



INSTITUTUL  
CULTURAL  
ROMÂN

Teodor AJDER / Anuța BODNĂRESCU / Ana BOTEZATU / Tinca BRATU  
/ Vladimir BULAT / Leo BUTNARU / Irina CHIRICĂ / Andrei GAMARȚ /  
Marina GEHTA / Mihnea GHINIȚĂ-BLIDARIU / Larisa GLINCĂ / Vladimir  
GOREA / Mircea LASLO / Mitoș MICLEUȘANU / Dan MIRON / Ioana MIRON  
/ Anton NECEAEV / Cosmin PERȚA / Ivan PILCHIN / Sejma PRODANOVIC  
/ S.G.B. / Sinii / Serj TANKIAN / Bogdan TEODORESCU / Mădălina Iulia  
TIMOFTE / Vadim ȚIGĂNAȘ / Răzvan ȚUPA / Mihail VAKULOVSKI

Revista  
la

# Plic

Nr. 5  
August 2010

literatură, artă, atitudine

<http://plic.oberliht.com>



EXCERPTS TRANSLATED INTO ENGLISH



## #5 Revista la PLIC

se găsește alături de EXPO și DVD la PLIC și suplimentele: AREA Chicago, bombăbuzunare, BREDARTA, Carte KLU, Chișinău Ecologic, Curaj, Human Zone, KSA:K, Oberliht, PLIC Internațional, Studentul din PLIC, TIUK! în PLIC.

**#5 | Revista la PLIC | august 2010 |**  
**literatură, artă, atitudine |**  
<http://plic.oberliht.com>

coordonator proiect: Vladimir US

coordonator Republica Moldova: Moni STĂNILĂ

coordonator România: Andreea TOMA

concept grafic/design: Andrei GAMARȚ

redactori asociați: Ecaterina BARGAN, Ion BUZU, Dumitru CRUDU, Diana IEPURE, Natalia GRAUR, Sandu MACRINICI, Silvia MITRICIOAEI, Iulia MODIGA, Cristiana RADU, Răzvan ȚUPA

fotografii/ilustrații: Ana BOTEZATU, Tinca BRATU, Andrei GAMARȚ, Dan MIRON, Ioana MIRON, Sejma PRODANOVIC, SINII

traduceri: Cristina ISPAS

corector: Silvia MITRICIOAEI, Andreea TOMA

Editor: Asociația Oberliht

Email: [plic@oberliht.org.md](mailto:plic@oberliht.org.md), [andreea@oberliht.org.md](mailto:andreea@oberliht.org.md)

tel/fax: + (373 22) 286317 / +(4) 0744680622

<http://oberliht.com>

Adresa poștală: MD-2028, str. Gh. Asachi 53/1, lit. „A”, mun. Chișinău, Republica Moldova

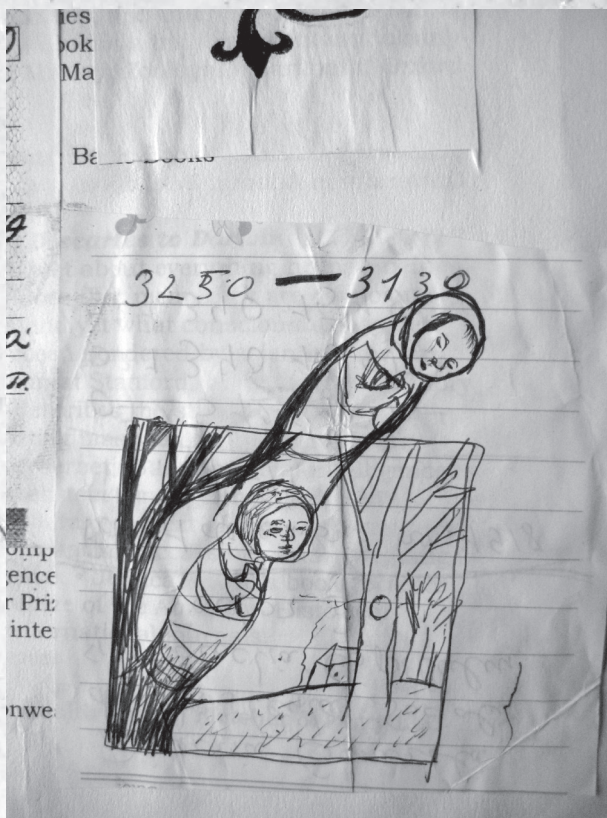
tipar: Bons Offices

tiraj: 1000 ex.

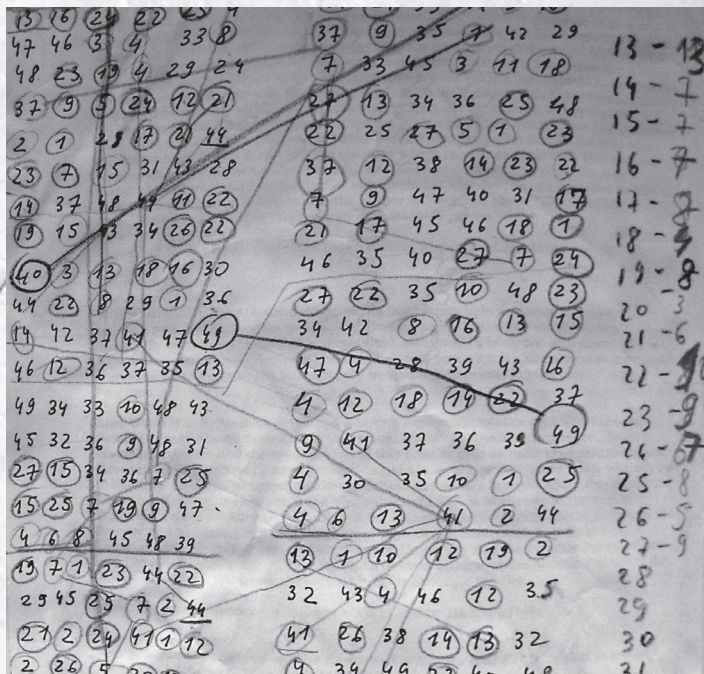
© A.T.P. Oberliht

Toate materialele aparțin Asociației Oberliht și nu pot fi preluate fără acordul acestora. Răspunderea pentru materiale revine integral autorilor.

Revista apare cu sprijinul Institutului Cultural Român din București.



Andrei Gamarț, carte-obiect, detalii 2010



**POSTBOX** magazine is published both in Romanian and English and you can find excerpts translated into English on pages 28-42. Feel free to contribute to the POSTBOX magazine and send us your English texts at [andreea@oberliht.org.md](mailto:andreea@oberliht.org.md)



## Aventura animată a realului

**A**ventura realului începe aici. Este un fel de scenariu, o povestire produsă și reprodusă, acest sistem de semnificații în care suntem incluși. Este forța simulacrului sau, mai bine zis, gaura sa neagră. Baudrillard spunea că simulacrul nu este o copie, un model reprezentativ al unei realități, dar este o mascare a faptului că realul nu mai există, o mascare a imposibilității existenței realului, o alimentare a iluziei că evenimentele imprevizibile, accidentale încă au loc.

OK, nu că nici un eveniment nu ar fi „real”, însă valoarea și sensul lui este stabilit de mijloacele Media. Care acțiune e importantă și care nu, ce consecințe poartă, care sunt cauzele, ce curs au luat anumite întâmplări, toate acestea tind să înlocuiască evenimentul în sine, tind să construiască o poveste, un scenariu, astfel să-l mențină viu, să epuizeze orice posibilitate cu scopul de a continua acest scenariu, acest „real”. Anders spunea undeva că „mai întâi a fost televiziunea, apoi pentru ea a apărut lumea”. Este o afirmație cam naivă, dar are sens. Se creează nevoia de evenimente. Și nu numai pentru a crea Spectacolul. Baudrillard merge mai departe decât Debord afirmând că Societatea Spectacolului absoarbe orice eveniment, idee, tendință, mișcare, sentiment transformându-l în pură imagine, simulare; acest spectacol nu are numai rolul de a ne face niște spectatori pasivi, dar și să ne facă chiar participanți, personaje care intervin în „lumea reală”. De aceea, provocarea intensă a populației de a participa la evenimente politice, sociale, culturale, de a interveni în discursul public, de a ieși din anonimul este, de fapt, o campanie de promovare a participării în animația „realului”. Anume această tendință de a participa cât mai intens în acest anime, de a fi făcut public orice text, idee, mișcare, de a face un show din viața noastră, ceva prezentabil unei audiențe, are scopul de a ne demarginaliza. Fiindcă dacă ești doar un pur spectator, te poți plictisi doar să privești și, atunci când ți-e interzis să participi, începi să crezi propriul colț de lume, propria povestire căreia îi dai tu valoare și sens. S-a creat senzația că, dacă realizezi ceva și nu e făcut public, nu are absolut nici o valoare, nici o realitate. Anume asta e dovada că orice lucru își dobândește valoarea și „realitatea” în acest sistem mediatic. Identitatea unei persoane depinde de ce slujbă are, ce fel de cultură consumă, ce fel de centre comerciale frecventează, ce programe TV vizionează și ce site-uri accesează, pe care site-uri publică și la care evenimente „recunoscute” participă. Ce status ocupă în acest sistem.

Disneyland-ul american este un asemenea gen de simulacru, o lume imaginată în care scapi de seriozitatea și presiunea vieții cotidiane, scapi de însăși viața reală, devii jucăuș, faci parte dintr-o animație, devii un personaj al acestei animații. Rolul acestei lumi imaginare, cu personaje și istorioare cât mai distorsionate, extravagante, săritoare în ochi este de a-ți alimenta impresia că *aici*, în Disneyland, totul este ireal, prestabilit, iar *afară* e lumea reală, America reală. Baudrillard folosește această metaforă a Disneyland-ului spunând că acesta maschează faptul că lumea din afară este un uriaș Disneyland, cu aceleași personaje și întâmplări distorsionate. Anime-ul are propriul univers, cu propria logică și de obicei, acest univers este cel al avalanșei de evenimente, orice posibilitate este epuizată, *orice este posibil*. Același lucru a devenit adevărat în lumea noastră. Nu mai există utopii, lumi posibile; dincolo de aceasta, iluzia sau halucinația altui mod de viață, orice utopie este realizată din start. Însăși nevoia unui alt gen de lume a fost secată. Media, în special internetul, au făcut posibilă experiența întâmplării chiar și a celei mai imposibile fantezii, doar că, așa cum spunea Hakim Bey, „poți avea absolut orice numai că fără atingere, fără miros și fără gust, imagine pură, doar o semnificație”.

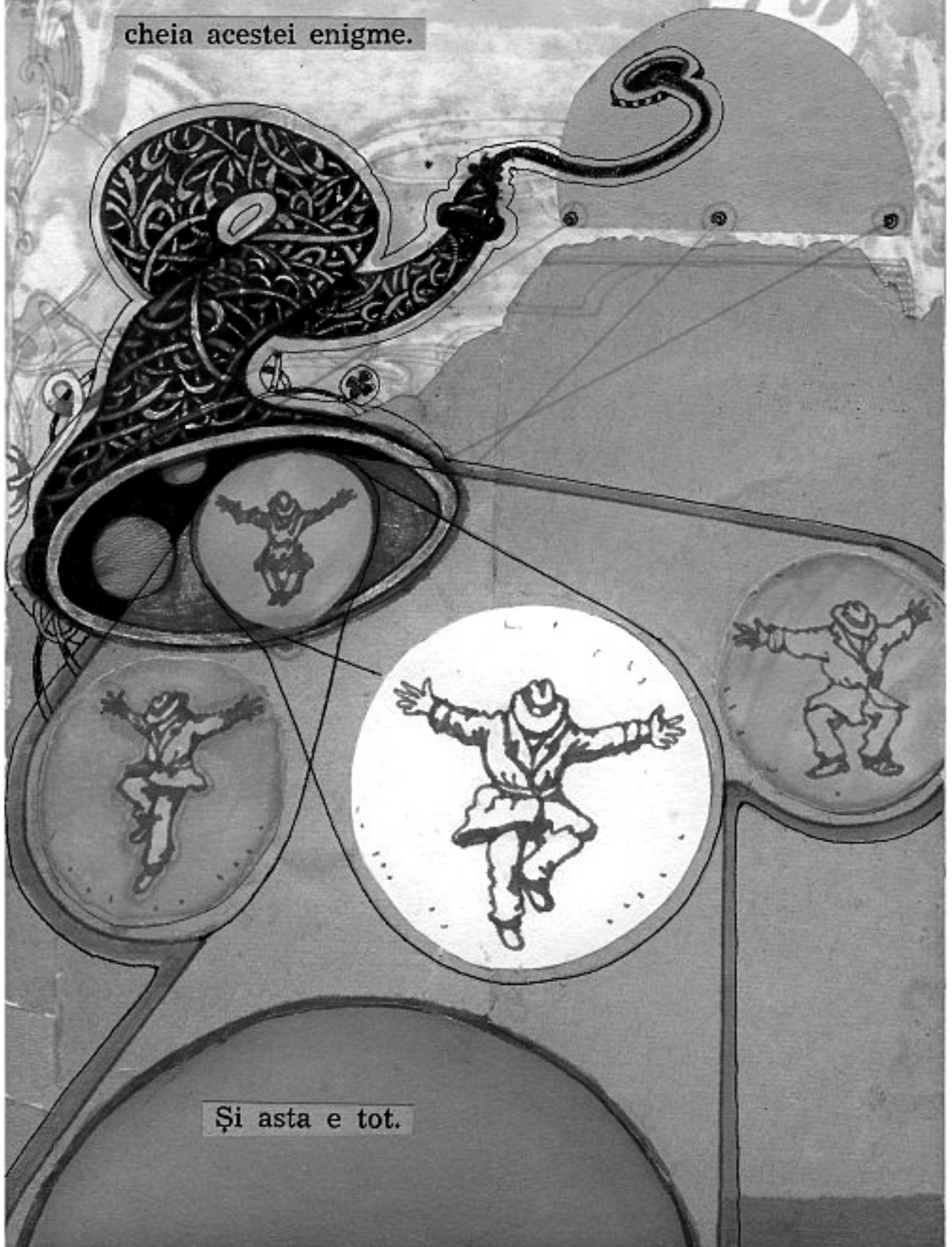
Tot Baudrillard scria în *Crima Perfectă* că victima este realitatea, doar că e de negăsit cadavrul ei, nu există urme ale morții ei, nici ale ucigașului, doar senzația că nu mai e și încercarea de a masca acest lucru, de a menține crima perfectă.

Deci, evenimentul grandios așteptat de omenire gen sfârșitul lumii sau salvarea ei, utopiile anarho-primitiviste deja nu mai sunt posibile fiindcă, într-un fel, au fost realizate, sensul lor a fost afișat, nu mai este nevoie de existența lor reală și nici nu ar putea concura cu imaginile create de tehnologiile de acum. Ce va urma e doar alt episod al lumii animate în care trăim, apariția și difuzarea altor și altor întâmplări, personaje, probleme, conflicte doar ca să fim într-un mod constant cu sufletul la gură. Cum spunea Palahniuk în *Cîntec de leagăn*: „(...) și asta e mai rău decât să fii supravegheat. Lumea exterioară ne umple pînă la refuz, așa că nimeni nu mai are de ce să-și facă griji pentru ceea ce e în mintea noastră. Imaginația tuturor este atrofiată, așa că nimeni nu mai are cum să devină o amenințare pentru lume.” ■



Pentru mine, această problemă nici nu se pune măcar. Ei sînt egalii noștri și, în unele privințe, poate chiar

cheia acestei enigme.



Și asta e tot.



## Interviu cu Larisa GLINCĂ

realizat de Ecaterina BARGAN

*În ce constă Artistudio, cum a evoluat tehnologia de execuție a desenelor animate până în prezent și cât de entuziaști sunt tinerii în acest domeniu?*

Am conceput acest studio de animație pentru a oferi tinerilor niște mijloace de expresie prin desen animat. Eu, ca specialitate, sunt pictor în desen animat, am făcut facultatea de grafică și pictură la Creangă, apoi am învățat la Moscova cursuri postuniversitare de regie, fiind pedagog de desen animat. Am fost doar două persoane în Moldova, dintre care una s-a stabilit la București, iar eu, aici, în Chișinău.

De când s-a stopat lucrul la *Moldova Film*, fiindcă am lucrat acolo mai mulți ani, am inițiat un studiou mic, *Titirez*. Mi-a fost foarte greu, fiindcă, deodată, la începutul anilor 90, era o stare de supraviețuire, pot să zic, dar am colaborat cu alte studiouri. Cineva m-a întrebat „Ce-ați făcut?” Da, am colaborat, fiindcă oamenii de creație au fost foarte reticenți în ceea ce ne privește. Ne-au oferit niște bucăți foarte mici de animație. Făceam naveta București, Kiev, Moscova. Am lucrat mult. Dar la începutul anilor 2000, am fondat această fundație nonguvernamentală *Artistudio* în scopul de a dezvolta arta desenului animat. Ne-am propus să lucrăm cu tinerii, să le oferim posibilitatea de a evolua în domeniul acesta. În toți acești ani, suntem deja la al treilea proiect mare. Într-un proiect mare intră câte 4-6 filmulețe.

De ce inițiem așa proiect cu grafică? Fiindcă tinerii au nevoie să acumuleze niște cunoștințe. Eu le predau



desenul animat prin anumite exerciții. Pot să spun că avem un timp foarte limitat pentru acestea, însă experiența arată că este minimul necesar pentru a realiza un proiect de desen animat.

De ce am inițiat acest studio?

Consider că suntem într-o etapă de sensibilizare a opiniei publice la anumite probleme sociale. Dacă e să priviți filmul animat cu genericul „Familia mea”, am abordat acolo o problemă foarte importantă: plecarea părinților peste hotare. Am trimis aceste filmulețe la mai multe festivaluri, la diferite manifestații și au fost apreciate, fiindcă problema plecării părinților de acasă există nu numai în Moldova. Este o problemă mondială, în opinia mea.

Acum lucrăm la proiectul „Respectă și vei fi respectat”. Din păcate, toleranța, în Republica Moldova, cam pășeste în gol. În planul acesta, iarăși, realizăm niște filmulețe de

desene animate, dar nu vreau să deschid parantezele, fiindcă suntem la etapa de montare. Deși pot să prevăd, totul este palpabil doar când iese filmul ca atare.

Cu privire la tehnica abordată în execuția desenelor animate, mă străduiesc să le predau tinerilor după tehnologia (n-aș spune) veche, oricum, mă străduiesc să păstrăm desenul pe hârtie. Se desenează pe hârtie (calcă), apoi desenul se transpune în calculator, după care se colorează, deja în formă computerizată. Firește că pe vremuri nu erau computere și toată această tehnică de aplicare a culorii era pe acetofan, o peliculă transparentă, pe care se turna această culoare. Se transpunea întâi liniar, iar în spații se turna această culoare. Anume acest proces acum nu se mai practică, este înlocuit cu calculatorul. Vreau să mai spun că animația, în genere, este un complex întreg de proceduri, începând cu procesele creative,





scenariu regizoral ș.a.m.d. și sunt procesele tehnologice, de turnare.

Eu consider că un desen animat se bazează tocmai pe creativitate, fiindcă rezultatul final depinde puțin de faptul că animația este mai puțin calitativ realizată. Asta nu face pagubă, însă ideea are o importanță majoră în raport cu rezultatul. Trebuie să fie deschisă, simplă și să se transmită.

Tinerii sunt foarte energici și foarte implicați și încă nu am întâlnit tineri care nu doresc să lucreze, să facă ceva. Ei sunt foarte activi. În spatele unui film animat este o muncă titanică. Numai acela care intră, lucrează, desenează, se implică, vede cu adevărat ce e în spatele unui filmuleț. Fără muncă și fără asiduitate nu realizăm nimic. Ei chiar dau dovadă de talent și de curaj. Pentru că ei doresc să muncească, să realizeze ceva și asta mă bucură foarte mult.

Într-un proiect, într-un an, participă circa 100 de tineri. E și normal că

ei posedă diverse calități și vin cu diferite niveluri de pregătire, însă, pe parcurs, fiecare își dă efortul pentru realizarea acestui filmuleț. În proiectele precedente am avut și atelierul fotografic, fotografia alb-negru, digitală. Și atelierul de tehnologii avansate, unde tinerii reușesc să facă cunoștință cu anumite programe, cu tehnologiile pe care le aplică la montarea unui desen animat, a unui desen video. Există un potențial de expert care are ce transmite și, totodată, există potențialul generației tinere.

Eu observ și afirm cu certitudine că am dat de copii talentați, care doresc această schimbare, astfel încât filmul animat să capete o substață neordinară, să răstoarne ceea ce s-a numit „tradițional” până acum.

Desene animate în Republica Moldova acum nu se produc. Dar, ca latură a artei video, desenele animate sunt extrem de întrebate de copii, de tineri, de adulți. Animația se aplică atât în alte țări, cât și la noi,

în publicitate, teatru, cărți. Unii fac cărți în care se aplică DVD-ul cu un desen animat. Oriunde se aplică animația. Este o sferă foarte largă.

La noi, copiii privesc niște filme de prost gust, mai ieftine, cu mai puține filme de educație. Chiar îmi doresc foarte mult să realizez filme pentru copiii de la 3 la 6 ani, ei își doresc și absorb tot ce se vede în jur. Este o lipsă foarte mare în Republica Moldova, dar este necesar să fie. Fiindcă copilul trebuie să știe, să se dezvolte văzând anumite realități într-o formă pe care o poate înțelege și care e atractivă. Pentru această categorie de copii mici, nu prea am văzut filme cu desene animate.

Ce aș putea să mai adaug? Mă regăsesc mult în această latură a artei, și, împreună cu tinerii, în acest studio, încercăm să realizăm ceva. ■



**Interviu cu Irina CHIRICĂ,**  
absolventă de Limbi Străine USM în 2008,  
cu jobul de autor de manuale tehnice  
și hobby-ul de a face personaje animate din plastilină,  
pe care le mai folosește uneori prin animații  
(irinachirica.wordpress.com)

*Interviu realizat de Sandu MACRINICI*

*Irina, cum ai început să faci desene animate?*

Îmi plac desenele animate, filmele și îmi place desenul așa, în general, am desenat de mică tot felul de chestii. Cu animația am început altfel: trebuia să fac niște baner-așe pentru Hyde Park, vroiam să fac ceva animat, am găsit niște programe, am început să fac niște chestii, era interesant. După aceea, organizând evenimentul *Ora planetei*, mă gândeam la un clipuleț de promovare și am făcut în 2009, cu băieții de la stereodoping, un clipuleț de promovare, biciclete, chestii și a tot fost amânat vreo lună, pe o altă sâmbătă, altă sâmbătă, s-a implicat multă lume, zic eu să folosesc resurse mai puține și să mă gândesc la ceva și zic eu să fac chestia asta din plastilină și am făcut-o.

E un filmuleț unde sunt mai mulți omuleți de plastilină, care au maxim 10 cm fiecare, și ei stau la mine-n casă și se rotesc în jur, având conștiința că trebuie să economisească energia electrică. Ei văd un bec aprins și încep să caute întrerupătorul și, în momentul în care îl găsesc pun la cale un plan cum să ajungă acolo și se cațără unul peste altul toți și sting lumina.

*Desenul animat preferat?*

Îmi plac toate animațiile de Templetone, o artistă din Anglia, ea a făcut un lung metraj de vreo 30 de minute: *Peter and the Wolf*, asta-mi place. Și încă câteva, Brak de la soviuz multfilm și mai sunt câteva care-mi plac, doar că nu le mai țin minte.

*Dacă e să alegi între Pixar și Disney?*

Din aceștia mari, îmi place mai mult Pixarul, îmi place pentru imagine. Ideile sunt foarte frumoase și foarte bine șlefuite, poate cumva un pic mai clare, mai stilizate la nivel de idei și probabil este și grafica cea care mă atrage.

*Te-ai gândit la vreun viitor în animație?*

Uite aici nu știu ce-i cu mine. Aș vrea să lucrez cu stop motion animation, cu păpuși și plastilină și chestii care se mișcă, la Pixar se fac mai mult chestii la computer, cu programe, asta tot îmi place, dar eu am nevoie să și ating, să simt personajele mele și nu m-am gândit serios dacă am un viitor în animație sau n-am. Acum uite am niște idei, dar n-am cu ce să le realizez, n-am aparat foto bun, n-am lumină bună acasă și mă ocup de tot felul de proiecte, până acum eram mai activă în hydepark și nu aveam nici timp, acum aș mai găsi un pic de timp, dar la nivel practic, n-am instrumente cu care să lucrez, am mai făcut câteva animații scurte și toate instrumentele au fost împrumutate, acum am cel puțin un trepid, e foarte modest, foarte slăbuț, dar m-aș descurca.

*Ce folosești pentru filmulețe?*

Folosesc plastilină, la primul film folosisem doar mâna, după aia am mai făcut niște chestii și am început să modelez personajele cu altfel de instrumente, am creat unele din sârmă întâi și am pus plastilina după asta, personaje create în modul ăsta n-am animat încă. Folosesc trepid,





aparat foto și, după aia, pozele le animez într-un program de editat filme, eu am folosit Edius.

*Te-ai gândit să faci caricaturi?*

Nu, nu m-am gândit, nu știu, eu fac niște chestii, singură acasă, tot felul de obiecte, confecționez, sau, dacă vrei, pot să-ți zic cu ce îmi calmez nevoia de a produce ceva, iau zațul de cafea, îl amestec cu clei și învelesc tot felul de obiecte în masa asta, fie că-s hârtii, borcane, căni. În desenele animate cu plastilină, n-am folosit alte materiale și nu pot să intervin cu altele, în cazul ăsta mai pun amestecuri și pot să le combin cu țesătură, cu denim de exemplu, dar încerc să rămân la un singur material.

*De ce faci aceste personaje, încerci să transmiți un mesaj prin animații?*

Ca să mă simt bine, și nu e neapărat să le animez, astea pe care le-am animat le-am folosit pentru a transmite un mesaj.

*Ai vreun personaj preferat, ai vrea ca vreun desen animat să facă parte din existența noastră?*

Nu știu ce să-ți spun, nu-mi pot da seama care-i, pot să-ți spun doar că ultimul personaj care m-a impresionat a fost Peter din *Peter and the Wolf*, cred că m-aș împrieteni cu el dacă ar învia, dar nu îmi doresc asta totuși :). Personajele de desene animate stau bine în lumea lor, zic eu. ■





# Aberînd în doi despre anime-uri

Ion BUZU aberînd împreună cu Vadim ȚIGĂNAȘ

– În primul rînd, mă interesează următorul lucru: ce poate oferi animația și nu pot oferi celelalte forme de exprimare artistică? Sau formulat altfel, ce lucruri poți comunica numai prin intermediul animației?

– Mai multă fantezie, cred. Și un orizont mai larg de modalități în care aceste fantezii pot fi reprezentate. Dar pentru mine, sau din punctul de vedere al creatorului, cred că animația e mult mai disponibilă, asta în ciuda faptului că mulți o consideră ca fiind mai greu de produs. Animația o poți face și de unul singur. Bun, desigur dacă ai multă hotărîre, dar: ca să faci o animație nu ai nevoie să aranjezi cumva un peisaj, un cartier sau știu eu, un anturaj oarecare, nu ai nevoie să faci contract cu un actor care să arate așa sau așa, poți să modelezi cum vrei subiectele, obiectele.

– Deci animația ar fi modul cel mai disponibil prin care să transmiți o istorioară în acțiune, fără mari bătăi de cap. Uite, pentru tine ce e mai important la un anime, aspectul grafic sau cel narativ?

– Cred că ambele. Linia narativă poate fi foarte tare și într-un film artistic, dar dacă s-a decis să se facă un anime, atunci aspectul grafic contează mult.

– Și dacă grafica nu e cine știe ce, story-ul fiind tare de tot, nu te vei uita la așa desen?

– E posibil. Știi, în animație, dar chiar și în film se întîmplă că poți scoate ceva tare de tot dintr-un scenariu sau o idee complet aiurea. Însă depinde cum depictezi imaginea.

– Da, o imagine proasta poate să deformeze rău de tot o poveste.

– Exact.

– Auzi, dar tu ce fel de filme de animație preferi? În ce stil, ce gen de conflicte prezente? Thriller, horror, dramă, arte marțiale, comic...

