

KO.KE.M. - Muzeu de Artă Contemporană și Galerie

Miercurea Ciuc

ÜTŐ GUSZTÁV

artist acționist

SISTEM HIDROLOGIC

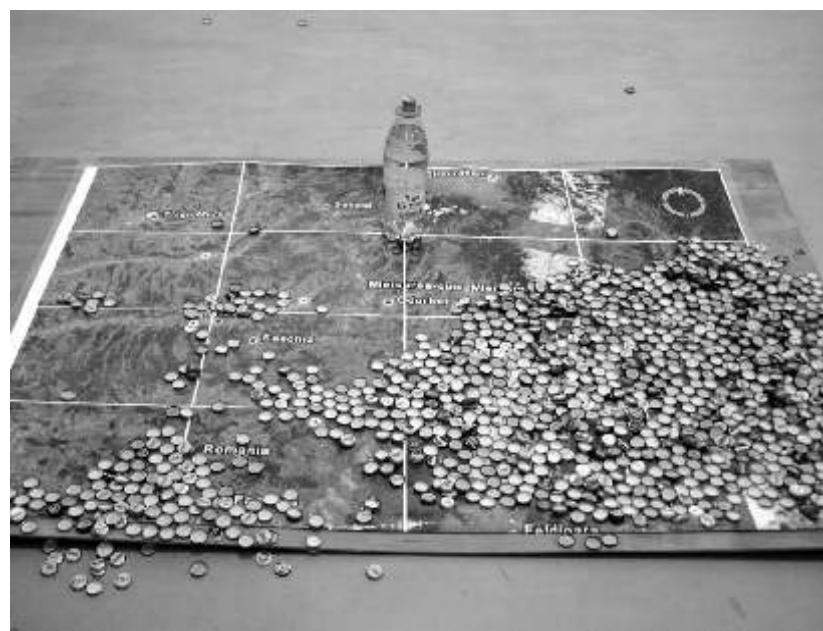
20 aprilie 2007



În lucrările mele acționiste au un rol important lichidele în general și în special apa. Acțiunea din 20 aprilie 2007 în Miercurea Ciuc, este o aluzie la situația geografică a ținutului, cu accent pe sistemul nostru de gârle, pârâuri și râuri. Capacete – elemente-modul ale instal-acțiunii mele cu titlul **Sistem hidrologic** – sănt simbolul de închidere-deschidere a lichidelor, cu scopul transportării lor. Lichidele conțin importante micro-elemente, săruri minerale, alcool etc. Sistemul de ape minerale, răcoritoare, cel al berilor și vinurilor, al pălincăi noastre, dacă le gospodărim prielnic ne fortifică, altminteri ne desființează... Pe moara căruia să dăm apă? Ne bucurăm că sorbim!

**Gusztáv Ütő, vârsător
Sf. Gheorghe
01 februarie 1958**





KO.KE.M. - Muzeu de Artă Contemporană și Galerie

Miercurea Ciuc

BEACH CULTURE IN BERCSÉNYI

pictură de

NICOLAE COMĂNESCU

Curator:

Ştefan Tiron

18 mai 2007



Nicolae Comănescu în KO.KE.M.



Imagine de la vernisaj

Berceni is a district (quarter, cartier in Romanian) of Bucharest situated in the 4th sector. The hussars of Bercsényi were first mentioned after the suppression of the Hungarian Kuruc War led by Francis II Rákóczi (at beginning of the 18th century). They settled in the neighborhood of Bucharest. www.wikipedia.org/ The 4th district of Bucharest is located in the southern part of the capital, at 26° 5'45" eastern longitude, 44° 24'49" northern latitude. 25 km² of its total 32 km² is built-up area (capital's total is 228 km²), and it has a population of 335,000 out of the capital's 2,027,512. If we take the density of the population, the 4th district exceeds some of the economically most important municipalities like Bacău (population: 209,689), Brașov (317,772), Brăila (234,648), Craiova (312,891), Oradea (223,288), Ploiești (253,414), Râmnicu-Vâlcea (119,340), Târgu Mureș (165,534), and it is a little beyond Constanța (344,876), Cluj-Napoca (332,792), Galați (331,360), Iași (348,399) and Timișoara (334,098). www.ps4.ro

