 1936, television was invented, a sort of visual telephone, where transmission and reception of iconic signals took place simultaneously. After the beginnings euphoria, it was again the artists which complained about the lack of MEDIUM for this technology too, a claim rejected by specialists, which advocated an electronic nature for the medium. Actually, the researchers were interested in a material medium onto which visual and auditory images from reality to be recorded, with a possibility of being transmitted. So that at the Montbéliard Castle, a group of researchers presented at a certain moment a magnetic MEDIUM they called video tape, plus the corresponding technology (cameras, monitors, recorders etc.) which resulted in a veritable hunting of raw reality, by means of capturing/recording it. Short time after this documentary stroke, took place the official marriage between television system and video technique, which, in its turn, had an romance whose immorality was equaled only by its passion, with Mr. Computer, an affair mediated by a madam, Mrs. Interface, which could create a record to be sexuated, transformed, metamorphosed, multiplied, superposed, inlaid. In 1960, video technique was dealt the finishing stroke by the invention of a new technology called cinema, which, from the very beginning, had the advantage of a specific MEDIUM, the celluloid film, in possession of an undeniable quality, it could be cut with a pair of scissors, and the resulting frames could be put together according to a pre-established editing concept. After a first documentary stage, with films of the Arriving of the Space shuttle at the Orly airport during a Strike type, the possibility of editing changed the cinematographic technique into an art of narration, with the destructive consequences we all know: thousands and thousands of audio-visual stories, a disloyal competition to the novel in all its modalities, from the traditional to the modern one, except for the films of a bunch of haunted guys calling their work experimental...



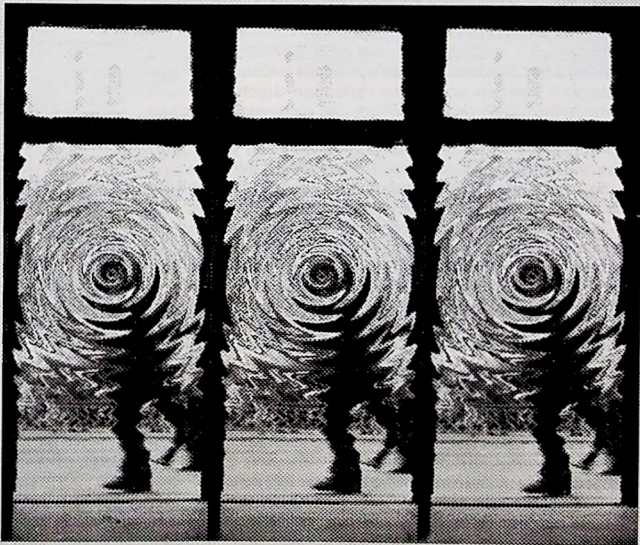
The 'story' above can be restructured by inverting stages, because what matters is the final result characterizing the new expressive media at the end of this millennium: technical melange and esthetic eclecticism. Other 'stories' could be written, based on the development of the expressive media, but what I think exceptionally interesting is the part played by the MEDIA in the field of the cinematic visibility: cinematographic film, the electronic medium of TV, video tape and the CD ROM for the multimedia computer. From the reception standpoint, all the four media have a common denominator, called SCREEN, whence my preference for SCREEN ARTS, more relevant than "audio-visual arts" or "media arts". From this clearly defined technical status starts the inciting story of the resemblance, difference, interference and melange, a story equally fundamental in circumscribing the esthetic function of the new expressive media and nebulous and contradictory in the field of theory, a reason for which I will restrain myself to the experimental approach series. Sketching a comparative analysis, I propose an imaginary installation in the space of an art gallery, and constituted by the four devices just mentioned, so that the potential spectators could perceive simultaneously the four series of cinematic images recorded on four types of media and transmitted by four different machines on the four screens. In order to ease this simultaneous reception, the topic should be simple and limited - for instance, a documentary about a street corner, situation in which we could place a video camera in the gallery's window, in a close circuit with the monitor's screen. In this case we will notice that the screen effect is similar, the common codes predominate and the specific differences are very reduced. If, in the same "street corner", we will place a fictitious situation, with actants acting according to the rules of visual narration, it won't be difficult to find out that this time too, specific differences will be minimal, so that you can start wondering what's the big idea of so many devices and screens.

If we, nevertheless, would like to maintain the existence of specific stylistic marks, we will have to populate the gallery with experts in the four media technologies, asking them to demonstrate, by play and experiment, the maximum degree of autonomous expression to such an extent that the audience involved in the four simultaneous reception devices to admit that non common marks and codes are predominant. After this experience it still exists the possibility that at least a well-tempered spectator would ask what was the use of the experiment, while the differences are, in this case, so obvious, and even state that, from the point of view of the third millennium, the true problem of technicians and artists in the field of the new media is that of an optim melange in order to obtain a maximum of expressiveness, either by a UNIQUE art of screen (far future) or by fertile combinations, depending on the development level of the devices and the imaginative ability of their users.

It is not difficult to note that I obstinately resort to the connotations of the COMBINATION term: such as melange, editing, half-breeding and cohabitation, connotations which, converted into operations, can be applied to devices having the capacity of reversible transfer of images from one medium to another (film and video, analogical images, TV and computer, digital images).

So, the final effect, the "Form and substance of expression" will be perceived through the combination of visual images, to which is added the acoustic dimension, a combination where occurs the part played by the general invariants, such as movement, interval, repetition, permutation and by the particular/specific ones, such as metamorphosis, generation, superposition, multiplying, inlaying etc. When cinematographic-TV-video-computer codes are common, the combination operations are relatively easy to perform, when codes are preponderantly non-common, it can be resorted to a topological strategy of joining, a sort of tectonics of revealing proximity, but preferable are serial conversions - from analogical to digital - up to the degree where initial/referential image is transformed into an autonomous sign/meaning we could manipulate in a new system of iconic relationships.

The last consideration prompts me a cyclical end, returning to the beginning of the essay, where I was making an apology of the digital computer, with its enormous possibilities of generating an IMAGE BANK, as a unique source of creation, a situation which seems to me restrictive and rudimentary, if not directly boring. From here originates the preference to "ARS COMBINATORIA" by resorting to the conversion of the other three image banks: video archive, cinema archive and direct reality, which doesn't mean it can't be instituted a prolific partnership with the system of images generated by the computer. Pax numerus.



## NOTES

\* For reasons of competence, I will restrain to the experimental approach series, and this even more for the reason that, myself, for 25 years, made, alone and within a group (Kinema-Ikon Workshop), experimental films.

\*\* Extremely useful for the researchers is the Espace Video from Beaubourg, managed by Mrs. Christine von Assche, where over 500 reference video tapes can be seen.

\*\*\* I mention the excellent series of studies published in Communication 48/1988 under the VIDEO generic, issue edited by Raymond Bellour and Anne-Marie Duguet, especially the study Cinéma et vidéo: interpénétration, by Philippe Dubois, M. E. Melon and Colette Dubois.

\*\*\*\* The informed reader will notice that, in this essay, I do not question the relationship between media arts (film, video, TV, computer and environment) although, since the beginning of the sixties there were exhibited hybrid forms such as video installation, video performance etc., under the inappropriate name of video art. This semantic confusion can be avoided by always stating the medium as a determinant: video on tape, direct TV, synthetic CD ROM images etc.

\*\*\*\*\* After five years of transformations and technological acquisitions, from the autumn of 1995, the Kinema-Ikon Workshop has a complete S.VHS line, and a computer system (computer, printer, scanner, CD ROM drive, video interface) with which it started producing, combining media, in the formula

**INTERMEDIA  
EXPERIMENTAL**

Im Jahre 1895 stellten die Brüder Lumiere dem Publikum im indischen Salon den ersten visuellen compact disc vor, ein CD-ROM. Es war auch an der Zeit, da der Edison Trust schon seit über drei Jahrzehnten massiv digitale und numerische Computer herstellte, deren Datenbanken hunderttausende hards überfüllten, ohne daß das Publikum die Vorteile der Spitzeninformatik genießen konnte. Und all das weil es noch keine Unterlage für das neue kommunikationelle Produkt gab. Wie dem auch sei, das Erscheinen des CD-ROM hatte umwerfende Effekte: weitere drei Jahrzehnte schufen die Computer-Künstler unzählige Werke ausschließlich von den Bildbanken ausgehend. Mit anderen Worten, die synthetischen Bilder bildeten die einzige Substanz/Materie aus welcher die Kunstwerke aufgebaut wurden. Sie wurden in Fachgallen vorgeschaltet oder durch Internet einem Publikum nahegelegt welches gewillt war an dem neuen ästhetischen Spiel genannt multimedia interaktiv teilzunehmen. Eine gewisse Unzufriedenheit bahnte sich in der Zwischenkriegszeit an, diese kann in einer Frage zusammengefaßt werden: "Kann die wirkliche Wirklichkeit Quelle der künstlerischen Transfiguration sein?" In diesem beangstigenden Kontext wurde 1936 das Fernsehen erfunden, eine Art visuelles Telephon welches die Simultaneität der Sendung und des Empfanges von ikonischen Zeichen ermöglichte. Nach der Euphorie des Anfangs waren es wieder die Künstler die darauf hinwiesen, daß auch diese neue Technologie keine Unterlage hatte. Die Fachleute hingegen beteuerten, daß die Unterlage elektronischer Natur sei. Die Forscher waren eigentlich daran interessiert eine konkrete Unterlage zu haben um visuelle und phonische Bilder aufzunehmen und wiederzugeben. So kam es dazu, daß eine Gruppe von Wissenschaftlern im Schloß Montbliard dem Publikum eine magnetische Unterlage, genannt Video-Band, vorstellte, inklusive die zugehörige Apparatur (Kameras, Bildschirme, Magnetoskope usw.). Eine regelrechte Wirklichkeitsjagd fing an, alles wurde aufgenommen. Nach diesem dokumentaristischen Höhepunkt kam es zur Vermählung zwischen dem TV-System und der Video-Technik. Die letztere unterhielt gleichzeitig unmoralische Verhältnisse mit dem Herrn Ordinator, vermittelt von Miss Interface die es ermöglichte jedwelle Aufnahme zu verändern, modulieren, metamorphosieren, vervielfältigen, überspielen usw. Im Jahre 1960 erhielt die Video-Technik den Todesstoß durch die Erfindung einer neuen Technologie, genannt Kinematographie. Diese hatte von aller Anfang an eine spezifische Unterlage - den Zelluloidfilm - Eine nicht zu bezweifelnde Eigenschaft war diesem zuzusprechen: er konnte mit einer Schere zurechtgeschnitten und anhand einer vorbestimmten Montage wieder zusammengefügt werden. Nach einer eingänglichen Dokumentarphase mit Filmen vom Genre Die Ankunft des Raumschiffes auf dem Flughafen Orly während eines Streiks bedingte die Technik der Montage die Umwandlung der Kinematographie in eine erzählende Kunst mit den schon bekannten Folgen: tausende und abertausende von audio-visuellen Geschichten die den Roman, vom traditionellen zum modernen, unloyal konkurrierten. Ausnahmen bildeten nur die Filme einiger Besessener die ihre Arbeiten als Experimente bezeichneten.