– Păi, toate. Nu știu, depinde de la caz la caz, și îs cumva perioade. Dacă e vorba de horror, „Fear[s] of the dark” e o animație excelentă. La dramă, recentul „Vals cu Bashir”. Iar cu arte marțiale, clar, ai o gamă mult mai largă. Ah, dar „bashiru” și

„temerile de întuneric” nu îs din anime-uri, îs mai din occident. Ei, dar nu contează. Dacă vorbim strict pe anime-uri, atunci cred că le prefer pe alea cu mai mult action, horrorul și dramele îmi par mai bine puse la punct mai pe continent totuși.

– Cît de mult valorează coloana sonora într-un film animat?

– La fel ca într-un film artistic, cred. Poate fi foarte necesară, dar poate să și lipsească. În „No country for old men” nu există o coloană sonoră și asta e unul din plusurile filmului, aș zice. Bine, nu îmi amintesc acum dacă am văzut vreun anime fără coloană sonoră, însă nu cred că ar fi ceva nepotrivit să apară și așa ceva.

– Oricum, consider că muzica intensifică mult trama, în orice anime; crezi că doza de tensiune s-ar păstra fără ea?

– Cred că se poate găsi o modalitate.

– Și de ce consideri că unul din plusurile lui „No country for old men” este lipsa coloanei sonore?

– Deoarece creează o atmosfera foarte diferită, și, cum spui tu, o tensiune, dar una naturală, produsă de lucrurile care se petrec în film și nu de ceva din afară. Astfel, pare mai curat filmul, într-un fel anume.

– Din desenele animate văzute, ai surprins un personaj care să-ti placă în mod special, poate să aibă lucruri comune cu tine?

– Hm, știi, asta e ca și cum te-ai gândi dacă crezi în zodii. Eu dacă citesc un zodiac, pot să mă uit la toate zodiile și cu fiecare pot să mă identific. În orice film care ți-a plăcut găsești un personaj cu care poți să te asemeni într-o măsură oarecare, dar nu cred că ar trebui să-ti placă numai personajele cu care te asemeni. Uite de exemplu, nu știu dacă îl apreciez mai mult ca personaj pe Joker sau pe Batman, parcă țin mai mult la Joker uneori, nu știu, dar nu cred că mă identific prea tare nici cu unul, oricum.

– Bun, uite, era ceva, întrebarea care de mult mă frământă și nu-mi permite să dorm noaptea:

*de ce maturii pierd timpul lor prețios ca să se uite la filme de animații, japoneze, occidentale, americane, de tot felul? Ce găesc în ele?*

– Psihologic n-aș vrea să caut vreo explicație. Ar fi cam enervant, cred, să încerci să o prezinți. Nu știu. Dar într-un film

ce găsești? Sau de ce te duci la un spectacol? Nu cred că ar trebui să mai pui problema de ce una și nu alta. Adică aia e pentru copii, aia e deja pentru oameni mai coți. Ce mi-a plăcut mie în primele episoade „Naruto” (anime japonez) era faza aia cu prima lecție a echipei a 7-a, la Kakashi.

Deci aia e exemplu de metodologie pedagogică. Pentru cadrele didactice. Ar trebui să fie văzută de toți profii din școli, licee, universități. E un exemplu excelent despre cum să modelezi legăturile de camaraderie în interiorul unei echipe. E despre team-building. ■





# Sinii, digital artist

motto: Speranța e primul pas pe calea spre dezamăgire.  
/Warhammer 40K/

**E**l îi cu obraz, ar trebui să se vâre în ușă și să intre!

De fapt, când oamenii stau la rând după vize, ei stau la rând după libertate.

Îs lângă consulat. Ești deja înăuntru? Dă-mi de știre când ieși. Esemesez. Sper că nu ți-ai uitat telefonul acasă.

Domnule polițist, nu știți, este semnal în curtea consulatului? Încerc să sun pe cineva și nu-mi răspunde! Nu suna, că o să-l alunge afară și o să trebuiască să stea iar de la capăt în rând. Azi n-o să mai intre.

Am stat treaz toată noaptea trecută ca să pot să fiu dimineața la 5 în fața consulatului. Două zile la rând am fost acolo, am stat toată ziua la coadă, dar când mi-a ajuns și mie rândul am pupat lacătul. A treia oară, Trei, a treimii, am reușit să-mi depun actele. Printre altele, ca să stau treaz noaptea, am vizionat ultimele zece episoade din „Eureka Seven”, animeul meu preferat.

Mi-a zis un polițist, că dacă te sunte dau afară. În curte au lipite peste tot anunțuri, să-și închidă lumea celularele. A fost unu pe care l-a sunat nușcine, s-au răstit la el, dar nu l-au dat afară.

Despre ce-i Eureka? Îl pot viziona ori de câte ori simt că îmi trebuie să fac rost de speranță. De-a lungul epizoadelor se întâmplă tot felul de chestii banale, povești de dragoste, bătălii, intrigi, scopuri nobile: un grup de copii încearcă să-și salveze planeta și, desigur, universul.

Totuși, puse la un loc, nu mai sunt deloc banale. E și executat grafic impecabil. În film apar mai mulți roboți. Pământul e atacat de o rasă extraterestră amorfă. Pământul e consumat practic de extraterestri. Consumat, adică, transformat, întors pe dos, făcut nelocuibil. Apropo, pe 27 iulie apare StarCraftul! Oi bana! Abia aștept! Echipele astea de copii folosesc roboți construiți după niște tehnologii extraterestre. Eureka e și o poveste despre un băiat și o fată. Fata e un fel de experiment genetic. E extraterestră. Extraterestrii nu au venit neapărat cu rău. Dar cum au apărut, oamenii au și început să-i ucidă. Extraterestrii, la rândul lor, au răspuns, omoarând și ei oameni și să pocească Pământul. Extraterestrii nu comunică prin ce numim noi limbă, toți sunt conectați la un creier comun. Comunică cumva telepatic. Fetița e făcută special ca să poată sluji drept traducător în negocierea cu oamenii. Dacă cineva o să citească ce spunem noi acuma despre desenul ăsta animat, o să zică: da nu na! Tu ai folosit vreodată softurile astea de scris cărți? Definiști mai întâi personajele, apoi ești ajutat să editezi și să-ți aranjezi textul. Știi de turbo pascal? de schema bloc? Faci un fel de arbore, un ciot. Softul îți construiește arborele, iar tu adaogi ramuri, frunzele... Scrii și asta? Știi, barem, cum se numește? Brain fart! Ha ha ha ha!

Dorel termină!

Lasă-l că-i pa prikolu. Caterincă, așa numesc bucureștenii asta. Îmi vine să borăsc de cuvântul ăsta.

Fii atent, doar te întorci în România. Mă duc să lucrez la o firmă franceză.

Nu-s chiar francezi. Îs francezi. Se ocupă de partea de proiectare estetică a automobilelor. E ușor a scrie versuri când nimic nu ai a spune, înșirând cuvinte goale, ce din coadă or să sune. Mihai Eminescu. În capul tău e așa o varză...

Când trebuie să fii acolo? Nu-i nimic bătut în coaie. O... Ha, ha, ha, scuze, nu-i nimic bătut în cuie. Pe 26. Tu cred că vrei prostii, dar nu știi câte prostii e permisibil și acum te gândești cam cu ce cuvinte ai înlocui prostiile. N-am mai fost să-mi fac vize-vize. Când am intrat pentru prima dată în România nu erau vize-vize. Permisul de ședere mi-l făceam acolo. Acum, pentru prima dată în viață, a trebuit să stau în rând. M-au întrebat dacă am prieteni acolo. Le-am răspuns că pân' aici (Își trasează cu degetul mare o linie deasupra capului.)

Hai să mai spunem despre Eureka. Băiatul, previzibil, se îndrăgostește de fata extraterestră și cu dragostea lor salvează lumea.

Dar ce-i cu roboții? Abia în finalul serialului aflăm, că deși erau pilotați pe tot parcursul filmului, ei, de fapt, erau vii, pot lua decizii de sine stătător, au capacitatea de a simți, etc, ca la Karel Čapek în „R.U.R”. În final sunt niște scene epice în care roboții ăștia salvează vieților copiilor, sacrificându-se, ca la japonezi. Am plâns trei episoade la rând. M-am stors de lacrimi, după



care, am mers la consulat. Chiar vrei să ne punem numele nostru la capăt?

La Ubisoft făceam modelare și texturare pentru articolele care apăreau în jocurile de calculator pe care le produceam, inclusiv animații. Modelam avioane, automobile, împrejurări, etc. Blazing Angels 1 și 2 - un simulator de avioane din perioada celui de al Doilea Război Mondial. Tom Clancy's H.A.W.X - la fel, un simulator de avioane de luptă, setat în viitorul neîndepărtat, într-un conflict ficțional. O națiune, nu mai țin minte care, Brazilia sau poate Mexic își crează o armată imensă de mercenari și atacă SUA. Astea-s două dintre proiectele care îmi vin acum în minte. Și mai este „Assassin's Creed 2” - crezul asasinului - Aventurile unui asasin în

epoca Renașterii, bazat pe niște conflicte între asasini și templieri.

Cine-s asasinii? Hassasinii - o sectă de arabi ucigași din evul mediu. Lucram în echipe compuse din programatori, game designerii, dar parcă te și văd cum încerci să traduci îmbinarea asta de cuvinte în românește. Ăștia inventează regulile jocului. Level designerii - proiectează nivelele jocului. Brrrr... și artiștii, care se împart în modelatori, texturatori și animatori. Dacă vii de la facultatea de arte plastice ești mai bun în crearea de personaje, dacă ești după arhitectură, se zice că te descurci mai bine la proiectarea clădirilor, dacă ești după design industrial, ca mine, toți se așteaptă să fii bun la modelarea mașinilor. Mă ocupam de medii și de mașini. Personaje nu proiectam.

Ai plecat de la ei? De ce? Vreau să fac design industrial.

Dar ce-i cu proiectul Harap Alb? Doar acolo nu e vorba despre Design industrial, ci de o bandă desenată? De ce nu pot să am mai multe plăceri? Vreau să creez o bandă desenată în care povestea lui Creangă să fie plasată într-un univers alternativ, în viitor. Un pic mai SF. Un fel de remix dacă vrei. Demult ma bate gândul ăsta. În Harap Alb personajele sunt foarte colorate, e destul loc pentru improvizație grafică. Ma gândeam și la Ivan Turbincă, dar întâi va fi Harap Alb. Până acum abia de am reușit să creez câteva personaje. Vreau să adaug ceva mai multă acțiune și conflict între ele. Încetul cu încetul se face oțetul...

De ce ai nevoie ca să termini banda asta? Chef!

Atâta tot? Dacă vine un producător și-ți spune, uite îți dau bani, echipă, finisează banda, filmul cu desen animat? Asta mi-ar crește considerabil cheful. Dar e mai mult un fel de vis, ca cele ale copiilor. Nu știu pe nimeni să investească în vise. O bandă o poate face un singur om, chiar dacă este o întreprindere costisitoare. Dar un film cu desen animat, cu o poveste atât de vastă nu poți s-o faci de unul singur. Am mai multe proiecte din astea, acum sunt în hold. Nu am renunțat la ele, dar plecam de la Ubisoft, vize-vize, depresniacuri, nu mai ai chef de prea multe când se întâmplă multe.

Câte pagini ai desena în trei zile? Cât ai stat în rând la consulat? Nici una, că nu aș avea chef.

Dar dacă totuși ai avea? Una poate. Lucrez încet. Să am ceva răgaz. Mai bine noaptea. Trei nopți albe. Vai ce poetic!

Trebuie să-ți dau 25 de lei pentru clătitele cu vișine.





# Show recent Messages

monistanila: salut

micleusanu.mitos: ☺ salut

monistanila: uite cum facem: eu iti scriu cate un cuvant si tu imi raspunzi cu tot ce iti trece mai intai prin minte legat de cuvantul/sintagma respectiva ☺

incepem?

micleusanu.mitos: ok

monistanila: chisinau

micleusanu.mitos: orasul meu de suflet, o insula, zona...

monistanila: daca zona, atunci: tarkovski

micleusanu.mitos: fara tarkovski pe moment ☺

monistanila: desene animate

micleusanu.mitos: generatoare de vise si universuri paralele

monistanila: bucuresti

micleusanu.mitos: orasul meu de fiere, o insula, haos, ciorba de burta, nervi, burta, nervi, burta, nervi, lume buna, lume rea, buna, rea, buna, rea, buuuunaaaaa !

monistanila: casha

micleusanu.mitos: mannaya?

monistanila: sau ovseanca

micleusanu.mitos: perlovka:)

monistanila: cash?

micleusanu.mitos: fuck love cash

love cash fuck,

cash love fuck

cash fuck love ! ☺

monistanila: ☺

droguri

micleusanu.mitos: tot ce ne inconjoara...

in afara de... tot ce nu ne inconjoara... ☺, raspuns final. aproape tot ce ne inconjoara

☺

monistanila: sticla

micleusanu.mitos: ?

monistanila: sticla (tv, artefact, bautura - ce vrei)

micleusanu.mitos: de la sticla la oglinda, un strat de argint... de la oglinda la ciob, un gest, de la ciob la sange, o suparare, de la sange la pace, un infinit, doua, trei...

micleusanu.mitos: unii care nu-si plang de mila, unii invatati cu harapnicul, dependenti de dictatura, unii care se cred buricul pamantului, unii care se mira de ce lumea nu le raspunde pe limba lor in gabon, namibia, japonia, china, america, franta, anglia, turcia, afganistan,



cecenia... unii care scriu mai bine decat fac...

monistanila: un poet (nume)

micleusanu.mitos: Omar Khayam

monistanila: un artist (nume)

micleusanu.mitos: Caspar David Friedrich

micleusanu.mitos: al doilea om pe care ash dori sa-l urmaresc, plimbandu-se pe o alee! Primul este Edgar Poe, al treilea, Marx in tinerete. Ar fi buna si o arbaleta cu luneta, la al treilea, dar e greu de spus. Il omori pe Marx si peste o suta de ani apar sapte Hitleri ☹

monistanila: arta

micleusanu.mitos: orice rascoleste nemurirea...

micleusanu.mitos: ... si inmoaie granitul indiferentei (asta exprimandu-ma cat pot eu de demodat:)

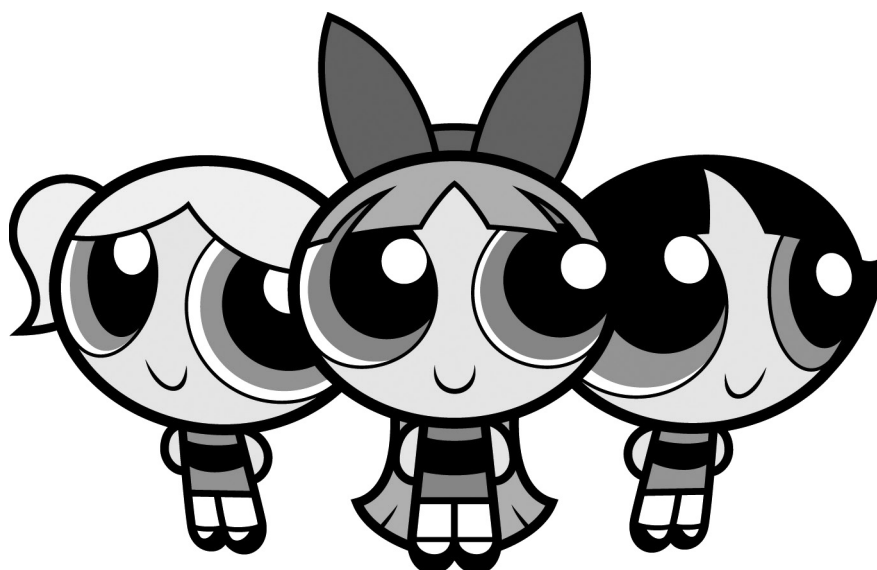
monistanila: romania

micleusanu.mitos: o potentialitate in bucla, un magnet de nelinisti, un imn al victimizarii, imaturitate economica, frustrare, frustrare, frustrare, manele la maxim, batranete prematura, complexe, sadomazo, resurse tocate, malaxor de vise, victimizare excesiva, infantilism politic, dor de duca, dragoste, dependenta, o inima imensa in cusca propriilor prejudecati si complexe...

monistanila: planeta moldova ☺

micleusanu.mitos: toate cele de mai sus, exceptand manelele, victimizarea exesiva, si numai de doua ori frustrare in loc de trei ☺





Natalia GRAUR

## *The PowerPuff President*

*Când eram mică, desenele animate se asociau în primul rând cu povestea de seară de la postul național de televiziune. Pe atunci, dilema mea cea mai mare era de ce se dădea în fiecare seară același episod din Tom&Jerry, vreo 2 săptămâni, apoi un altul, apoi se revenea la primul. Cel în care Tom e cowboy mi s-a întipărit cel mai bine în memorie. Acum, dilema mea e de ce mă uitam totuși în fiecare seară, până la capăt, la un episod știut pe de rost.*

*Apoi, erau desenele din week-end, de la 8 dimineața. Scopul principal duminica era să ne trezim, eu și sora mea, înaintea tatei, ca să nu „acaparez” telecomanda și să fim nevoite să ne uităm la emisiuni despre animale și călătorii în locuri exotice.*

*Când aveam 8 ani, sora mea a descoperit un post tv care dădea desene toată ziua și eram cele mai fericite, nu ne venea să credem. În primele zile de după, verificam de dimineață dacă transmitea tot desene. Apoi am mai găsit două posturi și au început certurile atunci când vroiam să ne uităm la serii diferite sau când ambele eram Blossom din The PowerPuff Girls. Până la urmă, am convins-o pe sora mea că Bubbles e mai drăguță, că iubește animalele, la fel ca ea, deci i se potrivește mai bine, tot așa cum o convingeam în acea perioadă că e în favoarea ei ca eu să devin președintele țării, să ascult oamenii de rând, să le rezolv problemele, iar ea să fie cel al parlamentului, să conducă doar oameni deștepți.*

*Acum aș vrea s-o pot convinge să-și dorească să fie copil...*



# DESENE ANIMATE

1. Care sunt desenele animate preferate din copilărie?

2. Cu ce personaj vă identificați? De ce?

3. Acum vă mai uitați la desene animate? (Dacă da- la care? Dacă nu - de ce?)

## Cosmin PERȚA

1. *Lolek si Bolek* si *Nu zaietz pagadi*. Ma fascinau, amandoua, foarte diferite de altfel intre ele ca abordare, stil, atmosfera, dar superbe.

2. Ma identificam pe atunci fie cu Bolek, care era cel descurcari, inteligent, desi in realitate eram un Lolek toata ziua, credul, usor impresionabil, contemplativ, sau, bineinteles, cu iepurasul din *Nu zaietz*, ca si ala facea ce facea si ii tragea clapa lupului, inasa in realitate, intre prieteni, eu eram cel caruia i se tragea clapa mai intotdeauna.

3. Ma uit, cum sa nu, ma uit cu Maria, fetita mea de doi ani jumate. Stam impreuna chiar si o ora, doua si ne uitam la tot felul de desene. Le preferam pe cele clasice Disney si, evident, *Lolek si Bolek*. Asa suntem noi, mai conservatori. Sa moara de ciuda toti pokemonii. :)

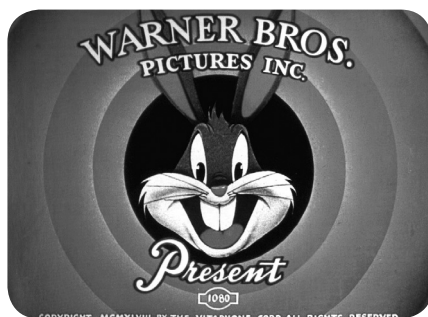


## Mihnea GHINIȚĂ- BLIDARIU

1. Îmi plăceau mult *Tom si Jerry*, *Donald Duck*, *Cip & Dale*, *Bugs Bunny*. Însă m-au impresionat și animațiile de lung metraj, "Ferma animalelor" a fost unul din ele, apoi "Bambi" sau "Cenușăreasa".

2. Hmm...aici m-ați prins, nu m-am gândit niciodată la asta...Cred ca mi-ar plăcea sa fiu Bugs Bunny, uneori. Pentru ca e fain sa iesi mereu basma curata!

3. Da, ma mai uit ocazional la *Simpsons* si *South Park*. Si am fost cam la toate lung-metrajele de animatie aparute in ultimii 15 ani, de la "Mulan" pana la "Toy Story" sau seria "Ice Age".



## George-Bogdan STOIAN

1. Cred ca cel mai preferat desen animat din copilăria mea pierduta este *Tom si Jerry*. Tot timpul m-am intrebat care este personajul negativ din acest desen animat, Tom sau Jerry? Nici in ziua de azi n-am ajuns la un raspuns elocvent. Probabil odata cu inaintarea in varsta voi capata unul. Tu ce crezi?

2. Ma identific cu un personaj dintr-un alt desen animat preferat din copilărie si anume cu Moise din *Cartea Cartilor*. De ce? Pentru ca eu voi elibera poporul roman de sub jugul actualei clase politice :)

3. Acum nu ma mai uit la desene animate pentru ca am crescut si ma plictisesc. In plus nici nu ma mai uit la televizor.



## Vadim ȚIGĂNAȘ

1. În copilărie seria preferată era, cu siguranță, „Tom și Jerry”. Din cele rusești îmi plăcea doar „Nu, pogodi!” Altfel, nu prea m-au atras niciodată „Winnie Pooh”, „Carlson care trăiește pe acoperiș” sau „Familia Prostokvașin”, îmi păreau toate cam seci. De fapt și acum îmi par, cu toate că sunt considerate producții de cult de către foarte multă lume. În rest, tot ce au dat TVR1 rând pe rând, după revoluție – „Țestoasele Ninja”, „Sandy Bell”, „Captain Planet”, „Macron 1”, etc. Le-am urmărit pe toate până la „Sailor Moon” care a și cam încheiat epopeea seriilor de animație bune la tv. De partea cealaltă, ORT/Ostankino a avut un mare succes cu „Ghost Busters”.

2. Nu cred că obișnuiam să mă identific cu vreun personaj anume. Îmi amintesc că nu reușeam niciodată să mă clarific *who is who* între Chip și Dale. Nici acum nu sunt sigur. Sau că Dale era ăla cu pălărie, sau cel cu fața în pansamente – parcă ambele nume erau potrivite pentru amândoi.

3. Acum urmăresc „South Park” și privesc mai mult animații full-length, nu prea mai am timp pentru serii întinse. Din ce am privit recent pot să recomand „Tekkonkinkreet” și „Heavy Metal”-ul din 1981. La „Kung-Fu Panda” mă uit cel puțin de două ori pe lună împreună cu nepoțica mea doi ani care e fan și mă roagă să i-l pun ori de câte ori vine frate-meu cu ea pe la noi. E o animație faină.



## Ion BUZU

1. Primele desene animate care mi-au rămas cel mai mult în minte le-am descoperit la TVR1. primul a fost *Yu-Gi-Oh*, un desen despre un joc de cărți. Tema generală era bine vs rău, dar ceea ce mă atrăgea cu adevărat era jocul de cărți în sine, el crea adevărata tensiune. Conflictul și punctul culminant nu se găsea în atât în scenariul serialului cât în duelurile care aveau loc (jocul de cărți se numea *Monștrii duelului*). Alt desen favorit a fost *Timon & Pumba* din care am învățat câteva chestii faine (filosofia lor era *Hakuna Matata*, ceea ce ar însemna fără griji). Obișnuiam să înregistrez episoadele pe un VCR, deoarece acestea rula în timp ce eram la școală.

Acum, desenul meu favorit aș spune că este *Yu Yu Hakusho*. Este un anime japonez în stil arte marțiale despre care spuneam că mi-a oferit chestii mai puternice decât o carte. Personajul favorit din acest anime ar fi un tip pe nume Sensui, care și-a creat alte 6 personalități alternative pentru a putea stăpâni un gen de energie superioară pe care o ființă umană obișnuită nu ar putea s-o posed. Și, dacă ar fi să-l compar pe Sensui cu vreun personaj literar, cred că ar avea multe în comun cu Maldoror al lui Lautreamont.



2. Nu știu sigur dacă m-aș identifica cu vreun personaj specific din vreun desen, poate aș fi un personaj creat prin fuziunea a mai multora. Pot spune că mă leagă de un personaj sau altul un principiu sau o structură a personalității sale foarte profundă și complexă.

3. Acum mă uit la *Naruto* și *Family Guy* (acesta mi se pare cel mai amuzant serial, după mine aș spune că bate *South Park*, deși mulți afirmă contrariul) și am început să mă uit la *Monster*.

Anchetă realizată  
de Natalia GRAUR





# Animația sub formă de crocodil

În contextul mai larg al culturii vizuale contemporane dominate de un permanent “other media”, animația a devenit un subiect polemic care generează teorii noi în sensul cinematografic, istoric, comercial și artistic prin prezența ei interdisciplinară și modul în care ne afectează percepția asupra culturii ca spațiu care poate fi animat (sau reanimat<sup>1</sup>) sau care poate să conțină animație<sup>2</sup>. Deși când ne gândim la animație avem tendința să asociem imediat imaginea unor desene animate din copilărie sau a celor mai noi tehnologii CGI<sup>3</sup>, animația ca instrument de lucru care dă iluzia mișcării, deci a vieții obiectelor imobile sau a imaginilor plane, există de aproximativ 500 de ani și este mai mult decât un proces optic.

Odată cu migrarea sensului animației din zona comercială înspre zona de artă (fenomenul de *blending media*), animația nu mai poate fi o categorie și își asumă o formă unică cinematografică care face spectatorul să relaționeze cu propriile experiențe de

realitate. Privatizarea experienței vizuale din ultimii 10 ani, prin modul în care consumăm imagini și imagini animate cu ajutorul internetului, au schimbat anatomia receptării vizuale a spectatorului și au transformat experiența într-una critică, de reflecție.

În încercarea de a vedea ce tip de impact vizual poate avea animația asupra spectatorului și cum poate interacționa animația ca formă regizorală cu celelalte forme de artă, am ales să aduc în discuție lucrarea de animație a fraților Quay, *Street of Crocodiles*. Exemplul în discuție arată cum mecanismele cinematografice pot prezenta pluralitatea înțelegerii animației și poziționarea ei ca generator de concepte.

<sup>1</sup> Cum explică Tom Gunning despre modul în care societatea își reanimează constant istoria

<sup>2</sup> Aceste lucruri au fost discutate în conferința *Pervasive Animation*, organizată de Suzanne Buchan, în martie 2007, la Tate Modern

<sup>3</sup> Computer-generated imagery

<sup>4</sup> „chiaroscuro cinematic life”, Suzanne Buchan, *Animated Spectatorship, The Quay Brothers Animated „Worlds”*, Animation Journal, martie 2007, volumul 2, nr. 1





*Street of Crocodiles* este un film de animație de tip *stop motion animation* realizat de Stephen și Timothy Quay în 1986 pe pelicula de 35 mm și care durează 21 de minute. Inspirat de textul lui Bruno Schulz (lucrare cu același titlu), filmul recrează o lume imaginară în care păpuși și obiecte animate locuiesc pe o ‘stradă’ (trop fictiv) care are forma unui muzeu pustiu plin de personaje bizare care se autogenerază.

Animația fraților Quay folosește un limbaj cinematografic prin elaborarea mișcării, a luminii și filmarea din diferite unghiuri, din “interiorul” mise en scene-ului, arătând o lume care există în sine. Atmosfera care astfel se naște este una dictată de un puternic simț neogotic pentru umbră, tonuri închise, grotesc și personaje misterioare. Lumea aberațiilor și a absurdului unui spațiu în care păpușarul își eliberează creația (personajul principal este scos din stadiul de dependență față de cel care îl mânuie) este o meditație poetică asupra coabitării literaturii, muzicii și artei prin liantul animației care devine un instrument extrem de complex pentru generarea acestor “imixtiuni”.

Un alt element central pentru stabilirea acurateței hărții imaginare din *Street of Crocodiles* este coloana sonoră. Muzica are rolul unui *personaj raisonneur* care poartă firul narativ în fluxul percepției. Acțiunea și sunetul se încorporează într-un metalimbaj care amplifică și mai mult lumea fantastică, valorificând “starea” de film mut a animației.