In his paintings Nicolae Comănescu makes the switch from the flaneur to the beachcomber. His hatted characters may look like the legendary gentlemen stroller of the streets, but his demeanor is more accustomed to the heat waves, crime waves and the usual surf of daily life in Berceni. Berceni is a neighborhood in the Southern city of Bucharest. The pedestrian environment is not appropriate anymore. In the summer the streets become more and more beach like. The dust of the plains becomes the sand of the Bucharest concrete jungle. Drifting is still an option, better still you can start to gather all the driftwood that comes your way. Driftwood in the form of colors, heat, car lights and car mirror reflecting each other in a frenzy. Nicolae Comănescu is deeply immersed in a Bucharest cityscape drenched in giant bill-boards, beauty product ads, giant blockbuster posters and luxury cars transformed into furnaces by the 12' o'clock sun and traffic jams. Historical cross-overs push the Great Age of Geographic Discoveries into the present age of the Las Vegas-style maritime extravaganza. Eastern Europeans are the last wave of tourist exploring island paradises. They where the last wave hit by cheap flights, a rise in corporate salaries, and agencies with special offers to Thailand, Greece and Spain. The modern "reconquista" of Spain entails that a lot of the best European beaches are slowly being conquered by tourists (or emigrants) from Poland or Romania. The Romanian Black Sea resorts are always too full, too expensive and galore with bad service and bad vibes. That is why you must choose between going en masse to Bulgaria or staying in Bucharest, sun-bathing in the chocked traffic and the melting asphalt. A lot the recent paintings by Nicolae Comănescu act as heat maps. The cars and characters suffer under severe sunburns, sensitive to the tropical set up of a city grounded in the bed of an ancient Sea. Waiting for the rains to come. And when they come, the whole city gets submerged. People knee-deep in water and sewers spilling over like fountains are here to stay. A Water World scenario were you have to change your skate board for a surf board. Berceni becomes then a lagoon. A lagoon where beachcombers like Nicolae Comănescu start wearing their Hawaiian shirt and Panama hats.

Ştefan Tiron, curator, Bucharest



Nicolae Comănescu 'A drive', acrylic on canvas, 50X100cm, 2007

Nicolae Comănescu 'Leaning on the car', acrylic on canvas, 110X120cm, 2005



KO.KE.M. - Muzeu de Artă Contemporană și Galerie

Miercurea Ciuc

GAME OVER & MECHANISM R.O.G.V.A.I.V.

expoziție de

MAGDA & BOGDAN PELMUŞ

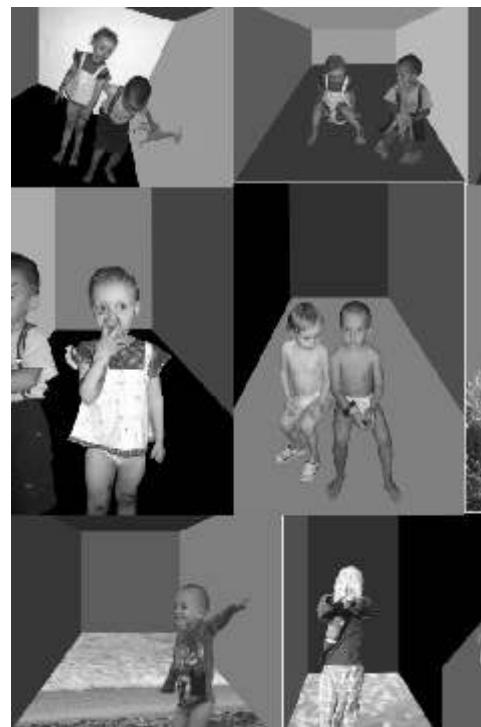
22 iunie 2007

GAME OVER Work in progress Concept & text Magda Pelmuş Instalație 2007 - tehnică mixtă, video proiecție