Die bisher erzählte Geschichte kann beliebig umgekrempelt werden durch die Permutation der Etappen. Was gilt, ist das Endresultat. Dieses ergibt das Charakteristikum der neuen künstlerischen Ausdrucksmittel am Ende des Jahrtausends: das Zusammenfließen von Technik und ästhetischem Eklektizismus. Es können auch andere Geschichten geschrieben werden welche die Entwicklung der Ausdrucksmittel, also der Apparatur, des Werkzeuges und der Materialien verfolgen. Was für mich von Interesse bleibt, ist jedoch die Rolle der Unterlagen auf dem Gebiet des kinetischen Visuellen: der Zelluloidfilm, die elektronische Unterlage des TV, das Video-Band und CD-ROM für computer-multimedia. Aus der Perspektive des Empfanges haben die vier einen gemeinsamen Nenner den BILDSCHIRM, daher auch meine Vorliebe für die Formulierung KUNSTE DES BILDSCHIRMES die mir relevanter erscheint als "audio-visuelle Kunst" oder "Medienkunst". Von diesem klar definierten technischen Status ausgehend fängt die aufrühende Geschichte der Ähnlichkeiten, Unterschiede und Interferenzen an eine Geschichte die grundlegend ist für die Umschreibung der ästhetischen Funktion der neuen Ausdrucksmittel aber gleichzeitig umbelebend wirkt auf dem Gebiete der Theorie. Deshalb beschränke ich mich auf das Areal des Experimentellen. Eine vergleichende Analyse schematisierend, schälte ich eine imaginäre Installation vor. Diese faßt die vier Unterlagen in einem Diskurs zusammen der die potentiellen Zuschauer gleichzeitig vier Serien von kinetischen Bildern, aufgenommen auf vier Arten von Unterlagen und gesendet von vier verschiedenen Apparaten, auf vier Bildschirmen wahrnehmen lässt. Um den simultanen Empfangen zu erleichtern muß das Subjekt einfach und begrenzt sein; z. B. ein Dokumentar über eine Strassenecke wobei die Video-Kamera im Schaufenster der Galerie aufgestellt und an einen Monitor angeschlossen werden kann. In diesem Fall läßt sich feststellen, daß der Bildschirmeffekt ähnlich ist, die gemeinsamen Kode vorherrschend und die spezifischen Unterschiede reduziert sind. Werden wir an derselben "Strassenecke" eine erzählende Situation inszenieren, so wird es auch in diesem Falle leicht sein festzustellen, daß die spezifischen Unterschiede minimal sind, so daß man sich sogar fragen muß weshalb so viele Einrichtungen und Bildschirme? Wollen wir trotzdem die Existenz spezifischer stilistischer Marken unterstreichen so müssen wir den Ausstellungsraum mit Fachleuten der vier mediatischen Technologien beleben und ihnen verlangen durch Spiel und Experiment den maximalen Grad autonomen Ausdruckes hervorzuheben, daß dem Publikum die nicht-gemeinsamen Marken und Kode als dominant erscheinen. Nach diesem Experiment konnte ein gut temperierter Zuschauer fragen welches der eigentliche Nutzen des Geschehens sei, da die Unterschiede in diesem Fall augenscheinlich sind. Ja er konnte sogar behaupten, daß aus der Perspektive des dritten Jahrtausends das eigentliche Problem der Fachleute und Künstler die optimale Kombination sei die es möglich macht die maximale Ausdruckskraft zu erreichen, durch eine Kunst des einzigen Bildschirms /ferne Zukunft/ oder anhand fruchtbarer Kombinationen bedingt durch das Entwicklungsniveau der Apparatur und der Vorstellungskraft jener die sie handhaben. Es ist nicht schwierig zu bemerken, daß ich immer wieder auf die Mitzeichnungen des Begriffes Kombination zurückgreife - melange, montage, metsage, concubinage - diese können auf dem Gebiete der technischen Einrichtungen, mit reversiblen Transfermöglichkeiten von einer Unterlage zur anderen, angewendet werden /Film und Video, Analog-Bilder, Tele- und Computer-Bilder, digitale und numerische/. Der Endeffekt, "Form und Substanz des Ausdruckes", kann wahrgenommen werden durch eine Kombination von visuellen Bildern, plus akustische Dimension, eine Kombination in welche die allgemeinen Invarianten - Bewegung, Zwischenraum, Wiederholung, Permutation - nebst den spezifischen - Generierung, Metamorphose, Überspielung, Vervielfältigung, Inkrustierung - eingreifen. Bei gemeinsamen Kine-Tele-Video-Computer-Kode sind die Kombinationen verhältnismäßig leicht zu erzielen, sind die Kode jedoch hauptsächlich verschieden, kann man zu einer topologischen Strategie des Aneinanderreihens greifen, eine Art Tektonik der bezeichnenden Proximität. Es sind jedoch Serienkonversionen vorzuziehen - von analog zu digital - bis zu dem Punkt wo das Eingangs-/Referenzbild in ein autonomes Symbol (Zeichen/Sinn) verwandelt wird, welches sich dann in einem neuen System von ikonischen Verhältnissen manipulieren läßt. Eine Bemerkung bewegt mich zu einem zyklischen Schluß, wobei ich auf die eingängliche "Appologie" des numerischen Computers und seine enormen Möglichkeiten zur Erzeugung einer Bildbank als einzige Schaffensquelle zurückgreife. Diese Sachlage erscheint mir als begrenzend und rudimentar, wenn nicht sogar langweilig. Von da aus meine Vorliebe für eine ARS COMBINATORIA mit dem Rückgriff auf die Konversion der drei anderen Bildbanken Video-Archiv, Film-Archiv und die Realität "live". Das soll jedoch nicht bedeuten, daß ein produktives Parteneriat mit den Bildern des numerischen Computers ausgeschlossen sei. Pax numerus.

CD I  
For





# CD-ROM-TELE-VIDEO-FILM BILDSCHIRM

George SABÁU

**CORDABLE**  
Professional Use

## Fußnoten

\* Aus Gründen der Kompetenz-begrenze ich meinen Exkurs auf das Experimentelle, auch schon nur deshalb weil ich 25 Jahre lang persönlich und zusammen mit den Mitgliedern des Ateliers KINEMA-IKON Experimentalfilme produziert habe

\*\*Besonderes nützlich für den Forscher ist jener Espace Video im Beaubourg, geleitet von M-me Christine von Assche, wo über 500 grundlegende Video-Bänder gesehen werden können.

\*\*\*Ich erinnere an die ausgezeichnete Reihe von Studien, unter dem Sammeltitle VIDEO in Communication 48/1988 erschienen, eine von Raymond Bellour und Anne-Marie Duguet betreute Nummer, besonderes ist auf die Studie Cinema et video: interpenetration von Philippe Dubois, M.E.Mélon und Colette Dubois hinzuweisen.

\*\*\*\* Der informierte Leser bemerkt, daß ich das Verhältnis der Medienkünste /Film, Video, TV, Computer, Environment/ nicht zur Diskussion stelle, obwohl es schon am Anfang der sechziger Jahre zu Hybriden der Art Video-Installation, Video-Performance kam, die inadaquat als video-art bezeichnet wurden. Dieses semantische Durcheinander kann umgangen werden in dem auf die Unterlage als Determinant hingewiesen wird: Video auf Band, live TV, synthetische Bilder auf CD-ROM usw

\*\*\*\*\* Nach fünfjährigen Veränderungen und technologischen Neuanschaffungen verfügt das Atelier KINEMA-IKON seit dem Herbst 1995 über eine vollständige S VHS-Linie und eine Informatik-Linie (computer, printer, scanner, CD-ROM, video-interface) anhand derer die Produktion begonnen hat wobei die Unterlagen kombiniert werden nach der Formel

7

**INTERMEDIA  
EXPERIMENTAL**

30 octobre, 1995

"L'adulte a le droit de disparaître." (Les grandes blondes, p 62)

Voir plus loin.

15 novembre, 1995

Séro-po à la télé:

- La mort n'est qu'un sale moment à passer.
- Le Sida, on a le temps de le voir venir.

8

9 décembre, 1995

"Marche et grèves"

A l'époque, plus je marchais sous la carresse des pots d'échappement plus je tombais malade, je ne cessais pas de tomber, de retomber malade à tout bout de champ, c'est le cas de le dire à tout bout de champ. Furieusement retourné, Paris était un champ. Un champ de guerre. Ou presque, parce que, depuis qu'on les vulgarise, les guerres, qu'on les allume, qu'on les éteint à coups de télécommande ... enfin, que dire? Subsiste l'illusion que le cours du temps, du monde, de l'histoire, tient entièrement, rationnellement, de toutes les décisions individuelles dont on peut faire à un moment donné la somme exacte.

Hier encore, dans la rue, il faisait plutôt frisquet, eux, derrière une table démocratique, exigüe, branlante, voulaient me faire signer pour ou contre. Moi, au plus profond de moi-même, je n'en pensais rien, malade, pressée et à pied comme j'étais, comme tout le monde. Et puis, moi, avec mon passé, cette démocratie de foire, j'ai jamais pu.

Nul soupçon que cela puisse se passer par-delà les volontés, aussi par-delà nos volontés, dans une logique ou, au choix, dans une absence de logique de l'histoire difficilement discernable maîtrisable au présent. Même Ricoeur en est arrivé à se, à nous dire, à la télé, que notre notion de démocratie est plutôt mal en point, va mal, pourrit. Vous savez, Paul, il a rarement tort.

Quelqu'un de bien et de moins connu disait aussi que le peuple français, en regardant le pouvoir, n'y voit que le reflet de soi-même et c'est précisément contre ce pervers reflet d'élection qu'il est sorti dans la rue. Pour l'obliger à lui faire face, profil ou dos, à s'opposer, à se constituer en un autre que soi-même, en un autre différent qui puisse donner une réalité à son identité. Enfin et d'ailleurs, quelqu'un de plus connu l'avait déjà dit: la démocratie n'est qu'une autre forme de dictature. Celle du peuple.

16  
janvier,  
1996  
Essais  
nucléaires.  
Dans  
une  
soirée  
privée,  
qu'en  
penses-tu ?

- Que  
dans  
l'absolu  
tout  
ceci  
est  
condamnable.  
mais  
que  
pratiquement  
personne  
ne  
nous  
demande  
notre  
avis,  
à  
nous,  
humbles  
citoyens.

26  
janvier,  
1996  
(21h,  
bus  
60,  
jeune  
homme  
hypersensible  
vêtu  
léger  
coiffé  
walkman.)

s'arrêter,  
pouvoir  
coucher  
couvert  
comme  
un  
roi  
hiver  
comme  
été  
cage  
d'escalier

Du  
30  
octobre  
1995  
How  
to  
disappear  
and  
never  
be  
found  
par  
Doug

Richmond,  
Citadel  
Press,  
New  
York,  
1994  
(cité  
par  
Jean  
Echenoz,  
p.  
48  
et  
240,  
Les  
grandes  
blondes,  
Ed.  
de  
Minuit,  
1995)

Sans  
vouloir  
fâcher  
ni père,  
ni mère,  
sans  
même  
avoir lu  
le premier  
livre  
sus-cité,  
je dois  
avouer  
que mon tout  
dernier désir  
secret c'est  
d'apprendre  
enfin  
how to  
disappear and  
never be found.  
Comme quoi, il  
suffit parfois  
de lire un  
titre et puis de  
vivre sa vie.

