



35 lei



70-71

ISSN 0004-3354



9 770004 335002



Revista ARTA #70-71 / 2024

Revista - ARTA

arte vizuale / visual arts #70-71 / 2024

AICA 2024, Adriana Elian,
Ștefan Radu Crețu,
Ana Lupaș, s.a.b.a.,
Virgil Scripcariu, Ion Vlasiu,
Maria Cioată, Daniel Stancu

Premiile UAP 2023
UAP Awards 2023

Bienala de la Veneția
La Biennale di Venezia

SNAC 2024

VIRTUALUL CONDUCE REALUL – RĂMAȘI ÎN PRIMUL EPISOD DIN MITUL PEȘTERII

THE VIRTUAL LEADS THE REAL – LEFT IN THE FIRST EPISODE OF THE CAVE MYTH

REALLY IMPORTANT, HELP ME CHOOSE D/L

Artiști: Claudia Brăileanu, ALB (Andreea Lorena Bojenoiu), Andrei Nacu, Future Grandpa's Secret Recipe (Johannes Hugo Stoll), Tzusoo

Curator: Adrian Bojenoiu

Salina Ocnele Mari

06.09. – 06.10.2024

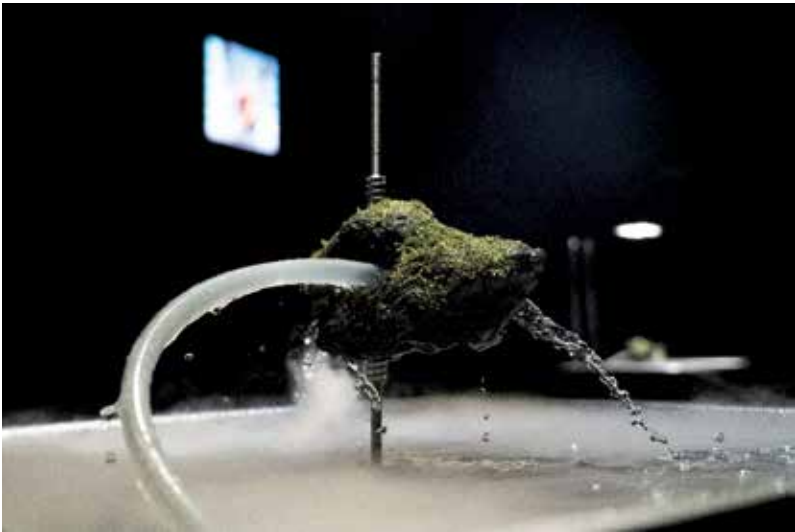
„Really Important, Help me choose D/L” este o expoziție curatoriată de Adrian Bojenoiu și organizată de Galeria ElectroPutere la Salina Ocnele Mari, jud. Vâlcea. Aceasta este o încercare de a aduce un public aflat departe de un centru cultural important în adâncimile pământului la 120 metri.

Ideile vin pe fondul estompării graniței dintre real și digital, a felului în care există imagini care se pot situa în spectrul amândurora sau care să poată vorbi la coliziunea dintre cele două. Lucrările se află așezate pe orizontul salinei vechi de 128 de milioane de ani și exprimă în digital un domeniu cu o istorie cât un grăunte de nisip prin comparație. Ele se integrează printre vâlurile salinei, rezultate ale plăcilor tectonice și diferite în funcție de cum s-au decantat mineralele, cu linii deschise la culoare pentru anii secetoși și dungi închise pentru cei ploioși.

Titlul amintește despre potențialitatea pe care o poate avea imaginea digitală asupra psihicului și pornește de la întrebarea pe care în 2019 o adolescentă filipineză a pus-o pe profilul ei de Instagram. Aceasta și-a interogat audiența ce să aleagă între viață (L) și moarte (D). Până la urmă, cei care au apăsă pe butonul cu D au fost mai mulți, cam 69%, iar ea s-a sinucis. Știrea a ultragiă, dar a și deschis pentru curatorul său întrebări privind supremația culturii digitale asupra vieții reale. Adolescența a făcut din audiența sa digitală o instanță morală. Instanța morală e autointerogarea, în care individul se întreabă pe sine ce să facă cu viața sa și își răspunde singur. Boom-ul de răspunsuri de pe social media devine instanța (i)morală și decide în locul acestei adolescente moartea pentru ea. Nu doar această adolescentă a fost influențată de mediul digital, dar și artiștii selectați de ElectroPutere sunt influențați de acest subconștient digital pe care îl includ în lucrările lor și care nu lucrează doar asupra lor ca artiști, ci pentru orice om simplu sau mai puțin simplu care folosește tehnologia de câteva ori pe zi.

