

Adrian Ganea

Ghost Trade

Opening April 29, 6 - 9 pm

April 29 – June 25, 2022

Tuesday – Saturday, 12 - 6 pm

Potsdamer Strasse 77 – 87, 10785 Berlin

Special opening hours during Gallery Weekend Berlin

Saturday, April 30, 11 - 7 pm

Sunday, May 1, 11 - 7 pm

For the German translation, please scroll down.

Galeria Plan B is pleased to announce the first solo exhibition of Adrian Ganea opening on the occasion of Gallery Weekend Berlin 2022.

In *Ghost Trade*, Adrian Ganea's haunting sculptures construct a virtual forest world, a mythical space both disturbing and intense, inhabited by digital assets that come to life. We find ourselves in a world within worlds, one that is mirroring and yet upsetting what is outside.

Today's video game and CGI animation industries strive to develop increasingly realistic virtual worlds. More often than not, high budget blockbuster projects are aiming for stunning graphical fidelity and believable physics simulations. In order to create such naturalistic views, industry creators rely on three-dimensional scans of real rocks, plants, and man-made objects.

Vast collections of scans make up entire online libraries of 3D assets, where instantly downloadable objects are neatly ordered in categories. Pristine quality 3D scans often come in increasing levels of detail, but technically they are always made up of just surfaces. The ultra-thin geometries follow the approximated shape of the trees and display projected photographic textures of bark and leaves. Polygon shells are then easily multiplied and arranged to reforest virtual space. Such supposedly lossless reproduction hints at a promise of transcending by producing digitalized casts of the trees that can outlive their living counterpart.

For Adrian Ganea these digital assets are not unlike the ancient death masks made of thin metal sheets wrapped on the face of the deceased, artefacts to haunt romanticized virtual representations of nature. As the ecological crisis deepens, ghosts of the living trees leave the burning forests behind to populate the woods of RPG fantasy settings or dot the backgrounds of animated stories. Such forests are not easily entered. To remember what we learned from fairytales or video games alike: you have to pass a test, a gateway, or a threshold to reach the magical realms.

Stepping through an oak portal opens up the path to the exhibitions' virtual world. The contorted entrance acts as an introduction to a world that blurs the aforementioned divides between digital vs. real. Taking a cue from video game level design, Ganea remodels and sculpts flowing branches and creepy vines starting from high-resolution scans of trees, to grow into a wooden gate that sets the stage for a story that is yet to unfold. Manufactured with the use of industrial means like lumber processing and computer-controlled machining, Ganea's sculptural work relies on digitally-mediated gestures that ultimately reconstruct the organic materiality of a formerly alive oak tree. Once inside, silent people watch singing ghosts.

By sculpting and manipulating detailed 3D scans of wooden outgrowths, Ganea shapes the hollow geometries into digital assets for a mourning forest and summons them back out of the digital realms. Reflecting the digital processes of scanning and reproduction, the physical presence of the pieces starts out as 3D prints that are multiplied using more traditional resin casting techniques. On the forest floor, tiles follow a repeated pattern to provide a seamless texture. Branches, twigs, and tree stumps grow into the main characters on the woodland stage. Beyond trees, the pink veiny

hues of roughly mixed acrylic resin offer a posthuman view of grieving nature that encompasses all living and non-living beings.

Lament songs echo in the woods. In Greek mythology, Orpheus was remembered as the greatest of all poets and musicians, and renowned for the songs that charmed the wild animals and even made trees and mountains bow. This ancient power of music over nature sits in stark contrast to modernity's rhythmic abuse of the natural resource. Programmed like NPCs in a scripted animation, amalgamated robotics and pink branches form weird figures that sing old game tunes. Constructed out of the environment's assets, the non-human singers are unassignable to any species.

Emerging more or less in sync with the industrial revolution, ideas of taxonomic classifications and the boxing-in of the natural world brought on modern science and economy, and allowed for the aggressive commodification of the wild. In another ancient Greek tale, the founding of Thebes tells the story of Cadmus fighting a dragon. After defeating the beast, he sows the dragon's teeth in the ground which then sprout violent armed men.

With Adrian Ganea's background in theatre and scenography, the mythological references in *Ghost Trade* go beyond classical age nostalgia and draw from contemporary texts like E. Jelinek's *Wut* to critically rethink our relationship with nature and the grind of the world around us. The garden inhabited by death masks unexpectedly becomes a place of hope and wonder, when, in spite of their commodified story, ghosts start singing.

The exhibition text was written by Flaviu Rogojan.