S

R

R

A

D

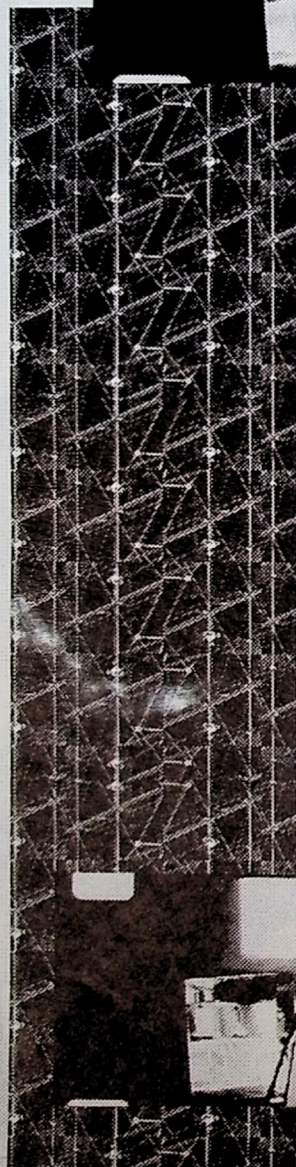
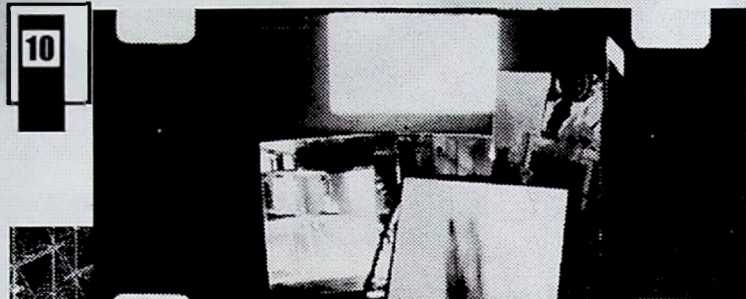


\* Voir crever et la famille:  
crève, crevé, crevaison, crevant,  
crevard, crevasse, crevasser,  
crève-coeur, crève-la-faim,  
Le Petit Robert

# KINEMA-IKON



10



A la fin de l'année 1980 la technologie vidéo et les expériences conséquents l'ayant emportée, notre bon vieux film expérimental a dû se contenter de rétrospectives nationales, de groupe et personnelles. A Beaubourg, celui qui se charge de manière exemplaire de l'organisation de ces rétrospectives est Jean- Michel Bouhours, par ailleurs lui-même auteur de films expérimentaux. Comme l'Atelier Kinema-Ikon a été, pendant 20 ans, le seul ciné-club roumain à avoir pratiqué assidûment ce genre d'expérience, c'était donc notre tour, ce mois de mai 1995, les 12 et 13 plus précisément, au Cinéma du Musée, Centre Georges Pompidou. Parmi les 62 films réalisés entre 1970-1989 par les membres de l'Atelier Kinema-Ikon du Museum-Arad, une sélection de 22 films a été présentée à l'occasion de cette rétrospective. Comment est-on arrivé là ? Une histoire longue et ennuyeuse. Mais pour la petite histoire, il faut rappeler que la police politique a coupé court à toutes nos tentatives de sortie au grand large, ainsi avons-nous manqué consciencieusement tous les trains qui menaient vers les centres ardents du film expérimental de l'Occident (d'ailleurs, question température l'ombre d'un doute plane et s'étend là où le soleil brûlait). Depuis 1990 l'Atelier s'est réorganisé en se dirigeant vers les nouvelles technologies vidéo&ordinateur, champ alternatif qui devient de plus en plus productif.

# BEAUBOURG

Das Ereignis fand am 12. und 13. Mai d.J. im Cinema du Musée des Centre Georges Pompidou statt. Es wurde eine Auswahl von 22 Experimentalfilmen projiziert welche von den Mitgliedern des Ateliers KINEMA-IKON in der Zeitspanne 1970 - 1989 hergestellt wurden (Gesamtproduktion - 68 Streifen). Wie es zu dieser Retrospektive kam ist eine lange und ermüdende Geschichte. Kurz gefasst, alle Versuche der Gruppe während der zwei Jahrzehnte (1970 - 1989) ins Ausland zu gelangen wurden von der politischen Polizei gestoppt und so kam es dazu, dass wir alle Züge die zu den heissen Zentren des Experimentalfilmes führten verpasst haben. Ende der achtziger Jahre hat die Videotechnologie die Partie gewonnen, dem Experimentalfilm auf Zelluloid blieben bloss die Retrospektiven. Innerhalb des Centre Pompidou beschäftigt sich Herr Jean-Michel Bouhours, er selbst Autor von Experimentalfilmen, mit der exemplarischen Zusammenstellung dieser Retrospektiven. So kamen auch wir an die Reihe, als einzige Gruppe aus Rumänien die zwei Jahrzehnte hindurch diese Art von Experiment kultiviert hatte.

Seit 1990 hat sich das Atelier umstrukturiert und ist zu den neuen Video- und Computertechnologien übergegangen, ein Gebiet auf dem unsere ersten Produktionen schon entstanden sind.



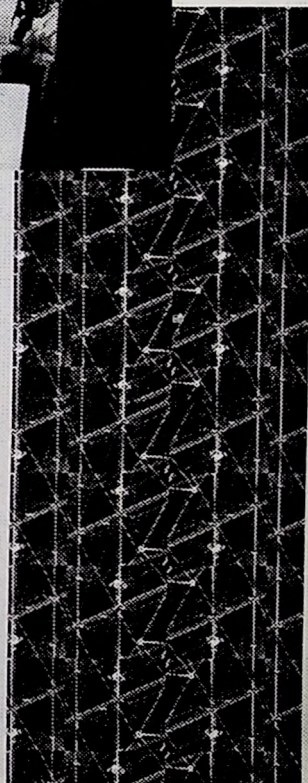
11



The event took place between 12 and 13 of May, 1995, at Cinéma du Musée, in Georges Pompidou Center. 22 experimental films were projected, a selection made from the 62 ones made between 1970 and 1989 by the members of the KINEMA IKON Workshop from the Arad Museum. How it is reached this retrospect is a long and tiresome story. In short, all the group's attempts of coming to light were stopped by the political police, so that we missed all the trains to the hot spots of Western experimental film.

At the end of the eighties, video technology and experiments on the new medium won the game, experimental film being left with retrospects - national, group, and personal ones. At the Georges Pompidou Center, the person taken in an exemplary way care of them is Mr. Jean-Michel Bouhours, himself an author of experimental films. So it came our turn, us being the only group in Romania practising constantly this kind of experiment for two decades.

From 1990 on, the Workshop has undergone a change, migrating towards the new video & computer technologies, an alternative field which started already to yield results.





subREAL

# INTER(n)

Exhibition organized by the Art Museum of Arad in June 1995  
Curator: Judit Angel.

Artists:  
Sandor Bartha, Matei Bejenaru, Calin Man, Dan Mihaltianu,  
Lia Perjovsch, Dan Perjovschi, subREAL, Sorin Vreme.



Judit ANGEL

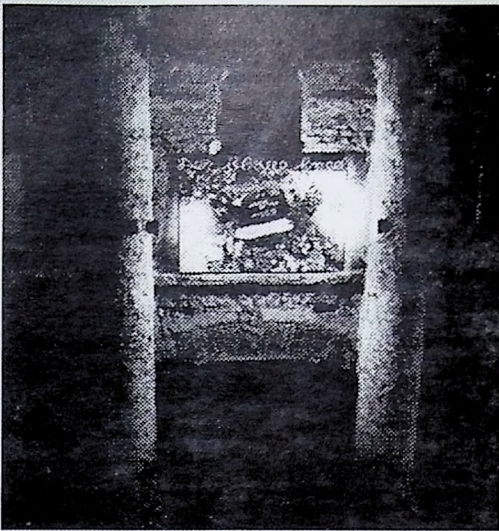
12



The city. What a city may signify depends not only on the referent but also on the subject who reflects it. Interior and reversible relationship, the position of the subject and object being simultaneously interchangeable to act means to be subjected to action, to watch is equal to being watched, the reading of the environment is equivalent to its (re)writing.

The metaphor of the city's experience: the wandering about it. The city's metaphor: the network. Wandering about in a city we get connected to its stream of images, images of startled meanings: we get connected to the waves of images we come across, thus participating at the process of producing an infinite series of images of which we equally are receivers, designers and creators. Our textual experience: the city perceived as generative system of imaginary texts, decodable by the codes printed in its visual structures; entering the city we enter the "game" of the text in our double capacity of its decoders and writers. The routes of the city as the routes of the circulation of the language. Wandering about a city, we project/print our own routes: as we move about our field of articulation, we continuously produce images, leave signs, give off signals. The city as a constellation of mobile images under permanent restructuring. Each articulate intervention within the network modifies its configuration in order to become afterward the object basis of a new intervention and configuration. The artistic intervention in the city's structure seen as an insertion, a transgressive gesture which intersects the connections of the network in order to reconnect them differently or in order to suggest the alternative of some different combination.

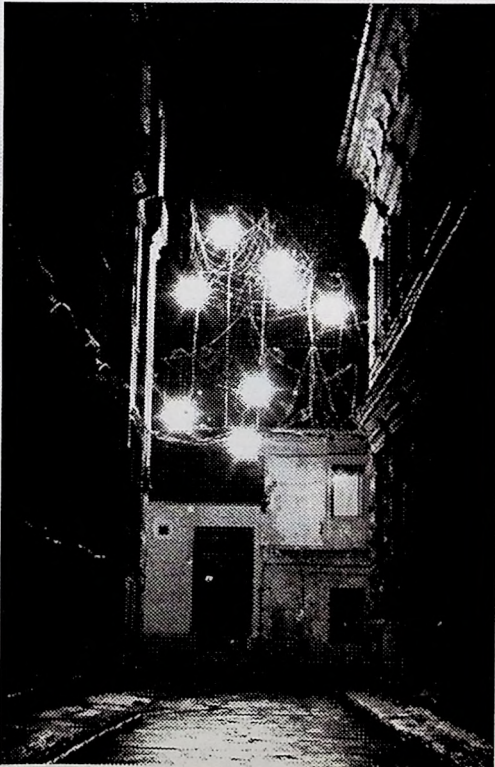
Artistic intervention. Acts participating at the dynamics of producing the city's images as well as which suggest reflection upon the way these images are created and the way they work.



MIHALTIANU



VREME



LIA PERJOVSCHI completes a physical route made visual by pointing to some places subjectively chosen from the city's traffic network. The series of signs works as a connecting bridge between the artist as a traveller and the city's inhabitants, establishing a communication "code" based upon a common denominator: the city's experience "Indicators" as frames for the possible intersecting of the readings/images, both subjective and objective. The route as the space of some meetings as unexpected as revealing. The series of signs as a city guide: the "indicator" relates the respective place to others in the city by focalizing, associations and projections of images. That which is seen through the two magnifying glasses of the "indicator" is of the domain of interference of the data of recalled past, an ever-changing present and the projections/desires of the subjects' imagination

DAN PERJOVSCHI interferes in the telephone network of Arad connecting himself to the city's images as they are present within the inhabitants' private sphere of experience. Images emerging from the stones of the inhabitants: the former cleanliness and the present-day dirt of the city as metaphorical images of a past viewed from a nostalgic perspective and of a mostly critically observed present; references to the psychology of interhuman relations, the city's key images archetypes of the collective consciousness

DAN MIHALTIANU's intervention reactivates the potential meanings of the former movie house "Urania", a building raised in 1817. At present a ruin, the building still feeds upon its own myth. Intervention: the endowment of the present-day deceased body with a bright signboard, advertisement and program booklet. The assertion of the cinema by its own functional attributes, a doubting approach. It questions the identity of the building and our own image concerning the cinema. The intersection of the myths - "Urania" and Marlene Dietrich - within the space of the history of the cinema creates connective transgressions in various histories: that of Arad, of the taste, of the film, of the stars, of the utopia

SANDOR BARTHA concentrates on an old house which is to be pulled down. The building formerly the sphere of private life, now a devastated space with strange traces of intimacy. The artistic intervention interconnects two parallel realities: that of the repressed meanings of the house and that of the visitor's subconsciousness. The two texts connect the exterior and the interior by creating a passage of the interference of the stream of physical sensations and the stream of memory, imagination and subconsciousness. The empty house is turned into a mental space where meanings circulate, the limits between subjective-objective, real-imaginary are wiped out, the diachronic is converted into the synchronic.