Primul lucru care îți atrage atenția sunt lucrările artistei sud-coreene Tzusoo cu a sa ființă digitală Amy. Prezentă și în alte expoziții ale artistei, inclusiv în 2021 la Electroputere, în Craiova, Amy, produsul relației dintre artistă și IA, a fost prezentă în expoziții în diferite stadii

Text: Bogdan Bălan



TZUSOO, *Agarmon #4*, mușchi de copac, piatră vulcanică, apă, proiector de lumină, mașină de fum, cuvă de inox, 2024. Credit foto: ElectroPutere.
TZUSOO, *Agarmon #4*, tree moss, volcanic rock, water, light projector, smoke machine, stainless steel tank, 2024. Photo credit: ElectroPutere.

“Really Important, Help me choose L/D” is an exhibition curated by Adrian Bojenoiu and organized by Galeria ElectroPutere at Salina Ocnele Mari, Ocnele Mari, Vâlcea county. It is an attempt to bring an audience, probably far away from an important cultural center, and also 120 meters deep underground. The ideas come against the blurring of the boundary between the real and the digital, of how there are images that can be situated in the spectrum of both or that can speak to the collision between the two. The works sit poised on the horizon of the 128-million-year-old salt flats and express a digital field with a history as small as a grain of sand by comparison. They are set among the salt veils, the results of tectonic plates and differ depending on how the minerals have settled, with light-colored lines for dry years and dark stripes for rainy ones.

ale dezvoltării sale, dar acum este prezentă ca adult. Amy, ca ființă digitală, se reproduce în lumea reală printr-un mușchi aflat pe roca vulcanică în peștera de la Ocnele Mari. Mușchiul e creația din lumea reală a lui Amy, copilul ei, care ia ființă prin acțiunile lui Tzusoo, și se cheamă *Agamon*. Ca și Amy, prezentă în imagini generate de Dall-3, și *Agamon* are stadiile sale de dezvoltare, vârstele sale, în trecut aflându-se pe agar. În prezent, *Agamon* este compus dintr-un suport de inox care are o cuvă umplută cu apă și o pompă care trage apă în interiorul rocii vulcanice pentru a iriga mușchiul, o altă pompă de ceață pentru efect și o lampă specială pentru plantă. Existența lui *Agamon* propune vizitatorului că o ființă digitală are un potențial creativ în lumea reală.



Andreea Lorena Bojenoiu, *Oglinda Neagră*, acrilic pe pânză, 90x160 cm, 2024. Credit foto: ElectroPutere.
Andreea Lorena Bojenoiu, *Black Mirror*, acrylic on canvas, 90x160 cm, 2024. Photo credit: ElectroPutere.

Andrei Nacu vine cu un generator de imagini, un program în care poți să introduci diferite coordonate cu care poți construi un pixel și cu care bineînțeles că poți construi imagini 2D. Softul generează toate imaginile posibile pe coordonatele pe care le dai sau pe care să-l pui să se genereze singure la o anumită viteză. Pentru numărul și combinația pixelilor se poate ajunge la numere care nu pot fi vizualizate mental și care pot ocupa câteva pagini. Teza lucrării este că reprezentarea este finită și că lumea e finită, dar că un calcul al reprezentării acesteia e atât de mare încât computerul nu poate face față pentru a-ți explica. Dacă te joci cu programul, îți dai seama că posibilitatea de a da peste o imagine în care poți să recunoști ceva este extrem de mică, pentru că 99,(99)% e noise, zgomot, nimic. Dar imaginile care ar reprezenta realitatea sunt cu siguranță acolo. Lucrarea Cludiei Brăileanu continuă texturile din spațiul real al salinei și le transpune în digital, unde îi dă noi potențialități. Lucrarea e despre cum tehnologia digitală e o experiență care o continuă pe cea din realitatea fizică și cum cele două se influențează reciproc, chiar și doar prin faptul că modifică percepția a ceea ce observi. Prin extensia AR a vrut să aducă elemente din spațiul fizic, cum ar fi fragmente de pereți din salină sau bucăți de sare scanate 3D. Artista

The title is a reminder of the potential that digital imagery can have on the psyche, and it stems from the question a Filipina teenage girl posed on her Instagram profile in 2019. She asked her audience what to choose between life (L) and death (D.) In the end, those who hit the D button outnumbered the L's, about 69%, and she killed herself. The news outraged, but also opened for its curator questions about the supremacy of digital culture over real life. The teenager made her digital audience a moral courtroom. The moral court is self-interrogation, in which the individual asks himself what to do with his life and answers on his own. The response boom on social media becomes the moral high court and decides this teenager's death for her instead. Not only has this teenage girl been influenced by the digital environment, but the artists selected by Electroputere are also influenced by this digital subconscious that they include in their work and that not only works on them as artists, but for any simple or less simple human being who uses technology several times a day.

