

Post-Digital Intersections

Andra Merfu
Masterand CESI



Ceea ce se întâmplă pe scena culturală din Timișoara nu mai poate trece neobservat. Este o scenă vie, tânără, efervescentă care s-a făcut remarcată și care își revendică cu succes titlul de capitală culturală europeană în 2023, având numai de câștigat din prestigiul adus de acesta.

Vizitarea mai multor expoziții din cadrul Bienalei m-a entuziasmat și mi-a confirmat potențialul pe care scena românească îl are și pe care l-ar putea exploata mai mult pentru a avea ecou pe scena mai largă europeană.

Palatul Ștefania este un astfel de loc, care, în cadrul expoziției de lansare a *Post-Digital Intersections – Intersecting Realities*, a reușit să fie o platformă care a expus publicului perspective intrigante asupra realității în care trăim și asupra prezentului. Vocile, deși diverse ca locuri de proveniență (Marco Barotti este un artist italian care locuiește la Berlin, Sabina Suru – București, Antoni Rayzhekov – Salzburg, fiind de origine din Sofia, Ruth Anderwald + Leonhard Grond – Viena, Theresa Schubert – Berlin, Kasia Molga – Polonia-Marea Britanie), rezonază și fuzionează, îmbinându-se nu numai datorită faptului că se află la intersecția artei cu tehnologia și cu diverse domenii ale cunoașterii, ci și datorită viziunii despre impactul pe care îl are omul asupra naturii. Mai mult decât atât, expoziția a fost o invitație la reflecție și la dezbateri cu privire la modul în care ne raportăm la prezent și la realitățile intersectate cu care ne confruntăm și cu privire la cât de conștienți suntem de impactul pe care îl au acțiunile noastre și, în special, interacțiunea cu tehnologia.

Proiectul Post_Digital Intersections se va desfășura în continuare tot în acest spațiu și va reuni șase tineri artiști din cadrul Universității din Timișoara, atingându-și în acest fel scopul propus, și anume acela de a fi o portavoce pentru generația tânără de artiști, care își poate crea propria lume – o *Youthopie* – prin artă, știință și tehnologie, invitând de asemenea și publicul să facă parte din aceasta.

Personal, este prima experiență de curatoriat la care iau parte și încerc să învăț cât mai multe lucruri, atât sistematic, cât și „din mers”. Rolul curatorului/curatoarei, așa cum îl văd eu, este acela de a observa (înainte de toate), de a asculta și a înțelege, de a oferi suport și de a pune întrebări (le potrivite), fără să intervină în mod direct asupra viziunii artistice.

Lucrez cu Andreea Ioniță, tânără artistă vizuală care a absolvit Facultatea de Arte și Design a Universității din Timișoara și care își continuă studiile cu un masterat în arte vizuale în cadrul aceleiași facultăți (mai precis, programul *Grafică publicitară și de carte*). Latura artistică a Andreei se exprimă cel mai adesea în grafică și în instalații, experimentând cu diferite materiale, cu tehnologia, desen tradițional cu influențe din teatru și film. Prin practica sa artistică, își propune să transmită o perspectivă subiectivă asupra modului în care vede lumea, asupra oamenilor, lucrurilor și întâmplărilor care îi conturează realitatea. Artista își imaginează o lume liberă, fără prejudecăți și constrângeri sociale; scopul ei fiind, precum susține, să aducă publicul în această lume în care nu există barieră între el și artă, unde publicul interacționează cu lucrarea până când devine parte din ea sau devine chiar lucrarea în sine. Experiențe diferite, povești diferite în funcție de prezența/absența, deschiderea și personalitatea fiecărui individ, creând astfel o colectivitate. Acest demers se încadrează perfect în proiectul *THIS IS NOT MY YOUTH OPIA*, care își propune să fie un spațiu deschis pentru reprezentarea realității noastre și a reflecției asupra ei.

Lucrările Andreei au fost expuse în cadrul mai multor expoziții, cele mai importante fiind *If a story is present*, ArtEncounters Foundation și *Simulations of a possible future* (France Institut, Cluj-Napoca, 2022); a fost parte a proiectului *Interdimensional Gardens* în deschiderea evenimentelor din programul de capitală culturală europeană a Timișoarei (2023) și din *Art and Science in the basement 2023 DC*, Nava C2, eveniment complementar Bienalei ArtEncounters, Timișoara.