Un studiu recent efectuat de asociația Children of the World Protection Inc., în U.S., relevă proporția monstruoasă a violenței la copii în raport cu normalitatea. Potrivit acestui studiu copiii au tendințe spre violență în raport de 96,72% iar 63,58% sunt potențiali criminali în serie, restul de 37% fiind un pericol serios nu numai pentru societate dar și pentru ei însăși, studiu arătând ca prezintă tendințe sinucigașe. În primăvara anului 2007 a fost efectuat un test pe un număr de 100 de subiecți de naționalități diferite și din categorii sociale diverse cu vârste cuprinse între 3 și 16 ani. În urma testului s-a constatat că în procent de 99,82% aceștia sunt atrași cu predilecție de jocuri cu caracter violent și de vizionarea filmelor cu conținut violent, limbaj vulgar, scene sexuale, arme, crime etc. Monstruozitatea nu se oprește aici. Peste 93% dintre aceștia au avut dorința de a imita ceea ce au vizionat și mai mult de 78% dintre ei chiar au recurs la acte de vandalism, 62% la violență verbală și fizică, bătăi de stradă, 19% dintre ei chiar la suicid și 13% la crimă. Acestea sunt cifre reale care ne sperie. Același test a fost efectuat în urmă cu 20 de ani, în 1987, iar cifrele de atunci ne arată că numai un procent de 23% subiecții au dezvoltat tendințe cu caracter violent din care numai 2% au dezvoltat tendințe de suicid și 1,02% crime. De aici deducem că traumele pe care le provoacă societatea în prezent copiilor sunt mult mai puternice. Numai în anul trecut am fost martorii a numeroase acte de vandalism și delicvență juvenilă pe toate continentele. Fenomenul delicvenței juvenile ia amploare pe fondul promovării excesive a violenței prin: filme, jocuri, ignoranța familiei, presa, locurile de joacă, școala. Un studiu derulat în 2004 în rândul elevilor a arătat că 2,5% din elevii de 11-12 ani au consumat cel puțin o dată marijuana, 0,4% heroină, 0,3% ecstasy, 0,2% cocaină și 0,1% LSD. Consumatori constanti de marijuana s-au declarat 0,1%, iar de cocaină tot 0,1%. Infracțiunile comise de către minori au crescut ca incidență și au cunoscut o diversificare din punct de vedere al formei, apărând astfel noi tipuri de infracțiuni, precum cele de natură electronică. În 2005, din totalul de 59.105 învinuiri, 11.400 au fost aduse minorilor (iar 2.188 din acestea au fost pentru infracțiuni comise cu violență). Din numărul total de învinuiri aduse copiilor, furtul reprezintă aproape 80%, tâlhăria 12%, vătămarea corporală 3,59%, iar prostituția 0,6%. În 2005, la nivel național, funcționau 36 de penitenciare din care doar 2 pentru minori și tineri, precum și 3 centre de reeducație și 6 spitale penitenciar. Numărul copiilor deținuți s-a ridicat, în 2004, la 851 (681 fiind în custodia penitenciarelor și 170 în cea a centrelor de reeducație). Penitenciarele pentru adulți conțin secții speciale, destinate minorilor, acestea deținând majoritatea copiilor condamnați. "Având în vedere că în prezent procentajul a crescut amenințător, apelăm la conștiința maturilor, a celor care dețin puterea informației, a oamenilor de cultură și nu în ultimul rând al mass mediei pentru a cere sprijinul în lupta pentru eradicarea violenței și criminalității juvenile. Pentru aceasta cerem interzicerea știrilor, filmelor, jocurilor și a oricărei acțiuni cu caracter violent. GAME OVER!" a declarat Jonathan Smash, președintele corporației Union for a Better Tomorrow, într-un comunicat de presă care a avut loc cu ocazia sumitului J3 pentru combaterea criminalității juvenile.



Magda Pelmuș 'Game Over', work in progress, tehnică mixtă, video proiecție 2007





Bogdan Pelmuș 'Mechanism R.O.G.V.A.I.V.', instalație 2007



MECHANISM R.O.G.V.A.I.V. Concept & text Bogdan Pelmuș Instalație 2007 7 piese X 195 / 98 cm Tehnică mixtă (linogravură, acrylic, becuri colorate) tablă

Proiectul Mechanism R.O.G.V.A.I.V. pune sub semnul întrebării fenomenul/conceptul de artă contemporană, mai ales al produsului artistic contemporan și propune crearea unor mecanisme (mașini, utilaje) de fabricat artă contemporană. Ce este arta contemporană? Poate deveni arta contemporană o industrie? Devine arta contemporană un clișeu, o manieră? Există "mecanisme" care susțin arta contemporană? ... etc ... Propun, pentru test, un utilaj care nu are mult kilometraj la bord, consumă puțin și este nerulat. R.O.G.V.A.I.V. este un mecanism tehnic de produs artă cu posibilități multiple. Acest mecanism se aseamănă cu un aparat digital în care ai nenumărate opțiuni iar riscul de a greși nu există . APASĂ DOAR PE BUTON ! Cu acest mecanism nu mai trebuie să te concentrezi, să cauți , să ai răbdare. DE ACEEA APASĂ DOAR PE BUTON! Chiar și tu poți deveni artist contemporan. APASĂ ACUM PE BUTON! Pe viitor vom realiza noi mecanisme mai performante, mai comode și mai ușoare pentru ca dumneavoastră să vă bucurați de ele. Mecanismul poate fi la îndemâna oricui. Chiar și tu poți să-l încerci! GRĂBEȘTE-TE!