Adrian Ganea, born in Târgu Mureș, Romania, in 1989, is an artist and set designer, who studied at the Berlin University of the Arts (UdK Berlin) and the University of Arts Târgu Mureș, and works in Cluj, Romania. His practice ranges from sculptures and 3D animations to extensive work in scenography for theatre and performance projects. Recent exhibitions and projects include: *Bird Food*, site-specific intervention, Tranzit.ro, Bucharest (2021); *Under Pressure*, Mobius Gallery x Living Content, Bucharest (2021); *The sex lives of fruit flies*, Low Gallery, Riga, Latvia (2021); *Millions of Ruins*, Galeria Quadro, Cluj (2021); *Cyberia*, HEK Basel, Switzerland (2021); *Tanznacht Berlin Vertigo (Part Two)*, Uferstudios, Berlin (2021); *My bacterial self helps me sleep*, Quote-Unquote & Suprainfinit, Bucharest (2020); *Elfriede Jelinek: Schatten*, set design, video and costumes, Trafo, Budapest (2020); *The bloodless shades shed tears*, Botanical Garden, Cluj (2020); *Sidequests*, Zina Gallery, Cluj (2020); *Susan Sontag: Alice in Bed*, set design and costume, Hungarian Theatre, Cluj (2019); *Elfriede Jelinek: Wut*, video, Theater Freiburg (2019); *If a tree were to fall*, Paintbrush Factory, Cluj (2018); *Volksverräter!! nach Henrik Ibsen*, video, Volksbühne, Berlin (2018); *Beethoven: Fidelio - Sturm*, set design, Sophiensaele, Berlin (2018).

Flaviu Rogojan, born in 1990 in Baia Mare, Romania, is an artist and curator who lives and works in Cluj, Romania. Using references from technology, movies, video games, and internet culture, his projects often deal with different aspects of the layered worlds we live in, navigating both online and offline spaces. He is a founding member and coordinator of *Aici Acolo*, a curatorial collective and pop-up gallery project in Romania transforming unused or abandoned spaces into temporary art spaces for emerging artists. He is also a co-curator and founder of *Off Season*, an international artist residency focused on research and site-specific production around the notion of critical tourism at the Albanian seaside. Since 2020, he is the artistic director and curator of *Zina Gallery*, a young contemporary art gallery in Cluj, founded by a group of artists based between Cluj and Berlin.

For more information, please contact the gallery at contact@plan-b.ro and +49.30.39805236.

German translation:

In *Ghost Trade* erzeugt Adrian Ganea mit seinen gespenstischen Skulpturen eine virtuelle Waldlandschaft. Dieser mythische Raum, so verstörend wie eindrücklich, wird von digitalen Objekten bewohnt, die zum Leben erwachen. Wir befinden uns in einer Welt innerhalb von Welten, in der sich die Außenwelt zugleich widerspiegelt und auf den Kopf gestellt wird.

Der Videospiele- und CGI-Animationsbranche geht es heute in erster Linie darum, zunehmend realistische virtuelle Welten zu entwickeln. Die meisten hoch budgetierten Blockbuster-Projekte zielen ab auf atemberaubende grafische Wiedergabetreue und glaubwürdige Simulationen von physikalischen Gegebenheiten. Um solche naturgetreuen Darstellungen zu generieren, nutzen die Entwickler*innen dreidimensionale Scans von echten Felsen, Pflanzen und menschengemachten Objekten.

Riesige Sammlungen solcher Scans füllen ganze Online-Bibliotheken, in denen herunterladbare Objekte übersichtlich nach Kategorien geordnet sind. Während solche hochwertigen 3D-Scans einen zunehmend großen Detailreichtum erlangen, bestehen sie technisch gesehen letztlich dennoch immer nur aus Oberflächen. Die ultradünnen Geometrien entsprechen annähernd der Form ihrer Baum-Vorbilder und weisen projizierte fotografische Texturen von Rinde und Blättern auf. Diese Polygon-Hüllen können dann ohne weiteres vervielfältigt und angeordnet werden, um den virtuellen Raum aufzuforsten. Diese vermeintlich verlustfreie Reproduktion entspricht dem impliziten Versprechen, dass sich die physische Realität überwinden lässt, indem digitale Abgüsse der Bäume erstellt werden, die ihr lebendiges Gegenstück überdauern.