CALIN MAN's intervention superposes fiction and reality, text and context. Limerique Stampilierul: a name without identity from the archive reVoltaire's Cotton Candy Cabaret. The artistic gesture transposes the virtual into fact and invests the fact with the attributes of the virtual. The character of a still unwritten text plunges into reality in order to trigger a series of interactive events whose course include both the sphere of the common and that of the artistic. As Limerique's story becomes reality, the latter becomes a story with and about Limenque.

SORIN VREME implants a micromodel of the city within its electronic network. The spacial drawing created by electric wires works similarly to a cell that takes over the genetic code of the city. Physical and conceptual connection. Like the city whose images are alternatively shaped by the natural light and by the artificial one, the network-drawing changes its outline according to the lighting effects. The drawing actually connected to the electric network of the city works identically to it.

MATEI BEJENARU's series modules, placed within the rails of a tram, may be perceived both as a demonstrational model of the relationship space-time-motion and as a structure generating images with cynetic properties. The tram ride as an experience of the interval: being on the move we are paradoxically "fixed" in a dilated present, we are not yet anywhere. The succession of modules which make up a series of images creates motion and also point to it. The intervention connects the idea of travel to that of its experience

subREAL displays a cycle of actions and products which analyze and comment the idea of artistic intervention in the public space. The two artists' strolling about the city as a visual and lexical topography. Their guiding "codes" spittles and advertisements. The line of the route is drawn by tracing the provoking common and its orientation is determined according to the perception of the challenges of the common. The resulting book: a cultural artistic product which juxtaposes and levels the two products of society; the useless product acquires aesthetic value, the signs of the exchange goods loose their meaning. The campaign-book refunds its own products/values by the artistic recycling process. The installation in the yard of the museum: the reiteration of the issue of art-society from the perspective of the artistic system.

Judit ANGEL

LIA PERJOVSCHI



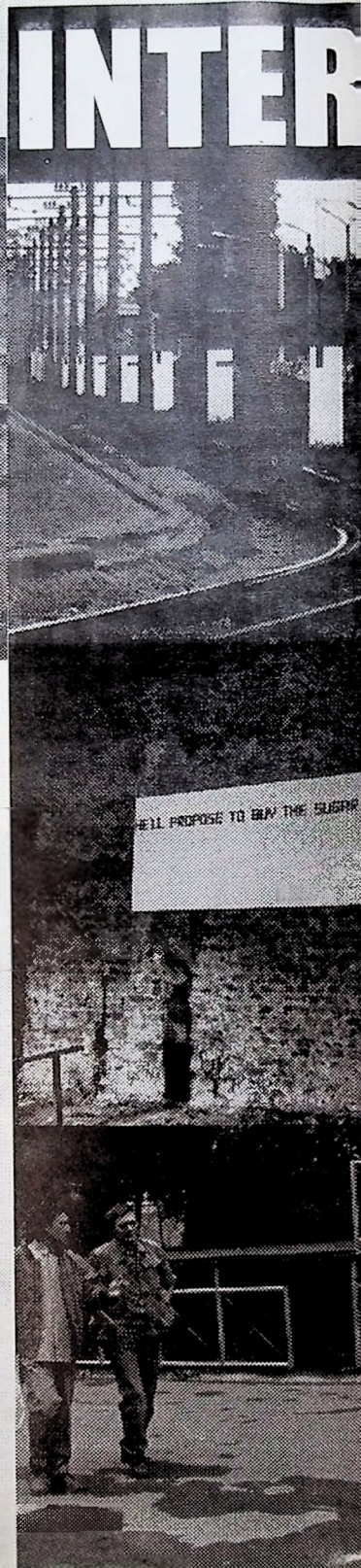
BEJENARU

Ausstellung organisiert vom Kunstmuseum Arad im Juni 1995.  
Kurator Judit Angel  
Künstler  
Sandor Bartha, Matei Bejenaru, Calin Man, Dan Mihăltianu,  
Dan Perjovschi, Lia Perjovschi, subReal, Sorin Vreme

Die Stadt. Was eine Stadt bedeutet hängt nicht nur vom Referenten ab sondern auch vom Subjekt welches sie widerspiegelt. Das Verhältnis ist innerlich und reversibel, die Position von Subjekt und Objekt sind gleichzeitig austauschbar, handeln bedeutet einer Handlung unterworfen zu sein, sehen heißt gleichzeitig gesehen worden, lesen der Umwelt ist deren (neu)Schreibung gleichzusetzen. Die Metapher der Erfahrung der Stadt ist ihre Durchwanderung. Die Metapher der Stadt das Netzwerk. Die Stadt durchwandernd geraten wir in Verbindung mit ihrem Bildstrom, Bilder überschichteter Bedeutungen, in ständiger Bewegung und Veränderung. Unsere visuelle Erfahrung wird mit den Wellen von Bildern denen wir begegnen verbunden, so nehmen wir an der Herstellung einer Unendlichkeit von Bildern teil, Bilder deren Empfänger, Entwerfer und Hersteller wir gleichzeitig sind. Unsere textuelle Erfahrung die Stadt als ein imaginäre Texte erzeugendes System, zu entziffern anhand der Kode welche den visuellen Strukturen der Stadt eingeschrieben sind, indem wir in die Stadt steigen nehmen wir an dem "Spiel" des Textes teil, in unserer doppelten Kapazität, als Entschlüsseler und als Schreiber desselben. Die Routen der Stadt als Routen des Sprachverkehrs. Eine Stadt durchwandernd entwerfen/beschreiben wir unsere eigenen Wege, indem wir das Feld unserer Artikulationen durchwandern produzieren wir ständig Bilder, hinterlassen Zeichen, geben Signale ab. Die Stadt ist eine Konstellation von mobilen Bildern in ständiger Restrukturierung. Jeder artikulierte Eingriff in das Netzwerk ändert dessen Konfiguration um nachträglich Objekt/Basis neuer Eingriffe und Konfigurationen zu werden. Der künstlerische Eingriff in die Struktur der Stadt gesehen als Insertion, eine transgressive Geste welche die Knotenpunkte des Netzwerkes überschneidet um sie verschiedenartig zu verbinden oder um die Alternative anderer Kombinationen zu andeuten. Künstlerische Eingriffe Handlungen teilnehmend an der Dynamik der Herstellung des Bildes der Stadt, Eingriffe die Reflektion andeuten hinsichtlich der Art und Weise in der diese Bilder produziert wurden und wie sie funktionieren.

BARTHA

MAN







DAN PERJOVSCHI greift in das Telefonnetz von Arad ein indem er sich mit Bildern der Stadt in Verbindung setzt, so wie sie in der Sphäre der privaten Erfahrungen ihrer Einwohner vorhanden sind. Bilder sich abhebend aus den Geschichten der Einwohner, die frühere Reinheit und die heute Verunreinigung der Stadt, metaphonische Bilder einer Vergangenheit, gesehen durch eine nostalgische Perspektive, und eine meist kritisch beobachtete Gegenwart; Anhaltspunkte für eine Psychologie der zwischenmenschlichen Beziehungen, die Schlüssebilder der Stadt als Archetypen des kollektiven Gewissens.

LIA PERJOVSCHI stellt eine physische Route auf welche visualisiert wird durch die Markierung subjektiv gewählter Bilder aus dem Verkehrsnetz der Stadt. Die Serie von Zeichen funktioniert gleich einer Brücke welche den Künstler als Wanderer mit den Bewohnern der Stadt verbindet, eine Kommunikationskode herstellend die auf einem gemeinsamen Nenner fußt, die Erfahrung der Stadt "Zeichen" als Rahmen für mögliche Überschneidungen der Lesungen/Bilder, subjektiv und objektiv. Die Route als Raum von Begegnungen unerwartet und bezeichnend gleichzeitig. Die Serie von Zeichen als Stadtführer, das Zeichen verbindet die betreffende Stelle mit anderen durch die Fokalisierung der Assoziationen und Projektionen von Bildern. Was durch das Vergrößerungsglas der "Zeichen" gesehen werden kann, liegt auf dem Gebiete der Interferenzen von Daten der wiederlebten Vergangenheit, der sich-ständig-ändernden Gegenwart und der Projektion/Wünsche der Vorstellungskraft des Subjektes.

DAN MIHALTIANUS Eingriff aktiviert die potentiellen Bedeutungen des ehemaligen Spielfilmhauses "URANIA", 1817 erbaut. Die heutige Ruine nährt sich mit ihrem eigenen Mythos. Eingriff, die "Berührung" des heutigen Baues welcher wiederbelebt wird durch ein leuchtendes Fimmschild, Plakate und Programmhefte. Die Aussage des Filmspielhauses fußt auf seinen eigenen funktionellen Attributen: eine zu bezweifelnde Annäherung. Die Identität des Baues und unser Bild über das Spielfilmhaus werden in Frage gestellt. Das Zusammentreffen zweier Mythen - "URANIA" und Marlene Dietrich - innerhalb des Raumes der Filmgeschichte schafft verbindende Übergänge zu verschiedenen Geschichten, der Stadt Arad, des Geschmackes, des Films, der Stars, der Utopie.

SANDOR BARTHA konzentriert sich auf ein Haus welches abgerissen werden soll. Das Gebäude, ehemals Sphäre des Privatlebens, heute ein verwüsteter Raum mit seltsamen Überresten von Intimität. Der kunstlerische Eingriff verbindet zwei parallele Wirklichkeiten: jene der unterdrückten Bedeutungen des Hauses und jene des Unterbewußtseins des Besuchers. Die zwei Texte verbinden das Außen und Innen indem sie einen Übergang von Interferenzen zwischen dem Strom der physischen Eindrücke und jenem der Erinnerungen, Vorstellungen und Unterbewußtsein, aufbauen. Der leere Raum des Hauses wird in einen geistigen umgewandelt, ein Raum in welchem sich Bedeutungen bewegen, die Grenzen zwischen subjektiv und objektiv verwischt werden, in dem sich aufeinanderfolgend in gleichzeitig verwandelt.

CALIN MANS Eingriff überschichtet Fiktion und Realität, Text und Kontext. Limerique Stampilierung: ein Name ohne Identität aus dem Archiv von "reVoltaire's Candy Cotton Cabaret". Die künstlerische Geste verwandelt das Virtuelle in Tatsachen und verleiht den Tatsachen das Attribut des Virtuellen. Der Charakter eines noch ungeschriebenen Textes taucht in die Wirklichkeit um auf eine Serie von interaktiven Ereignissen hinzuweisen deren Kursus beide Sphären beinhalten, die des (all)Gemeinen und des Künstlerischen. Limeriques Geschichte wird eine Wirklichkeit welche sich ihrerseits in eine Geschichte mit und über Limerique verwandelt.