Întorcându-ne la modul de lucru al acestor regizori ne putem opri asupra procesului de construcție al obiectelor animate. Materialitatea scenografiei miniaturale dă o foarte mare expresivitate prin tratarea atât de detaliată a culorii și texturii, a funcției aproape tactile a lucrurilor care se arată (pentru că ele chiar aleg să facă asta). Păpușile astfel create sunt rezultatul

creativității artistice care pentru frații Quay vine dintr-o zonă modernă a colajului și ready-made-ului. Dacă ne gândim la influențele acestor creatori, lucrările lor capătă o mai mare claritate formală. Fascinați de spațiul cultural *Mittleuropa* al perioadei interbelice, frații Quay au rămas puternic ancorați în literatura lui Kafka, a posterelor poloneze de spectacole și în tradiția cehă de animație. *Background*-ul cultural face ca asamblarea acestor personaje din bucăți de păpuși, din fragmente de realitate, din obiecte a căror funcție se schimbă pentru a explica altceva, să facă credibilă și reală existența lor. Deși de multe ori obiectele folosite nu își pierd toate caracteristicile funcției lor de utilitate, sunt însă re poziționate într-un mod de construcție arcimboldian, pierzând utilitatea și reținând doar forma care poate înscrie o altă funcție, una nouă, cinematică. Colajul vizual suportă atât elemente anorganice, cât și elemente organice (mecanismul unui ceas făcut din carne, cuburi de gheață care se topesc) care prin îmbinarea lor demonstrează o strategie metaforică de echilibrare conceptuală și nu o tentativă de căutare realistă.

Viața creată prin păpușile care capătă autonomia mișcării este una îndreptată în interior unde păpușile devin proprii creatori, transformându-se prin preluarea altor părți anatomice plastice de la alte păpuși, mutându-și corpul, recreându-se.

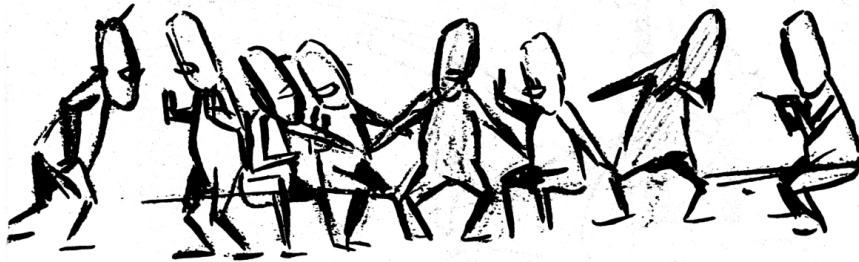
Personajele în sine sunt momente prin imaginea cinematică a fraților Quay care aduc o suprapunere de metafore peste o spațialitate poetică unde accentul este pus pe gesturile acestor personaje și nu pe conturarea personalității lor în sensul literar clasic. Rezultatul vizual este modelat direct de o amprentă estetică de căutare a unei permanențe imaginare prin libertatea dată spațiului creat. Cadrele devin meditații asupra construirii imaginii, a secvențialității alăturării anumitor forme și a unei anumite gramatici gestuale de ritual.

Stilul compoziției, labirintul narativ și experimentalismul filmic fac ca *Street of Crocodiles* să aducă în față animația ca un instrument de sudură între literatură, muzică și artele vizuale, redefinind animația ca formă de lucru sau categorie. Chiar dacă lucrarea nu tolerează o categorie exclusivă și nici nu poate fi etichetată în nici un fel, produsul filmic realizat explică o redefinire a poziției regizorale astfel încât prin folosirea diferitelor teme de întrepătrundere a artelor ca puncte de pornire, metode de lucru și teme în sine, sensul de evoluție vizuală se concentrează într-o supra-structură regizorală care depășește animația ca simplu proces. ■



Ancuța BODNĂRESCU

## The Kingdom is Far Far Away



Imaginați-vă un drum de țară, care se întinde la infinit. La un moment dat apare o căruță iar peisajul mioritic este animat de Donkey care pune veșnica întrebare „Are we there yet?”. În acest cadru pesimist e aproape imposibil să legi numele lui Ion Popescu Gopo și a numeroșilor regizori de valoare pe care *AnimaFilm* i-a creat cu producția de animații românești din prezent. Tradiția începută în anii '70 – '80, când animațiile constituiau *marca de export* a filmului românesc, anunța o industrie fulminantă a acestui gen care, odată scăpată de limitele impuse de regimul politic, ar fi avut premisele de la care să se dezvolte îndreptându-se spre o afirmare manifestă a genului și în niciun caz spre sistare aproape completă a producției de animații. Studioul de stat *AnimaFilm*, înființat de Ion Popescu Gopo, a beneficiat de finanțare și mediatizare, făcând posibilă realizarea unor seriale animate precum *Bălănel și Mieunel* sau *Mihaela*, însă odată cu moartea prestigiosului regizor, în anul 1989, compania a încetat să mai primească vreun sprijin din partea statului, lucru care a condus la stoparea activităților sale. Consecințele acestui fenomen au fost multiple și definitorii pentru

evoluția animațiilor românești. Perioada postdecembristă a însemnat fie reprofilarea regizorilor și desenatorilor spre zonele de advertising, spre jocurile computerizate sau -prin înființarea unor noi studiouri- spre prestarea diverselor servicii de animație pentru marile companii europene, fie reorientarea lor spre alte țări, printre care Ungaria, Spania sau Germania.

În prezent studiourile de animații care rezistă nu se mai ocupă de lung-metraje sau seriale, una din cauze fiind lipsa fondurilor (CNC acordând finanțare pentru maxim 4-5 proiecte pe an), cealaltă fiind lipsa profesionalismului. Majoritatea animatorilor care au trecut prin experiența unui studio european, vorbește despre o discrepanță care persistă între tehnicile folosite în străinătate și cele utilizate pe plan național. Întrebat despre starea animațiilor românești, Virgil Teodor (regizor din generația *AnimaFilm*) declară: „Înainte de Revoluție aș fi răspuns, că am o părere bună sau foarte bună [...] Alta este însă părerea mea acum după douăzeci de ani în care am lucrat pentru producători din Italia, Franța, Spania, Germania, SUA și Portugalia. Lipsa de

eficiență a profesioniștilor din filmul de animație românesc este evidentă doar pentru aceia care au lucrat și în afara granițelor țării noastre.”(din interviul realizat de Daniel Todoran-Rareș pentru site-ul [www.animationmagazin.eu](http://www.animationmagazin.eu)). Posibilitatea unei instruirii în acest sens este foarte redusă -cum nu există o școală de profil- singurele locuri unde cei interesați pot să-și însușească noțiunile de bază în ceea ce privește crearea și montarea unui film animat sunt la liceul de artă *Nicolae Tonitza*, în cadrul UNATC, unde Radu Igazsag ține cursuri de animație, sau la unele facultăți de artă.

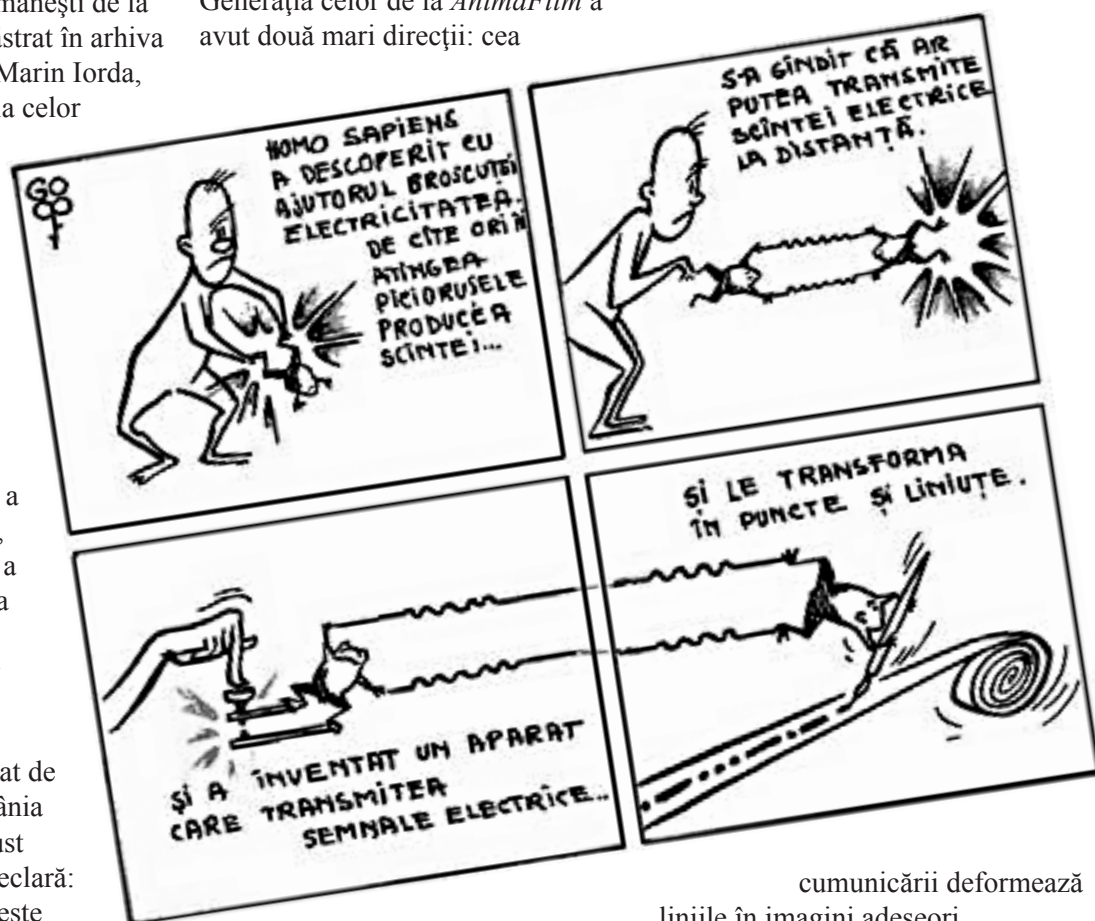
În ciuda tuturor acestor factori, filmul animat trezește în continuare interesul regizorilor români, după cum expune și animatorul Cristian Scarlatescu, într-un interviu acordat site-ului [www.hotcity.ro](http://www.hotcity.ro): “Câtă vreme există oameni dornici să spună lumii ce au de spus și să o facă prin intermediul animației, atunci animația românească nu a murit”. Cele mai importante producții realizate, în ultimii 20 de ani de noile studiouri cu capital mixt spaniol și francez, sunt serialul *Pelezinho* (coproducție româno-hispano-braziliană) creat de studioul *Anima Dream SA* și filmele de

lung-metraj 3D *Piccolo și Saxo* și *Jasper* create de studioul *Dacodac*. Niciunul dintre acestea nu a fost mediatizat și în țară, aceasta fiind poate una dintre cele mai mari probleme cu care se confruntă filmul animat românesc. Singura ocazie pe care animatorii români o au de a-și face cunoscute creațiile, este prin intermediul festivalurilor, televiziunile nefiind interesate să investească într-un nou serial animat românesc. Un film precum *O scurtă poveste*, un documentar realizat de Radu Igazsag în 2007, care își propune să facă o mini istorie a animațiilor românești de la primul scurt-metraj păstrat în arhiva națională (*Haplea* de Marin Iorda, 1927) până la generația celor de la *AnimaFilm*, redând secvențe din toate acestea, nu poate fi găsit sau vizionat decât cu ajutorul internetului, el nefiind lansat și în format DVD. Singura șansă ca fanii acestui gen să vizioneze noile pelicule create este de a frecventa festivalurile, având posibilitatea de a le vedea pe cele câteva înscrise, sau celebrul you-tube (până nu vor dispărea și de acolo).

Într-un interviu, realizat de Doinel Tronaru (România liberă, Nr. din 17 august 2007) Radu Igazsag declară: „Momentul actual nu este favorabil scurtmetrajului de autor, și mai ales celui de animație (atunci când vorbim de filme finanțate și realizate de studiourile de profil). Există însă și la noi o mare șansă, din fericire «exploatăată» cu succes de autorii independenți, filmul produs în regie proprie. Acasă, cu ajutorul computerului, al desenului, al tehnicii cadru cu cadru, al unor prieteni, poți face un film de

scurtmetraj. Te poți exprima liber, așa cum face pictorul, scriitorul... Poți să-ți arăți filmul lumii... poți câștiga premii...”. Noul val al filmului animat românesc este constituit tocmai din acești freelanceri. Fenomenul a dobândit amploare odată cu apariția festivalului de film animat *AnimEst* (2006) care încurajează regizorii independenți prin numărul mare de pelicule admise în competiție. Noua generație de animatori se diferențiază din multe puncte de vedere de generația precedentă, însă păstrează o coordonată esențială. Generația celor de la *AnimaFilm* a avut două mari direcții: cea

formă pe concept. Noul val vine în continuarea proiectului lui Ion Popescu Gopo, însă adoptând o atitudine mult mai gravă în care ludicul își găsește un loc secund, în cel mai bun caz. Regizori precum Marius Pandele, Anton Octavian, Alina Constantin sau Vali Chincișan mizează pe o tehnică minimalistă în care oamenii, obiectele, animalele sunt doar niște schițe, tratând în peliculele lor omul contemporan cu un accent preponderent pe derizoriu și solitudine, întrepându-se spre o zonă suprarealistă în care automatismul și eșecul



reprezentată de seriile de desene realizate pentru copii, de exemplu *Pic și Poc*, și linia propusă de Ion Popescu Gopo odată cu crearea celebrului său *Omuleț*, care a impresionat întreaga animație mondială prin modul simplist în care a reușit să transpună dilemele majore ale lumii contemporane, lansând astfel o serie de animații anti-disney care mutau accentul de pe

cumunicării deformează liniile în imagini adeseori înfricoșătoare.

Noul val de regizori independenți, alături de puținele studiouri existente, mențin animația în peisajul cinematografic românesc, în contra tuturor problemelor cu care se confruntă, însă e nevoie de mai mult decât o supraviețuire ca și în această *lume animată* Donkey să ajungă la acel „Kingdom of Far Far Away”. ■



# Animaiia ca formã de revolta

Mircea LASLO



## Video-clip

Din punct de vedere narativ, animaiia s-a constituit într-un mediu artistic fertil pentru toți regizorii „outsider”, care își urasc personajele, care urasc canoanele și stereotipurile mai puțin artistice și mai mult economice care dictează construcția de scenariu de videoclip, care urasc nesfârșita birocratie asociată termenului de „buget” sau care pur și simplu au idei care nu încap pe pelicula.

Valul a luat amploare după exemplul japonez, creatorii de anime având incredibilul obicei de a-și masacra personajele principale fără nici un drept de apel pe post de gest-șoc. Serii ca „Neon Genesis Evangelion” sau filme ca „Ghost in the Shell” ilustrează bine această formã foarte specialã de curaj în raport cu înțelegiunea Hollywoodianã de a lãsa totul în coadã de pește, în caz cã universul narativ creat se dovedește bun de mult mai departe.

Impãrtãnd – sumar și pragmatic – videoclipurile în „cu poveste” (cinematice, cu „introducere, punct culminant și final”) și „cu trupa / gagici / fani / explozii (de trupe, gagici sau fani)”, putem trage un paralelism între o abordare narativã și una poeticã.

Calca narativã este atât de bine bătutã încât devine de-a dreptul bulevard – animaiiile sunt rare în această emisferã video-creativã, preferându-se elocvența emoționalã a actorului angajat.

Varianța poeticã de abordare este însă terenul expresiei animate, și sunt o mulțime de exemple numai

bune: videoclipurile trupeî The White Stripes – arta lui Michel Gondry strălucește în clipurile pieselor „Fall in love with a girl” – videoclip regizat cu rãbdarea unui chinez bãtrãn, folosindu-se numai piese

Lego, extravaganțele înfesate de metaforã și de simbol (sau nu), ale lui Adam Jones de la Tool, care

puiește ca un hibrid între Dr. Frankenstein și H.R. Giger creaturi și spații smulse din ungherele celei mai

impãienjenite ale subconștientului; videoclipul atât de candid și de prietenos al piesei „Her morning elegance” de Oren Lavie, regizat de Oren Lavie, Yuval & Merav Nathan și compus din 2096 de fotografii

mãistru înșirate...

Lista poate continua, mult și bine. Revolta stã în detașarea atât de flagrantã de la stereotipul pe care l-am folosit ca sã clasific categoria de videoclipuri în care proliferază cel mai spectaculos stilul

animat. Da, se trage dintr-o zonã auto-declamativã, subiectivã și – în cel mai incitant caz – cripticã,

adeseori reprezentatã prin videoclipuri de duzinã care sunt mai mult spoturi publicitare la adresa trupeî, a albumului, a „bling-bling”-ului și a succesului, figurat prin cohorțele de fani isterizați, dar asta nu

înseamnã cã nu poate marca, aproape chirurgical, o linie sãlbaticã între „noi” și „ceilãlți”, dând naștere la dispute interminabile despre „prețiozitate”, „anti-comercialism”, „underground” și alte asemenea.





Nu degeaba am tot presărat termenul "poetic" în dreapta și-n stânga până acum. Poezia a ajuns în ultima vreme să fie vorbită și în limbajul animației. Un experiment reușit îl face poetul Rives, asumându-și o identitate digitală cu toate menderle ei inexorabile, mai mult pictate decât vorbite. Poezia "A story of mixed emoticons" e fie foarte greu, fie foarte simplu de descris. Cea mai bună soluție este să o vedeți – este găzduită pe site-ul [www.ted.com](http://www.ted.com). Mai sunt și alte exemple, dar am ales să mă limitez la cele care-mi par relevante în mod universal.

Poezia animată nu este atât o formă de revoltă cât o formă de conciliere - esențialmente dintre artist și mediu sau de exprimare, între omul în întregime și tridimensională și formele limbajului scris și - puncte și linii înșirate (cel mult bidimensionale), între carnalitatea limbajului verbal și non-verbal și edificiul aseptic în care se bălăcesc extensibile noastre virtuale.

Impotriva ortării canon classic, trăgându-și inspirația nu atât din realitate, cât din știrile de semne (artistice, în felul lor) din The Matrix, poezia lui Rives nu este bază suficientă pentru o nouă teorie literară, dar se prezintă ca atare. O înșurire de semne arbitrar, primitive, devine poezie. Sau invers. E pe undeva o revoltă și în experimentul acesta, nu-i așa?

## *Video-poetry*

Dacă tot am ajuns la "prețiozitate", video-art-ul este o zonă în care prezența animației are o asemenea densitate și tradiție încât până și creațiile ne-animare (filme, carevasăzică) au o cadență specifică ritmului potolii, pe îndelate, al artei via animație.

Este clar că tehnica animației are valoare de șoc tehnic – indiferent ce vede, spectatorul se minunează undeva în forul lui interior de efortul depus de fiecare dată pentru realizarea imaginilor care i se succed prin fața ochilor.

Comprinzând acest efort în pastile minimale de idee nemijlocită, cuplul de artiști elvețieni Fischli & Weiss prezintă o serie de spoturi de video-art de o precizie și claritate atât de umitoare încât par a fi animații, în ciuda faptului că sunt niște filme care se poate de standard. La prima vedere...

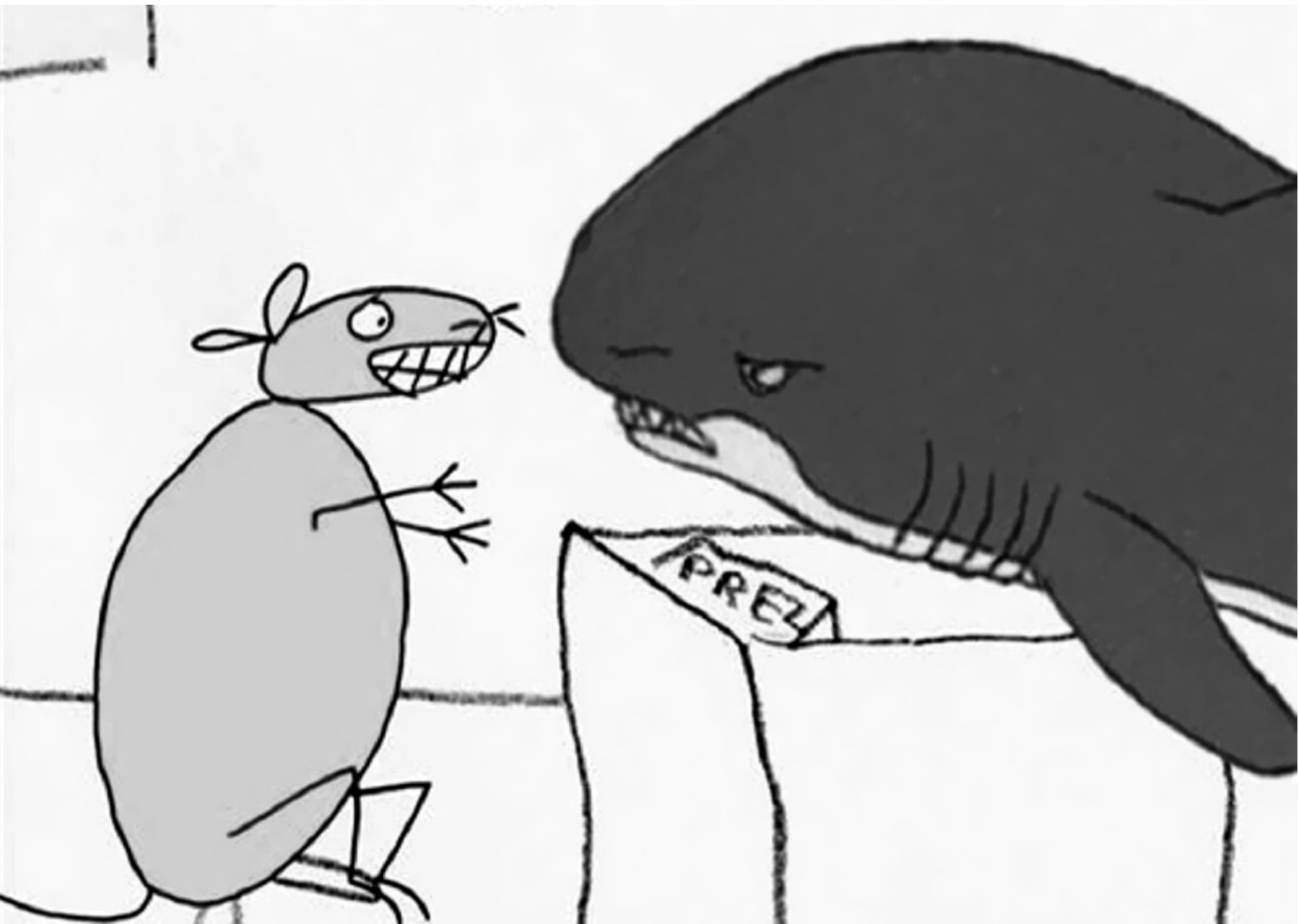
Se ridică însă întrebarea: atunci când artiștii creează un spațiu străbătut de o frânghie albă, pictată pe alocuri cu dunguile negre, care vibrează și se mișcă, trasă prin scripeți, ca la finalul filmului, toate dungile să conveargă în mijlocul ecranului, formând matricea tridimensională a unui scaun, se cheamă că Fischli & Weiss vorbesc în limbajul filmului sau al animației?

Video-art-ul cochetează adesea cu ideea unor corpuri inanimate smulse din letargie prin trucuri tehnice. O masă care umbra inexplicabil, un carton fluturând romantic, legat cu o liță invizibilă de un ventilator în mișcare (a la American Beauty), un burete alb imaculat în exercițiul șocant de simplu al absorbitii unei pete de cerneață – acestea sunt mult mai multe desene animate decât film. Dacă vreți, sunt animații la 25 de cadre pe secundă (27 în sistem NTSC).

Revolta aici e o revoltă față de timp, față de abuzul unilateral al unui mediu artistic (pelicula de film) și față de banalizarea obiectelor din jur. Personalizate, interrelaționate artistic, obiectele dialoghează nu cinematic ci animatic! (Termenul corect ar fi "animatronic", dar mi-am permis o licență poetică.)

## *Video-art*





Vladimir BULAT

# *12 oz Mouse:* noi suntem simple informații

(Serialul *12 oz Mouse* a durat două sezoane, între 19 iunie 2005 și 16 mai 2007)

Saga Războiul Stelelor<sup>1</sup>, *The Truman Show*, *Matrix*, *The Matrix Revolution*, *Big Brother* etc. Problematici complexe, anticipative, lumi paralele, realități virtuale, quadrante, extensii tehnologice complicate, inteligență artificială, problematica dublului, confruntarea clonelor, toate acestea și altele din „ingredientele” acestora au pregătit apariția unui serial de desene animate, *12 Oz Mouse*, care

s-ar putea traduce ca *Șoarecele de 12 uncii*<sup>2</sup> (2005-2007), realizat de Matt Maiellaro, încheiat după 21 de episoade, cunoscut în SUA și sub titlul de „Oz. Mo”.

Este un serial ale cărui „acțiuni” numeroase, crude și marasmatiche, adesea, se petrec într-un singur minut, între 2.22 și 2.23. Ca să înțelegi asta, trebuie să iei ca o simplă convenție timpul măsurat în

secunde, minute, ceasuri, zile și ani. Personajele acestui serial nu au nici o treabă cu timpul, trăiesc în afara lui, tocmai de aceea sunt temerare, bezmetice și cel mai important

<sup>1</sup> Episodul 11 al serialului *12 Oz Mouse* se numește *Star Wars VII* – aluzie la faptul că *Războiul Stelelor* are doar VI episoade.

<sup>2</sup> Cantitatea aceasta corespunde conținutului dintr-o sticlă de bere de 0, 33 l. În plus, 12 este numărul de beri pe care Mouse Fitzgerald le consumă atunci când vizitează un bar..

– nemuritoare, invincibile. Pe cât de caraghioase, pe atât de simpatice. Desenele sunt realizate parcă de o mână de copil, de un preșcolar, cu linii nesigure, strâmbe, colorate apoi în pete de culoare stridente, vii. Întreaga *faună de personaje* ilustrează în mod paradoxal *groaza în fața controlului planetar*.

*Șoarecele verde* (Mouse Fitzgerald), care conduce un avion cu funcția de taxi, este angajat de *Rechin* (Shark) să-l însoțească pe *Afaceristul Rectangular* (Rectangular Businessman: Cap Pătrat) la o întâlnire importantă. De fapt, trebuie să-i facă felul, să-l trimită în lumea în care deja se află. Acesta din urmă este putred de bogat și declară cu emfază că nu poate muri din atâta bogăție. Misterul din jurul personajului e cu atât mai impenetrabil cu cât aproape nimeni nu înțelege puterea pe care o deține... Fire îndărătnică, melancolică, iubitor de muzică zgomotoasă, el însuși cântă la chitară electrică, *Șoarecele* procedează în mod obișnuit total anapoda, cum îl taie capul, poate și din cauza permanentei stări de ebrietate în care se află, căci este un băutor permanent de bere scumpă, foarte scumpă, pe sticla căreia e inscripționat XXX. Probabil că, grație acestei stări bahice în care se complăce, este folosit de diverși indivizi pentru scopuri doar de ei știute, doar că *Șoarecele* – aproape mereu însoțit de o chinchilla (Skillet) nevorbitoare<sup>3</sup>, care chițcăie insuportabil<sup>4</sup>, și face doar ce vrea, adică totul. Prin simpla sa prezență, *Șoarecele* face să expandeze o realitate de dimensiunile unui autentic thriller. Orice misiune o răstoarnă, o răstălmăcește și reușește să învingă forțele Răului global, fără să-și dea seama că el însuși face parte din acest Sistem diabolic, care nu e altceva decât un sofisticat program de computer, Q 109, oricât s-ar împotrivi să se creadă de „capul lui”.

În cartea *Obiectul sublim al ideologiei*, filosoful Slavoj Žižek remarcă și atrage atenția asupra flexibilității ideologiei; oricât ar părea de laxă aceasta, aspectele neîncadrabile în clișee fac și ele parte din această disponibilitate a Sistemului. Dădea ca exemplu *Dezghețul* (după 1956) din era lui Hrușciiov, care nu era decât o etapă controlată a sistemului politic, care a permis cu bună știință *abateri și devieri* de la prescripțiile stalinismului cel pur și dur.