KO.KE.M. - Muzeu de Artă Contemporană și Galerie

Miercurea Ciuc

EXPOZIȚIA ASOCIAȚIEI DE GRAFICĂ 'FORTE'

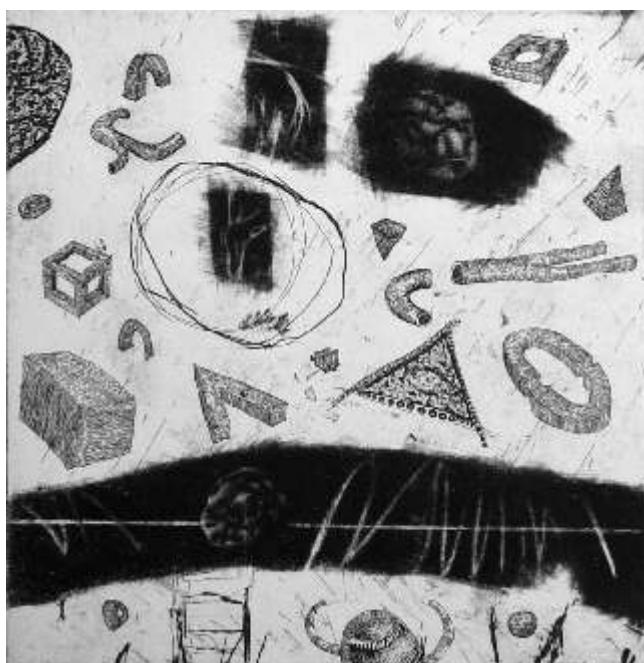
BAÁSZ Orsolya
BARTIS Elemér
Mircia DUMITRESCU
KOSZTI István Miklós
KOTER Vilmos
MÉREY András
RÉSZEGH Botond
SIKLÓDY Ferenc
SOMORJAI Kiss Tibor
ŞOŞA Petru
VÁSÁRHELYI Antal

13 iulie 2007

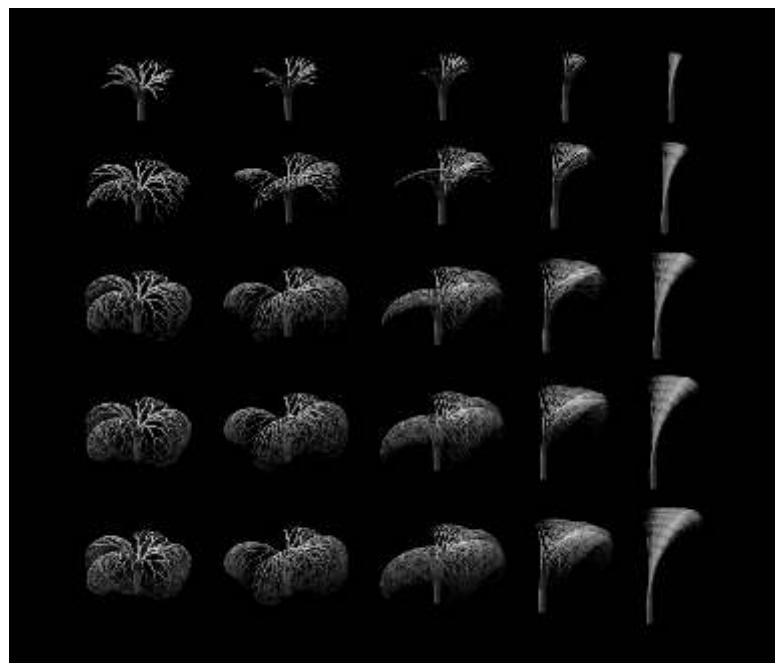
În urmă cu ceva timp, în anul 2004 mai exact, a apărut ideea înființării unei asociații de profil pentru artiștii graficieni, din dorința unei înbunătățiri a mediului creativ. Inițial această asociație a avut în vedere doar includerea graficienilor din Miercurea-Ciuc, însă printr-o minunată conjunctură ea a căpătat treptat alte perspective. Încă de la primele întâlniri ne-am confruntat cu ideea unei asociații cu acoperire națională, ea reprezentând o reală provocare de amploare față de o experiență regională, dar în același timp cu o imagine profesională completă și nuanțată despre grafica contemporană. Asociația de Grafică "FORTE" din Miercurea-Ciuc vrea să aducă în fața opiniei publice grafica contemporană, iar în paralel să înbunătățească condițiile și posibilitățile artiștilor. Ne-am dori astfel să realizăm un atelier cu o activitate permanentă în cadrul căruia nu doar membrii asociației dar și cei ce aderă la principiile noastre să poată crea nestingheriți în condiții optime corespunzătoare și să poată