Portofoliul Andreei, de la primul contact cu el, mi-a atras atenția prin nota de nonconformism și caracter ludic. Preferința pentru culorile vii - roz, galben, verde - reprezintă particularitatea artistei și face trimitere la vârsta inocenței, la joc, la libertatea expresiei. Încă de la prima întâlnire ne-am descoperit această fascinație comună – jocul și importanța pe care o are el în evoluția umanității. Desigur, prima recomandare pe care i-am făcut-o, ca un literat veritabil, a fost lucrarea *Homo ludens* a lui Johan Huizinga, care îmi era cunoscută încă din liceu. Jocul nu este numai o activitate recreativă, ci este și o forță fundamentală în dezvoltarea și organizarea culturii umane, iar rolul lui este anterior culturii și societății. Rolul lui în procesul de învățare este de necontestat, iar pedagogiile moderne cunosc acest lucru și se bazează pe capacitatea jocului de a genera cunoaștere. Totodată, am apreciat la Andreea acest curaj de a se juca, de a experimenta, căci trebuie să recunoaștem că este o dovadă de curaj, că societatea ne formează mai degrabă sobri și foarte reținuți, respectând cuminti normele și neieșind din tipare. Ca adulți într-o lume cu multe probleme, imperfectă și inegală, uităm adesea să ne oferim libertatea de a ne juca, de a fi vulnerabili, naivi și curioși.

Am urmărit îndeaproape evoluția conceptului propus de artistă, de la ceva mai degrabă vag, în care jocul avea un rol important, la îndreptarea atenției sale către experiențele prefabricate care sunt împărtășite în mediul online. Caracterul ludic al

instalației se păstrează prin faptul că publicul poate interveni în mod direct asupra „scenografiei” lucrării și asupra spațiului în care intră, atât pentru a-l personaliza, cât și pentru a-și arăta propria viziune și a-și crea propria experiență (vizuală, senzorială). Astfel, spațiul se va schimba de fiecare dată în funcție de amprenta lăsată de fiecare vizitator care va interacționa cu instalația. Spectatorul nu va mai fi așadar pasiv, ci este invitat să își exprime viziunea, continuând astfel un dialog propus de artist și făcând parte din procesul artistic al unei opere nefinalizate.

Lucrarea, intitulată *broken pieces / premade* la sugestia mea (căci Andreea a avut oarecare probleme și ezitări în alegerea unui titlu; acesta reprezintă o pastişare a versurilor melodiei *Unmade* a lui Thom Yorke - „broken pieces/unmade”), este concepută în contextul în care din ce în ce mai multe lucruri/situații/experiențe ne vin gata făcute sau cu instrucțiuni de utilizare. În acest fel, experiențele personale sunt alterate (dacă nu chiar anulate) și se omogenizează într-o experiență standard. Tehnologia intervine aici prin social media, care joacă, de asemenea, un rol important în rezultarea acestor experiențe prefabricate, prezentând mereu aceeași parte a unui lucru și încurajând o singură perspectivă, pe cea „perfectă”. Nevoia de apartenență, de a face parte din aceeași realitate vine și din anumite nesiguranțe de acceptare socială și presiuni impuse (inconștient sau conștient) de social media, dar face parte, de asemenea, din natura umană, căci omul este „un animal social” care caută conexiune.

Fiecare fotografie făcută într-un anumit loc implică, de cele mai multe ori, același cadru (precum în fotografiile din cărțile de vizită, magnetii de frigider), conturându-se astfel ideea de imagine ca marfă, ca produs de serie. Într-o lume în care rețelele sociale produc mai degrabă alienare și anxietate decât conexiune și grațitudine/liniște, consider că este binevenită punerea acestei probleme și deschiderea unui dialog. Spațiul virtual pe care îl percepem ca pe un spațiu în care ne putem exprima liber, în care ne putem afișa imaginea (dacă dorim) cu notele personale pe care le poartă, devine mai degrabă un loc care nu încurajează individualitatea și ne dăm seama, ușor-ușor, de iluzia libertății pe care o creează. Cu toții căutăm, mai mult sau mai puțin, validare din partea celorlalți, iar aceasta nu poate fi obținută dacă nu avem în vedere anumite norme prestabilite. Avatarul nostru este și el un produs constrâns de reguli sociale, politice, economice, religioase etc., și mai puțin de credințe și viziuni personale (este interesant de analizat în ce măsură sunt într-adevăr *personale* și cum se modifică ele în timp).

Aștept cu nerăbdare să văd cât de deschis va fi publicul să interacționeze cu instalația (căci această interacțiune va presupune ca acesta să se lase pozat, iar imaginea va fi scoasă la imprimantă) și să observ noile perspective aduse spațiului în care instalația se va transforma progresiv.