*Șoricelul* este pus permanent pe șotii și chiar începe să creadă că poate orice, că își aparține, că e capabil să se sustragă forței exercitate de Putere, și implicit a Banilor. În serial apare o *Umbră* care vorbește cu ecou, dezarticulat și onomatopeic (Shadowy Figure). Aceasta este mereu „pe fază”, și încearcă să-l țină treaz și activ(at) pe *Șoarece*, amintindu-i că nu e tocmai de capul lui. Îl trimite continuu la diverse amintiri și episoade romantice din trecutul său. Menține în capul acestuia *groaza* și *încordarea*. Acest du-te-vino dintre aici și acolo, ieri și acum face ca narațiunea să penduleze în jurul ideii că „punctul fix”, certitudinea, unicitatea, irepetabilul țin de repere și convenții care în această lume nu funcționează. Chiar și *Ochiul autoatevăzător* (Eye) se pomenește la un moment dat cu Dublul său, pe care nu îl place, căci gândesc diferit... *Ochiul* este dușmanul declarat al *Rechinului* și al *Capului Pătrat*. Dedublarea și nediferențierea sexelor se afirmă prin prezența *Femobărbatului* (Man/Woman), un personaj hibrid și repede-schimbător, metamorfoze conjuncturale mereu.

*Omul Rectangular* pare a fi cel mai cinic personaj, și asta începând cu forma sa. Poartă ochelari,

<sup>3</sup> Singurul personaj desenat oarecum „realist”.

<sup>4</sup> Și îl acompaniază la baterie, atunci când *Șoarecele* are chef de muzici zgomotoase, acustice.

deși nu are ochi, se prezintă când pofteste la *Rechin* și îl jignește după bunul plac, mamiferul indigo nu ripostează pentru că deține controlul global asupra minților. Acesta tronează cel mai adesea la un pupitru cu plăcuța PREZ (prezident?), de unde se mai prăbușește uneori, spre încântarea *Șoricelului*. *Arahida albastră* (Peanut Cop) este ilustrarea perfectă a distincției foarte fragile, vagi, și delicate dintre criminalitate și straja ordinii publice. Ipochimenu poartă caschetă de polițist, dar nu se sinchisește să bea, săucidă, să-și tragă cu gloanțe-n cap, și să fie iarăși viu și disponibil.

Un mare admirator de muzică, mai ales de cea country, este *Cocoșul* (Roostre), cultivator de *corn dog*, preparați din porumbi năvăși, înspăimântători, adevărate hiene-dispozitive-de-război. Patronul lor are o mână lipsă, desigur dreapta, în locul căreia e montată o seceră (aluzie la *I Know What You Did Las Summer?*), mână care i-a fost amputată în timpul somnului, iar de atunci se răzbuună pe lumea toată în căutarea mădularului absent. O află cam spre final în capul *Producătorului*, decelată prin intermediul unei radiografii. *Producătorul* merge cu spatele înainte, puțin înclinat. Or în acest serial astfel de anomalii sunt chiar faptul firesc, pedestru, banalitatea care te subjugă și te întristează când ajungi la cel din urmă episod.

Serialul nu a avut continuitate. Probabil că prea marea lui „independență”, „logoreea” anti-sistemică au fost înghițite de Sistemul global...

Julie 2010

# Sandu MACRINICI PE INSULA DESENELOR ANIMATE



*Mike, Lu și Og* este un serial american de animație care vorbește indirect despre mai multe lucruri de pe această lume. În majoritatea episoadelor se observă modul ironic în care se vorbește despre obiceiurile și felul de a fi al americanilor, dar pot fi observate și alte subiecte cum ar fi dezvoltarea capacității de a gândi într-un spațiu limitat.

Totul începe de la Mike – o adolescentă din America care vine cu un program de schimb de experiență pe o insulă uitată de toți, în mijlocul oceanului. Aici tânăra își face 2 prieteni, 2 adolescenți care trăiesc în aceeași parte a insulei ca și ea. Împreună cu aceștia și familiile lor, Mike se distrează jucând basteball, mergând pe role sau petrecând zile pe plajă. Jocurile societăților civilizate se combină frumos cu obișnuințele locale ieșind ceva haios și foarte interesant.

Și mai interesant este că fiecare personaj al acestui desen animat are un tipar diferit de al celorlalți și atrage prin ceva propriu. De exemplu Og este un inventator

care poate construi imposibilul, iar taicăsa este un vânător care mai e și vegetarian, vânează întotdeauna același animal pe care a ajuns să-l iubească. Familia lui Og posedă 3 animale care ca și restul animalelor din serialul animat sunt mai inteligente decât oamenii, cel puțin așa par, animalele lui Og fiind prinse întotdeauna vorbind pe teme filosofice.

Insula este o mică reprezentare, o machetă a pământului. Aceasta este împărțită în mai multe părți care nu se prea înțeleg, însă există și aici excepții. Se spune despre cruzimea față de animale printr-o simplă imagine, în fiecare episod unul dintre personajele principale – Lu, ține în lesă animalul său de companie, o broască țestoasă. Este prezentat și faptul că omului nu-i poate fi furată capacitatea de a gândi în orice condiții ar nimeri prin exemplul unui personaj care a trăit toată viața într-o peșteră, dar care poate epuiza teme despre care unii maturi de pe insulă nici măcar n-ar îndrăzni să vorbească. Sunt

și personaje negative în care poți descoperi totuși imaginea binelui, iar credința este reprezentată de un bătrân magician în a cărui forțe populația insulei crede chiar și după ce le este demonstrat științific că acesta nu face nimic ieșit din comun, supranatural.

Mike, Lu și Og este după părerea mea un produs foarte bun al animației contemporane, acest desen animat în episoade prezentându-ne lumea de azi în niște culori mai jucăușe, în acest fel oferind posibilitatea atât maturilor, cât și copiilor de a examina detașat mediul în care trăim și de a realiza ce fel de oameni suntem, ce necesități și ce dorințe avem, iar în plus ne face să mai și râdem. Ce poate fi mai bun decât un produs distractiv și util care sper că a ajuns și în conștiințele voastre și va fi consumat de ochii și creierul care consumă acum acest textuleț.

■





Ancuta BODNARESCU

# The Kingdom is Far Far Away

Imagine a country road, which stretches to infinity. Suddenly there is a cart and the bucolic landscape is animated by Donkey, who is asking the same question over and over again: "Are we There Yet?" With this pessimistic view in front of your eyes it is almost impossible to link Ion Popescu Gopo's name and of the many important animation directors of *AnimaFilm* with the latest Romanian productions. The tradition started back in the 1970s -1980s, when the animated film represented the export brand of Romanian film, was announcing a very successful future of the Romanian animation industry that, once it escaped from the limits imposed by the political regime, would have had all the premises to develop, while no one predicted an almost complete end of this industry. The state-owned *AnimaFilm* studio, founded by Ion Popescu Gopo, has received funding and benefited of media coverage, enabling the development of animated series like *Balanel* and *Mieunel* or *Mihaela*, but after the death of the prestigious director

in 1989 the company lost all the support from the state, which led to its end. The consequences of this phenomenon have been multiple and decisive for the Romanian animation industry. The Post-December period meant either the directors and drawers reorienting themselves to advertising, computer games or – when the new studios appeared - to rendering various services to major European animation companies, or sometimes they reoriented themselves to other countries, including Hungary, Spain or Germany .

These days, the animation studios that still exist are no longer dealing with films or film series, one of the reasons for this being the lack of funds (CNC providing funding for maximum 4-5 projects per year), the other being the lack of professionalism. Most animation producers, who went through the experience of a European studio, talk about a huge discrepancy persisting between the techniques used abroad and those used at home. Asked about the current

situation of Romanian animation, Virgil Teodor (director from the *AnimaFilm* generation) said: 'Before the Revolution of 1989 I would have answered that it is good or very good [...] But I can't give you the same answer now, after I have worked for twenty years with producers in Italy, France, Spain, Germany, USA and Portugal. The ineffectiveness of the Romanian professionals in animated film is obvious only for those who had the chance to work also with studios abroad.' (excerpt from an interview made by Daniel Todoran-Rares for [www.animationmagazin.eu](http://www.animationmagazin.eu) web site). While the possibility of training in this regard is also very low – since there exists no specialized schools -, the only places where those interested can acquire the basics in terms of creating and making an animation are the *Nicolae Tonitza* art high-school, under the UNATC, where Radu Igazsag teaches animation, or some faculties of art.

Despite all these factors, the animated film continues to raise the interest of Romanian directors, which fact was also noticed by animator Cristian Scarlatescu, in an interview to the [www.hotcity.ro](http://www.hotcity.ro) web site: "As long as there are still people willing to tell the world what they have to tell and to do it through animation, we can say that the Romanian animation is not dead." The most important productions made in the past twenty years by the new studios running on joint Spanish and French capital are the *Pelezinho* series (Romanian-Spanish-Brazilian co-production) created by the *Anima Dream SA* studio and the 3D feature films



*Piccollo and Saxo* and *Jasper*, created by the *Dacodac* studio. None of them has been publicized in the country, which is perhaps one of the biggest problems facing the Romanian animated film these days. The only occasion on which Romanian animators have a chance to make their creations known is through festivals, while the television channels are not all interested in investing in a new Romanian animated series. A film such as *A Short Story*, documentary made by Radu Igazsag in 2007, meant as a small history of the first Romanian animations from the first short-length animated film kept in the national film archives (*Haplea* by Marin Iorda, 1927) to the *AnimaFilm* generation's films in film sequences, can not be found or viewed otherwise than on the Internet, for there was no DVD made. While the only chance for fans of this genre to watch the new films is offered by the festivals, where they can watch only those few films participating, and on the famous you-tube (although sooner or later they will disappear from this Internet channel too).

In an interview made by Doinel Tronaru (Romania libera daily, August 17, 2007 issue) Radu Igazsag said: "The present moment is not favorable for short-lengths signed by one author and it's even worse for short-length animated films (if we speak about films that need financing and that are made by the specialized studios). Nevertheless, there is a chance for us to do animated films, which was happily "exploited" so far by independent authors and which is represented by self-financed

films. Made at home, by using the computer, the drawing, the frame-by-frame technique, and with the help of a few friends, once can make a short animated film. One can express freely, the same as the painter, the writer do ... One can show the film to the world ... One can win prizes.... " The Romanian new wave of animated films is represented precisely by these freelancers. The phenomenon has become widespread once with the *AnimEst* animated film festival (2006), which encourages independent directors by allowing a large number of films in the competition. The new generation of animators is different in many aspects from the previous generation, but it also retains a vital coordinate. The *AnimaFilm* generation knew two main directions: one represented by the series of drawings for children, for example *Pic and Poc*, and the other proposed by Ion Popescu Gopo, who impressed the whole animation world by how simplistically he managed to transpose the major dilemmas of the contemporary world, thus launching a series of

anti-Disney animations, which moved the emphasis from the concept to form. The new wave is continuing Gopo's project, but adopts a more serious attitude, with the ludic coming only in the second plan, if not missing. Directors such as Marius Pandeale, Anton Octavian, Alina Constantin or Vali Chincisan rely on a minimalist technique in which people, objects, animals are just sketches, treating modern man in their films mainly focusing on the ridiculous and solitude and reaching thus to a more surrealist area, in which automatism and failure to communicate distort the lines in often frightening images.

The new wave of independent directors, along with the few studios existing, maintain animation in the current landscape of Romanian cinema, against all the difficulties it faces, but it takes more than a survival in this world for Donkey to reach that "Kingdom of Far Far Away" in this *animated world*.



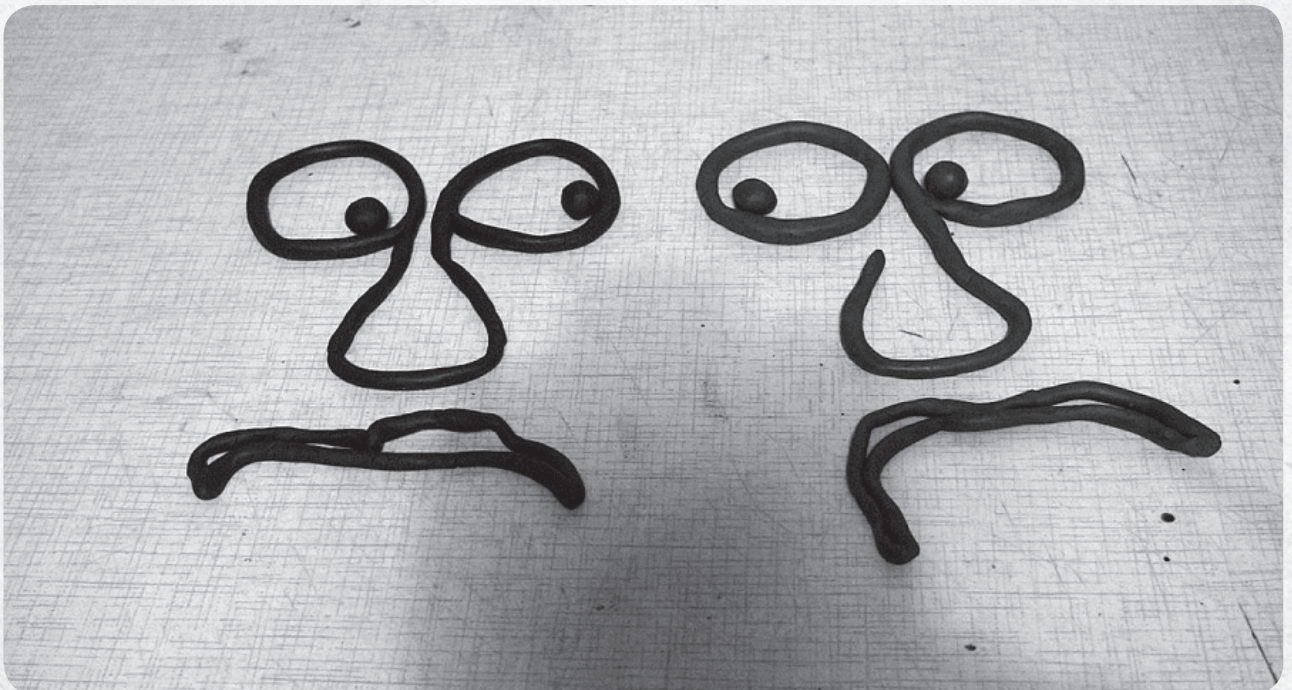


**Interview with Irina CHIRICA,**  
a graduate of Foreign Languages  
at the State University of Moldova  
since 2008, working as an author  
of technical manuals and having as  
hobby making animated plasticine  
characters she sometimes actually  
uses in animated films

(irinachirica.wordpress.com).

*Irina, how come you started doing  
cartoons?*

I love cartoons, I love films in  
general and I have been drawing  
all kinds of stuff ever since I  
was a little girl. But this is how I  
actually started doing animated  
films: I had to make some banners  
for Hydepark, I wanted to do  
something animated, I found some  
programmes, I started to do some  
stuff and it was quite interesting.  
Later, when I was organizing  
the Earth Hour event, I thought I  
should do a promotion spot and  
I did it in 2009 together with the





guy from Stereodoping, with bikes and other stuff, but its release was delayed by about a month, until the next Saturday, then until the next etc., In the meantime, many people wanted to join the project and then I came up with the idea of using fewer resources and that's how I thought of plasticine and I did it. It's an animated film with several little plasticine-men up to 10 cm in height who are living in my house and they rotate around knowing that they were supposed to save electricity. They see a light switched on and they start searching for the on-off switch and when they actually find it they start making a plan about how to get there in the end deciding to climb each other's shoulders and that's how the light finally gets switched off.

*What's your favourite cartoon?*

I like all the animations made by Templeton, a British animator, who made a long-length animated film of about 30 minutes: *Peter and the Wolf*. This is the film I like the most, but there are few more, such as the Brak from the Soyuz Multifilm and some other few that I don't remember right now.

*If you were supposed to choose between Pixar and Disney, which it will be?*

From these two giants of the animation industry, I think I would choose Pixar. I like the images and the ideas are very beautiful and highly elaborated, maybe somehow a little more articulated, more stylized and its graphic too I think I like it better.

*Have you thought of any future in animation?*

Well, I don't really know. I would like to work with stop motion animation, with plasticine-puppets and stuff that move and I know that

Pixar does many things with the help of computer programmes and I would enjoy this too, but more than anything I would like to touch and feel my characters. However, I haven't seriously considered whether I have a future in animation or not. I do have some ideas, but I don't have the means to achieve them, I don't have a good camera and I don't have a good light at home and I am also involved in all sorts of projects. I used to be more active in Hyde Park, but I didn't have the time, while now even if I could find a little more time, I still don't have the necessary tools to work with. I have made some short animations indeed, but with all the tools borrowed. At least now I have a tripod, which even if it is not very good, it would do for now.

*What do you use when making movies?*

I use plasticine. While I was doing first movie I made the characters using my bare hands, but after that I started to shape my characters using all kinds of instruments. I made some of them from wire first and after that I added the plasticine, but I didn't use these characters in an animated film I usually use a tripod, a good light tube, and after that, I transfer the pictures in a video editing program. I used Edius so far.

*Have you ever thought about doing caricatures?*

No, I didn't. Well, I don't know, I do some stuff at home, all sorts of objects, I simply make them. Sometimes I create stuff only to calm down. For instance, I take the used coffee, I mix it with glue and then I wrap all sorts of objects in this material, be it paper, jars, pots. But in making the cartoons I used only plasticine, I didn't use other materials.

*Why do you make these characters, are you trying to send a message through animation?*

I do them in order to feel better and not necessarily to make animations. But the characters that I have already used in animations I did use them to send a message.

*Do you have any favorite animated character, would you like any animated character to become part of our existence?*

I don't know what to tell you, I can't tell which, I can only tell you that the last character that impressed me was Peter from *Peter and the Wolf*, I think I would have become friends with him, if he would become alive, but I don't really want this though:). The animated characters are good in their world, I would say.

*Interview  
by Sandu MACRINICI.*



# A dialogue between two about animation

*Ion BUZU in dialogue with  
Vadim TIGANAS*

- First of all, I am interested in this: what could possibly animation offer me and the other forms of artistic expression can not? Or, in other words, what things you can do or communicate only through animation?

- More fantasy, I guess. And a broader horizon in terms of ways in which these fantasies can be represented. But for me, or from the author's viewpoint, I believe that animation is much more available compared to other arts, despite the fact that many consider it as being more difficult to produce. You can do animation alone. Of course, if you are really determined you can: in order to make an animation, you don't need to arrange a landscape or a neighborhood or I don't know what else, a certain circle of friends, you don't need to make a contract with an actor to stipulate this or that, you have the total freedom to arrange the topics, the objects.

- So, let me see if I get it right, animation would be the easiest way to convey stories into action, without too much hassle.

What is more important to you in an animated film, the graphics or the narrative?

- I think both. The narrative can be strong in a fiction film too, but I guess that when it comes to animation, the graphics matter more.

- And what if the graphics is not so good, while the story is very strong, will you refuse to watch the animation?

- Maybe. You know, in animation, and sometimes even in movies, it happens that you can make something really good from a bad scenario or a completely crazy idea. But this depends on how you handle the image.

- Yes, a bad picture can distort the whole story.

- Exactly.

- Hey, but what kind of animation do you prefer? What style, based on what kind of conflicts? Thriller, horror, drama, martial arts, comedy ...

- Well, I prefer them all. I'm not sure, it depends from case to case. When it comes to horror, 'Fear [s] of the Dark' is an excellent animation. In drama, the recent "Waltz with Bashir" is very good. While when it comes to martial arts we clearly have more options. Ah, but in fact "Bashiru" and "Fear[s] of the Dark" are not really animations, for they are more western. But it doesn't matter. If we speak strictly of animations, then I think I would prefer those with more action, while the dramas and the horror films seem to better if they are made on the continent.

- How much worth the soundtrack in an animated film?

- The same as in a fiction film I guess. It may be very necessary or sometimes it can even unnecessary. In "No Country for Old Men" there is no soundtrack and that's one of the best things in the film, I would say. Okay, I can't actually remember right now if I saw any animation at all without soundtrack, but I don't think it would be inappropriate if one will be made.

- Anyways, I believe that music increases the blood pressure in any animation, do you think that the amount of tension would be kept without it?

- I think that it can be found a way.

- And why do you think that the soundtrack missing from "No Country for Old Men" is like a plus?

- Because it creates a very different atmosphere, and, as you say, a tension, but a very natural one, caused by things that happen in the film and not by something from outside. Thus, the film seems cleaner in some way.



- Do you have any character that you like in particular, one that may have things in common with you?

- Um, you know, this is like you were thinking whether to believe in Astrology or not. If I read a horoscope I will look at all the signs and I will probably be able to identify with each one of them. In any film that you watch you can find a character that you like and with which you can identify at least to a certain extent. Look, for example, I am not sure whether I appreciate more as character the Joker or the Batman. Sometimes it seems to me that I care more about the Joker, I don't know, but I don't think I share very many things in common with none of those two.

- Okay, look, here is the question I have been thinking a lot of and that doesn't let me sleep at night: why adults lose their precious time to watch animated films,

Japanese, Western, American, of every kind? What do they find so special about them?

- Psychologically speaking, I wouldn't like to seek for an explanation. It would be pretty annoying, I think, to even try. I don't. Let me put it to you otherwise: what do you find in a fiction film? Or why do you go to a show? I don't think you should look into things that way: why one and not the other? That is for children and the other one is for adults. What I liked in the first episodes of "Naruto" (Japanese animation) was that scene with the first lesson of the 7th team, at Kakashi. That's a true example of pedagogical methodology. For the teachers I mean. All the teachers of schools, colleges or universities should watch that episode. It is an excellent example of how to shape the relationship of camaraderie within the team. It's about team-building.

## Interview with Larisa GLINCĂ

by Ecaterina BARGAN

*What is Artistudio, how did the technology used to make cartoons evolve so far and how excited are the young in this area?*

**Larisa Glinca.** I designed this animation studio to provide young people with basic knowledge about how to express themselves through animation. I am in fact specialized in painting cartoons, I graduated from the Faculty of Graphics and Painting at the Creanga University, after which I went to Moscow where I followed the postgraduate courses of directing, becoming thus a professor of animation. We were only two people in Moldova who followed this path, one who moved to Bucharest and the other one who stayed in Chisinau, and this one

was me. Ever since Moldova Film, where I had been working for years, stopped functioning, I started a small studio, I called Titirez. It was very hard, because, suddenly, in the early 90s, we all seemed to just struggle to survive, no more, but I did collaborate with other studios. Someone asked me "What have you done?" Yes, I collaborated, because creative people were very reluctant to us. They gave us some very small pieces of animation. I used to travel all the time between Bucharest, Kiev and Moscow. I worked very hard. But in the 2000s, in the early 2000s more precisely, I founded this non-governmental organization, Artistudio, in order to develop art, more precisely, animation art. We decided to work with the young people, to give them opportunities to make a career in this field. All these years we worked hard and we managed to launch our third major project. A large project means 4-5-6 videos. Why start such a project with only graphics? Because young people need to gain some knowledge. I teach them animation

by giving them exercises. I can say that we have a very limited time for them, but our experience showed that we do offer the minimum necessary to achieve an animation project. Why I started this studio? I think that we are now in a stage to raise awareness on social problems.

If you watch my animation entitled "My Family", I addressed a very important issue there. Parents leaving their children to work abroad. I sent these films to several festivals, to different events, and they were very appreciated, this problem existing in many countries, not only in Moldova. This is in fact a global problem, in my opinion. We are now working on the "Respect and you will be respected" project. Unfortunately, tolerance in Moldova is not that good. That's why we are developing several projects to approach this issue too, in animated films, but I would prefer not to talk about it right now, because we've just started. Although I could picture how things are suppose to come out, I prefer



to wait for the film to be finished. As regards the technique used for making animation, I try to teach young people I wouldn't say exactly the old ways, but anyways I try to stick to drawing on paper. We are drawing on paper (tracing paper), then the drawing is transposed to the computer, and only then we bring the color, when the film is already computerized. Of course, while there were no computers, the technique was to apply the color on a transparent film. First we transposed it linearly and then we poured the color in these spaces. This technique is no longer used, for we use computers now. What I want to say is that animation in general is a complex procedure, from the creative process to the directing and technological processes ... I think that a cartoon is based mainly on creativity, since the final outcome depends less on the quality of the film itself. This is not the first thing that counts, the one that does count is the idea. It should be open, simple and it should bring a message. The young people are very energetic and they get very much involved. I haven't met young people yet who do not want to work or to do something. They are very

active. There is hard work behind an animated film. Only those who work, draw, get involved, see what's really behind a film. Without hard work and perseverance nothing can be achieved. They prove they have talent and courage. For they want to work and to achieve something and that's what makes me very happy. There participate around 100 young people in a project in one year. Of course, they possess various qualities and they come with different levels of knowledge, but they all do their best to realize the film. In previous projects we also had a photographic studio, black and white photography, digital. We also had an advanced technology workshop, where young people become acquainted with certain programmes, with advanced technologies they will apply to make animated films, video drawing etc ... in every young man there exists a potential expert who has something to transmit ... while there also exists the potential of the younger generation. I have noticed and I can say with certainty that I discovered talented children who want this change, so that the animated film bring something new, to challenge what so far has been considered traditional.

There are not so many animations produced in Moldova these days. But nevertheless, people want to watch animations, with this being another side of video art. Children, teenagers and even adults are interested in animations. Animation is used here, the same as in other countries in advertising, theatre, books. Some make books that are accompanied by a DVD with an animated film. Animation can be used in many fields. It has a very broad scope. While our children watch more some bad taste films, cheaper, and less educational films. That's why what I really want is to make films for children 3 to 6, for they really absorb like a sponge everything they see around them. We don't have something like this in Moldova, but we should have. Because the children need to have access to certain realities in a form that can be understood by them and that they may seem attractive. I didn't watch so many films made for this category of children. What could I possibly say more. This side of art really suits me and it interests me very much and together with the young people, in this studio, we are really trying to achieve something. ■



Dan MIRON, *Got'U'*, desen, 2010.



# THE ANIMATED VITRUAL TOUR TO LATVIA

by Marina GEHTA

As any native of Latvia, a small country of the population of 2,3 million people in Northern Europe, I have to start the presenting of my country to people from different countries, who I meet while travelling, from the very beginning: try to imagine the map, Baltic Sea, Finland, Russia, three Baltic countries, no, no, not Lithuania, Latvia, yes, we are in the middle, yes, capital is Riga. Anything else? People from ex-USSR will remember popular music composer Raimonds Pauls and Jurmala, famous resort on the Baltic Sea. My story about Latvia continues with some historical facts, then I name some celebrities that come from my country (the story of „Did you know that...?“). And then, as a person with cultural background I start to annoy people with telling about national folklore and it's enormous intangible heritage, our strong ballet traditions, documentaries from Latvia and, of course, about our animation movies.

I recall the premier of French animation film “Les triplettes de Belleville” in 2003. After the watching a lovely cartoon in the list of crew I notice so many Latvian names... The animation department consists of the Latvian *Rija Film Studio* team. Is it another example to add to my list of “Did you know that...?“ Yes, but not only. Regardless the fact that in Latvia there is no opportunity to study the art of



“Les triplettes de Belleville”

animation in the higher level, we can be proud of our animators and animation movies that get awards in the international festivals, take part in co-production projects and bring joy to children and film-lovers.

For me like for everyone who would love reckon themselves to children but can not because of admitted age limits, cartoons are not only the film art and lovely entertainment, but also melancholy memories from the childhood. First of all, *Sprīdītis* by Ansis Bērziņš, based on the novel of famous children writer Anna Brigadere, the story about a young boy who lives his home to look for happiness, but discovers that nothing is better than homeland. Other Latvian cartoons of my childhood are poetic fairy tales by Roze Stiebra, based on the books

of Latvian classical authors, with lyrical music of famous Latvian composer Imants Kalniņš like *Zaķīšu pirtiņa* (Sauna of little rabbits), *Kaķīša dzirnaviņas* (The windmills of the kitten), *Kabata* (The pocket). They contain no dialogs, the narrative is read or sung, the action is smooth, not fast; the visual effect of the cartoon is highlighted: you actually do not need to understand the language to enjoy the films thanks to their esthetical values; they are full of images and symbols. Now the films remind me the short animation films by Yury Norshtein; most probably, they were a slightly inspired by the great Russian animator.