beneficia de posibilitățile oferite și de dotările tehnice disponibile. Toate aceste condiții pot indeplini cu onoare scopul comun al acestei asociații. Astfel, artiștii graficieni din neputință de a interveni într-un mod direct în formarea lumii înconjurătoare contemporane, au considerat ca fiind mai bună calea întoarcerii către sine. Ei au conștientizat faptul că pentru majoritatea comunităților creatoare funcționale, primordial este potențialul vandabil și nu calitatea artistică, aşadar valorile artistice și estetice nu pot fi categorii economice. Totuși fiecare epocă își are proprii "posedați", care nu acceptă această lume, tînând să o remodeleze. Nevoia de a comunica, de exprimare și manifestare, creația însăși este pentru noi un mod de existență. Creația ne definește viața, dictată de dorința de a arăta sau a spune ceva, acel ceva, care de cele mai multe ori se confundă cu libertatea. Orice poate reprezenta obiectul dorinței de exprimare, unii artiști sunt preocupați să arate problematica formei, alții probleme de mediu, de morală sau poate pe cea a degradării spiritului uman... Grafica emancipată însă nu caută să redea niște lucruri văzute, ci mai degrabă este preocupată să introspecțeze procesele sufletești, exprimarea sentimentelor din cadrul artei, prezentarea atitudinii, a relației artistului față de mediu, de lume, a vizualizării relațiilor sale cu însăși existența. Despre o astfel de creație afirma Matisse că "acesta este singurul mod de a descrie vibrațiile sufletești."

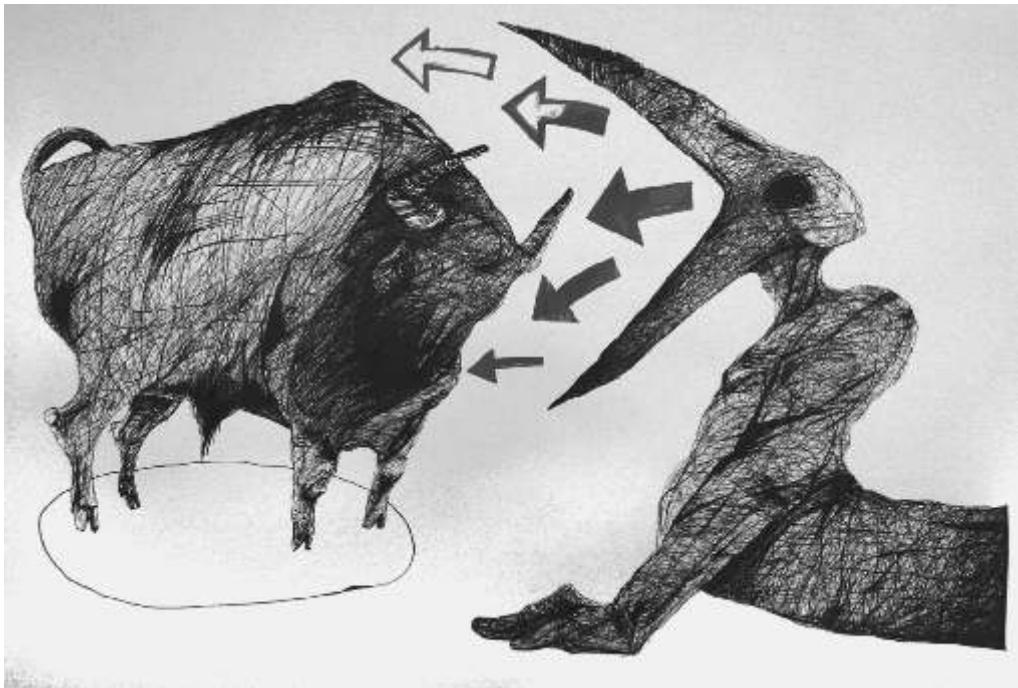
Koszti István Miklós, Președintele Asociației de Grafică



Siklódi Ferenc 'Elemente 1', aquatinta forte, 20x15cm, 2007



Koter Vilmos 'Copac', print digital, 40x40cm, 2007



Baász Orsolya 'Circ', tehnică mixtă, 70x100cm, 2007



Részegh Botond 'Joc cu oglinda sufletului răstignit', desen în tuș, 100x70cm, 2007



Somorlyai Kiss Tibor 'Sticle III.', litografie, 50x70cm, 2002-2003

KO.KE.M. - Muzeu de Artă Contemporană și Galerie

Miercurea Ciuc

DERAPAJ AVANSAT DE IMAGINE ȘI SUNET

eveniment la KO.KE.M.