SORIN VREME verleiht dem elektrischen Netzwerk ein gleichwertiges Kleinmodell der Stadt ein. Die räumliche Zeichnung, geschaffen aus Elektrizitätskabel, funktioniert gleich einer Zelle welche die genetische Kode der Stadt übernimmt. Eine physische und konzeptionelle Verbindung. Gleich der Stadt, deren Bilder abwechselnd von natürlichem und künstlichem Licht geformt werden, ändert auch die Netzwerkzeichnung ihr Aussehen bedingt von den Lichteffekten. Wird die Zeichnung tatsächlich an das Stromnetz angeschlossen so funktioniert sie gleich diesem.

MATEI BEJENARUS Serie von Modulen, aufgestellt zwischen den Gleisen der Straßenbahn, können gleichzeitig als demonstratives Modell des Raum-Zeit-Bewegungs-Verhältnisses und als kinetische Bilder erfaßt werden. Die Straßenbahnfahrt als Erfahrung des Intervalls, da wir uns in Bewegung befinden sind wir paradoxal, in der Gegenwart verankert, sind aber gleichzeitig nirgendwo. Die Aufeinanderfolge von Modulen die eine Serie von Bildern erzeugen, schaffen Bewegung und weisen gleichzeitig auf sie hin. Der Eingriff verbindet die Idee der Reise mit jener der Erfahrung.

subREAL analysieren anhand eines Zyklus von Handlungen und Gegenständen die Idee des Eingriffes in den öffentlichen Raum. Der Spaziergang der beiden Künstler durch die Stadt ist eine visuelle und lexikale Topographie. Ihre führenden Kode: Spucken und Reklame. Der Weg zeichnet sich durch die Verfolgung des Banalen ab, die Orientierung durch die Wahrnehmung der Provokation des Banalen. Das zusammengestellte Buch, ein kulturelles und kunstlerisches Produkt welches die beiden Erzeugnisse der Gesellschaft aneinandereiht und gleichsetzt. Das Nutzlose Produkt erreicht ästhetischen Wert, die Zeichen der Güter werden sinnlos. Das Kampagnebuch wertet die Produkte der Gesellschaft neu durch ein kunstlerisches Recycling. Die Installation im Innenhof des Museums; eine Wiederholung des Verhältnisses Kunst-Gesellschaft aus der Perspektive des Systems der Kunst.

# Limerique Ştampilierul's Mother

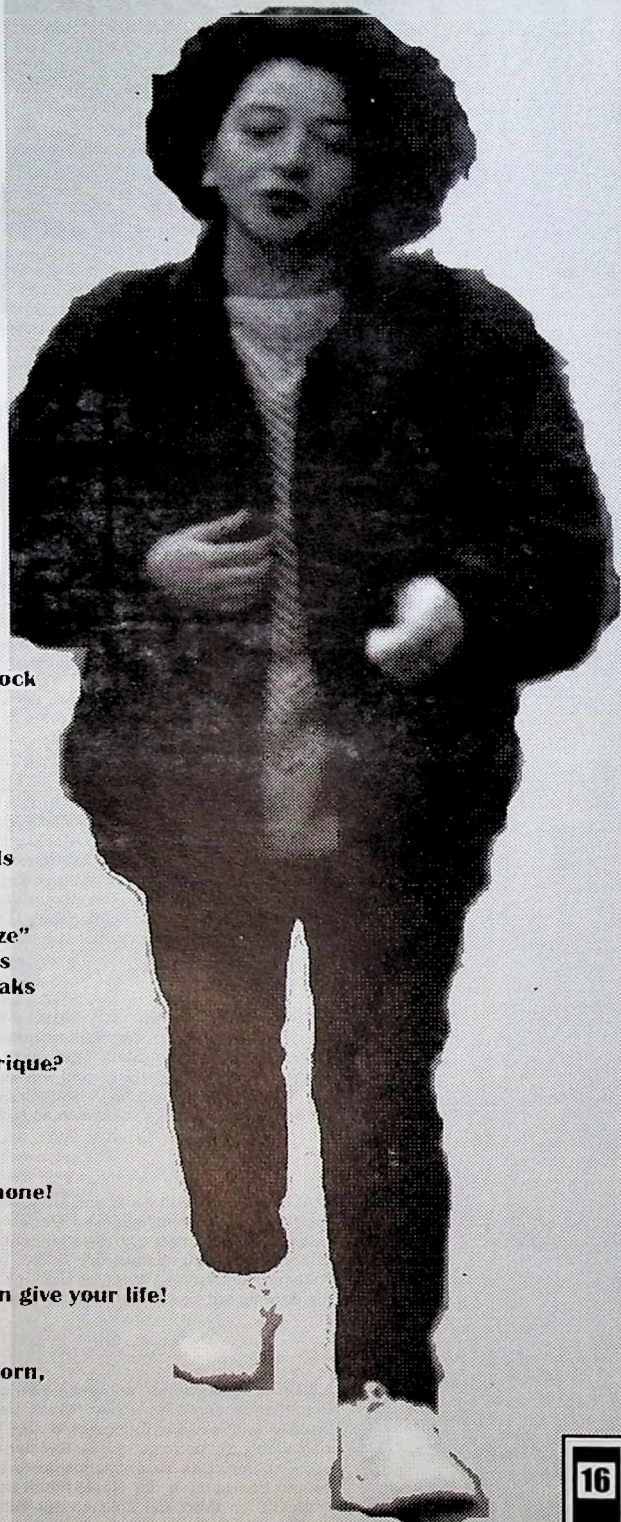
calin man

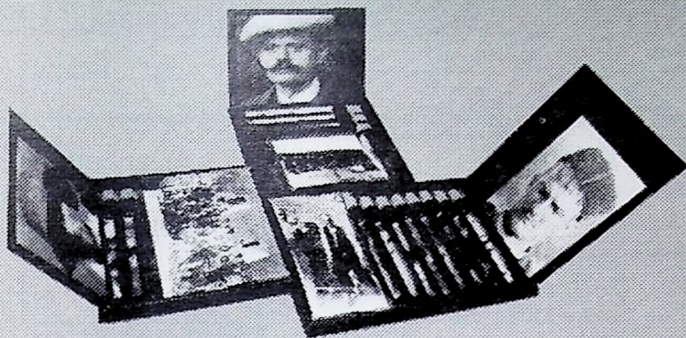
On the black rock, in a castle old,  
Finished his work Limerique the bold  
Where down the valley a small river flows  
To plywood, pig-iron, bars of steel he owes  
Weeps and sobs in castle the tender damsel  
Amid the rock's trees, without any frill  
Soft & sweet like a flower pink;  
On the lapel still sewn a carmine trink  
et 'Cause in exhibition her husband beloved,  
Gone away with Mitzi, was not heard about  
In Paris to see him went they & to make  
pictures in Beaubourg - of all, but a fake.

Bang! midnight already - says the ancient clock  
At gates of Museum did somebody knock?  
"It is me good mother, me with reVoltaire  
To carry the archives from the Secretaire.  
Also the young damsel, Erji Ştampilier.  
Our fate was cruel, cruel & ignoble  
Work of art of mine to pieces was toggled.  
Veined pataphysicians, and with subtle minds  
Laughed in their sleeves that I am too wise  
But open the gate... I don't want to work  
Cold the wind is blowing, my head is of bronze"  
The young damsel ready at the window bursts  
"Cold, your mind is crazy?" the old lady speaks  
The majestically, at the gate descended  
In the silent night uttering a speech:  
"Stranger, what you're saying? 'tis you Limerique?  
Want democracy? You don't want a thing.  
He is far away, working for l'art pure  
What you're talking here is literature  
It is me his mother, it is him my son;  
If you're that you're claiming, then I will be none!

'Cause you cannot enter  
Here without papers  
Go to exhibitions! Create works of fame! Even give your life!  
& your tomb in honor will keep your wife!"

Himself strains Limerique and blows in his horn,  
His defeated army from the valleys turn.  
Out of nothing gathers a great work of art  
Paris' streets & Arad are all set apart.  
Exhibition's ready, crushed enemies  
Fall like grain in summer by fierce axes hit.





calin man - **cartridge**  
mixed-media 80x80x40

on june 28th, 1914,  
gavrilo princip  
assassines  
franz ferdinand.  
austro-hungary  
declares  
war to serbia.  
the empire  
arrests and deports  
thousands of  
inhabitants  
of bosnia.  
some of them  
are brought to the  
fortress of arad.

**cartridge**  
is the story of these people.

12th  
international biennial  
of small sculpture  
galerija murska sobota  
republic of slovenia  
1995



# MEDIA CULPA

Mechanisms of Manipulation through mass-media

Les mécanismes de la manipulation mass-média

Die Mechanismen der Manipulation durch die Mass-media



OK

Cancel

Help

Effects ▶

Reset

18

## Lens type

- 50-300mm zoom
- 35mm prime
- 105mm prime

## Adjust



On 23 October 1995, at the Architecture Institute of Bucharest, the Soros Center for Contemporary Art opened, in the presence of Mr. George Soros, its third annual exhibition, having the title above, and where 13 artists/groups from Romania exhibited their works: Joseph Bartha – No comments, Sandor Bartha – Sarcophagus, Euroartist (Olimpiu Bandalac & Teodor Graur) – Report '90, Radu Igazsag (with students from the Arts Academy) – Media Home, Valeriu Mladin & Carmen Paiu – Fast Food, Cati Orbulescu – With the Eyes on Two Boulevards, Max Pacurar – I Elect Myself the President, Dan Perjovschi – Post R, Marilena Preda Sânc – Algorithms of Power, Gheorghe & Carmen Rasovzki – Melancholia, Adrian Timar – In Front of the Law. The exhibition's curator was Mrs. Irina Cios, arts critic.

The INTERMEDIA/KINEMA-IKON group: George Sabău, calin man, Caius Grozav, Peter Hugel, Judit Angel, Romulus Bucur + Mihai Iacobina, Ioan Ciorba, Florin Hornoiu/ was present with the media installation Ready-Media, an attempt at deconstructing manipulation practiced by television by means of another type of manipulation: resorting to multimedia (CD-ROM) as an ironical comment.