However, Latvian animation exists not only in our memories. Within the last years





Zaķišu pirtiņa (Sauna of little Rabbits)

and youth take place. This year the festival is expanded till international level, film from abroad were represented. Vadik is also employed by Rija Film Studio, he took part in animating of the abovementioned To swallow a toad. Vadik tells about the project that was organized in Latvia some years ago: there was a travelling minibus in Latvian towns; it was showing Latvian animation to children; after screening the children were proposed to draw their favorite character, their hero. The best drawings were chosen and Vadik was proposed to make a cartoon about them. So, the short animation film about cookies appeared and its première had place in Riga Movie Theatre.

there were many short and several long animation films produced, registered by National Film Center, supported by state and shown in international film festivals. This year Latvian animation was represented for the first time in Cannes Film Festival by Jurgis Krāsons' short animation film To swallow a toad, ironical reflection of Latvian routine – the readiness to listen without any protest word, to obey to somebody's opinion and caprices. The absolute recordsman in awards is Vladimirs Leščovs with his movies *Bezmiēgs* (Insomnia) (2004) which participated in more than 50 international film festivals and received 14 awards, *Zuduši sniegā* (Lost in the snow) (2007), *Spārni un airi* (2009). Leščovs is the best representative of "auteur cinema": he is the director, script author, animator, artist, operator, computer designer, editor of his films, and also producer of his last film.

As already mentioned there is no opportunity to study animation art at university level. However, there is an opportunity for children and youth to attend animation classes in Animation studio in the The Centre for Creative Learning Annas 2. In the studio children can learn to draw, to

make short cartoons, to make cartoons from plasticine, application. After the "official" overview of Latvian animation I would like to present Vadik Žuk, a young and non-famous artist who started to attend the classes almost ten years ago, and now he is already a teacher there. He also has an award in the Latvian short film festival for children and youth "Zaļas Annas" for his cartoon about the rabbit and hedgehog. Vadik is also in charge of day summer camps for children that happen already for three year and after which the animation film festival for children

At the end I would like to express my genuine admiration of this wonderful art of animation which main purpose is to make children and adults happy. While watching a cartoon the limits which divide children and adult disappear. In addition, this is the amazing way of discovering a country, especially the one like Latvia that people know so little about. So, welcome to Latvia! Enjoy the cartoons! ■



Sprīdītis





# 12 oz Mouse: we are mere information

(the 12 oz Mouse series lasted  
two seasons – June 19, 2005  
– May 16, 2007)

by Vladimir BULAT

**T**he Star Wars saga<sup>1</sup>, *The Truman Show*, *Matrix*, *The Matrix Revolution*, *Big Brother* etc.

Complex issues, anticipatory, parallel worlds, virtual reality, quadrant realities, complicated technological extensions, artificial intelligence, the double issue, the clone wars, all of these and other “ingredients” of the same kind have prepared the appearance of a new animated series, *12 oz Mouse*<sup>2</sup> (2005-2007), made by Matt Maiellaro, ended after 21 episodes, known in the U.S. as ‘Oz Mo.’

This series is defined by numerous cruel and marasmatic ‘actions’ often in one minute’s time, between 2:22 and 2:23. In order to understand this, one should take as a mere convention time measured in seconds, minutes, hours, days and years. The characters of this show have nothing to do with time, they live outside it, and that’s the reason for their being daring, giddy and most importantly - immortal, invincible. As funny as cute. The drawings seem to be made by a child’s hand, by a preschool, with uncertain lines, curved, and powerfully colored. The entire fauna of characters paradoxically illustrates the horror face to face with planetary control.

*The Green Mouse* (Mouse Fitzgerald), who drives an aircraft taxi, is employed by *Shark* to accompany the *Rectangular Businessman* (Square Head) to an

important meeting. In fact, he is supposed to kill him, that is to send him in the world he already is in. The latter is a very wealthy guy and says emphatically that he can not die of being so fabulously rich. The mystery surrounding the character is so unfathomable that almost no one really knows the power he possesses ... Stubborn, melancholic, loud music lover, playing the electric guitar himself, *The Mouse* usually does everything the other way round, perhaps because of the constant state of drunkenness that characterizes him so much, since he is always drinking expensive beer, very expensive, the glass being engraved with XXX. It is probably because of this permanent state of his that he is being used by various individuals for purposes known only to them. Only that *The Mouse* is almost always accompanied by a non-talkative chinchilla (*Skillet*)<sup>3</sup>, who squeaks unbearably<sup>4</sup> and who does only what crosses through his mind, which is everything. By his mere presence, *The Mouse* causes to expand a reality to the size of a genuine thriller. In any mission he manages to turn the world upside down, always twisting meanings, but always succeeding to defeat the forces of Global Evil, without ever realizing that in fact he himself is part of this Evil System, which is nothing else but a sophisticated computer programme, Q 109, however stubborn he may be in denying it.

In his book *The sublime object of ideology*, philosopher Slavoj Žižek noted and drew attention to ideological flexibility, by saying that, no matter how flexible it may seem, the irregular aspects that can not be fitted into clichés are also part of that system availability. He gave as an example the Khrushchev’s Thaw era, after 1956,

<sup>1</sup> The 11th episode from the *12 oz Mouse* series was called *Star Wars 7*, an allusion to the fact that the *Star Wars* had only 6 episodes

<sup>2</sup> This quantity of 12 oz would be equal to the content of a 0.33 l beer bottle. More than that, 12 is the number of beers Mouse Fitzgerald usually consumes when he pays a visit to a bar ...

<sup>3</sup> the single character that seems to be more “realistic”

<sup>4</sup> Skillet accompanies The Mouse with his drum, whenever the latter feels like listening to loud, acoustic, music



which was nothing else by another stage controlled by the political system, which knowingly allowed *violations* and *deviations* from the prescriptions of the pure and harsh Stalinism.

*The Mouse* is always ready for adventure and he even starts to believe he can do anything, that he is his own master, that he is able to evade the force exerted by the Power, and therefore by the Money. There is a *Shadow* in the film that speaks with echo, in a disjointed and incoherent onomatopoeic manner (the *Shadowy Figure*). She is always 'tuned in,' trying to keep The Mouse awake and active, reminding him that he is not precisely all by himself. She continuously guides him to various memories and romantic episodes in his past. She maintains terror and suspense in his head. This traveling back and forth between here and there, yesterday and now, makes the narrative suggest the idea that the 'fixed point,' certainty, uniqueness, the unrepeatable are related to conventions that do not operate in this particular world. Even *The Eye that sees everything* at some points finds himself face to face with his own double he does not like, for they are thinking differently ... *The Eye* is the avowed enemy of *The Shark* and the *Square Head*. The dual nature and the gender non-differentiation is represented by the *Man/Woman*, a hybrid character, fast-changing, always subject to a cyclical metamorphosis.

The *Rectangular Man* seems to be the most cynical character, beginning with his own form. Wearing glasses, although it has no eyes, he comes before *The Shark* whenever he wants and he insults him as he

pleases, while the indigo mammalian does not fight back because he has overall control over the minds anyway. *The Shark* is most likely to be found at his Prez (president?) desk, wherefrom he sometimes collapses, to *The Mouse's* delight. The *Peanut Cop* is the perfect illustration of the very weak, vague, distinction between criminal behavior and public order guard. The guy wears a policeman's cap, but he doesn't bother to drink, to kill, to shoot bullets in his own head, and to arise and be alive and available again.

A big fan of music, especially of the country music, is the Cock (*Roostre*), who cultivates, prepared from vicious, horrific, true hyenas-devices-of-war maize. Their employer has a missing hand, the right one of course, instead of which is mounted a sickle (an allusion to *I Know What You Did Last Summer?*), which hand was amputating while he was sleeping. And since that moment he never ceases to search for it everywhere. He finds it when the film is almost finished in the head of the *Producer*, detecting it by an X-ray. *The Producer* walks backwards, with his body slightly tilted. Nevertheless, such strange behavior is normal in this film, they represent the very banality that in the last episode fascinates and at the same time makes one feel said.

The series was never continued. It may be because of its too much 'independence,' of its too much talk against the system that was swallowed in the end by the Global System?

June, 2010





Teodor AJDER

## Sinii, digital artist

Motto: Hope is the first step on the road to disappointment.

/ Warhammer 40K /

He is courteous, when he should just open the door and enter!

In fact, when people are in a queue for a visa, they are waiting in line for liberty.

I'm somewhere near the consulate. Are you already in? Let me know when you leave. You should send me SMS. I hope that you have not forgotten your phone at home.

Mr. Policeman, you should now, is there a cell phone signal in the consulate courtyard? I'm trying to call a friend and he doesn't answer. You better stop calling, otherwise they will send him out and he will have to wait in line all over again. He will not make it to the consulate office today.

I stayed up all last night so I can be at 5 am at the consulate.

Two days in a row I was there, I spent all my day waiting in line, but when my turn came I was only able to kiss the lock. It was only the third time that I actually got to leave my papers there. Among other things, in order to stay awake all night, I watched the last ten episodes of "Eureka Seven", my favorite animation.

A policeman told me not to call you otherwise they would have thrown you out. There are signs all over

the courtyard telling people to close their cell phones. It was one man at the queue who received a call from I don't know who but they didn't throw him out. They just yelled at him.

What's Eureka about? I can watch that animation every time I feel like I need to revive my hope. There are all kinds of things happening in the film: trivial stuff, love stories, battles, intrigues, noble purposes: a group of children tries to save the planet and of course the universe. However, put together, it is not at all trivial. It's graphic is impeccable. There are many robots that appear in the film. The earth is attacked by an amorphous alien race. The earth is practically consumed by aliens. Consumed meaning transformed, turned inside out, made uninhabitable. By the way, StarCraft will be released on July 27! I can hardly wait! This children teams use robots built using some alien technology. Eureka is also the story of a boy and a girl. The girl is the result of some kind of genetic experiment. She is alien. Aliens did not necessarily come to earth to do bad. But when they arrived people started to kill them immediately. Aliens, in their turn, have replied, killing people and mutilating the Earth. Aliens do not communicate through what we call language, they are all connected to a common brain. They communicate somehow telepathically. The girl was made

specifically to serve as a translator in negotiations with the humans.

If someone reads what we say right now about this animation, the answer it will be something like: yes no never! Have you ever used this software for writing books? You define the characters first, then it helps you to edit and arrange the text. You know about the Turbo Pascal? About the block diagram? You draw something like a tree, a knob. The soft draws you the tree and you add the branches, the leaves ... Are you writing that down? You know, at least, what it's called? Brain fart! Ha ha ha ha!

Dorel, cut it off!

Leave him, don't you see he is *pa prikolu*. *Caterinca*<sup>1</sup>, that's how Bucharesters call it. It makes me throw up only when I hear that word.

Be careful, you are about to return to Romania. I'm going to work for a French company.

They are not quite French. But they are French. They are dealing with the aesthetic design of cars. '*E usor a scrie versuri cand nimic nu ai a spune, insirand cuvinte goale, ce din coada au sa sune*'.<sup>2</sup> Mihai Eminescu. It's such a mess in your head...

When are you supposed to be there? Well, there is nothing set in balls yet. Ha, ha, ha .. I meant there is nothing set in stone<sup>3</sup> yet. However, on 26. I see that you think of kinky words, but you have no idea how many of these are you allowed to say and now you are thinking with what you can replace them whenever they cross through your mind. I gave up longing for a visa-dream<sup>3</sup>. When I first went

<sup>1</sup> It's easy to write lyrics when you have nothing to say./ Combining empty words that they're gonna sound anyway."

<sup>2</sup> Untranslatable pun in Romanian.

<sup>3</sup> Untranslatable pun in Romanian



to Romania there were no visas-dreams. I used to get my residence permit there. Now, for the first time in my whole life, I had to wait in the queue. They asked me if I had friends there. I told them that I have many of those indeed (and he traced a line over his head with his thumb.)

Let's talk more about Eureka. The boy, predictably, falls in love with the alien girl and their love saves the world.

But what about the robots? We find out only when the film is about to end that, although they were driven by someone else they were in fact pretty much alive, they were able to make their own decisions, they had the ability to feel, etc., the same as it happened in Karel Čapek's 'R.U.R.'. In the end, there are some epic scenes with these robots saving the lives of children, sacrificing themselves, as it often happens in Japanese films. I cried three episodes in a row. I bleed tears, then I went to the consulate. Do you really want to put our names on this dialogue?

While working for the Ubisoft, I used to model and texture articles that appeared in the computer games they produced, including animations. I was modeling planes, cars, circumstances, etc. Blazing Angels 1 and 2 – a World War II aircraft simulator. Tom Clancy's HAWX – the same, a combat aircraft simulator, set in the immediate future, in a fictional conflict. A nation, I can't remember which, Brazil or Mexico, which creates a huge army of mercenaries and attacks the U.S. These are only two of the projects that are crossing to my mind right now. And there is also 'Assassin's Creed 2' – the assassin's creed – The Adventures of an Assassin in Renaissance Era, based on some conflict between murderers and the Templars.

Who are the killers? The assassins – a sect of medieval Arab murderers. We used to work in teams composed of programmers and game designers, but you know it seems to me that I already see you how you're struggling to translate this random combinations of words of mine into Romanian. These guys invented the rules of the game. The level designers – they established the game levels. Brrrrr ... and the artists, who are making the models, textures and the animators. If you follow the Faculty of Arts you will be better in creating the characters, if you follow Architecture, they say that you do better in building design, and if you learnt industrial design like me, everyone expects you to be good at car design. I didn't made characters. I was taking care of the environment and cars.



Did you left the company? Why? I wanted to do industrial design.

But what about the Harap Alb project? There is no connection between this project and industrial design. This is just an animation. But why shouldn't I have more

pleasures than just one? I want to create a comic story in which Creanga's story to be placed in an alternate universe in the future. To be more like a science fiction story. A kind of remix if you like. I had this idea for a long time now. In Harap Alb (the White Moor) the characters are all very colorful, so that I would have enough room for improvisation. I also considered Ivan Turbinca (Ivan Haversack), but I will make the Harap Alb first. So far I barely managed to create some characters. I want to add a little more action and conflict between them. But I need to be patient ...

What do you need to finish this tape? Mood!

That's all? But what if a producer comes and tells you, look I give you the money, the team, you just finish the tape? This would considerably increase my mood. But this is more like a dream, the kind of dream that children have. And I do not know anyone to invest in dreams. An animated film can be made by one single man, although it is not quite the easiest thing to do. I have more than one project like these, it's just that I'm on hold right now. I didn't give them up, only that I was about to leave Ubisoft, I was into visas-dreams, antidepressants, you don't feel like doing much when a lot of things happen to you at once.

How many pages can you draw in three days? That is the time you wasted at the consulate? Not even one, I told you I'm not in the mood.

Still, suppose you are in the mood... Maybe one. I work very slowly. I need to take my time. I work better during the nights...

Three white nights. Wow, how poetically!

I owe you 25 lei for the cherry pancakes.



Why, did you drop from the cherry tree? I did once.

Were you in your garden? Well, if you dropped from the cherry tree, then you have to give me... The cherry tree does no longer exist.

Does it not? No. Dad cut him. If there is no cherry tree, then you owe me nothing...

Buy a new cherry and plant it instead of the other one. If the sapling costs too much, then I will give you more.

What is art and what it is not art? Objects, new ideas, creativity. There exists also the art to make fignea\*\*. I can't really say that there are too many things that bother me at this late hour (11:20 p.m.).

But what about the science fiction comics, the computer games, the animations, aren't they also fignea? Well, I will tell you something very stupid right now, just to get rid of you (laughs). But tomorrow morning the many things that do bother me will cross through my mind again and it is quite possible I'll tell you a whole different story (something very stupid again?). But I have to go now to a neighbor's house to watch an animation. But you shouldn't right everything that I say for what will your readers think? Bliia and pidar\*\*\* is this writer!

It seems to me this is a genuine piece, maybe they will not be so much upset after all, neither them nor those cinovnicii\*\*\*\* that issue the visas.

\*caterinca – it is a slang word in Romanian, meaning 'mocking'

\*\* fignea – it is a loan translation from Russian and it means 'useful thing'

\*\*\* bliia and pidar – it is a loan translation from Russian and it means something like 'what a real bitch is this writer'

\*\*\*\*cinovnicii – it is a loan translation from Russian and it means 'public clerks'

Mircea LASLO

# ANIMATION AS A FORM OF REBELLION

## Video-Clip

In terms of narrative, animation appeared in a fertile artistic environment, especially for all those directors coming from 'outside,' who hated their characters, who hated the less artistic and more economic stereotypes dictating the construction of video clips, who hated the endless bureaucracy associated to the term 'budget' or who simply have ideas that do not fit in with the film.

This new wave emerged following the Japanese animators example, who were used to butcher their main characters leaving them no right of appeal just to produce shock. Series like "Neon Genesis Evangelion" or films like "Ghost in the Shell" illustrate very well this quite special form of courage against the Hollywood wisdom to leave everything unclear, on condition that the narrative universe created proves good enough to build further on.

Classifying – in a brief and rather pragmatic manner – video clips in 'story-based' (cinematic, with 'introduction, climax and end') and 'with the band/babes/fans/explosions (of bands, babes or fans), we can draw a parallel between a narrative and a poetic approach.

The narrative path is so beaten that it became a real boulevard – animations are rare in this video-creative hemisphere, with a preference existing for the emotional eloquence of the actor engaged.

Nevertheless, the poetic approach is rather characteristic for animations and there are plenty of examples here: The White Stripes band's videos, take for instance Michel Gondry's art as seen in the 'Fell in Love with a Girl' – a video that seems to have been made by a very patient old Chinese man, using only Lego pieces; the extravagances studded with metaphors and symbols (or not) of Adam Jones from Tool, who gives birth to such creatures and spaces that seem plucked from the most cobwebbed corners of the subconscious, creatures that look like some kind of hybrids between the monsters of Dr. Frankenstein and H.R. Giger; the so candidly and friendly video for the song 'Her Morning Elegance' by Oren Lavie, directed by Oren Lavie, Yuval & Merav Nathan and consisting of 2,096 photos nicely put together ...



And the list could go on ... The revolt lies in the real distance taken from the stereotype that I used to classify the category of videos in which proliferates the most spectacular animated style. Yes, it comes from a self-declaming area, subjective and – when it is most exciting - cryptic, often represented by ordinary videos that are more like promotion spots for the band or the album, of the ‘bling-bling’ and of the success, based on the cohorts of hysteric fans, which doesn’t mean though that it can not mark, almost surgical, a wild line between ‘us’ and ‘others,’ giving rise to endless disputes about ‘preciousness,’ ‘anti-commercialism,’ ‘underground’ and other things like that.

### Video Art

Since we already got to ‘preciousness,’ the video art represents an area where animation is so much and so intensely present that even the non-animated creations (the films) have the specific subdued cadence of animation-inspired art.

It is clear that the animation technique has first of all the value of a technical shock - whatever he sees - , the viewer wonders how much effort was made to achieve the series of images sliding before his/her eyes.

Compressing this effort in minimal concentrates of unmediated ideas, the Swiss artists Fischli & Weiss presented a series of video art spots so precise and clear that seem to be animations, despite the fact that they are nothing else but standard footage. Until you look more carefully ...

But the question arises: when the artists create a space crossed by a white rope, from place to place painted with black pinstripes, which vibrates and moves, pulled by pulleys, until just before the film ends, all stripes converge on the screen, forming the three-dimensional matrix of a chair, whether Fischli & Weiss express themselves through the film language indeed or through the animation language?

Video art is often flirting with the idea of inanimate objects awoken from lethargy by use of technical tricks. A table walks inexplicably, a cardboard is waving romantically, linked with an invisible stranded wire to a fan in motion (as in *American Beauty*), a spotless white sponge is surprised in a shockingly simple action, that is absorbing an ink spot – all these seem more like animation than film. If you like, these are animations made from 25 frames per second (or 27, in the NTSC system).

Rebellion here is a revolt against time, against the unilateral abuse of an artistic medium (the film) and against the trivializing of nearby objects. Personalized, artistically interrelated, the objects enter a dialogue not just cinematic but animatic! (the correct term would be ‘animatronic,’ but I guess I can afford one poetic license.)

### Video-poetry

It was not for nothing I inserted the word ‘poetic’ here and there. The poem came to be spoken lately in the language of animation too. Poet Rives, who assumed a digital identity with all its inexorable fads, more painted than spoken, made a successful experiment. The poetry ‘A story of mixed emoticons,’ is either very difficult or very easy to describe. The best solution is for you to see it – on the [www.ted.com](http://www.ted.com) web site. There could be other examples too, but I chose to stick to those that seem to be universally relevant.

The animated poetry is not that much a form of rebellion but it is more like a form of conciliation - essentially between the artist and his medium of expression, between the three-dimensional man and the forms of the written language - dots and lines (up to two-dimensional), between the carnality of the verbal and non-verbal language and the aseptic edifice where there are wallowing in our virtual extensions.

Against any classic canon, inspired not so much from reality as from the combination of signs (artistic, in their own way) from *The Matrix*, Rives’s poetry is not sufficient basis for a new literary theory, although it was proposed as such. A series of arbitrary, primitive signs becomes poetry. Or the other way round. It should be a rebellion somewhere in this experiment, shouldn’t be?

■



# Grenade cu fundițe colorate

de Vladimir GOREA

A r fi trebuit să scriu despre eroii noștri din desenele animate ale copilăriei, despre ecologistul Captain Planet și Sailor Moon, dar am ales totuși un subiect mai greu – propaganda animată. Nu aș putea începe fără a aminti de aventurile lui Duffy Duck, Donald Duck și Bugs Bunny din al 2-lea Război Mondial. “Duffy the Commando” (1943) – Duffy Duck se parașutează în spatele liniilor inamice și face farse naziștilor; “Der Fuehrer’s Face” (1942) - Donald Duck în Nutziland îl face pe Hitler să pară o caricatură neajutorată, o adevărată bătaie de joc; Bugs Bunny Nips The Nips (1944) – Bugs Bunny enervează japonezi care sunt, normal, mici galbeni și împiedicați, etc, etc.

Studiourile Warner Brothers cu ale lor Looney Tunes împreună cu cele Disney s-au implicat activ în efortul de război al SUA producând filme animate a căror scop era să stimuleze solidaritatea populației în sprijinul armatei. Armata americană se ocupa direct de “regia” filmelor animate educative, astfel că acestea sunt pline de simboluri importante: steagul SUA care flutură, Statuia Libertății, caricaturizarea și incapacitarea naziștilor și japonezilor, demnitatea și curajul soldaților americani în antiteză cu neputința celor inamici. Foarte important este că era insuflată ideea că “modul american de viață” este amenințat – motivul inamicului extern care consolidează efortul întregii societăți, chiar dacă conflagrația mondială se petrecea pe alt continent (asta până la atacul de la Pearl Harbour). Ideea de propagandă și de ironizare a adversarilor este mai veche decât America, însă animațiile se dovedesc a fi mult mai expresive decât un pamflet multiplicat la tiparniță. Principalii destinatari ai animațiilor de acest tip erau copiii, iar lor li se inoculau clișee comportamentale simple prin intermediul cărora să judece alteritatea.

În prezent, pe teritoriile Palestiniene se duce o luptă aprigă pe frontul mediatic pentru “inimile și mințile” copiilor: organizația palestiniană Hamas introduce în programele TV filme de desene animate care incită la ura față de israelieni. Șoricelul “Farfur”, care seamănă izbitor de mult cu “Mickey Mouse”, povestește într-un episod cum i-a fost omorâtă familia de către armata israeliană și cum dorește el să se răzbune. Într-un alt filmuleț animat însoțit de muzică gravă și de versete

din Coran, copiii sunt sfătuiți să arunce cu pietre în tancurile israeliene. Este prima animație destinată celor mici în care am văzut un copil străpuns de gloanțe și sângerând. În filmul animat el devine un martir și pleacă în Rai. În viața de reală copiii chiar aruncă cu pietre în tancuri, iar ei chiar mor... martiri. Dacă propaganda animată a avut vreodată limite, aici nu mai există de mult. Nu este vorba despre justetea războiului, ci despre manipularea unor persoane care nu pot discerne și despre perpetuarea unui climat irațional de ură. Copiii palestinieni când sunt întrebați ce doresc să devină când vor crește răspund aproape invariabil: martiri.



Forme de manipulare și propaganda se pot strecura chiar și în cele mai aparent inofensive forme de divertisment – desenele animate. Chiar dacă nu într-o formă ușor identificabilă, ca exemplele de mai sus, anumite idei și comportamente se strecoară în subconștientul viitoarei generații. Majoritatea au un scop pur comercial – de a vinde, dar unele pot fi mult mai nocive. Desenele animate sunt totuși pentru cei mici doar unul dintre mediile de socializare, de preluarea a modelelor de comportament din societatea respectivă, iar mesajele de ură și dispreț la adresa altor oameni se pot implanta foarte adânc în personalitatea lor. ■



Moni STĂNILĂ

## O scurtă trecere în revistă

### TEZĂ

Am o problemă cu desenele care distrug copiii. Am o problemă cu desenele care distrug Biblia. Am o problemă cu desenele care distrug moralitatea. Am o problemă cu Cartoon Network și posturile gen Acasă pentru copii. Faci un prunc și îl arunci la tv sau la comp. Și atunci de ce să facem copii sau de ce să comentăm desenele, când le cumpărăm roboți și păpuși cu machiaje, țîțe și gagii?

Alternativă pentru educație. Am auzit la un moment dat pe cineva spunînd că în Tom și Jerry, Tom și-o ia mereu în freză și pică de fraier. Ca și când, spunea, nu e corect. Oare? Păi stați, fraților, că sărmanul Tom.. îl privește pe Jerry ca pe un fucking fastfood.

Cînd văd un anime cu un el și o ea care se sărută și deodată plutesc printre stele colorate mă doare mintea. Am auzit pe năstău unde că există desene animate pentru adulți, adică desene porno. Din punctul meu de vedere, Robotboy e tot pentru adulți. Și exemplele pot continua pînă la sută. Violență, abuz, privare de libertate, agresivitate, de la imagine la sunet. Contrapun aici dansul elefanților din Cartea junglei sau ursul Baloo la maimuțe.

Cred că generația emo s-a născut din desenele japoneze.

### ANTITEZĂ

Madagascar I: mori de rîs. Leo, Gloria, Martin și girafa bolnavă. Leo e un egocentrist, Gloria liantul dintre cei patru. Martin fuge. Ceilalți îl caută. Ajung în junglă, unde Martin devine o zebra gustoasă pentru Leo. Fără să se despartă, cei patru luptă și își riscă viața pentru prietenia lor. Elementul negativ: pinguinii; haiosi la culme, inofensivi pînă la urmă, agenți 007. Nota 10 pentru Madagascar.

### SINTEZĂ

Minimax.



Ivan PILCHIN

# Comoara generației **BomBibom** din epoca Yupi

De fapt, ar putea fi și altfel.

O denumire la fel de potrivită pentru cei născuți în URSS (*u-topică*) și crescuți în tranziție (*cronică*) ar fi „generația săpunului *Duru* din epoca celor 9999 de jocuri *Tetris*”, sau „generația deodorantului *Cobra* din epoca *Jean-Claude Van Damme*” sau cea „a blugilor *Malvina* din epoca

consolei de jocuri video *Dendy* și melodiilor ceasului *Montana*”.

Probabil că nu e cazul să fac generalizări categorice. Asociind copilăria cu filmele de acțiune hollywoodiene și gumele de mestecat turcești, oricum las loc pentru variații personale de semiotică a heraldicii infantile, amintiri și nostalgii.

La mijlocul anilor '90 vânzarea *juvăcilor* era o afacere extrem de profitabilă. Femei întreprinzătoare ispiteau copiii prin trenuri, în piețe și gări, pe la colțuri de stradă sau pur și simplu în fața porților caselor lor vânzând *Turbo*, *BomBibom* sau *Love is...*

Nimic altceva – doar gume de mestecat.

**ALPINA B12 COUPE**  
AZAMI SÜRAT 300 km/h



**BOMBIBOM** baycan 1



**BomBibom** 32

baycan **BomBibom** 2



**PORSCHE 936-78**  
Motor: 7600 cm3  
Azami Sürat: 320 km/h  
Max. Speed: 320 km/h  
Model: 1976



**JAGUAR**  
XJS CABRIO

Motor: 5300 cc.  
Gücü: 295 hp.  
Hızı: 230 km/h.