The first to catch your eye are the works of South Korean artist Tzusoo with her digital being Amy. Featured in the artist's other exhibitions, including in 2021 at Electroputere in Craiova, Amy, the product of the relationship between the artist and AI, has been featured in exhibitions at different stages of her development, but is now present as an adult. Amy, as a digital being, reproduces herself in the real world through a moss found on volcanic rock in the Ocnele Mari cave. The moss is the real-world creation of Amy, her child, who comes into being through the actions of Tzusoo, and is called *Agamon*. Like Amy, present in the images generated by Dall-3, *Agamon* also has its stages of development, its ages, in the past being on agar. At the moment, *Agamon* is composed of a stainless steel stand that has a water-filled tub and a pump that draws water inside the volcanic rock to irrigate the moss, another mist pump for effect, and a special lamp for the plant. *Agamon's* existence suggests to the visitor that a digital being has creative potential in the real world. Andrei Nacu brings an image generator, a program in which you can enter different coordinates that help you build a pixel and, of course, 2D images. The software generates all possible images on the coordinates you give it or set it to generate itself at a certain speed. For the number and combination of pixels you can arrive at numbers that cannot be visualized mentally and can take up several pages. The thesis is that representation is finite and that the world is finite, but that a computation of its representation is so large that the computer can't cope with explaining it to you. If you play with the program you realize that the possibility of coming across an image in which you can recognize something is extremely small, because 99,(99)% is noise, it's nothing. But the images that would represent reality are definitely there.

Claudia Brăileanu's work continues the textures of the real space, of the saltworks, and transposes them into the digital, where she gives them new potentialities. The work is about how digital technology is an experience that continues the one in physical reality and how the two influence each other, even if only by altering the perception of what you observe. With the AR extension, she wanted to bring elements from the physical space such as fragments of saltpan walls or 3D-scanned pieces of salt. The artist photographed the layers of salt and generated digital objects that she juxtaposed

a fotografiat straturile de sare și a generat obiecte digitale pe care le-a alăturat spațiului creat digital ca să contureze ideea de continuitate dintre cele două lumi. Există mereu o pictură, care pare ca o vopsea aruncată din expresionismul abstract și care apare în lucrarea digitală și care este o reprezentare a reprezentării pentru că e compusă dintr-un geam pe care sunt imprăștiute straturi de vopsea, la rândul lor niște screenshot-uri texturate ale spațiului digital al salinei. Sunt cinci variante de pictură, dar în momentul în care reconfigurezi spațiul, și poziția rocilor se schimbă, dar și pictura în cum ar fi împrăștiată pe sticlă și te poți întâlni cu o nouă versiune a lucrării. „Mă interesează cum este privit peisajul natural de la o colecție de date până la un loc pe care dorim să-l revizităm sau de care ne simțim alienați”, spune artista. Picturile sunt o reprezentare a spațiului virtual creat pe baza spațiului real, a elementelor din salină, deci o reprezentare a reprezentării. Dipticul Andreei Lorena Bojenoiu (ALB) este un gest iconoclast. În prima lucrare, intitulată *Black Mirror*, ea are intenția de a scoate din imagine orice tip de profunzime, de iluzie, de adâncime, de formă de reprezentare. Telefonul, televizorul, dar și pictura pe parcursul întregii sale istorii s-au concentrat pe întreținerea unei iluzii prin crearea unui spațiu 2D în care se întâmplă ceva. Intenția ei e de a elimina această situație și de a face din suprafața picturii un eveniment

with the digitally created space to outline the idea of continuity between the two worlds. There is always a painting, which looks like paint thrown from abstract expressionism, which appears in the digital work and is a depiction of representation as it is composed of a glass. On this glass there are scattered layers of paint, which in turn are textured screenshots of the digital space of the salt. There are five variations of the painting but as you reconfigure the space and the position of the rocks change, so does the painting as it would be spread on the glass, and you may encounter a new version of the work. "I'm interested in how the natural landscape is viewed from a collection of data to a place we want to revisit or feel alienated from," says the artist. The paintings are a representation of the virtual space created based on the real space, the elements of the salt marsh, so a representation of the representation. Andreea Lorena Bojenoiu's (ALB) diptych is an iconoclastic gesture. In her first work titled *Black Mirror*, she intends to remove from the image any kind of depth, illusion, profundity, form of representation. The telephone, TV and painting, throughout its history, have focused on maintaining an illusion by creating a 2D space where something is happening. Her intention is to eliminate this situation and make the surface of the painting an event in itself, to create a moment in which the painting is nothing more than what is seen, with nothing more to be seen, something that claims the

Claudia Brăileanu, *Note despre un peisaj de sare*, video, cod de programare 3d, 2024. Credit foto: ElectroPutere.
Claudia Brăileanu, *Notes on a Salt Landscape*, video, 3d programming code, 2024. Photo credit: ElectroPutere.