Proiecții video din arhiva Festivalului SIMULTAN / Timișoara
DYSLEX performance live
MUSTINO SURFERS performance live

3-4 august 2007



Dyslex și Ștefan Tiron KO.KE.M.

Mustino Surfers KO.KE.M.



Kozma Levente (Simultan) KO.KE.M.





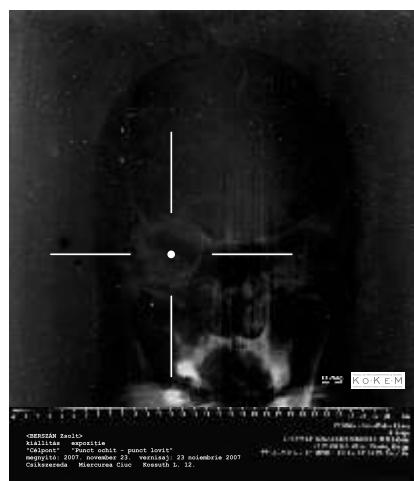
KO.KE.M. - Muzeu de Artă Contemporană și Galerie

Miercurea Ciuc

PUNCT OCHIT - PUNCT LOVIT

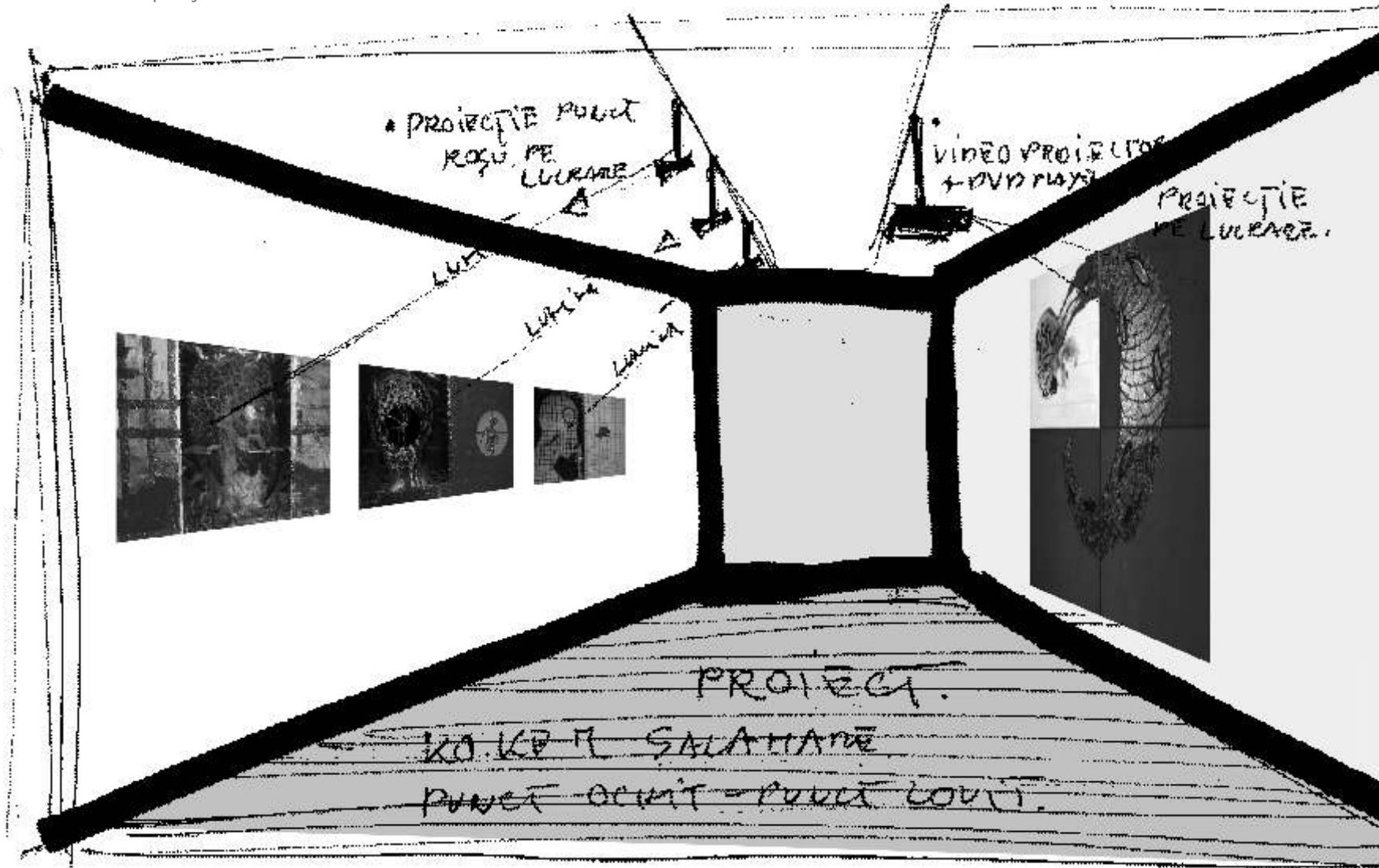
BERSZÁN ZSOLT

