

MUZEUL DE ARTA TIMISOARA

MOARA DE IMAGINI

EXPOZITIE DE ARTA DIGITALA

Paul Salzberger

3/26/2020

Din cauza CORONA-virusului nu am să fiu la vernisajul expoziției. Am pus pe hârtie câteva date despre mine și unele gânduri și explicații despre munca mea. Dar lucrările, privite, vor vorbi mai bine decăt mine.

Impactul tehnologiei digitale a schimbat total felul în care receptăm lumea. Mai ales vizual, dar e greu de-a te adresa unui domeniu în zilele noastre fără a te găsi în plin spațiu digital. Evident, a schimbat și practica picturii, a graficii și a sculpturii. În grafica publicitară, în filme de animație, în clipurile muzicale, în efectele speciale din filme, în prezentările proiectelor arhitecturale, în clipurile de introducere la emisiuni de televiziune, tehnologia digitală e de acum acceptată, fără alternative. Și a atins un nivel de calitate fascinantă. În arte, valoarea digitalului a fost pe deplin acceptată în lumea Muzicii, dar și Arta Plastică face progrese în această direcție. În viitor cele două arte se vor întrepătrunde, se vor completa. Atât artiștii digitali cât și cei tradiționali se folosesc de computer și au diferite programe (software) la dispoziție pentru a-și desfășura activitatea. La marile târguri de artă (Frieze New York, Veneția, Basel, Istanbul, etc.) se văd multe realizări pe platforma digitală. Unele au denumiri ca Net-art, Virtual Reality, Digital Installation, etc. Multe au și un component de interactivitate, adică cer participarea publicului pentru a-și atinge ținta atât estetic cât și politic sau social. Aici trebuie menționat un fapt important și anume că arta digitală, prin specificul ei de-a fi virtual sau multiplicabil, în cazul că e extras pe un suport material, e opusă sistemului comercial al artei, folosirii artei ca monedă curentă și ca placă turnantă a marilor manevre financiare.

Există două paradigme în crearea de imagini digitale. Una este cea în care tot ce se vede pe ecranul computerului e creat acolo, fie în 2D, fie în 3D și există foarte multe programe cu care se pot construi corpuri, adăuga texturi, efecte de lumină și culoare, etc. Deci se creează un obiect artistic care există în lumea virtuală și computerul e un fel de fereastră prin care vedem sau fotografiem acel obiect. Celălalt model este cel în care se importă imagini din diferite surse cum ar fi internetul sau scanarea unor fotografii, picturi, texturi, desene etc. Apoi procesate, manipulate cu ajutorul "sculelor" din programul folosit (în cazul meu Photoshop), ele ajung să semene cu picturile clasice pe pânză. Acest model a fost folosit deja în 1985 de Andy Warhol pe computerul Commodore Amiga (pentru cine mai ține minte) pentru a crea acele serii de portrete ale celebrităților care l-au făcut celebru.

Eu am ajuns la arta digitală în cadrul carierei mele în televiziune. Fără modestie, pot spune că am fost printre primii în lume care a folosit Virtual Reality ca mijloc de-a implanta oameni într-un spațiu virtual și crearea iluziei că se mișcă firesc având totodată posibilitatea de a introduce elemente mobile și date informative. Prima dată când publicul a văzut în direct această performanță a fost în cadrul Alegerilor Prezidențiale din SUA la televiziunea CBS, rezultat al colaborării mele cu firma Orad din Israel. Această firmă e și cea care a creat tehnologia pe care o vedem la reluările din tenis sau fotbal. În ziua transmisiei evenimentului emoționant al trecerii în Noul Mileniu, televiziunea israeliană a fost în întregime virtuală, deci digitală.

M-am născut la Timișoara în 1945. Rădăcinile mele aici sunt adânci. Eu am strămoși deja în 1860, după documentele mele, dar cine știe, poate sunt și mai vechi. Ca orice copil am început să desenez. Când mama mea a văzut că figurile mele încep să semene cu oamenii dimprejur, m-a dus la profesorul Podlipny. Pentru evaluare. Am fost declarat talentat și că voi fi pictor cu siguranță. Despre Podlipny se poate vorbi ore întregi. Pentru mine el e și azi modelul Artistului. Țin minte că mi-a spus odată că talentul se vede și după cum speli pe jos. Deci am făcut asta de multe ori la el în atelier și o făceam cu mult "talent". Ar mai fi și altele de povestit dar dacă încep, nu mai termin.

După terminarea Școlii de Muzică și Arte PLastice, în 1964, m-am prezentat la București la Institutul de Arte Plastice și la admitere am căzut cu success. Am venit acasă simțindu-mă ca Sisif. Norocul meu a fost că s-a deschis un post de pictor-executant la Teatrul Maghiar. M-au primit și aici am descoperit scenografia. După un an m-am prezentat din nou la București și în 1971 am absolvit cu 10 și mi-am început calea ca scenograf, cale care azi se numește carieră. 49 de ani. În teatru am lucrat cu cei mai mari regizori ai generației mele, dar singurul geniu adevărat a fost Aureliu Manea. Azi, Teatrul din Turda îi poartă numele, dar e prea puțin cunoscut de tineri. Dacă ar fi existat pe atunci tehnologia digitală am avea ocazia să revedem spectacole la care publicul aplauda în picioare timp de minute lungi. Au fost și spectacole la care publicul ieșea din sală înainte de sfârșit, oripilat. Un geniu singular.

