

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

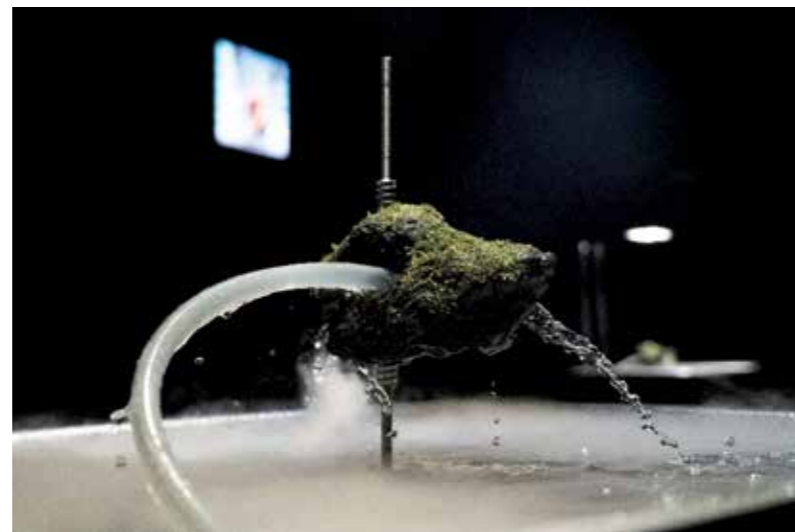
Text: Bogdan Bălan

„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 interograt 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



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 scanate 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