Für Adrian Ganea besteht eine gewisse Ähnlichkeit zwischen diesen digitalen Objekten und den antiken Totenmasken aus dünnen Metallblechen, die auf das Gesicht der Verstorbenen gelegt wurden – Artefakte, die romantisierte virtuelle Darstellungen der Natur heimsuchen. Während sich die ökologische Krise verschärft, verlassen die Geister der lebendigen Bäume die brennenden Wälder der Realität, um die Wälder von RPG-Fantasy-Settings zu bevölkern oder die Kulissen von Animationsfilmen zu verzieren. Allerdings können solche Wälder nicht ohne weiteres betreten werden. Erinnern wir uns daran, was uns Märchen und Videospiele gelehrt haben: Wir müssen eine Prüfung bestehen, ein Tor oder eine Schwelle überwinden, um in die magischen Gefilde zu gelangen.

Das Durchschreiten eines Eichenportals öffnet den Weg in die virtuelle Welt der Ausstellung. Dieser verzerrte Eingang dient als Einführung in eine Welt, die die bereits erwähnten Grenzen zwischen dem Digitalen und dem Realen verwischt. In Anlehnung an das Level-Design von Videospiele nimmt Ganea hochauflösende Scans von Bäumen als Ausgangsmaterial, um aus den fließenden Ästen und unheimlichen Ranken ein hölzernes Tor zu modellieren, das die Bühne für eine Geschichte bildet, die sich erst noch entfalten wird. In seiner bildhauerischen Arbeit setzt Ganea industrielle Techniken wie Holzverarbeitung und computergesteuerte Bearbeitung ein, um die organische Materialität einer ehemals lebendigen Eiche anhand digital vermittelter Gesten zu rekonstruieren. Einmal im Inneren angelangt, beobachten schweigende Menschen singende Geister.

Indem er detaillierte 3D-Scans von hölzernen Auswüchsen bearbeitet und modifiziert, verwandelt Ganea diese hohlen Geometrien in digitale Objekte für einen Trauerwald und holt sie so aus den digitalen Welten zurück. Als Produkte der digitalen Prozesse des Scannens und Reproduzierens nehmen diese physischen Objekte zunächst als 3D-Drucke Gestalt an, um anschließend mittels traditioneller Harz Gusstechniken vervielfältigt werden. Die Fliesen auf dem Waldboden folgen einem repetitiven Muster und erzeugen eine einheitliche Oberfläche. Äste, Zweige und Baumstümpfe werden zu Hauptfiguren auf der Waldbühne. Jenseits der Bäume gewähren die rosafarbenen Schattierungen des grob gemischten Acrylharzes einen posthumanen Ausblick auf die trauernde Natur, die alle lebenden und nicht lebenden Wesen umfasst.

Klagelieder hallen durch die Wälder. In der griechischen Mythologie gilt Orpheus als der größte aller Dichter*innen und Musiker*innen. Er ist bekannt für seine Lieder, mit denen er die wilden Tiere verzaubert und sogar Bäume und Berge in die Knie zwingt. Diese antike Macht der Musik über die Natur steht in krassem Gegensatz zum rhythmischen Raubbau der Moderne an den natürlichen Ressourcen. Gleich NSCs in einer geskripteten Animation formen verschmolzene Roboter und rosa Äste seltsame Figuren, die alte Spielmelodien singen. Geschaffen aus den Ressourcen der Umgebung lassen sich die nicht-menschlichen Sänger*innen keiner Spezies zuordnen.

Die Ideen der taxonomischen Klassifizierung und der Einhegung der natürlichen Welt, die mehr oder weniger zeitgleich mit der industriellen Revolution aufkamen, brachten die moderne Wissenschaft und Wirtschaft hervor und führten zur aggressiven Kommodifizierung der Wildnis. In einer anderen altgriechischen Legende, der Gründung von Theben, wird die Geschichte von Cadmus erzählt, der gegen einen Drachen kämpft. Nachdem er das Ungeheuer bezwungen hat, sät er die Zähne des Drachen in den Boden, aus dem dann gewalttätige und bewaffnete Männer sprießen.

Dank Ganeas Background in den Bereichen Theater und Szenografie gehen die mythologischen Bezüge von *Ghost Trade* über die Nostalgie des klassischen Zeitalters hinaus und greifen zeitgenössische Texte wie E. Jelineks *Wut* auf, um unser Verhältnis zur Natur und die Beschaffenheit unserer Umwelt kritisch zu hinterfragen. Beginnen die Geister trotz ihrer kommodifizierten Geschichte zu singen, wird der von Totenmasken bevölkerte Garten unerwartet zu einem Ort der Hoffnung und des Staunens.

Flaviu Rogojan