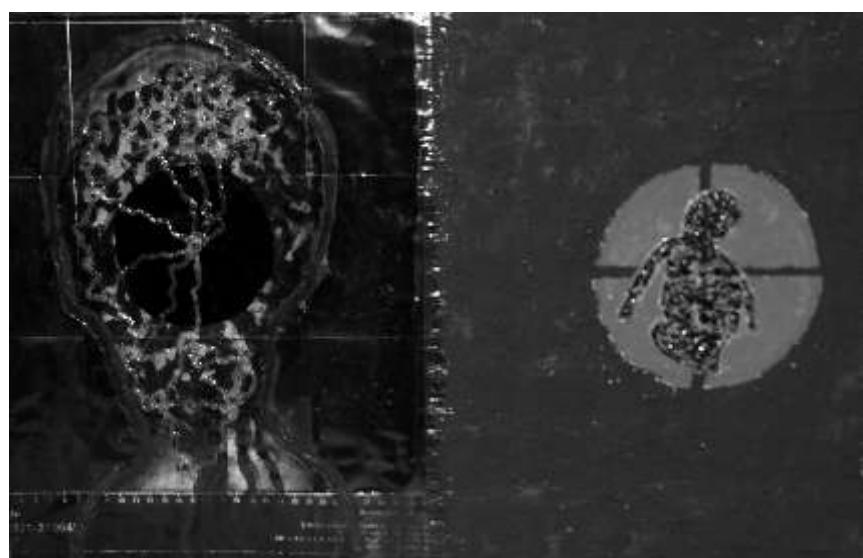
expoziție programată pe 23 noiembrie 2007, în KO.KE.M.
(Expoziție anulată din cauza retragerii artistului din asociația
Atelier Deschis, administrator KO.KE.M.)



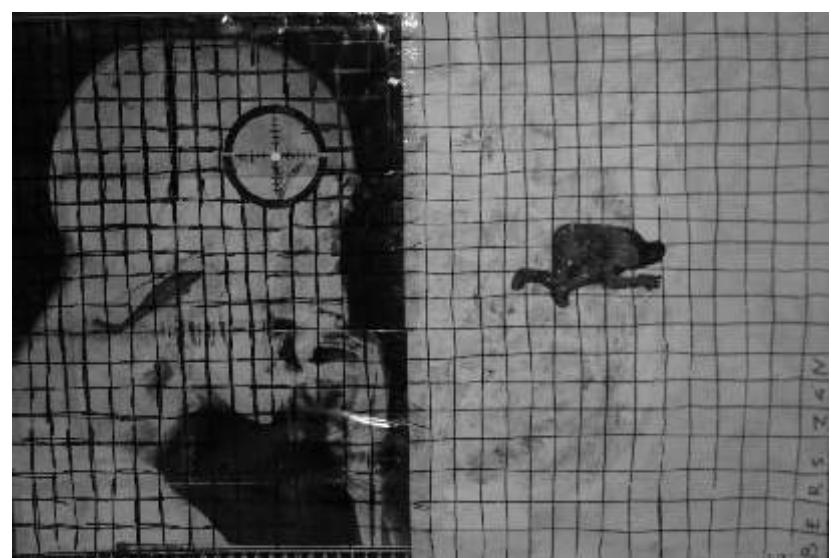
'Punct ochit - punct lovit II' acrylic, print pe folie transparentă, bandă adezivă transparentă, silicon, permanent marker, punct laser proiectat pe lucrare 100x150cm 2007