**Moto** 24

**4 MOTOR SHOW** FORMULA 1-'92

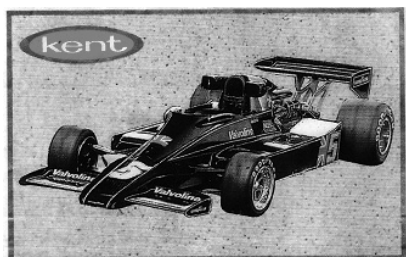


Pilot: Andrea De CESARIS (ITALYA)  
Takım: Tyrrell - Araç: 020B  
Motor: Ilmor - 10 silindir, 3.500 cc.  
700 HP, 13.000 dev/dk, 320 km/h

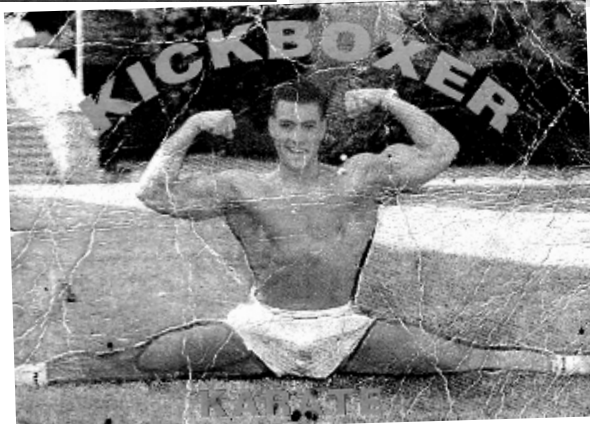


**MERCEDES** 300 Motor: 3000 cc.  
Gücü: 220 PS. Sürati: 250 km/h. **Turbo** 158

kent



**LOTUS** Turbo 299  
JPS Motor: 4500cc  
Güç: 610hp  
Hız: 300km/h





Asortimentul era destul de mare pentru ca să poți să-ți savurezi alegerea pretențioasă în cazul în care primeai de la părinți niște bănuți. Știam toate gusturile și toate culorile – albă cu gust de piersică la *Turbo*, roz cu gust de căpșună la *Sindy* sau *Love is...* (evident destinate fetelor), tot felul de combinații de arome exotice la *Bubble Gum*, *OtoMoto*, *Van Damme*, *Motor Show*, *Robocop*, *Transformers*.

Mestecatul unei gume era o practică zilnică, obligatorie și aproape inepuizabilă.

Una și aceeași *juvacikă* puteai s-o consumi zile și chiar săptămîni la rînd, desigur ținînd cont de anumite „reparații” inevitabile.

Iată și rețeta: după a treia zi în fiecare seară o puneam în zahăr pentru a o îndulci, iar apoi în frigider pentru a o întări. Dimineața o aveai ca nouă.

Puteai s-o dai pe o zi celui mai bun prieten în schimbul unei alte gume deja mestecate cîteva zile în șir. Era o chestie de maximă încredere personală și intimitate selectivă în relații copilărești.

Orice am spune, dar noi nu eram legați doar prin chimia alimentară a gumelor, ci și printr-o pasiune arzătoare, distructivă în formele ei extreme și constructivă în limitele posibilităților materiale mai moderate ale familiei.

Cu toții eram colecționari de *fantiși* – imagini fotografice din interiorul gumelor. Cu toții, astfel, am fost prinși în capcana unor strategii de marketing suficient de inocente și destul de ispititoare. Imaginile automobilelor, secvențe din filme, animație sau comicsuri, nemaivăzute de nimeni și adorate de toți, completau marea descoperire a lumii dincolo de ecranul televizorului și povești irezistibil de savuroase despre ei.

Oricum, noi știam că *juvăcile* au fost inventate special pentru noi – copiii post-sovietici – pentru a ne distruge dinții și burțile și, drept consecință, pentru a ne cuceri. Aveam chiar și dovezi: un văr al prietenului colegului meu mărturisirea – ținînd degetul mare de la mîna dreapta pe dosul dinților mari – cum a găsit în *Turbo* bucăți de lamă măcinată, dar el deodată a priceput care-i chestia și a aruncat-o în veceu pentru ca nu dă Doamne cineva s-o găsească și s-o mestece.

Și totuși, era prea seducător să găsești în fiecare gumă cîte un număr nou pentru colecția ta. Am strîns pe numere majoritatea mașinilor *Turbo* și *Bombibom*. Frigiderele, garnitura și oglinzile din casa părinților pînă azi sunt încheiate cu imagini din *Van Damme* și *Transformers*.

Am o adevărată comoară *din insula zilei de ieri*, tezaur pe care vreau să-l dăruiesc fiului meu.

Mai multe imagini din colecție sunt boțite și șterse.

Există și explicația.

Unu, făceam schimb cu cei care colectau cutii de țigări, sau sticle metalice de bere, sau capace colorate de la apă de colonie și iodă. Doi, le vînam într-un joc fără nume al cărui genial inventator a rămas și el pentru întotdeauna necunoscut umanității.

Jocul e simplu ca *poftă bună*.

De exemplu, eram trei colegi de clasă. La recreație, după ore, pe scările școlii, sub bancă, la fereastră în coridor, pe asfalt, pe bordura șoselei sau pe pragul casei puneam unul peste altul cîte un *fantic*, sau cîte doi – depinde cît de bogat erai, apoi făceam următorul lucru: strîngeam mîna în pumn și la „trei” formam din degete cîte o figură: *fintînă* (pumnul întredeschis), *hîrtie* (palma dreaptă) sau *foarfece* (două degete).

Foarfecele se înecau în fintînă dar tăiau hîrtia, fintîna înghițea foarfecele, dar putea fi acoperită de hîrtie, aceasta, la rîndul său, putea fi tăiată de foarfece, dar acoperirea fintîna.





Dacă figurile coincideau – făceai acest exercițiu aștea ori pînă rămînea un singur cîștigător.

Și iată cel mai responsabil și fericit moment.

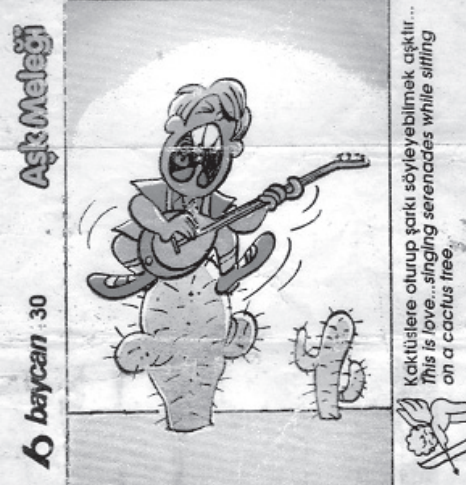
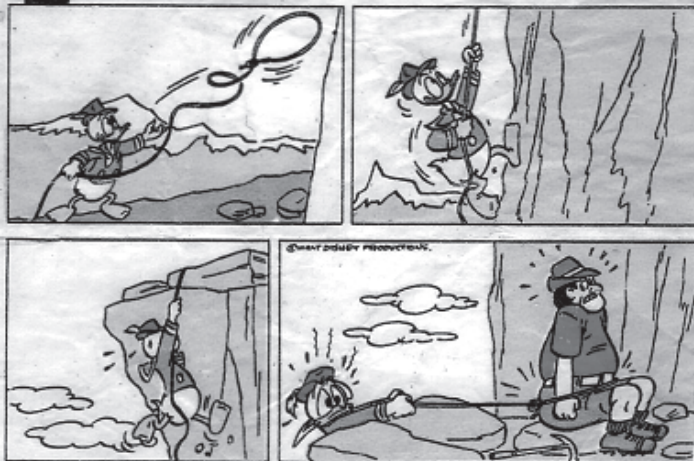
Trebuia să bați *fanțișii* puse pe dos unul peste altul astfel încît ele să se întoarcă. Dacă, după ce ai lovit, unele se întorceau și altele – nu, puteai să continui mai departe, pînă – dacă întorceai pe toate – cîștigai.

Asta e.

Desigur, erau și trucuri. De exemplu, să-ți ungi cumva palma cu limba sau stergînd pe ascuns nasul pentru ca *fanțișii* să se înclee de ea, sau să îndoi puțin palma pentru a face o mică „turbulență”.

Așa mă formam exact *în spiritul timpului*, făceam prieteni și stricam prietenii, elaboram strategii sofisticate pentru a-mi lărgi colecția, eram dependent de ea și autosuficient.

Așa am devenit cunoscătorul gustului cuvintelor și mirosului paginilor, colecționarul celor mai apetisante cărți și lecturi din lume.





Bogdan TEODORESCU

## Cărți și caiete

**L**a liceu am vrut să scriu o carte. Pregătit doar de compunerile de la școală, dar cu coada ochiului la câteva lecturi ale momentului, mi-am pregătit un program de scris așa cum am crezut eu că e mai bine. Am hotărât deci, că trebuie să fiu sistematic, în aceeași manieră în care îmi executam temele pentru vacanța de la grafică: câteva zeci de studii de nori, alte câteva de studii de animale, crochiuri cu toate nimicurile, în sfârșit, sute de desene. Cartea, al cărei gen urma să se afle la final, nuvelă ori roman, trebuia să adune măcar o sută de pagini, altfel n-ar mai fi fost vorba de o carte. Aceste o sută de pagini erau greu de numărat în formatul de caiet liniat A5 sau tip *Dictando* cum i se spunea cel mai adesea. Cât de mic sau de mare să fi scris pentru a mă încadra în limita impusă? Fără computer părea imposibil; totuși, după câteva socoteli, am stabilit că vreo unsprezece caiete *Dictando*, scrise mai mic, m-ar asigura că voi ajunge la numărul impus. Odată fixate aceste repere, urma să mă hotărâsc asupra temei și subiectului. Desigur, se cerea o carte nemaipomenită, prin care un elev, începător într-ale scrisului, să-și poată dovedi și alte talente ascunse, confirmând un fel de prodigiozitate, pînă atunci vizibilă numai prin lucrările de desen și micile excentricități școlărești. Nu avea cum să fie așadar, o lucrare realistă, deoarece ar fi însemnat doar o bună cunoaștere a mijloacelor de expresie literară, iar pentru un tînăr cu o conștiinciozitate intermitentă la limba și literatura română, ar fi fost o mișcare proastă. Mie îmi trebuia un subiect fantastic, pe un fundal cumva mistic, plin de povețe. În plus, tot ce era savuros, pentru că venea din realitate, preferam să rămână la nivelul povestirilor între prieteni, prilejul reprizelor de rîs fără oprire. Apoi, nici nu aș fi reușit să manipulez informațiile autobiografice fără să mă dau un pic de gol și mi se părea și o metodă foarte previzibilă. Ce merit aș fi avut eu într-o poveste de pahar, oricît de adevărată? Să fi fost și *Nasul* lui Gogol, că tot credeam că e ușor și chiar vulgar să povestești așa și să zici că e literatură. Eu visam la imagini fabuloase, unde să am ocazia să îngrămădesc toate metaforele pe care le aveam la îndemînă, denumirile științifice ale animalelor, adunate în canetele *vocabular* de unde lipseau neologismele, întîmplări elipsoidale,

descrieri luxuriante și cîte altele. Neologismele din *vocabular* le aveam pe hîrtiuțe prin caietele de la școală și cărți. Îmi era un pic rușine că nu știam toate cuvintele noi și mergeam la o prietenă care locuia aproape, să iau explicațiile cuvintelor din DEX-ul pe care nu îl aveam acasă. În clasă, mai ales la filosofie, mimam că sînt mereu în temă cu termenii și culmea, mereu îmi reușea. Aceeași prietenă îmi pregătea de fiecare dată ceva bun de mîncare. Îi plăcea să gătească în lipsa mamei sale, sora ei se arătîndu-se fără excepție mulțumită. Mîncam uitîndu-mă alternativ la dicționar și la televizor, unde rula exclusiv videoclipuri. În același timp îmi făceam probleme să nu sune mama ei, prietena familiei mele, și să nu întîrzii la orele de curs de la 11.20. Cu dicționarul terminam mai repede, dar videoclipurile mă țineau din loc. Unele cuvinte nu le găseam în DEX și era nevoie să umblu prin dicționarele de neologisme. Aveam șansa să găsesc un astfel de dicționar fie la bibliotecă, fie la una dintre colegile mele, pe care o plăceam foarte tare și în consecință, nu era voie să aflu de slăbiciunile mele, sentimentale și lingvistice deodată. La biblioteca orașului ajungeam mai greu pentru a consulta dicționare; acolo mergeam să desenez în acuarelă după albumele cu maeștrii renascentiști.

**C**artea mea s-a oprit la primul caiet. După ce l-am scris l-am dat la corectat colegei mele, cu un fel de entuziasm, și curajos și rușinat. Probabil așa se întîmplă între îndrăgostiți: cartea mea a fost făcută praf! Corecturi cu roșu și cu albastru, caricaturi, note de subsol la fiecare pagină. Îmi erau reproșate parafrazele, artificialitatea stilului, greșelile de ortografie, repetițiile, fragmentările, declarațiile prea emoționate ale personajelor și povestitorului, pe scurt lipsa de autenticitate a poveștii. Titlul cărții era *Oul cu coajă de piatră* și semăna mai mult cu un basm cu elemente SF și suprarrealiste. Nu cu mult timp în urmă am regăsit manuscrisul și l-am recitit. Am vrut mai întîi să-l arunc, dar m-am oprit să-l transcriu pe computer. Am păstrat foarte puțin, dar caietul tot nu l-am aruncat. Ca să fiu mai autentic, poate că ar fi trebuit să scriu altceva: despre înmormîntările pe care le făceam furnicilor, peștișorilor morți din acvariu și animalelor moarte pe care le găseam pe lîngă bloc, despre bucățile de vată folosită, care se opreau între crengile vișinilor din

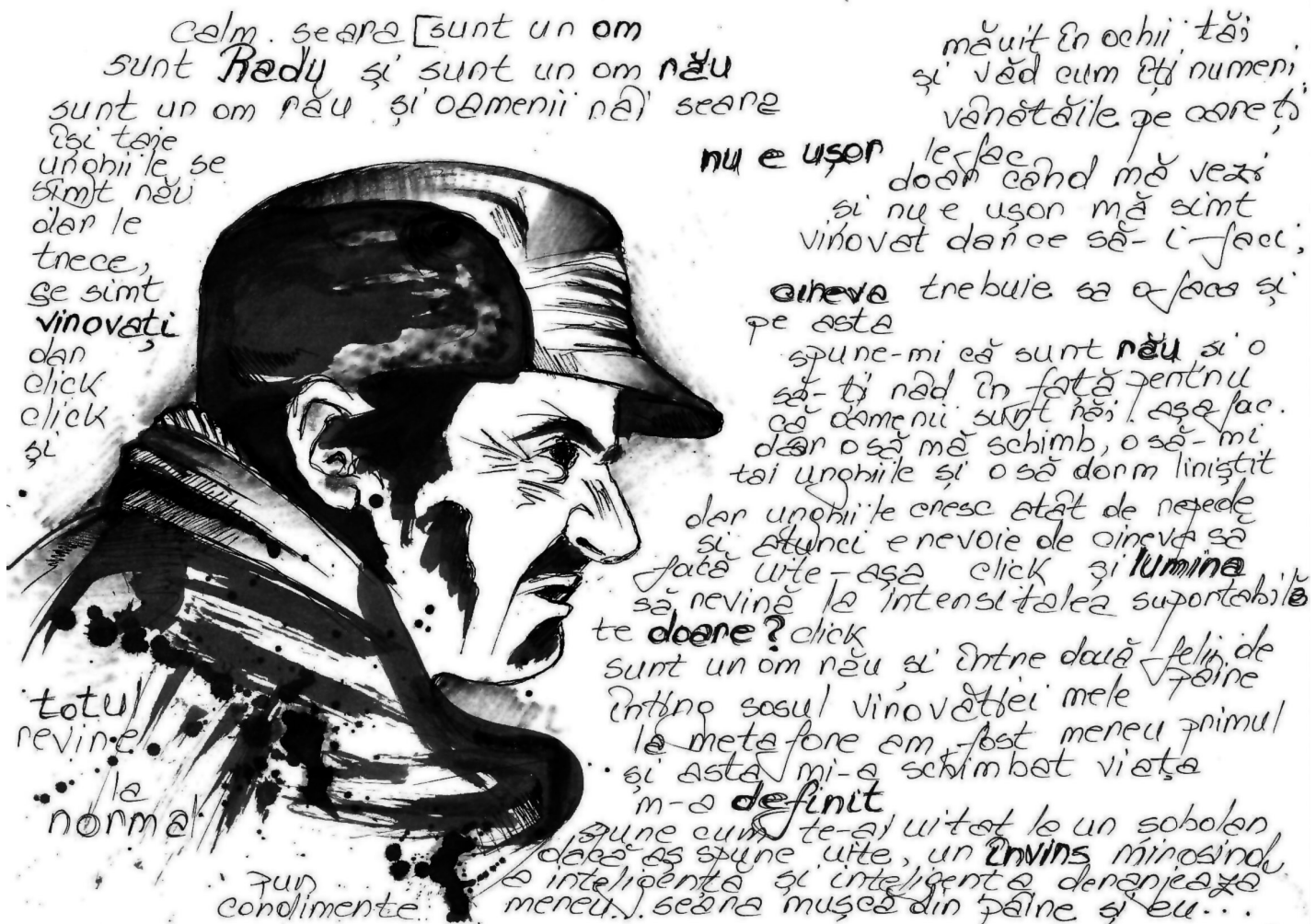


curtea laterală a blocului, arătînd ca niște cozi de vulpe la negativ, unde albul e mai mult decît roșul, despre cum puneam la clocit ouă de găină în pămîntul fierbinte de pe malul unui pîrîiaș de canalizare, despre cum mi-am spălat picioarele în compot, despre cum i-am făcut unui prieten de la bloc barbă și mustăți cu markerul pemanent, despre cum ne-am făcut și nouă, mie și verișorului meu Florin mustăți cu dermatograful, ca să vedeam dacă ne mai recunosc cei din cartier, despre cum mă prefăceam că știu chineză în fața colegilor mai mai de la școală, -iar ei mă credeau, despre cum

am urcat de unul singur muntele toată noaptea, fără lumină, despre cum am plîns o săptămînă neînteruptă după ce mi-am spart dinții, despre copiii de la bloc care mînceau ouă fierte cu coajă și se jucau *de-a mama și de-a tata* în spatele unei pături, despre karate, viața la țară, mersul pe jos, doamna Cuibus, bătaia promisă de colegii mei de facultate, cuțitul pe care era să-l iau în frunte de la un student, portretul lui Mircea Cărtărescu, pepeni, don Quijote, primele joburi...

August 2010

## Ioana MIRON







New York taxi

Când arzi onorul este  
 și te dinăuntru  
 pentru că **niciodată** nu  
 poți să fi doar tu  
**onican** este cel cu care  
 te întâlnești și **fiecare**  
 suntem și altcineva  
 eu care ne vedem **mereu**  
 și doar eu o să **fiu**  
 doar atunci când  
**și tu ești aici**  
 și tu ești aici  
 de **fiecare dată** când  
 spunem asta  
 și în timp ce **privim** ne  
 gândim că  
**fiecare** dintre  
**noi** cunoaștem  
**oameni** care  
 cunosc oameni care  
 cunosc oameni și  
 cunoaștem pe **oricine** din  
**lume**

- unii spun că  
 din șase persoane  
 alții din 24 cei  
 care lucrează cu  
 serii (mai mari)  
 lungi de numere
- pot să dovedească  
 numărul exact 24
- și acum chiar  
 putem să facem  
 să fim și pe dinăuntru  
 și pe dinăfară și  
 niciodată doar într-un  
 fel
- și atâtea vorbe care  
 să exprime asta în  
 atâtea limbi încât  
 să nu ținem singuri

- nîi măcar complet diferiți  
 încât să putem să facem  
 cunoștință la un  
 debarcadou din beton  
 cu liste lucrurilor  
 care trec pe hudson  
 în mîna
- mînuichi de paie,  
 așchii și o singură  
 sticlă din plastic în  
 toată lumea ca  
 o piesă de muzeu
- fete to



tot ce vezi este  
suprumutat



tot ce spui este  
aproximativ doar  
lucruri



si o modalitate dornică  
să spună ceva



onice



onice este destul de aproape



nu înțeș aiei și  
nu înțeș aiei și nu  
înțeș aiei



pe sub halne



este un fel de  
primăvară



un fel de orice altceva



decât tu decât tu  
altceva



cu gura  
tă





**Andrei GAMARȚ**

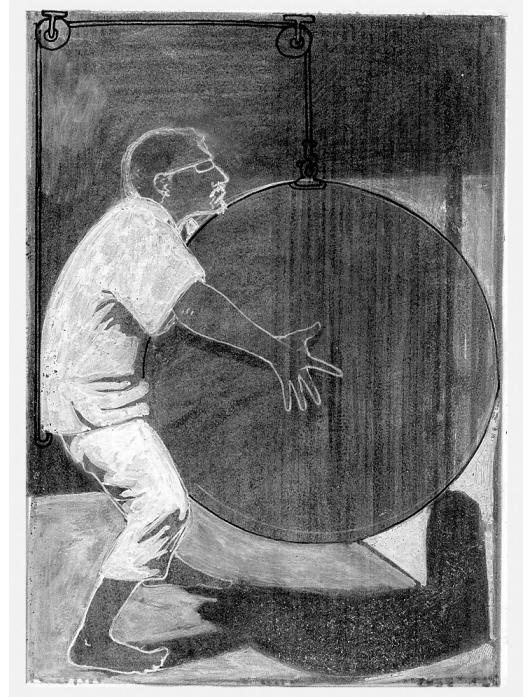
*MILLENNIUM de Stieg Larsson. Prolog, grafică de calculator, 2010*

**Tinca BRATU**



*Grație românească, desen, 2010*

**Dan MIRON**



*Playing With My World, desen, 2010*

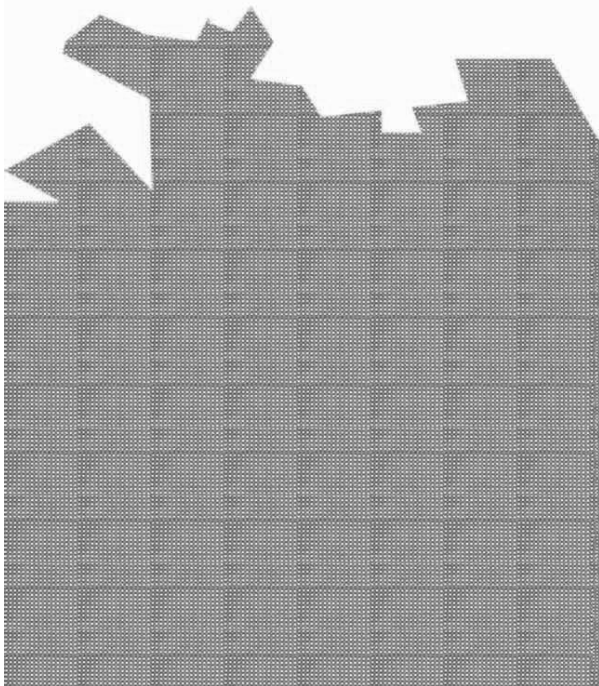




Noel

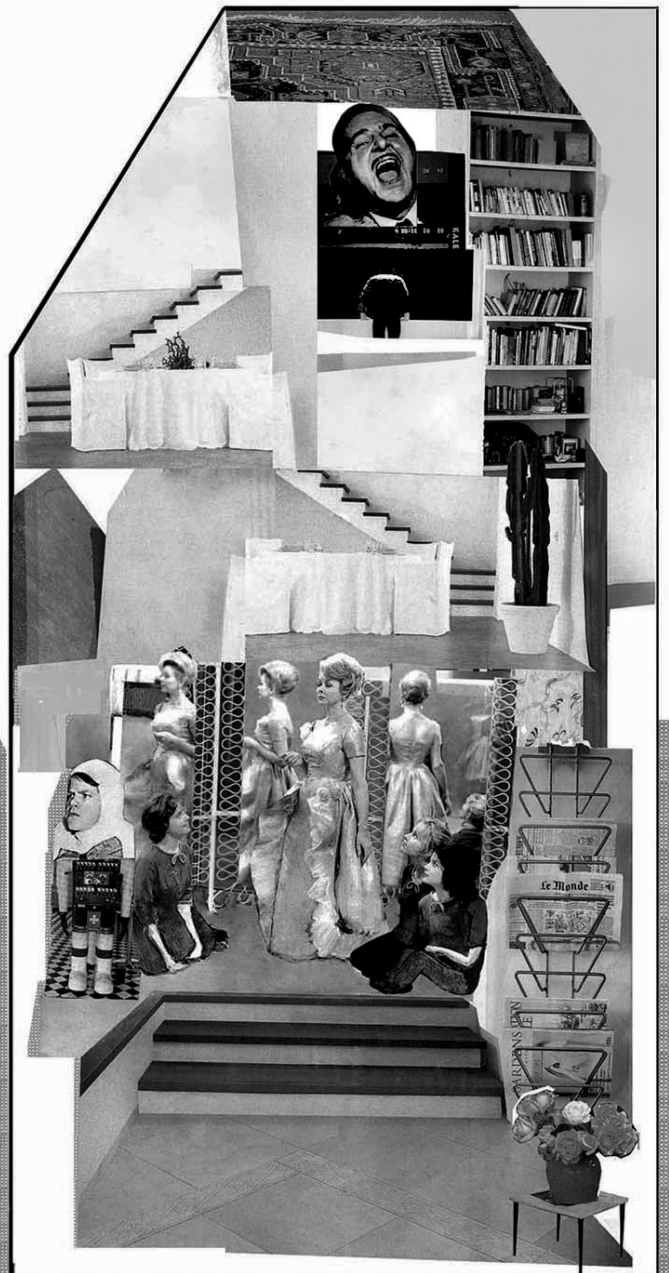
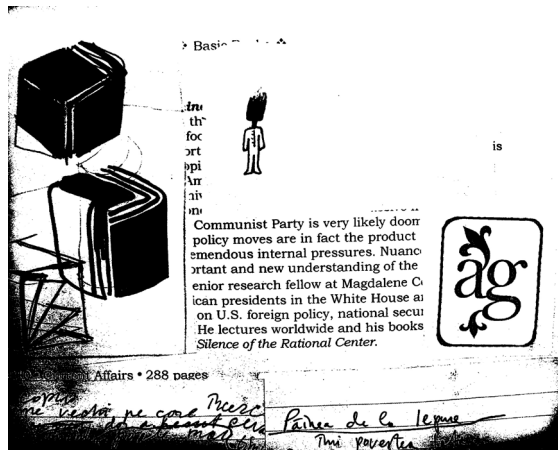
## Sejma PRODANOVIC