În 1976 am emigrat în Israel. Din 1977 până în 2012 am fost angajat la Televiziunea Israeliană ca Senior Production Designer și am făcut sute de programe în toate genurile. Trecutul meu în teatru m-a calificat să particip la cele mai ambițioase producții cinematografice. Drame, seriale istorice, comedii etc. Am colaborat strâns cu un regizor pe nume Ram Loewy care în Israel e în spitz. Filmul "Bread", (" Pâine") a luat premiul Italia, cel mai prestigious premiu în televiziunea europeană. În 1989 mi-am luat concediu și am petrecut un an în Canada. Acolo am făcut câteva filme publicitare și un film de lung-metraj. În toți anii am predat cursuri de scenografie la universități în Israel și în Canada. Din când în când am lucrat și în teatru. La Tel-Aviv, la Haifa, la Ierusalim.

Locuiesc la Ierusalim, am o nevastă (Mariana) care, după ce în România a fost actriță, a devenit o fotografă profesionistă și a lucrat la Muzeul Israel din Ierusalim timp de 12 ani și, după sejurul în Canada, a lucrat la Institutul de Arheologie până la pensionare. Avem două fete căsătorite și 6 nepoți. În 2012 m-au pensionat sau, cum spun americanii, m-am retras. Adică, am coborât de pe cal. Căutând să scap de bătrânețe și de pliciseală, mi-am găsit refugiu în Lumea Informațională. Așa s-au născut zeci de imagini digitale, apoi sute. O parte am publicat în albume tipărite la o editură americană (Blurb) și așa, una sau două, au ajuns pe mâna profesorului Victor Neumann, directorul Muzeului de Artă Timișoara. Acum, mărite și printate,

imaginile mele vor fi prima expoziție de artă digitală la Timișoara, în cadrul muzeului. Pentru mine este o onoare.

Starea mea de spirit când îmi fac lucrările se îndreaptă spre poetic, filozofic și teatral. Mai puțin spre politic. Temele mele revin în diferite forme, dar sunt fără un timp determinat și fără o ancorare în local sau național. Mă interesez de ciclul vieții, de vârste, de timp, de relații, de spațiu, de formă, de culoare. Încerc să reconstruiesc lumea "reală" din fragmente și rămășițe. Asta înseamnă, din punctul meu de vedere, o lume divizată, fragmentată, haotică și insensibilă. Dar totuși interesantă. Rolul artistului ar fi, după mine, să dea răspuns la întrebări fără răspuns. De multe ori soluția vine prin întoarcere la origini, la marii maeștri ai trecutului. Alte dăți te lași în voia instinctului așa cum o făceai în copilărie. Desenezi și lași mâna să gândească și să conducă în locul capului. În general, mi se spune că lucrările mele sunt sumbre, întunecate. Mărturisesc că mă simt atras de două curente: de EXPRESIONISM, datorită tragismului și de curentul DADA, pentru că a adus în artă conceptul de absurd și de umor. Personajul pe care l-aș alege să mă reprezinte ar fi Buster Keaton. În creierul meu funcționează două sinapse. Una e legată de contactul îndelungat cu lumea teatrului și a filmului unde m-am mișcat printre actori, regizori, scriitori, filozofi, critici. Cealaltă e lumea artelor și a civilizației vizuale care ne invadează viața. Mă mișc între cele două sinapse ca și cum m-aș deplasa dintr-un loc în altul în propriul meu salon. Accesul ușor și imediat la resurse, acest produs secundar al Erei Digitale și al a democratizării culturii, a creat uneori conflicte. Această "Coincidentia Opositorum" între clasic și modernul urban și consumerist, precum și caracterul ei efemer, care mi-e familiar din cariera mea anterioară, m-au atras spre Arta Digitală. Tehnic se mai numește și Mix-Media sau Multi-Media. La o inspecție atentă, se va vedea din nou interesul meu pentru rămășițe și fragmente. Reconfigurate în "situații" noi după un scenariu imprecis, puse în ciocniri-întâlniri neașteptate, se materializează în imaginile pe care le prezint acum într-o expoziție. Spațiul Galeriei Muzeului de Artă Timișoara, care mie îmi amintește de o capelă, va pune o lumină nouă și va pune la încercare puterea lor de-a exista în lumea reală.

Titlul expoziției e "MOARA de IMAGINI". Pentru mine acest titlu exprimă atât semantic cât și semiotic ideile pe care le-am formulat în rândurile de mai sus. Dar iată, i-am povestit unei rude de-ale mele care trăiește în Scoția despre expoziție și despre titlu. Răspunsul lui m-a lăsat cu gura căscată. Mi-a scris că eu probabil nu știu dar acel strămoș, pe nume David Salzberger, era proprietar, pe la 1860, a unei mori. Deci eu sunt cel de-al doilea Salzberger care are o moară la Timișoara.

Paul Salzberger E-mail: psalzberger@gmail.com Tel: +972-0523588869

Ierusalim 3/11/2020