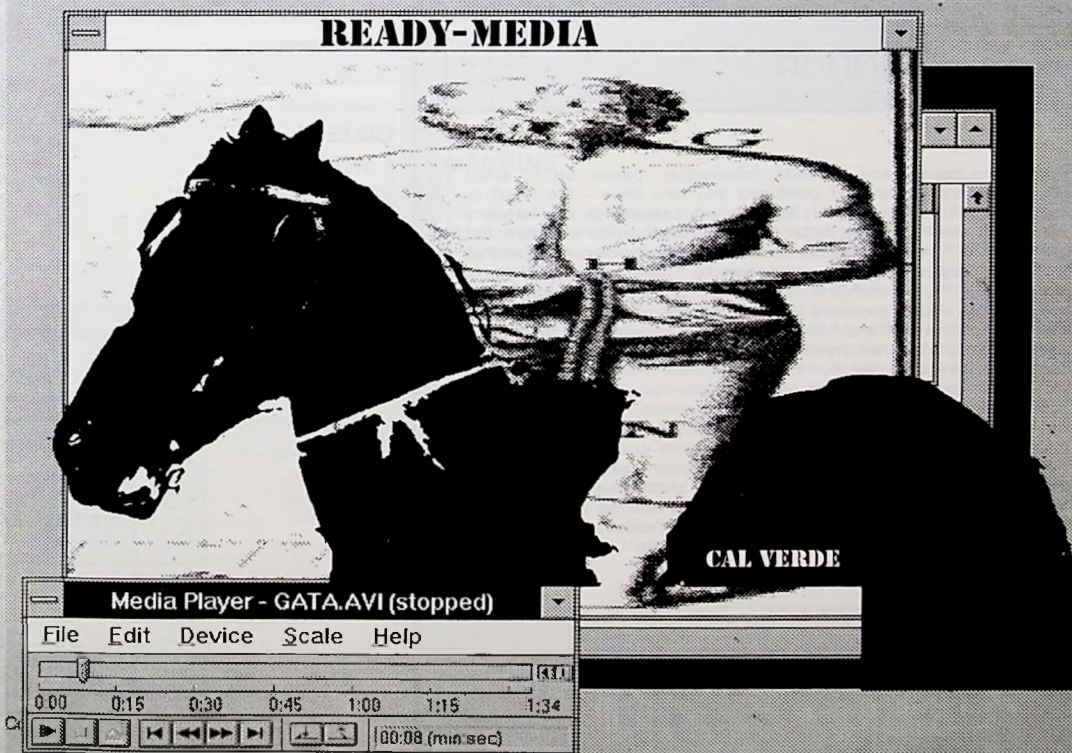
Le 23 octobre 1995, à l'Institut d'Architecture de Bucarest, le Centre Soros pour l'Art Contemporain a ouvert, en présence de monsieur George Soros, la troisième exposition annuelle sous le titre MEDIA CULPA. Treize artistes et groupes de Roumanie y ont été présents. Joseph Bartha – No comments, Sandor Bartha – Sarcophagus, Euroartist (Olimpiu Bandalac et Teodor Graur) – Report '90, Radu Igazsag (avec les étudiants de l'Académie des Beaux-Arts) – Media Home, Valeriu Mladin et Carmen Paiu – Fast Food, Cati Orbulescu – With the eyes on two boulevards, Max Pacurar – I elect myself the president, Dan Perjovschi – Post R, Marilena Preda Sânc – Algorithms of power, Gheorghe et Carmen Rasovzki – Melancholia, Adrian Timar – In front of the law. Madame Irina Cios, historien d'art, a été le commissaire de l'exposition.

Le groupe INTERMEDIA /KINEMA-IKON: George Sabău, calin man, Caius Grozav, Peter Hugel, Judit Angel, Romulus Bucur + Mihai Iacobina, Ioan Ciorba, Florin Hornoiu/ a exposé l'installation médiatique Ready-Media, tentative de déconstruction de la manipulation télé à travers un autre type de manipulation: le recours aux techniques multi-média /CD-ROM/ remplissant ici un rôle de commentateur ironique.



Am 23. Oktober d.J. hat das Soros Zentrum für Zeitgenössische Kunst, in Anwesenheit des Herrn George Soros, die dritte Jahresausstellung im Foyer des Architekturinstitutes Bukarest eröffnet. Unter dem Titel **MEDIA CULPA** stellten 13 rumänische Künstler/Gruppen aus: Joseph Bartha - No comments, Sandor Bartha - Sarcophagus, Euroartist (Olimpiu Bandalac und Teodor Graur) - Report '90, Radu Igazsag (Zusammenarbeit mit Studenten der Akademie der Bildenden Künste) - Media Home, Valeriu Mladin und Carmen Paiu - Fast Food, Cati Orbulescu - With the eyes on two boulevards, Max Pacurar - I elect myself the president, Dan Perjovschi - Post R, Marilena Preda Sanc - Algorithms of power, Gheorghe und Carmen Rasovszki - Melancholia, Adrian Timar - In front of the law. Kurator der Ausstellung war Frau Inna Cios, Kunsthistorikerin.

Die Gruppe **INTERMEDIA /KINEMA-IKON**: George Sabău, calin man, Caius Grozav, Peter Hugel, Judit Angel, Romulus Bucur + Mihai Iacobina, Ioan Ciorba, Florin Hornoiu/ war mit der Installation **Ready-Media** dabei, ein Versuch die Manipulation des Fernsehsystems zu zerlegen durch den Rückgriff auf einen anderen Typus von Manipulation - Multimedia /CD-ROM/ als ironisches Kommentar.



## Channels



Gui of SCRIPT Dialog

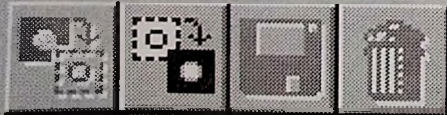
The beginning or The MAGIC gesture Let's pretend this world is an apple and not any apple, but the one received once upon a time as a present from Eve. The OLD MAN got weary angry, but allow me to believe it was not basically because the intimate relations that followed... we where chased out of His Garden because our place was no longer there - that perfect balance between His creations was no longer possible, now when we where not anymore able to operate directly whit the exterior world... but, in our arrogance, same as He, we needed a soft mental image to operate on (it was the tree of knowledge, after all). The Real World was tough... and all our later efforts, oriented on artistic, scientific even religious field, aimed the improving of this image - much more later, we named the flow of elements needed for building this image INFORMATION. We where send to toil on earth and the object became no longer an alternative, but a necessary interface between us and the world.

Our interior representation helped us to understand the world - but this image was volatile, perishable and limited to one single human brain. The solution was its extraction on an external support, but reality is to complex to be finger-painted on a cave wall... and so information processing was needed - significant elements had to be extracted (or new ones added) to sustain author's idea. The result was a fix image with limited transmissibility and it's processing was totally author dependent - it was almost impossible to involve several minds in it. Despite all limitations, information transfer initiated significant changes in social life. Our representation where more or less symbolic, next step was a new way of indirect expression - a set of signs, a set of rules (let's call them grammar) and an associated meaning. Maybe something was lost but we become more clear and specific preparing the revolution of transfer. I don't know if rights where generated by stylization of certain images or by morphing the original ALEPH and I don't know either why we have so many letters in our alphabets, but it is said that about 2000 years ago a young juish dissident declared to a gambler which tried to initiate him in the dice game "Father is Everything, I am One, why shall I need more numbers?"

## Mask channels:

THE

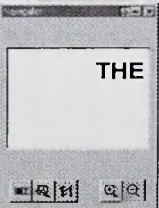
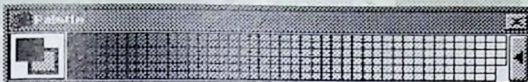
Printing multiplies and spreads information, based on it small discoveries are known and combined into new ones - the result is improvement of that necessary intermediary between us and nature - the TOOL. And if we have better tools what shall we do with them but objects - and if we have objects, they will have to be consumed so that we'll have reasons to produce other objects. This is the beginning of a Mary-goes-round commonly known as the Industrial Age and normally people revolt - tools powered by water or steam menaced the bread eamed by our own toil and millions of identical objects menaced privacy and singularity of human creation. Unabashed the offensive of Objects continues, they captured our image, then our voice, then even our movements and send them on air. Information supports become more sophisticated and penetrant - in the meantime objects invade us menacing our environment and civilization. We use to say that information is valuable if it allows us to access goods, forgetting that new forms of artistic expression where born based on the new information technique. The lie itself had to be reinvented in the beginning there was only a Dream Factory but now we have an entire informational universe bombing us, trying to substitute reality with images created by false gods - we name this Media.



# THE IMAGE & THE SIGN

OBJECT

Caius GROZAV



# Channels



So writing succeed in freezing a partial image of reality, subject to transfer, pieces of this image where more or less real or subjective... unfortunately the classical lie is also written /Non scriptam medietem di que vidi - Marco Polo/ Back in the times when monks processed, consist or not, information captured in the texts they copied, someone named Guttenberg invented a sophisticated and impersonal way of multiplying a writing and so the book was borne. We can value it as a physical object (paper, printing, age...) but we have also the value of information inside it; will it bother you if I'm naming them Hard & Soft?

## Image channels:

### All Channels

#### ALTERNATIVE REPRESENTATION

From the very beginning there where individuals aiming more than just brut transfer of information, inserting in the image of real ports of their own universe, reveling a new dimension of communication - every new form of transfer was exploited. Image haw mad become the master of finger-paint on the first using a brush and how damned was his technique... and so experiments gave birth to vanguards and dead ends. New forms of expression born under the pressure of real and vanguards are always unwelcome but we have a clear conclusion: we can live in this century and be nostalgic about horse riding, we can even exercise it from time to time... but we must daily travel by car or by plane.

## Mask channels:



#### MACHINE

Objects of the Industrial Era provided support for capturing and transferring information and also sophisticated ways for intervention and distortion of the message. Based on the jew's idea, using only two signs that simplify representation and processing, technology trays to create an ambitious machine, designated to take over functions of the human brain; we can still discuss about its inventor and we still have prestigious contemporary scientists that previewed no future for it. While science and technology kept the machine alive, science fiction threatened us with the image of the future Perfect Electronic Brain subduing the poor human mind. Reality was tougher and didn't follow anticipation - functions of electronics in a room where taken over by grain of sand and performance rates exceeded the hundred. Not only information support and processing was affected, but also, unexpected, revolutionary changes in it's transfer occur... and so, a sophisticated web of cyberspace appeared around us bringing new rules and frontiers indispensable for our contemporary way of life. More than that, inside the Machine a new world was borne... in the beginning there where only special effects but they quily developed into a virtual universe which potential are hard to imagine



Obviously most of the very serious studies regarding different categories of archaeological finds do not try more than putting up some linear typologies, or, more often, just to put some archaeological material into an existing frame. This is indeed a very poor way of interpreting artifacts.

Evolution is in very few cases, if at all, strictly linear. No typology, no interpretation takes account of eventual, mostly probable, backslaps or retro-trends. It may be very difficult defining them, but still it seems to be an essential pattern to put an eye on them. The standard thought is that artifacts develop from simple to more complex forms. Even a common-sense judgment proves that this must not be necessarily true. The periodic comeback of simple, classic, forms is a cyclic matter you can detect throughout the last 20 centuries of human history. The rhythm of this comebacks hasn't been yet defined. The more and more precise dating of artifacts is the result of highly detailed typological analysis, strictly linear typologies being involved. This way of "solving" the problem leads directly to paralogies. Scientific truths, provable within the system, do not need to be necessarily historic truths. One might say truth is anyhow a subjective matter. And truth is plural. So may be I still think one has to try finding out the truth of the people we're supposed to talk about.

Postprocessual archaeology tries to point out the significance of artifacts to those who produced and used them. There can be a major difference of sense between the means of production and those of use. The subjective sense put into artifacts by their users can determine chronological fluctuations that go far beyond the standard schemes. To put it more straight the dating of an archaeological find has to take account of the significance to the user, not only the moment/period of production.

Since the last decades of the nineteenth century historical writing struggles to define itself as a natural science. In the early computer-era one might say it nearly became so, through the new techniques used by archaeology, which is thought to be an auxiliary of historical writing. In fact archaeology develops into a statistical registration of series of artifacts. Interpretation, rather a desiderata than a certainty, becomes some kind of history of things that seem to have an independent life, parallel to that of their producers and users. Though material culture is vital for the control and exercise of social power it still remains merely a reflection of human thought and activity. Historians of the following times will have to link together the history of artifacts and the one of the people who produced and used them.