Sejma PRODANOVIC, House



## Andrei GAMARȚ

*Burning man. Detaliu din carte-obiect, 2010*





Mihail VAKULOVSKI

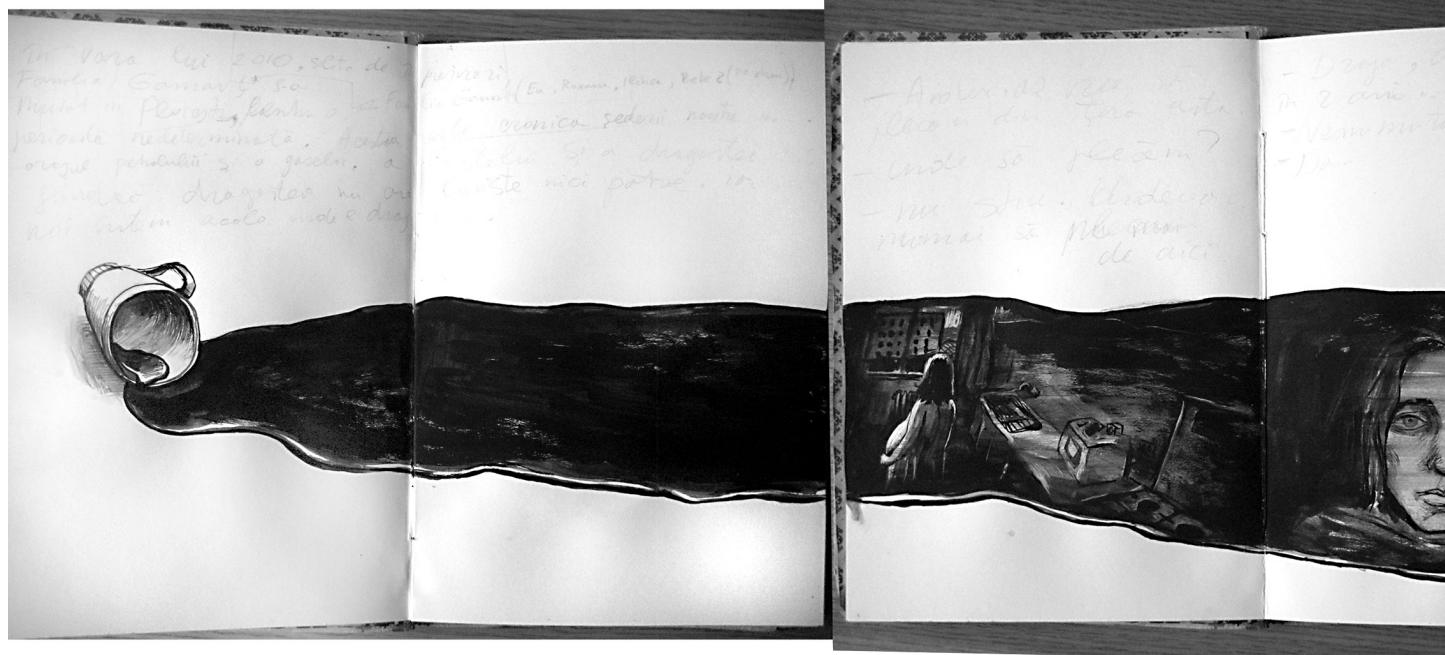
# ARTMANIA 2010

A V-a ediție a festivalului Artmania a avut loc între 13 și 15 august la Sibiu și ne-a încântat și de data asta cu concertele din Piața Mare, dar și cu alte evenimente și posibilități culturale. În prima zi a festivalului am ajuns la fix (veneam de la Odessa, iar vameșii români ne-au ținut la graniță 2 ore și jumătate, pe când la basarabeni am trecut în maximum 10 minute). Când în Piața Mare au răsunat primele acorduri, era foarte cald și prea luminos pentru un concert rock, ceea ce nu i-a deranjat prea tare pe finlandezii de la Swallow the Sun, care au cântat din suflet, parcă doar de plăcere, frumos și simplu, fără nici un fel de artificii (de care vor abuza mai târziu americanii de la Kamelot) sau fițe (Sisters of Mercy s-au dovedit a fi profesori în așa ceva – ce mă bucur c-am făcut interviul cu ei pe e-mail și nu live). Doom-ul celor de la Swallow the Sun a adunat multă lume pentru un concert de deschidere, chiar dacă în prima zi a festivalului n-au cântat

mulți, care să aducă un public numeros în fața scenei, cum se va întâmpla a doua zi. Kamelot (US) au intrat teatral pe scenă și așa au și coborât, după nenumărate gesturi cinematografice, începând cu vocalistul, îmbrăcat în straie lungi, negre, aproape călugărești, și pînă la solista mascată, nici ceilalți membri ai formației nemulțumindu-se doar cu cântatul. Publicul a fost însă mulțumit, dar și mai încântați păreau americanii (deși sunetul n-a fost prea bun), care au promis că se vor întoarce în România cu prima ocazie, așa cum au tot repetat și cei de la Dark Tranquillity, pe care chiar îi așteptăm într-un concert aparte, doar al lor. Sisters of Mercy (UK) s-au cam lăsat așteptați, iar când au apărut, au avut grijă să interzică fotografierea la primele două piese, la a treia piesă (care – ca melodicitate – părea la fel ca prima și a doua) scena fiind înecată într-un fum gros, sisters-șii scoțîndu-și vîrfurile nasurilor doar în fugă și cu țigările între dinți, de

parcă n-ar fi fost suficientă negura densă. Așa au și cântat, în nori și fum, după o perdea imposibilă, iar muzica lor a sunat la fel de la un capăt la altul, de parcă ar fi interpretat aceeași piesă în continuu, cu link permanent spre anii '80. A, și și-au trimis bodyguardul chel și fioros să le interzică fotografilor profesioniști să folosească blitz-ul, de parcă n-ar fi fost destul bodyguardul cu aere de boss care a șuierat scurt spre colegii săi: „Intră decît presa!”. A doua seară a fost incomparabil mai faină decît prima, norvegienii de la Sirenia încîntînd publicul chiar de la prima melodie, stilul lor gothic metal cu influențe black fiind foarte apreciat de publicul român (vorba vine, că erau foarte mulți fani veniți din străinătate), care i-a chemat insistent la bis, ceva mai rar întîlnit pentru o formație care deschide o zi de festival. Ailyn, vocalista care a înlocuit-o pe Monika Pedersen, e carismatică și are o prezență scenică minunată, aducînd mulți fani formației. Dark Tranquillity au

Andrei Gamart, *The quality time with Gamarts in Ploiești*, carte-obiect, detaliu, 2010





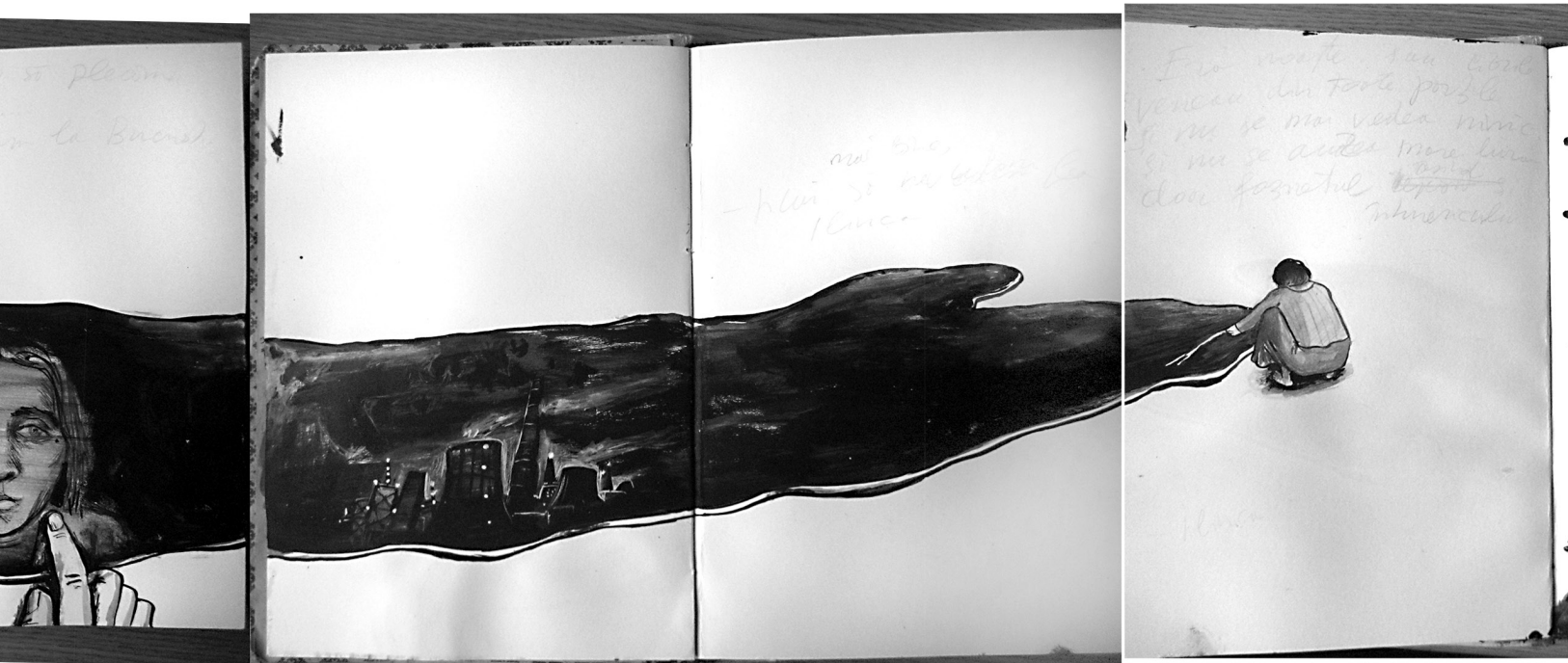
susținut cel mai tare și mai energic concert al festivalului, vocalistul Mikael Stanne mișcându-se în continuu dintr-un capăt în altul al scenei, alergând, gesticulând cu tot corpul, sărind, urcându-se pe stîlpul pentru reclamă și făcînd semne publicului inclusiv prin gestică feței, nu doar verbal. Aș putea spune că Dark Tranquillity a fost surpriza plăcută a festivalului, revelația ediției, dacă nu ar fi fost atît de așteptată & populară în România, publicul știind toate piesele, pe care le-a cîntat împreună cu Mikael, inclusiv piesele de pe ultimul album, abia apărut pe piață, „We Are The Void”. Playlistul Dark Tranquillity a fost unul deosebit, ales de pe toate albumele lor, cîntat – și ascultat – cu mare plăcere. Mă bucur că am reușit să fac interviu cu Mikael Stanne, pe care nu-l mai recunoșteai pe scenă, la interviu fiind un intelectual rasat și civilizat, iar în fața publicului – un rocker sportiv dezlănțuit. Serj Tankian însă a fost la fel și la conferința de presă și la interviu și pe scenă. Vocalistul celebrei formații System Of a Down a venit la Artmania fiind în turneul de lansare a primului album solo, „Elect The Dead”, dar a cîntat și piese de pe viitorul album, „Imperfect Harmonies”, în curs de apariție.

Ce spune Serj Tankian despre diferența dintre System Of a Down, „Elect The Dead” și „Imperfect Harmonies” – citiți în interviul din Tiuk! Serj Tankian este un artist unic și asta s-a văzut clar și la Sibiu, muzica sa înălțîndu-ți spiritul la cerul atît de evocat de Tankian, pentru că nu are granițe, așa cum nu au granițe nici fluturii din fața scenei, spunea el, „dar noi de ce avem granițe”? – se întreba artistul. Discursurile sale scurte și percutante dintre piese au chemat la libertate, exprimare liberă, directă și corectă, iar piesele sale au sunat foarte, foarte bine. Știu că fanii înrăiți ai formației System Of a Down l-ar fi preferat mai aproape de stilul formației armenilor din SUA, dar diversitatea pe care ne-o oferă Serj are o valoare inestimabilă.

**I**n afară de concertele formațiilor internaționale din Piața Mare, în acest an a mai existat și o scenă în Piața Mică, lângă Podul Mincinoșilor, unde au cîntat trupele românești Grimus, Act, Tiarra, Sign Of Agony, au avut loc proiecții de filme („Punksters & Youngsters”), vernisaje („Artmania în imagini”), iar seara s-au întîmplat multe evenimente în cluburile și barurile din zonă, muzeele au avut un preț simbolic la bilete pentru parti-

cipanții la Artmania, care au putut să se plimbe prin oraș cu biciclete gratuite pentru ei, iar librăria Humanitas a avut iarăși o noapte albă pentru tricourile negre. Un club din Piața Mică a găzduit „Ichtys”, expoziția de pictură a lui Niklas Sundin, chitaristul de la Dark Tranquillity. Am fost la expoziție împreună cu Claudiu și cu membrii formației, care au adus imediat o atmosferă rock în club, făcînd poze și discutînd cu toată lumea, picturile grafice ale lui Niklas meritînd toată atenția, ca și expoziția din anul trecut a lui Aaron Stainthorpe, vocalistul lui My Dying Bride. A mai avut loc și un Drum Workshop susținut de Kai Hahto, bateristul de la Swallow the Sun. Artmania rămîne un festival de excepție, extraordinar din toate punctele de vedere – calitativ, organizatoric, turistic, cultural. Un eveniment care ar avea succes garantat oriunde în lume, la care au participat deja formații ca HIM, Amorphis, Within Temptation, Anathema, My Dying Bride, The Gathering, Tiamat, Lacrimosa, Nightwish, Pain, Opeth, Subscribe, Serj Tankian, Dark Tranquillity... Cine urmează?...

# Muzică





***„Europa de Est  
este locul meu preferat  
pentru a susține  
concerte”***

Interviu cu Serj TANKIAN,  
realizat de  
Carmina & Mihail Vakulovski

(traducere din engleză: Andra Atodiresei)

- *Sînteți în primul dvs. turneu solo, care se numește ca și albumul – „Elect The Dead”. Cît de diferite sînt concertele dvs. de acum în comparație cu cele alături de System of a Down?*

- Acesta nu este primul meu turneu cu „Elect the Dead”. Am mai fost un an și jumătate sau doi ani în turneu pentru „Elect the Dead”, în 2007 și 2008. Acesta este pentru următorul album, „Imperfect Harmonies”. Acest turneu este diferit față de turneul „Elect the Dead”, iar turneul „Elect the Dead” este foarte diferit de turneele System of a Down.

- *Am ascultat „Elect The Dead” de nenumărate ori pentru armoniile lui perfecte, dar următorul dvs. album solo se numește „Imperfect Harmonies”. Cum și de ce ați ales acest titlu? Ce variante ați mai avut?*



- M-am gândit că ar fi o afirmație cool, generală, care se aplică la multe lucruri. Avem armonii imperfecte între oameni, armonii imperfecte între umanitate și natură, armonii imperfecte între națiuni, armonii imperfecte între organizații multinaționale. Este un concept interesant. Din punctul meu de vedere... sunt într-o armonie imperfectă cu muzica pentru că scriu muzică pentru piese complexe, pentru un ansamblu muzical, dar nu am studiat niciodată muzică, de exemplu. Din punctul meu de vedere, întotdeauna încercăm să facem armonia perfectă în viață, dar o atingem doar când murim.

- *Sîntem încîntați să vă vedem diseară în concert la Artmania, orice veți cînta. ...În acest turneu mai cîntați și cîte o piesă Sistem Of a Down? Dar de pe viitorul album?*

- Nu, nu voi cînta piese Sistem of a Down, dar voi cînta piese și de pe „Elect the Dead”, și de pe următorul album, „Imperfect Harmonies”.

Andrei Gamarț. *The quality time with Gamarts in Ploiești*, carte-obiect, detaliu, 2010





- „*Elect The Dead*” este puțin diferit de stilul *System Of a Down*, „*Imperfect Harmonies*” va fi foarte diferit de „*Elect The Dead*” (nu mai avem răbdare să-l ascultăm)?

- „*Elect the Dead*” a fost diferit de *System of a Down* pentru că a fost mai puțin metal și puțin mai mult progressive și puțin mai... nu știu cum să îi spun, dar a fost cu siguranță diferit de ceea ce am făcut cu *System of a Down*. Actualul album este un mai mare salt înainte, pentru că este un stil muzical cu totul și cu totul diferit din anumite puncte de vedere. Este rock – cred, dar este stratificat. Nu sunt doar 4 sau 5 instrumente care cântă live, nu sunt doar instrumente rock, este o întregă orchestră clasică, un sistem complet de beat-uri și efecte electronice, instrumente de lumină, instrumente rock, solo-uri de jazz, este în realitate o fuziune de genuri diferite și este cu mult mai brut și melancolic față de ce am mai făcut până acum.

- Când considerați că o piesă e gata, e numai bună pentru albumul viitor?

- O piesă nu este gata până nu este gata, nu este gata până când nu o mixezi. Cred că atunci când cântecul iese singur la iveală și crezi că fiecare parte este suficient de puternică, când versurile au forță prin ele însele, când muzica este definită și expresivă, atunci este momentul să te oprești. Dar întotdeauna te poți întoarce ca să aduci îmbunătățiri.

- Pentru dvs. ce e mai important la o piesă – muzica sau textul?

- Ambele sunt foarte importante. Din asta este făcut un cântec, este o combinație între cele două. Cred că poezia este o metodă mai flexibilă de exprimare decât cântecul, dar cântecele sunt o formă de exprimare mai puternică, mai intuitivă. Atât muzica, cât și versurile fac acest lucru, așa că ambele sunt foarte importante.

- Țineți ca piesele dvs. să aibă neapărat un mesaj?

- Nu toate, nu. Unele sunt politice prin mesaj, altele sunt trăiri personale, altele sunt explorări dadaiste și absurde, altele sunt amuzante... așa că... toate sunt diferite.

- Când sînteți pentru prima oară într-un oraș, vă interesează să vedeți locurile sau vă concentrați doar pe concert?

- Îmi place să văd orașele. Din păcate, când ești în turneu, datorită programului nebun, nu ai timp liber să te plimbi, dar am venit la Sibiu... mai întâi am zburat către București și am venit cu mașina spre Sibiu și am avut ocazia să vedem o parte din provincie, ceea ce a

fost plăcut și am luat o cină plăcută și ne-am plimbat prin oraș – un oraș foarte frumos – și am avut ocazia să cunoaștem oameni, să punem întrebări, să ne uităm la fețele lor, să vedem cât de ospitalieri sunt, să gustăm mâncarea. Să mergi în turneu este ca niște... știi, cum sunt locurile acelea în care intri și au multe tipuri de vin... degustări de vinuri. Să mergi în turneu este un fel de degustare de vinuri culturale, pentru că nu primești suficient cât să înțelegi cu adevărat, dar primești suficient cât să îți aduci aminte. Și te gândești: „Hmm, îmi place ciorba de acolo”.

- Unde v-a plăcut cel mai mult să cântați și de ce?

- Îmi place să susțin concerte în Europa de Est mai mult decât oriunde altundeva în lume. Personal, îmi place mai mult să cânt în Europa decât în America de Nord, dar Europa de Est este locul meu preferat pentru a susține concerte. Este mai multă agitație, cred că există o cultură orientată către tineri, este mai multă artă, mai multă muzică, mai mult interes și mai multă aventură decât în Europa de Vest, cred, și cu siguranță mai mult decât în State, dar nu am cântat peste tot. Nu am fost, de exemplu, în America de Sud. Nu am fost în sud-estul Asiei, dar Australia și Noua Zeelandă sunt de asemenea distractive.

- Ce muzică ascultați între concerte?

- Încerc să îmi feresc urechile de muzică între concerte pentru că, după un concert, urechile mă dor, dar când sunt acasă sau într-un avion, am iPod-ul cu mii de cântece, cu mii de albume. Ascult tot felul de muzică, poate fi rock, pop, jazz sau o melodie clasică, nu contează, atâta timp cât este o melodie bună.

- Ce formații dintre cele care vă plăceau acum zece ani vă mai plac și acum?

- Sunt atâtea formații și atâția artiști pe care i-am ascultat de-a lungul anilor încât nu pot să dau nume... nu ar conta...

- Ce hobby-uri aveți? Aveți un scriitor preferat?

- Nu am un tip de înghețată preferat, nu am un oraș preferat, nu am o persoană preferată, nu am o anumită preferință legată de nimic. Apreciez diversitatea tuturor lucrurilor. Îmi plac foarte multe tipuri de scriitori, îmi plac scriitorii pe teme politice, spirituale, de călătorii, îmi place poezia...

(interviu făcut înaintea concertului de la Artmania, Sibiu, 15 august 2010)



# MANIFESTELE AVANGARDEI RUSE

*Rubrică de Leo BUTNARU*

**Serghei  
GORODEȚKI**

## UNELE CURENTE ÎN POEZIA RUSĂ CONTEMPORANĂ

În prezent, mișcarea simbolistă din Rusia, în albia ei de bază, poate fi considerată încheiată. Apărută din decadentism, prin eforturile unei întregi pleiade de talente ea a atins ceea ce, pe parcursul evoluției, trebuia să devină o apoteoză, dar care, în realitate, s-a dovedit a fi o catastrofă... Cauzele catastrofei erau adânc înrădăcinate în însăși mișcarea respectivă. Pe lângă motivele întâmplătoare, precum ar fi dispersia forțelor, absența unui lider unic ș.a., aici acționau cel mai mult viciile interne ale însăși mișcării simboliste.

Metoda aproximării are o mare importanță în matematică, însă nu este aplicabilă și artei. Infinita apropiere a pătratului prin intermediul octaedrului sau a unei figuri cu șaisprezece laturi ș. a. m. d. de unghi se poate gândi sub aspect matematic, dar nu și cu *artisticitate*. Arta nu cunoaște decât pătratul, decât cercul. Înainte de toate, arta este o stare de echilibru. Ea înseamnă soliditate. Pe când simbolismul neglijează în mod principal aceste legități ale artei. Simbolismul s-a străduit să utilizeze fluiditatea cuvântului... Teoriile lui Potebnea preconizează fără îndoială mișcarea a tot ce poate fi gândit prin cuvânt și prin combinații de cuvinte; una și aceeași imagine nu este diferită doar pentru oameni diferiți, ci și pentru unul și același om în răstimpuri diferite – deci, e diferită. Simboliștii și-au pus scop în mod conștient să se folosească, în esență, de această fluiditate, sporind-o prin toate metodele, astfel încalcând regala prerogativă a artei – de a păstra calmul în toate pozițiile, în cazurile tuturor metodelor.

Impunându-i cuvântului să intre în diverse combinații nu doar pe un

singur plan, ci în imprezibil de multe planuri, simboliștii construiau un monument din cuvinte nu conform legilor ponderabilității, ci visau să-l mențină în poziție verticală „legat” cu diverse fire ale „corespondențelor”. Le plăcea să se înfășoare în toga neînțeleșului; anume ei spunând că nici chiar poetul nu se înțelege pe sine, că, în genere, înțelegerea artei nu e decât trivialitate... Însă neînțeleșul le era mult mai simplu, decât credeau dânșii.

Această nenorocire a fost urmată de o alta și mai amară. Ce oare ar fi putut stăvili intruziunea simbolului în orice domeniu al gândirii, dacă infinita importanță o constituia semnamentele sale indispensabile? Nespus de consecvent, Gheorgi Ciulkov ținea să dea în stăpânirea simbolului întregul domeniu socio-politic al căutărilor din timpurile sale. Cu o tenacitate și mai mare, Veaceslav Ivanov a introdus în simbolism mistică, religia, teosofia și spiritismul. Aceste două exemple sunt caracteristice prin faptul că ereticii s-au dovedit a fi înșiși simboliștii, erezia pornea din centru. În domeniul teoriilor, niciun fel de alți vasali nu se antrenau în combinațiunile atâtor certuri și împăcăciuni, precum vasalii simbolismului. Și nu miră faptul că simboliștii nu l-au remarcat anume pe unul dintre oneștii lor activiști, Innokenti Annenski, care nu a fost încoronat de ei, ci de alții.

Printre relele principale ale simbolismului, care i-au distrus acestuia cauzele, nu poate să nu fie amintit și un șir de contradicții particulare ale unor activiști luați în parte. Eroica activitate a lui Valeri Briusov poate fi definită drept o experiență de combinare a principiilor Parnasului franțuzesc cu năzuințele simbolismului rus. Aceasta e o dramă tipică a voinței și mediului, personalității și momentului. Plăcuta caznă căreia i s-a dat moștenitorul uneia dintre imaginile lui Vladimir Soloviov – Aleksandr Blok, dorind, mai întâi, neamănat, prin procedee impresioniste, mai apoi lirico-magice să-i ofere acestei imagini un temei simbolist, mai

continuă și astăzi, manifestându-se ba prin căderea lui Blok în realism, ba prin pauze letale. Creația lui Balmont se aseamănă protuberanțelor solare din motivul că el trebuie să se desprindă mereu din scoarța uscăcioasă a simbolismului. Fiodor Sologub nu a tăinuit nicicând iremediabila contradicție dintre ideologia simboliștilor, pe care o cvasiîmpărtășea, și propria sa ideologie – a solipsismului.

Catastrofa simbolismului a avut loc în liniște, chiar dacă cortina era ridicată. Orbitoare „coroane de sonete” inundaseră scena. Una după alta o terminau prin sinucidere visările la mit, tragedie, la o mare epopee, la măreție în propria lirică. Din „orbitorul da” apărură pe invers „neînduplecatul nu”. Simbolul devenise talisman și cei care îl dețineau s-au dovedit a fi nespus de numeroși. Sensul acestei catastrofe a fost semnificativ. Ceea ce însemna că, nici mai mult, nici mai puțin, simbolismul nu exprima spiritul Rusiei, – barem cel ce ținea de metodele simboliștilor noștri. S-a dovedit că nu au o măsură comună cu Rusia nici „Dionis”-ul lui Veaceslav Ivanov, nici „telegrafistul” lui Andrei Belâi, nici „troica” lui Blok.

Salvatorul simbolismului putea fi Nikolai Kliuiev, însă el nu se manifestă ca simbolist. Kliuiev este promotorul atitudinii populare (folclorice) față de cuvânt ca față de o fortăreață de neclintit, ca față de Diamantul Său Neîntinat, astfel că nu-i putea trece prin cap ideea conform căreia „cuvintele sunt cameleoni”: lui i s-ar fi părut o crimă să pună în cântec un cuvânt insignifiant, împelișat și inconsistent; el nu ar fi putut îmbina cuvintele înde ele nu prea strâns, cu anumite ciudățenii, și nu solid, simplu, precum bârnela în izbă. Cărțile lui au respirat ușurate. Simbolismul mai că nu l-a băgat în seamă. În schimb l-a salutat radios akmeismul...

Noul veac a turnat sânge nou în poezia rusă. Începutul celui de-al doilea deceniu e anume acea fază a veacului în care pentru prima oară se



conturează trăsăturile chipului viitor. Unele semnalmamente ale poeziei noi deja s-au configurat, în special în opoziție cu perioada precedentă. Printre multiplele cărți din această perioadă au fost și unele interesante, iar printre mai multe grupări s-a remarcat „Atelierul poezilor”. Deja în însuși acest nume criticii de la diverse ziare au remarcat contrapunerea problemelor poetice directe (deschise) celor oraculare, vrăjitoarești și altora de atare factură. Însă critica nu a observat că, înainte de toate, această modestie este determinată de faptul că, asumându-și cultura versului, *Atelierul* și-a asumat, concomitent, și povara problemelor nerezolvate de precedentă generație de poeți. Respingând consecvent toate sedimentele care au acoperit poezia din cauza preocupărilor metodologice, *Atelierul* a recunoscut idealul poetului, ridicat atât de sus anume de simboțiști. Atelierul a purces la treabă în afara oricăror teorii preconceptuate. Spre finalul primului an, deja s-au cristalizat anumite teze, expuse cu claritate.

Personalități reliefate distinct îi oferă *Atelierului* servicii prețioase; în acest sens, s-a produs ruptura cu tradiția. Cu atât mai solidă pare unitatea anumitor vectori de bază ai percepției (lumii și artei). În linii generale, vectorii sunt numiți: akmeism și adamism. Lupta dintre akmeism și simbolism (dacă aceasta e o luptă, totuși, și nu o cucerire de cetate abandonată) este, înainte de toate, lupta pentru lumea prezentă, sonoră, cromatică, ce are formă, greutate și timp, pentru planeta Pământ. La urma urmelor, simbolismul, umplând lumea cu „analogii”, a transformat-o în fantomă ce contează doar în măsura în care e atinsă de curente din alte lumi și luminată de acestea, cărora le reduce adevărata importanță incontestabilă.

Pentru akmeiști roza a devenit din nou frumoasă prin sine însăși, prin petalele sale, aromă și culoare, și nu prin imaginile ei asemănări cu dragostea mistică sau cu mai știm noi ce altceva. Steaua Mair, dacă există, totuși, e minunată anume la locul său, dar nu ca un punct de sprijin imponderabil pentru o năzuință imponderabilă. Troica e bravă prin zurgălăii, vizitiul și caii săi, și nu prin cuvertura politică întinsă pe măsura ei. Și nu sunt minunate doar roza, steaua Mair, troica, adică nu e

minunat doar ceea ce demult e ca atare, dar poate fi minunată până și monstruoșitatea. După atâtea „animozități”, lumea a acceptat ireversibil akmeismul în deplinătatea frumuseților și hidoșeniilor sale. De azi înainte e hidos doar ceea ce e hidos, ce e neîmplinit, ce a veștezit între existență și inexistență.

Prima etapă de elucidare a dragostei față de lume a fost exotismul. Ca și cum create pentru prima oară, în lume au năvălit animalele: elefanții, girafele, leii, papagalii de pe Insulele Atile au populat versurile de junețe ale lui N. Gumiliov. Atunci încă nu se putea presupune că deja vine Adam. Însă, încetul cu încetul, au prins a-și găsi expresie și percepțiile adamiste.