în sine, de a crea un moment în care pictura nu mai înseamnă decât fix ce se vede, fără a mai reda nimic în plus, ceva care pretinde absența vreunei alte asocieri. Totuși, fie că vă e involuntar sau că artista nu s-a putut abține până la urmă, lucrarea nu poate fi percepută iconoclastă până la capăt, pentru că la fel de bine poate să sugereze forma unui ecran de telefon spart, cu calitatea ușor „textilă” pe care o capătă într-un asemenea stadiu. ALB folosește tehnicile picturii invers, nu cum să păstrezi imaginea pe suprafață, ci cum să nu o păstrezi. Adică ea manipulează prin layere date pe care le jupoaie și intră în această iluzie de adâncime pe care reprezintărea ți-o dă, dar te face să te lovești de această suprafață neagră. Lucrarea următoare dublează mesajul fără a mai sugera ceva prin nume. E din acrilic ca și prima, doar că de culoare portocalie, pe o pânză cu forma rotundă. Din momentul în care a învățat cum se tratează pictura ca să rămână pe pânză, a luat manualul pe dos, cum să nu rămână pe pânză, și a păstrat forma jupuită a peliculei de acrilic ca pe un gest împotriva încărcării minții privitorului cu imagini iluzorii. Johannes Hugo Stoll are ca motiv principal în lucrarea lui telefonul și faptul că device-ul este la baza unei prea mari părți a aspectelor care țin de viața noastră zilnică. Relația pe care o ai cu telefonul este una de privire în abis. Când faci *doom scroll*, e un abis perfect, *scroll*-ul e infinit. În același timp, abisul te privește și pe tine. Relația e abisală. Lucrarea e compusă din mese și bănci, din obiecte din viața reală pe care se află un desen cu două mâini care țin un telefon și o gaură prin care privești, dar nu vezi nimic fiindcă e abis. Atunci când vine, vizitatorul pleacă de la expectativa producerii unei imagini, dar atunci când se uită prin gaură nu vede nimic. Nu e nimic, dar trebuie să te uiti. „Really Important, Help me choose D/L” este un exercițiu care prezintă ideea întrepătrunderii dintre digital și fizic și a influenței tot mai mari, mai mult decât ca un spectru, a primului asupra celui de-al doilea. În fața unei audiențe atât de generale și cumva neașteptate, care sigur nu s-ar aștepta la asta, expoziția sugerează o idee simplă, aceea a cât de puternic e digitalul în gândurile noastre chiar și în momentul în care nu privim un ecran.

absence of any other association. However, unintentional, or that the artist couldn't help herself in the end, the work cannot be fully perceived as iconoclastic, because it might as well suggest the shape of a broken phone screen, with the slightly "textile" quality it takes on at such a stage. ALB uses the techniques of reverse painting – instead of showing how to keep the image on the surface, she shows the reverse. That is to say, she shows how to manipulate through layers the data that skins and enters into this illusion of depth that representation offers, but bumps into the black surface. The other work doubles the message with no more suggestions by name. It was made with acrylic like the first, only in orange, on a round-shaped canvas. From the moment she learned how to treat the painting so that it stays on the canvas, the artist turned the manual inside out – how not to stay on the canvas – and kept the skinned shape of the acrylic film as a gesture against loading the viewer's mind with illusory images. Johannes Hugo Stoll's main motif in his work is the smartphone, and the fact that the device is at the root of too much of what goes on in our daily lives. The relationship you have with your phone is one of looking into the abyss. When you doom scroll it's a perfect abyss, the scroll is infinite. At the same time, the abyss is looking back at you. The relationship is abyssal. The work is composed of tables and benches, real-life objects on which there is a drawing of two hands holding a phone and a hole through which you look, but you can't see anything because it's abyss. When the visitor comes, they are expecting an image, but when they look through the hole they see nothing. There's nothing, yet you have to look. "Really Important, Help me choose D/L" is an exercise that presents the idea of the interplay between the digital and the physical and the growing influence, more than a spectrum, of the former over the latter. In front of such a general and somewhat unexpected audience, who surely wouldn't expect it, the exhibition suggests a simple idea, that of how powerful the digital is in our thoughts, even when we are not looking at a screen.

Translated by Liliana Popescu

Future Grandpa's Secret Recipe / Johannes Hugo Stoll, O supă este un telefon este o mină nu este a mea, instalație, sculptură în lemn, mese și bănci din lemn, lămpi infraroșii, 300x100x180 cm, 2024.
Future Grandpa's Secret Recipe / Johannes Hugo Stoll, *A Soup Is a Phone Is a Mine Is Not Mine*, installation, wood sculpture, wooden tables and benches, infrared lamps, 300x100x180 cm, 2024.