Discussing various categories of smallfinds published in the CORPUS RERUM MINORUM (CoReMin) we tried to point out some new conclusions which we intend to introduce into a larger circuit of information\*.

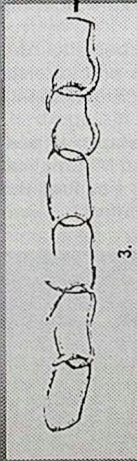
1.1 a. *Anhänger mit doppelt umgeschlagenem Fuß (AduF)*, massiv vertreten in der frühen Computer-Zeit (*frühCompuZeit*), sind typologisch von den gegliederten Anhängern (*gegliedAn*) des späten Maschinismus (*späMasch*) und von den Fibeln mit einfach umgeschlagenem Fuß (*FeuF*) des Frühchristentums (*FCh*) abzuleiten. Kennzeichnend für diese Kategorie von Kleinfunden(*Kf*) ist der doppelt umgeschlagene Fuß. Varianten lassen sich hauptsächlich anhand der Noppungen des Fußes (*NopFuß*) ausarbeiten. Strikte Formvarianten, etwa die Zuspitzung des Fußes, oder Größenvariationen könnten unter partikulären Verhältnissen auch zu einer typologischen Verfeinerung herangezogen werden. Es wurde angenommen, daß die AduF eine Frühform der *Knospandole*(*Knoldo*) darstellen, dementsprechend wurden sie den Fruchtbarkeitssymbolen (*FrubaSy*) zugeordnet. Eine grundverschiedene Meinung vertritt das Forschungskollektiv FK 202: AduF seien eigentlich die sogenannten "Papierbogenklammer" (*Pabokla*). Dagegen sprechen jedoch folgende Argumente: a. "Papierbogen"(*Pabo*) sind bisnoch archäologisch nicht nachgewiesen, ihre Existenz ist unsicher; b. sollte der Text chip 23/A2/R14 nichtig vervollständigt sein, so bleibt es weiterhin schwer zu verstehen wie und weshalb die AduF gerade zum zusammenhalten der Pabo verwendet werden sollten, da es viel effizientere Methoden zur Aufbewahrung der Information gab (*Floppy, CD usw*) diese aber sicher nicht von AduF zusammengehalten wurden. Bis zur Entdeckung der ersten Pabo ist von dieser Interpretation abzusehen.

Die Entwicklungslinie dieser Kategorie von Kf läßt sich auf folgendes Schema reduzieren: von groß zu klein (*Miniaturalisierung*), von komplex zu einfach. Von dem allgemein bekannten und akzeptieren Schema ausgehend läßt sich klar beweisen, daß die Pabo, die den Floppys und CDs chronologisch vorausgehen, auf keinen Fall dünner als diese sein konnten, dementsprechend ist es praktisch unmöglich die AduF als Pabokla zu interpretieren. Wir sind der Meinung, daß z.Z. die Theorie der FrubaSy der Wahrheit am nächsten liegt. Dafür sprechen sowohl die allgemeinen Entwicklungsschemen als auch die Tatsache, daß die viele AduF in Verketungen von 4 bis 18 St entdeckt wurden. Dieser Sachverhalt könnte auch auf die Existenz der Polygamie hinweisen oder auf besondere Fruchtbarkeitskulte kleinerer Glaubensgemeinschaften.

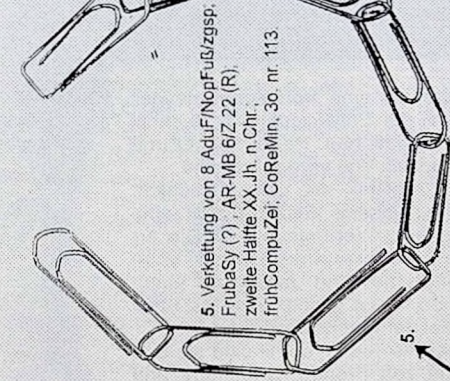
\* We shall use GERMAN as this is the language of the CoReMin.



3 Gegliederter Anhänger (gegliedAn);  
Sarmizgetusa (R): II-III Jh. n. Chr.,  
D. Alici, S. Coctis, C. Ilies, A. Soroceanu,  
Small Finds from UTS, 1994, nr. 71o/Taf. 37

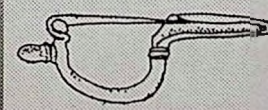


3.



5. Verkettung von 8 Adu/FINopFuß/zgsp.  
FrubaSy (?), AR-MB 6Z 22 (R),  
zweite Hälfte XX. Jh. n. Chr.;  
frühCompuZe; CoReMin, 3o. nr. 113.

5.



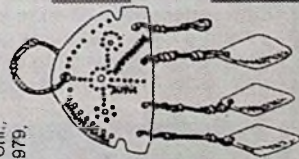
1.

1 Bronzefibel mit umgeschlagenem Fuß und Bügelknopf  
(Feu/FBK); Klausenburg (R);  
zweite Hälfte des III. Jh. n. Chr.;  
I. H. Olsen, in ActaMP, 3, 1979,  
nr. 6, Taf. X/6



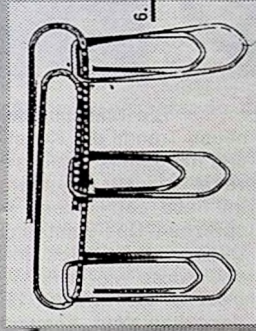
4.

4. Anhänger mit doppelt umgeschlagenem Fuß,  
Variante Adu/FINopFuß/zgsp.  
FrubaSy (?), Arad-Monumentalbau (MB 6Z 23) (R),  
XX. Jh. n. Chr., frühCompuZe;  
CoReMin, 3o. nr. 17 - 112.



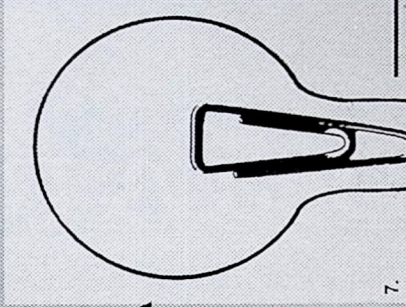
2.

2. Anhänger (Pektorale) mit rhombischen Plättchen,  
Palaeza (R); IV. Jh. n. Chr., FÖh,  
K. Horedt, Siebenbürgen in spätromischer Zeit, 1982, 145, Taf. 46/6.



6.

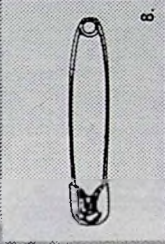
6. "Mutter mit drei Kindern",  
Symbolanhänger (?),  
Auszeichnung (?),  
Identifikationsmarke (?),  
AR-MB 6Z 2 (R), XX. Jh. n. Chr.;  
CoReMin, 3o. nr. 114.



7.

7. Knospendol (Knoido), FrubaSy (?), Lebens/Lichtquelle (?),  
AR-MB 6Z 1 (R), XX. Jh. n. Chr., spaMasch - frühCompuZe,  
P. Hügel, Deus fulminans, in Intermedia, 27, 2000,  
aureolectes - alex427, file name = peter27.doc.

9. Weisheitspindel (WeisSp);  
Gesichtspunktler (?), Viewpointer (?),  
AR-MB 6Z 12 (R); XIX.-XX. Jh. n. Chr.;  
frühMasch - frühCompuZe; CoReMin, 3o. nr. 1.



8.

8. Fischibel (FIF); Fischegensteerkennungsmarke (FIAuSeEMa) (?),  
phallisches Symbol (PhaSy) (?); AR-MB 6Z 3 (R); XIX.-XX. Jh. n. Chr.;  
frühMasch - frühCompuZe; xxx, Ipeya oder ꞥꞥꞥꞥꞥꞥ ?,  
in Floppys of the 57th Congress of Compared Philology,  
Philippines 2089, set 33, red floppy, a. CoCoPhal, file name pti1pha186.doc.

23

# DIE MASCHINERIEN

## ALFRED JARRY

Die Maschinerien des A. Jarry erweisen sich heute als eine Vorwegnahme der neuen Trends der Kunst des 20. Jahrhunderts, verbunden mit der Entwicklung der Technik und mit dem Auftauchen der neuen technischen Objekte /Installationen, Performance/ und vor allem jener avantgardistischen Schriften die gleichzeitig ludisch und vergeblich sind.


Im Falle Jarrys kann man sogar von einem ludischen Verhältnis mit der Wirklichkeit sprechen. Das Spiel wird zu einem Versuch die Unordnung des Daseins auszudrücken, eine Dezentrierung eines Universums dessen Sinn entweder versteckt oder unlesbar ist. Die Art und Weise wie er die Wirklichkeit wahrnimmt ist labyrinthisch, sie kann der Devise "Vivre c'est le carnaval de l'Etre" untergeordnet werden. Der ludische Sinn Jarrys hat einen doppelten Wert, komplementär durch seine Ausdrucksformen, er ist gleichzeitig das Spiel der erotischen Überschwenglichkeit des Lebens und das Spiel der Maske des Todes.

Seine Maschinen verbildlichen die Dialektik des Lebens und des Todes, somit sind sie das beste Beispiel des Sinnes der Pataphysik, gekennzeichnet von Fronde, Buffonerie und Kunstgriff.

Die Maschine erscheint bei Jarry auf allen Niveaus und verkörpert die Idee der Wiederholung bis ins Unendliche /Perpetuum mobile/, des abgehackten und dekonstruktiven Rhythmus. Das erste Niveau auf welchem die Maschine erscheint ist jenes des konkreten Bildes: die Enthauptungsmaschine / la machine à decerveler/ die in *Ubu roi* erscheint, eine Variante der Guillotine, wird von anderen Ausdrucksmitteln des gegen die Aristokratie gerichteten Sadismus begleitet: "le crochet à nobles", "la trappe à nobles" / der Hacken zum Aufhängen der Noblen, Falle für die Noblen /

Auf textuellem Niveau werden diese Maschinen von kleinen Liedchen begleitet deren Refrains den abgehackten, sich wiederholenden Rhythmus der Maschinen unterstreichen, z.B. das *Enthauptungslied* / *La chanson du decervelage* / welches das Erscheinen der Maschine begleitet.

Eine andere Maschine die in Jarrys Dramaturgie erscheint ist die Scheißepumpe / la pompe à merdre /, ein Abbild des geistigen Todes durch den Triumph der stinkenden Materialität. In der gegenüberliegenden Extreme befindet sich die Zeitmaschine des Doktor Faustroll durch welche der Mensch Zeit und Tod überwindet / durch sein künstlerisches Schaffen /.



Im Roman **Le surmål** diktiert die Maschine den sich wiederholenden Rhythmus der dirigierten Verbrennung. Im Fahrradrennen, an dem alle Hauptpersonen teilnehmen, ist der Triumph des Siegers tödlich, durch sein Pedallentreten bis zur totalen Erschöpfung wird er selbst zu einem tragischen Perpetuum mobile. In demselben Roman dominiert die Maschine die Modelle der Fiktion, die Logik der Ereignisse sowie die Argumentation der Idee des Zusammenstoßes zwischen Mensch und Maschine. Der Mensch ist einer Rechnung gleichzusetzen, die Kräfte die ihn beflügeln / Liebe, Tod / können auf eine Wissenschaft der Dynamik reduziert werden, sie werden zu abstrakten Prinzipien des Maschinismus. Die Wiederholung als grundlegendes Prinzip der menschlichen Erfahrung stellt gleichzeitig die Überschreitung der menschlichen Grenzen während dem Fahrradrennen von Elson und Gough dar.