În acest context, este remarcabilă cartea lui M. Zenkevici „Purpura bestială”. Cu un acut simț juvenil, autorul a constatat constantă unitate dintre pământ și om, în magma planetei ce se răcește el a văzut trupul lui Iov, dezgropat de tâlpile trecătorilor, iar în trupul uman – fierul pământului. Dând la o parte stratificările culturilor milenare, el s-a perceput pe sine drept „fiară”, „privat și de gheare și de blană”, microcosmosul corpului uman înfățișându-i-se drept „o lume” deloc mai puțin „radioasă”, decât microcosmosul astrilor ce se sting sau se aprind. Mamiferele machairoodus și șopârlele gigantice, din existența preistorică a Pământului, i-au cucerit imaginația; au reînviat pietrele și metalele, în toate el sesizând „tainica unitate a sufletului viu, a substanței inerte”.

Însă acest Adam nu a venit, în ziua a șasea a genezei, într-o lume virginală, neprihănită, ci în contemporaneitatea rusă. Și aici dânsul a privit cu ochii la fel de senini, clari și ageri, a acceptat ce a văzut, cântându-i vieții și lumii aleluia. „Și maiorul, și duhovnicul, și inginerul cadastral”, și minerul, care „avan mai zice la armonică”, și „lăcrimoasă bătrână-vrăjitoare” – toate au fost cuprinse de privirea drăgăstoasă a lui Adam... După ce a editat o cărțuție de versuri, în care erau cu mult mai multe lucruri și obiecte decât imagini (artistice), în a doua sa carte („Aleluia”) Vladimir Narbut apare drept poet care, conștient și constant, iubește pământul. Descriind cotidianul existențial al provinciei ucrainene, hidoșenia micilor

aziluri, el nu apare ca simplu realist, cum s-ar putea părea, în pas ușor de comparații, care în învingători caută învinși. Vladimir Narbut se deosebește de un realist prin prezența acelei sinteze chimice, ce unește fenomenul (natural) cu poetul, ceea ce altcuiva nu i se poate arăta nici în vis, fie acesta și un realist sadea. Sinteza în cauză se soldează cu o cu totul altă natură a tuturor lucrurilor de care s-a atins poetul. Spre exemplu, în poezia lui Ivan Nikitin, oalele, buștenii sau pivele de lut pentru tocatal seminței de mac nu sunt nici pe departe aceleași, ca cele din poezia lui Vladimir Narbut. Oalele lui Nikitin existau cu nimic mai rău și până a se scrie versuri despre ele. Iar oalele lui Narbut se nasc pentru prima oară, când poetul scrie despre „Ulciorul” său ca despre unul nemaivăzut până atunci, dar de aici încolo fiind un fenomen real. Iată de ce în poezia lui Narbut neînsuflețitul e atât de însuflețit și intră în raiul noii poezii în deplină întrupare, asemeni fiarelor lui Gumiliov, asemeni omului lui Zenkevici.

Noul Adam nu ar fi fost el însuși, trădându-și propria misiune – cea de a da nume în lume, prin aceasta scoțând din întunericul umed toate lighioanele Africii și chipurile provinciei rusești; nu ar fi observat nici omul născut de cultura rusă contemporană. O, cât de istovit, de frânt, de încovoiat e acest om! Adam, ca un adevărat artist, a înțeles că aici trebuie să-i cedeze locul Evei. Aici sunt mult mai potrivite mâna de femeie, simțul femeii, privirea ei... Astfel, lirica Annei Ahmatova s-a apropiat de această problemă destul de complicată într-un mod ingenios și tandru. Despre cartea ei „Seara” s-a scris destul de mult. Chiar de la prima lectură, multora le-au devenit scumpe delicata tristețe, sinceritatea și simplitatea poemelor. Însă foarte puțini au observat că pesimismul din „Seara” e unul akmeist, că autoare numește mici monștri ai neurasteniei oarece nuanțe de tristeți. În aceste fiare mărunte Anna Ahmatova iubește nu ceea ce a fost schilodit în ele, dar ceea ce a mai rămas încă de la Adam, cel ce jubilează în raiul său. În poezia sa, aceste „rămășițe” dânsa le mângâie cu o mână de aproape maestru. Cel mai greu a fost să se croiască drum



spre lirică. Spre epopee drumul nu era acoperit de atât de multe gunoaie, dar spre lirică verbele (cuvintele) impecabile trebuiau să-și croiască acces. Oare nu din acest considerent cartea de tinerețe a lui N. Gumiliov s-a numit „Calea conchistadorilor”?

Într-adevăr, era nevoie de multă cutezanță și dragoste generoasă față de viitor, pentru ca, în timpul în care înflorea poezia lirico-magică, să împărtășești în lirică porunca lui Théophile Gautier:

*Creația e cu atât mai minunată,  
Cu cât materialul folosit e nepăsător,  
ca niciodată!  
Versu-i marmoră și metal!*

Precum un nou arhitect neînfricat,  
N. Gumiliov a decis să utilizeze în

poezie doar „material insensibil”. Cu atât mai evidentă cutezanța în această decizie, dat fiind că, prin caracterul său, N. Gumiliov mai curând e un liric, – muzica lui Verlaine, magia lui Blok, – iată ce fortărețe de primă clasă a cutezat dânsul să atace din dragoste pentru detașare (distanțare). În orice caz, calea spre noul lirism și spre temele nelimitate a fost deschisă.

Prin urmare, acești noi Adami nu sunt decât Parnasul însuși, – ne-ar putea spune amatorii de „cercuri” în istorie. Dar nu, nu e Parnasul. Adam nu e un giuvaergiu și nu e în grațiile eternității. Chiar dacă Zenkevici l-a îndrăgit pe Leconte de Lisle, apoi doar pe cel din „Somnul jaguarului”. Iar dacă lui Gumiliov îi sunt scumpe glacialul și frumusețea, aceasta e glacialitatea lui Théophile Gautier, nu cea a parnasi-

enilor. Dar ce fel de parnasieni ar fi Narbut și Ahmatova?

Nu, pentru că, odată cu noul secol, a venit și o nouă percepere a vieții și artei. A devenit clar că simbolismul nu reprezintă o stare de echilibru, din acest motiv fiind posibil doar pentru unele componente ale operei de artă și nu pentru crearea întregului. Nii poeți nu sunt parnasieni, dat fiind că lor nu le este scumpă însăși eternitatea abstractă. Ei nu sunt nici impresionisti, pentru că fiecă clipă ordinară nu constituie pentru dânsii un scop artistic în sine. Nu sunt simbolisti, deoarece nu caută în fiecă clipă străluminare și veșnicie. Ei sunt akmeiști, dat fiind că iau în artă acele clipe, care pot fi eterne.

■

1913

M. ROSSIIANSKI (L. Zak)

### MĂNUȘĂ ARUNCATĂ CUBOFUTURIȘTILOR

a) Principiul de bază al celor din grupul futurist, care au semnat proclamația „O palmă dată gustului public” și altele de acest gen, este următorul: „Cuvântul e suficient sieși, poezia reprezintă arta combinației cuvintelor, la fel cum muzica – a sunetelor”. Reieșind din acest principiu absolut corect, cubofuturiștii ajung, totuși, la absurd. Lucrul se întâmplă din cauza că dânsii nu înțeleg ce e cuvântul.

b) Cuvântul nu este doar o combinație de sunete. Având rădăcina sa aparte, sensul său aparte, istoria sa personală, fiecă cuvânt trezește în mintea umană asociații imperceptibile care, însă, sunt absolut aceleași pentru toți oamenii. Asociațiile respective îi oferă cuvântului individualitate. Se poate spune că fiecă cuvânt are propriul miros. Opera poetică nu înseamnă

atât îmbinarea cuvinte-sunete, cât cuvinte-mirosuri. Cuvântul „din” se deosebește de cuvântul „dintre” nu prin sens (sensul lor e unul și același) și nu doar prin sunet, cât prin ceva imperceptibil, de care trebuie să se folosească poetul.

c) Cubofuturiștii care compun „poeme” în „propria lor limbă” și care nu au vreun sens anume, spre exemplu:

*Dâr, bul, șcil  
ubeșciur  
skum  
vî so bu  
r l ăz*

pot fi asemănați muzicantului care strigă: „Adevărata muzică înseamnă îmbinarea sunetelor: trăiască sunetul suficient sieși!”, și care, pentru a-și confirma teoria, ar trebui să cânte la o claviatură mută. Cubofuturiștii creează nu combinații de cuvinte, ci combinații de sunete, pentru că neologismele lor nu sunt cuvinte, ci doar un anumit element al cuvântului. Cubofuturiștii ce apară „cuvântul suficient sieși”

(autotelic), îl gonesc definitiv din poezie, astfel transformând poezia în nimic.

d) Neînțelegerea esenței cuvântului ca materie poetică duce cubofuturiștii spre fel de fel de absurdități. Una dintre ele apare în punctul trei din „Declarația cuvântului autotelic”: este imposibil de tradus dintr-o limbă în alta, fiind posibil doar de a scrie poemul cu litere latine și de a-i reda juxtalinara. Această cerință e și ea una dintre căile ce duc spre deplina nimicire a cuvântului. Oare nu este clar că un cuvânt rusesc scris cu litere latine și astfel tradus în toate limbile europene pentru un neamț, un francez ș. a. m. d. deja nu mai este cuvânt, ci doar o combinație de sunete ce nu generează asociațiile pe care contează poetul? (Curios lucru ce juxtalinara germano-franceză-italiană îi vor da cubofuturiștii poemului citat mai sus).

e) Deplina nimicire a conținutului (subiectului) nu înseamnă, cum presupun cubofuturiștii, achiziția noilor câmpuri în artă, ci, din contră, se soldează cu reducerea



câmpului existent. Absolutul, forța lirică ce se remarcă în combinații verbale (ce ar putea fi fără subiect) își răsfrâng licărul asupra obiectelor, gândurilor și sentimentelor despre care se spune în respectivele combinații. După ce a fost amintită în poemul „Evgheeni Oneghin”, Grădina de vară din Petersburg obține un farmec deosebit și fizionomie.

Poezia nu înseamnă doar descoperirea Absolutului prin metodele artistice decorative, ci și cunoașterea lucrurilor, dezvăluirea Absolutului în exterior.

f) Analizând fără prejudecăți și fără ironie (cu care publicul grăsan sau cel subțire își maschează indiferența față de artă) judecățile teoretice și creațiile poetice ale cubofuțuriștilor, ajungem la concluzia că atât unii, cât și ceilalți, bazându-se pe atitudinea superficial-lunecoasă față de elementul de bază al poeziei – cuvântul – nimicesc însăși poezia și nu doar că nu deschid căi noi, ci, cu barierele nepriceperii lor, le închid pe cele vechi.

Aruncându-le cubofuțuriștilor mânușa, nu putem să nu regretăm că adversarii noștri nu cunosc logica elementară, se descurcă prost referitor la ceea ce ar însemna esența materialului poetic și că, pregătindu-se „să arunce de pe nava contemporaneității” pe cei care până în prezent au fost cârmacii acesteia, ei încă nu pot găsi drumul după stele și nu se edifică asupra construcției și scopului celui mai simplu mecanism al navigației – busola.

1913

Traducere  
de Leo BUTNARU

*Dumitru CRUDU*

## DOUĂ FEMEI

Cu un ștergar spînzurîndu-mi pe brațul stîng și cu o tavă încărcată ochi cu țoiuri cu vin, am încremenit în fața restaurantului, rotindu-mi ochii în toate părțile, pentru a-i vedea pe franțuji. Dar, cu toate că era șapte fix, aceștia încă nu veniseră. În schimb, la doi pași de mine, se agita o tipă suplă, cu revista *Akvareli* sub braț. Fiindcă știam că franțujii trebuia să se întâlnească cu două jurnaliste, am priceput că blondina era una dintre ele. Mi-am înclinat ușor capul, dar ea mi-a întors ostentativ spatele, cumpănindu-se mai departe de pe un picior pe altul și sugînd nervoasă dintr-o țigară. Apoi s-a ivit și cea de-a doua ziaristă, un pic mai josuță, cu revista *Moldova* în mînă. Scundaca s-a oprit la o întindere de braț de blondină, dar nu a salutat-o și nici măcar nu a privit-o, de parcă cealaltă nici nu ar fi fost acolo, ci a început să se biție iritată încolo și încoace, cu mîinile la spate, spre nemulțumirea primei jurnaliste, a aceleia mai înalte care o urmărea cu ochii mijiiți. Mă cam plictisise să stau cu tava întinsă și le-am propus fetelor să ia cîte un păhărel. Dar tipele s-au făcut că plouă și atunci am golit eu un năpîrstoc. Nici albă, nici neagră, blondina aia trufașă coborî ață scările și dădu buzna în local. Cea de-a doua typesă își ascuți urechile spre bulevardul Ștefan cel Mare care huia de glasuri sparte și răgușite. Eu m-am luat pe urmele blondinei și am putut vedea exact ceea ce văzuse și ea, că franțujii încă nu apăruseră, ceea ce înseamnă că ne țepuiseră, cel puțin, pînă în acest moment. Dar nu am înjurat ca și ea. Pur și simplu am mai băut un păhărel. Apoi m-am strecurat pe urmele ei afară, și am constatat cu ochii lățiți de uimire că în fața restaurantului garase un autocar al poliției din care săreau tineri pirpirii striviți de scuturi uriașe. Bruneta a coborît în marșarier treptele de piatră lucitoare, pîndind de jos fiecare mișcare a polițiștilor, spre disprețul blondei, care rămăsese sus și se uita cu admirație la copoi. S-au schimbat, însă, cu rolurile atunci cînd o laie de tineri cu tricolore deasupra capului au inundat strada. Acum blonda se refugiase în antreul restaurantului, în timp ce bruneta stătea cocoțată în capul scărilor și le făceam semne prietenești cu mîna junilor care se îndreptau spre strada Ștefan cel Mare. Stăteau răsfirate la doi pași, cu spatele una spre alta, înegrindu-i pe franțuji. Eu am mai golit un păhărel, dînd în bobi oare de ce dracului întîrzie atîta. Cînd deja se făcu un întunerice ca în Celine, în sfîrșit, se iviră și șonții și fetele pe dată au devenit amabile și zîmbitoare, plescăind satisfăcute din buzele rumenite cu un ruj sclipitor și ascultînd cu toate urechile explicațiile pe care le dădea Ioana, ghidul și tălmăciul franțujilor. Și în timp ce povestea că au întîrziat din cauza a ceea ce se întîmpla în oraș, străinii culisau blazați și absenți în restaurant. Ultimele au intrat Natașa și Mariana, un pic dezabuzate. O vreme le-am pierdut din vedere pentru că mă aflam în moțul grupului, pe care-l conduceam pe terasa din patie. Alături de alți cîțiva colegi de-



ai mei, am început să împodobim mesele cu talgere sidefii, pline cu mâncare. Intram și ieșeam ca limbile unui ceas. După care m-am oprit în spatele franțujilor și încercam să ghicesc cu ce i-aș mai putea servi. Larma unui hăpăit general se răspîndi sub bolta de paie, peste care se suprapuneau, din celălalt capăt al sălii, vocile cînd a Natașei, cînd a Marianeii. Acum vorbea scundaca în română, iar Natașa și-a agățat sacoul de spătar și se uita în altă parte. După care a vorbit blondina, în rusă, iar Mariana se uita demonstrativ pe fereastra din curte, parcă vrînd să arate că n-o interesează deloc ceea ce spune colega ei și doar, din cînd în cînd, ligîndu-și buzele uscate. La drept vorbind, fetele jucau un fel de ping-pong, pentru că pe rînd trebuiau să răspundă la aceeași întrebare. Să zicem, oare cînd scriitorul din Republica Moldova a trăit și a scris mai bine: acum sau pe timpul Uniunii Sovietice? Deoarece eu cam prindeam muște, vrînd-nevrînd, stăteam și le ascultam cu gura căscată. Răspunsurile lor erau totalmente opuse, căci în timp ce româncă înfiera cenzura comunistă, rusoaica pedala asupra onorariilor de zeci de mii de ruble sovietice pe care literații le băgau în buzunar, fără nici un fel de strîngere de inimă și fără să rămînă după asta cu vreo piatră pe cuget pentru niște volume la fel de tulburi ca și apa care curge pe Bîc. Se băteau cap în cap și opiniile lor despre cum moldovenii i-au votat masiv pe comuniști, tocmai de două ori, și pe cînd româncă deplîngea acest lucru, cu o voce gîtuită și cu lacrimi în ochi, rusoaica pur și simplu îi peria pe comuniști, susținînd că aceștia vor mai cîștiga o dată alegerile. Franțujii trecuseră deja la prăjituri, iar între cele două fete s-a instalat o tensiune neplăcută, care creștea cu fiecare răspuns pe care-l dădeau, încît mă miram cum de nu s-au luat la pîrăuit chiar acolo pe loc, în fața franțujilor. În timp ce căram vasele murdare de pe masă, mi s-a făcut și mie foame, dar am înghițit în sec. În timp ce fetele se străduiau să le explice cum e cu postmodernismul sau cu minimalismul moldovenesc, străinii hăpăiau de zor în fața lor. Din cînd în cînd, cîte unul dintre ei își ridica ochii din blid, surprins că cele două fete încă mai erau acolo și le vorbeau. Brusc, franțujii și-au terminat prăjiturile și s-au uitat blazați la Ioana care, cît ai bate din picior, le-a șoptit celor două jurnaliste că ar fi bine să se oprească aici și cele două fete au luat pe dată apă în gură. Franțujii s-au ridicat în picioare și au început să le aplaude, părăsind, unul cîte unul, încăperea, pînă cînd în aceasta a mai rămas doar Ioana care le-a zîmbit cu toți dinții și le-a înmînat cîte un plic sidefiu.

Eu spălam blidele murdare în restaurant, cînd mi-am aruncat ochii pe fereastră și le-am văzut pe cele două fete încremenite în colțuri diferite ale terasei, numărînd bancnotele foșnitoare din plic și uitînd pe masă revistele *Moldova* și *Akvareli* pe care eu le-am pescuit îndată, plănuiind să-i dau *Moldova* mamei mele, iar *Akvareli* soacrei mele care nu știe o boacă în română. Tot pe una dintre mese am mai găsit o carte *Drei Frauen* de Robert Musil și o alta *Obsluhoval jsem anglikého krále* de Bohumil Hrabal, care nu mă taie prin țeastă în ce limbă sînt și habar nu am cui să i le dau, dar, totuși, le-am băgat-o și pe ele în geantă.

Fără să se uite una la alta de parcă nu s-ar fi văzut niciodată în viață, fetele au deschis ușa restaurantului și au ieșit în strada Pușkin, care era plină buză cu copoi care se îndreptau în fugă spre bulevardul Ștefan cel Mare.

– Povestește-mi despre prima ta experiență sexuală...

Aha, s-a făcut. M-a auzit. Numai că prea deodată, brusc. Ce? Îi răspundeam prea plictisit? Nu, fetițo, n-o să te las să scormonești în gunoiștea părăginită din capul meu, ce nu a fost curățată încă.

– Haide, totuși, să ne ținem de subiecte literare, îi răspund imaginat fetei din Murmansk.

Dar, mă gândesc în sinea mea, ce-ar fi s-o uimesc cu ceva? Să inventez o istorioară sfâșietoare, ca cele povestite de fetițele din filmele americane, despre violul din frageda copilărie săvârșit de o rudă apropiată sau încă ceva de acest gen (întâmplarea cu nordicul mamei nu merge, n-aș vrea să transform experiența sexuală a unui poet serios ca mine într-o anecdotă).

– Odată, în fragedă copilărie, am ieșit seara târziu să arunc coșul de gunoi și patru muieri bete m-au trîntit pe pietre, au smuls pantalonii de pe mine și au încercat să mă fută. Însă habar nu am de unde se ivi un măturător și le sperie. Ce, m-ați crezut? Nu mă credeți, a fost o glumă.

În loc de răspuns îi expediez fetiței un smiley de homosexual.

La darea de seamă a Fondului, șeful m-a numit, față de Dașutka, director, în loc să-mi spună asistent. Eu, cunoscînd foarte bine starea lucrurilor, l-am ghiontit pe șef: „– Rinat Merkulovici, nu sunt eu directorul. Uite-l pe director, stă.”

Dașutka tresări: „– Da, Rinat Markulovici, nu mă cerțați, vă iubesc atât de tare, atât de tare...” și-i ieși din gură un scuipat întâmplător. Întemeietorii au izbucnit în râs ca iepetele. Șeful se făcu roșu și mă privi cu ochii scăpărând de mânie. Eu, însă, lăsându-mi ochii în jos, continuam să duc procesul-verbal – activitate absolut inedită pentru mine.

Chiar înainte de adunare, tânăra contabilă a Fondului de susținere a tinerilor literați, o brunetă sexoasă cu sânge osetin și cu piciorușe agere și simpatice, mi-a ținut un instructaj despre scrierea procesului-verbal, mi-a dat hârtie și un model – un document vechi, făcut încă pe când era secretară. Trebuia să ascult tot ce spuneau cuvântătorii și să notez după ei sensul aproximativ. Înainte de asta, să scriu data, iar după, ora de încheiere a adunăturii. Și atât.

În prima jumătate de oră, fixam cu meticulozitate tot ce se întâmpla. Totuși, lipsa oricărui filon artistic în această treabă începu să mă încordeze. Întemeietorii Fondului și alți invitați își țineau cuvântările ca de pe foiță. Însă nu mă lăsa senzația unei piese absurde. Și pixul „Parker”, cu penița de aur, pe care l-am procurat din primul salariu de la Fond și-l foloseam deja din plin, stârnind astfel invidia scârboasă a confrăților mei, duse textul undeva în altă parte. Oamenii vorbeau una, iar blestematul „parker” scria cu totul altceva. Nu, esența celor spuse o prindea, însă o schimonosea atât de tare pe felul său, că nimeni dintre cei prezenți nu și-ar fi recunoscut ideile inițiale. Nu doar declarațiile au fost modificate încât nu mai puteau fi recunoscute, ci și numele persoanelor de vigoare. Scriam o piesă de-a gata. Însă nu ajungeau coaie. Nu mie, ci adunării. Soluționând în grabă toate problemele, acei indivizi importanți s-au așezat fiecare în mașinile trendy blindate și au pornit-o care spre castelul din Udacinîi, care spre vila din Podomoscovie, care spre moșia din Barcelona. Am rămas singur cu schița mea butaforică. Aș fi putut s-o plasez undeva pe net, însă dacă cineva ar fi dat de ea, autorul ar fi avut probleme. De aceea, piesa-scheci „Protocolul” am ascuns-o în cel mai secret sertar din biroul chinezesc al bunelului, am încuiat-o cu lacătul. Și nimeni niciodată n-o va vedea.

*Proces-verbal*

*al adunării generale a membrilor consiliului  
Organizației Deloc Necomerciale  
„Fondul de binefacere în numele lui V. P. Lasă-l baltă!”*

Data: 22.01.07

Locul: Muzeul literaturii, or. Crematorsk, str. Lenin,  
66

Ora începutului: 16:00

Participanți: Sonev Rinat Merkulovici, Iarskaia V.M. (persoană importantă), Kumoviov V.V. (reprezentant al Administrației orașenești), Petrova Daria, Dadenco N.A. (reprezentantul administrației regionale), KiS N. (în trecut, prezentator TV și deputat renumit), Iudin D.V. (reprezentantul sponsorului – Uzina Kremțvetmed), Krivova E.A. (reprezentantul sponsorului – Uzina CremBuhlo), Gusakov E.I. (președintele KROO „Scriitorii Siberiei” și jurnalist la ziarul local), Havinnîh Marina (directorul Școlii Literare), Veltikova (contabila).

Președintele adunării: Havinnîh M.

Secretarul adunării: Neceaev A.

Ora: 16:45

Discutarea activității fondului:

Iarskaia (sever): De ce nu începem? Unde e Sonev?

Sonev (apare): Sunt aici!

Havinnîh: Rog să votați.

KiS: La început, trebuie să punem ceva în discuție. Iată, eu, de exemplu, când lucrăm la televiziune...

Iarskaia: Serghei Nikolaevici, păi, iată, poftim...

Neceaev A.N.: Acceptat în unanimitate.

Sonev: Rog pe Havinnîh să expună planul de activitate pentru anul 2007.

Havinnîh: Obiectivul de bază al Fondului îl consider susținerea tinerilor autori. În acord cu aceasta, a fost elaborat planul de activitate care constă în următoarele puncte:



1. Anunțarea concursului (o sută de mii de ruble);  
2. Anunțarea anunțării concursului (două sute de mii de ruble);  
3. Anunțarea anunțării...  
Sonev: (în semișoaptă) Pisi, parcă ne-am înțeles...  
Havinîh: 3. Ediția specială a jurnalului „Marinocika ești a mea”, dedicat concursului (cinci sute de mii de ruble);  
4. Organizarea activității Consiliului fondului;  
5. Organizarea organizării...  
Sonev: (o împrângește cu piciorul sub masă) Neceav, apă, te rog!  
Havinîh: 5. Organizarea conferinței de presă, cu băuturi și aperitive...  
KiS (visător): Furșe-e-e-et...  
Havinîh (lingându-și buzele): Ăăăă... șase sute mii de ruble. Propun pentru votare. Cine e pentru?  
Iarskaia (strănută):...  
Havinîh: În unanimitate!  
Dadenko: Permiteți-mi, dar cum rămâne cu acestea, cum se numesc...?  
Valtikova: Pi... pi....?  
Dadenko: Exact!  
Havinîh și Sonev (la unison): Le vom împărți între noi!  
Neceav (mângâindu-se pe burtă și sughițând): Hai că ați spus-o și voi...  
Iarskaia: De ce nu este implicat și Kremțvetmet?  
Iudin: Banii sunt puși deoparte, însă nu putem să vi-i aducem. Transportul mereu ia altă cale.  
Sonev: Dar de cât, de cât sunteți în stare?  
Iarskaia: Propun să se aloce din partea Kremțvetmet un milion!  
Havinîh (aplaudând și săltând): Bravo, bravo!  
Iudin: Nu, un milion e mult. Cinci sute de mii.  
Iarskaia: Propun să se aloce din partea Kremțvetmet cinci sute de mii.  
Iudin: Bine, dacă cinci sute, cinci sute să fie (caută prin buzunare, scoate bancnotele boțite). Dar raportul să fie în stare perfectă! Vă știu eu pe voi...  
Havinîh (aplaudând mai încet și deloc săltând): Mdaa...  
KiS: Nu sunt obiecții. Iată, eu când eram deputat...  
Iarskaia: Serghei Nikolaevici, vreau să vă rog frumos...  
Havinîh (distrusă): Atunci, rog să fie plătiți cel puțin recenziții și membrii juriului. În consiliul de experți propun să intre: Havinîh (președintele), Sonev. Juriu: Sonev (președinte), Havinîh. Important e să nu se repete numele.  
Iarskaia: Dar am avut senzația...  
Sonev: Neceav, câtea ce ești, apă!

Ora 16:58

Krivova: Vai, mi-a căzut un diamant din gentuță!  
(Toți se târăsc pe jos, caută diamantul.)

Ora 18: 20

Krivova: Ha-ha, am glumit! (arată diamantul)  
(Membrii consiliului se ridică, nemulțumiți.)

Iarskaia: (scotocește prin gentuță; cu jumate de glas) și totuși, sunt puțini bani. (mai tare) Propun să lucrăm cu „granturile”.

Petrova: Eu, eu vreau! Oricum nu am cu ce mă ocupa!

Sonev: și să fie exclusă samovolnicia! Nici un fel de interviuri, mendre, călătorii în străinătate, nici un fel de mașini fițoase, nici un fel de copii, familii, soți, apartamente – totul să fie contabilizat!

Petrova: Ura! Roman Harisovici, vă iubesc atât de tare, atât de tare!!! (scuipă)

Sonev (se șterge, se încruntă): Ei, ce? Încheiem?...

Kumoviov (trezindu-se): Și totuși... majoritatea cheltuielilor putem să le acoperim cu forțele noastre proprii... De exemplu: diplome... rame... fete... băutură... Totuși, economie... Cum se spune, nu este nevoie de investiții...

Havinîh (supărată):...

Sonev (cu voce muribundă): O să ne dați cel puțin pentru flori?

Cumoviov: (se scarpină): Cineva dintre voi avea o vilă? Margarete? Ficuși? Rododendroni?

KiS (plecând): Iată, eu, pe când eram om de afaceri...

Cortina

Gusakov, așezat pe treptele de lângă ușă, înregistrează un reportaj: a avut loc adunarea Fondului... au fost elucidate obiectiv problemele literaturii contemporane... s-a ajuns la o concluzie unanimă... perspectivele sunt extraordinare...

(acum e sigur:)

Cortina