Proiectul expoziției

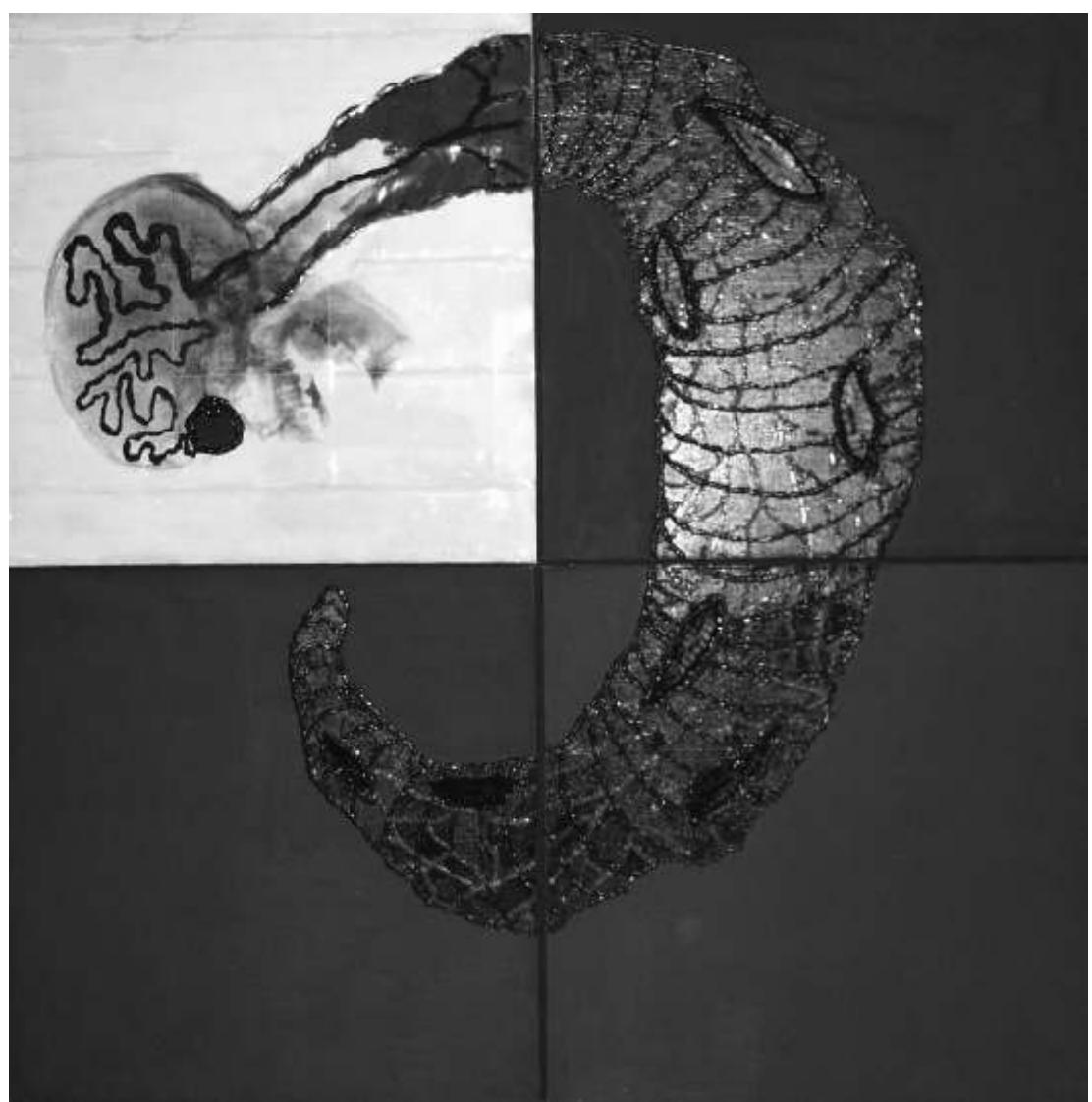




'Punct ochit - punct lovit III' acrylic, print pe folie transparentă, bandă adezivă transparentă, silicon, permanent marker, punct laser proiectat pe lucrare 100x150cm 2007



'Punct ochit - punct lovit IV' acrylic, print pe folie transparentă, bandă adezivă transparentă, silicon, permanent marker, punct laser proiectat pe lucrare 100x150cm 2007



'Punct ochit - punct lovit IV' acrylic, print pe folie transparentă, bandă adezivă transparentă, silicon, permanent marker, DVD portable incorporat în lucrare, Proiecție video pe lucrare 200x200cm 2007