Im Grunde genommen stellen all diese Maschinen immer eine Synthese von menschlichen und maschinistischen Zügen dar, eine Art Hybride, ein "textuelles Monstrum". Arthur Gough wird das Gesetz der "maschinisierten Zukunft" aussagen, in diesen Zeiten da Metall und Mechanik allmächtig sind, muß der Mensch um zu überleben stärker als die Maschinen werden, so wie er stärker als die wildlebenden Tiere war ... Einfache Anpassung an die Umwelt / A. Jarry - Oeuvres Completes, Coll. Pleiade, tome II, p. 269 /

Das zweite Erscheinungsniveau der Maschine ist jenes der zwischenmenschlichen Beziehungen welche unter das Zeichen der Maschinisierung der niedrigen Instinkte gestellt werden. Das Bild des Paares Ubu ist eine Verkörperung der unermüdlichen Wiederholung der instinktuellen Gesten wodurch sie einer "instinktuellen Maschine" nahe kommen. Auch in diesem Fall, gleich den sprechenden Maschinen, wird die rhythmische Natur der Sprache unterstrichen in ihren tiefen Verbindungen mit der Wiederholung, dem Puls des Todes und des Libido. Alle Maschinen Jarrys werden übrigens von Musik oder Liedern begleitet, fast immer Todeshymnen.

In den Chroniken der **Siloques, superioques, soliloques et interloques de pataphysique** meditiert Jarry über die alltäglichen Gesten, die kleinen sozialen Praktiken und all das was wir maschinell tun: eine Briefmarke aufkleben, eine Blinddarmoperation durchmachen, einen Automaten benützen -all diese können Kohärenz oder unerwartete Folgen haben, manchmal mit ritueller und magischer Funktion. Die Maschinen können reell sein, gleich dem orthomatischen Kastigator aus **Battre les femmes**, oder metaphorisch Fortsetzer der metaphorischen Maschinen ist Boris Vian mit seinen Pianocktail, Zeitmaschine oder Herzensbrecher. All diese Maschinen haben eine doppelte Funktion: einerseits sollen sie den Menschen und seine Wünsche erdrücken, andererseits sollen sie ihm die Ahnung nahebringen, daß er eigentlich nicht mehr sei als eine sich selbst ignorierende Maschine. Auf einem dritten, viel abstrakteren Niveau greift der Maschinismus lexematisch und textuell durch Schlüsselworte und Maschinentexte ein. Im ganzen Werk Jarrys sind Maschinenworte reichlich vorhanden, Beweis seiner unendlichen Vorstellungskraft: decervelage, oneilles, ornegidonille, pompe a merdre etc. Auf textuellem Niveau ist die Pataphysik selbst, als ars poetica dargelegt in **Gesten und Meinungen des Doktor Faustroll**, ein Ausdruck der Maschinisierung der Kreation, durch die stückelhafte Repräsentierung, Resultat des Recycling, meistens in Kollagen von disparaten oder widersprüchlichen Elementen verkörpert. Als Wissenschaft der imaginären Lösungen schlägt die Pataphysik eine Logik der beinahe aberranten Sproßung der Lösungen vor, eigentlich Visionen einer atomisierten, maschinisierten Welt. Als Reflexe dieser Welt bilden die pataphysischen Texte eine Suite von Bruchteilen, Varianten, Anhängen welche Dank ihrer Komplementarität eine plurale Lesung gebieten. Gerade deshalb sind diese Texte von einer großen interpretativen Offenheit welche zu selbstgenügenden und autoreferenziellen Werken führen, Verkörperung eines textuellen Perpetuum mobile.

Liliana Trandabur

# Pouvoir & écrivain

Romulus BUCUR

## Réflexions fragmentaires

LITTÉRATURE et (ou; contre) pouvoir. Sous-entendant par le dernier le pouvoir politique. Extérieur par rapport à l'écrivain, il s'appuie sur les ressources d'un groupe – le plus grand possible, – dont. (à la majorité duquel) il soutient (ou prétend soutenir) les intérêts. À son tour, le pouvoir de l'écrivain (ici, force, plutôt virtuelle qu'effective) lui est consubstantiel, inteneur(e) et il a, derrière lui, une institution (la littérature) et un potentiel groupe humain (les lecteurs).

LE POUVOIR POLITIQUE est coercitif. Il conduit un groupe (le peuple) sur un chemin. Celui de l'écrivain est persuasif, il guide, sans contraindre personne à lui obéir. Par exemple, Virgile accompagnant Dante et se retirant discrètement quand, mission accomplie, il ne peut plus continuer son chemin.

FACE À L'ÉCRIVAIN, le pouvoir n'a pas trop de choix possibles: répression (plus ou moins ouverte, des méthodes brutales, policières, jusqu'aux plus 'subtiles', économiques), tolérance (quand il se sent très fort sur ses positions) et alliance (temporaire, dans un but de diversion, pour saper de l'intérieur l'institution de la littérature, ou pour neutraliser, toujours de l'intérieur, un adversaire incommode).

QUI PLUS EST, ces relations de pouvoir se retrouvent dans les rapports de l'écrivain à son œuvre. Ne parlons que du narrateur omniscient et omnipotent du roman traditionnel, celui qui tirait toutes les ficelles au bout desquelles pendaient les personnages et qui s'efforçait à imposer au lecteur sa vision de la réalité en tant que la RÉALITÉ même. Ou celui, plus libéral, qui ne guette pas leurs dires et pensées, leur permet même un peu de liberté de mouvement, les laissant parfois circuler, aux armes et bagages, d'un livre à l'autre, d'une époque à l'autre, dans (apparemment) la plus complète démocratie.

Ou celui du poète qui veut "essayer en corps à corps/De mouler dans une nouvelle forme la langue vieille et sage", ou parle de la "fantaisie dictatoriale" (l'épithète est éloquent) ou des "mots en liberté", de "laisser l'initiative aux mots" (déterminations non moins éloquentes).



# В'90+...I-VI

LA RELATION écrivain-public est dominée par les mêmes modèles du pouvoir: poeta vates, dans son dessein d'électriser les foules, les masses, poursuit, en fond, un type de pouvoir similaire au politique: l'auteur qui écrit pour la gloire ou l'argent (la variante quantifiable de la précédente) a conclu (consciemment ou pas) un pacte (de tolérance ou alliance temporaire) avec le pouvoir; celui qui, enfermé dans sa tour d'ivoire, écrit pour une main d'élus, met entre parenthèses le pouvoir

L'ÉCRIVAIN joue, face au pouvoir, la fonction d'un mécanisme de feed-back. Mais, par sa nature même, il est incommode, parce que, étant à sa portée de surprendre le moment de l'ossification, le moment où les servants temporaires du pouvoir sont sur le point de s'identifier abusivement à lui, il peut leur attirer l'attention, et, ce qui est plus dangereux, par sa capacité de persuasion, peut convaincre d'autres aussi à faire la même chose.

PARADOXALEMENT, en contestant le pouvoir, l'écrivain lui confère la légitimité. En n'en parlant pas, il lui oppose le vide dans lequel il trébuche. Lui faisant opposition, implicitement il lui donne un nom, or, dans une pensée de type magique, nommer est un acte de création, tandis que dans une pensée scientifique, un découpage du réel, en vue d'en prendre possession.

L'ÉCRIVAIN et le pouvoir, ont, l'un comme l'autre, le pouvoir de vaincre, mais dans des plans différents – en sont preuve d'innombrables écrivains exilés, morts dans la misère, tués, sans aucun effet (sinon temporaire) sur le destin de leurs œuvres – le cas limite du fictif Etan de Stefan Heym étant seulement l'exception qui confirme la règle.

La disproportion des forces si grande, l'écrivain peut s'adjudger la victoire seulement en se conformant à la vieille sagesse orientale ("Cède pour vaincre"), à condition de ne rien céder de ce qui appartient aux valeurs fondamentales, à son être le plus intime, parce que, dans cette situation, n'étant plus la même personne, il ne peut plus revendiquer la victoire.

EST-IL LIBRE face au pouvoir? Exactement dans la même mesure où il est libre face à aucun facteur qui conditionne son existence – l'air, l'eau, la nourriture, le logement. En d'autres mots, il a une autonomie limitée et variable, d'un individu à l'autre. Seulement que, fusillé dans la nuque, un poète comme Radnóti a le pouvoir (ultime) d'écrire un poème à ce sujet même, les limites sont assez larges et, au besoin, elles peuvent encore être élargies...

# Two-way ticket

A friend of mine asked me, more than one year ago «Whom do you love most – book or diskette?» «CD ROM» answered I unhesitatingly. At a second thought, I asked myself «Why? Just to carry my whole library in a pocket? And what consequences, what changes are to be expected?»

Is it the same thing that happened when passing to stone/clay tablets, to papyrus, to parchment, to paper in order to record thought/speech, that is, passing from the reign of the ear to the one of the eye? The nature of the medium had a certain influence on the nature of writing, and on the nature of what was written. It was the beginning of literature.

How am I to adapt to the change? And, if succeeding, will my work be the same thing? Each medium change meant a certain enriching of what was being expressed. Nevertheless, was it, in the meantime, some loss? For instance, the music of the verse was to be reconstructed by the inner ear, while visual rhyme brought new associations, new possibilities of reading one and the same text.

What will happen now? Suppose I decide to publish my work on the Internet. To turn a book of poems into hypertext: clicking on a certain area of the screen, my voice to be heard reciting the poem, clicking on another one, a picture to be seen, clicking on a line – a quotation from a song, Alright Now, for instance – the original version of it to be heard, and so on. Is it any difference from publishing it on plain paper? Could this still be called poetry?

My answer is yes. First of all, etymologically, from poiein, to make. I made it, whatever the medium. Second, any art, regarded as fiction – literature (& poetry) included –, is a sort of virtual reality, applying specifically categories like narration and description, succession and simultaneity, etc.. It's enough to refer to Aristotle, with his mimesis, his imitation of reality, within the limits of verisimilitude and necessary. And to the battles fought in the history of literature in the name of realism, that is, for conventions able to bring a greater degree of resemblance. On the other hand, it was never about 'the-world-such-as-it-is' but about 'the-world-such-as-it-could-be'.

The only concern should be our possible pride. However important, revolutionary, a s o the moment we live, it isn't the goal of history('s efforts) to arrive just here (in post-history?), in our moment of creation. We have to rethink what we have as a heritage («No poetry is written in a manner twenty years old» etc. etc.) and try to live with the men of the time and the women of the time (to paraphrase another poet). And to think about the future – that is, to adapt ourselves to the new media, so that to SURVIVE.

Romulus BUCUR

28

RB'90+...I-



K

S

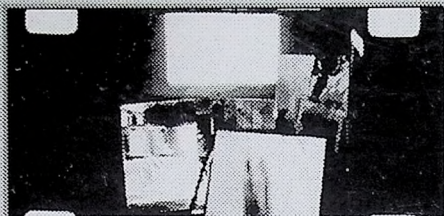
U

C

•

•

CUS



UI panel with a 'Name' field containing 'INTERMEDIA', a 'Blend' slider set to 44, and a small preview window at the bottom.

