
execute: Total Recall

Sidey Myoo

Jak co roku z grupą przyjaciół odwiedziliśmy na początku września Linz podczas *Ars Electronica — Festiwalu sztuki, technologii i społeczeństwa*, tym razem zorganizowanego pod hasłem *Total Recall. The Evolution of Memory*. Wystawa odbywała się w wielu miejscach: w Ars Electronica Center, gdzie znajduje się stała ekspozycja wraz z Bio, Robo i Brainlabem oraz stanowiskiem drukarek 3d; Centrum Kultury Współczesnej (OK Offenes Kulturhaus), gdzie wystawiane są nagrodzone prace; w Muzeum Sztuki Lentos — posiadającym stałą ekspozycję sztuki tradycyjnej i na czas Ars Electronica udostępniającym pewne przestrzenie wystawiennicze oraz podziemia, gdzie w tym roku można

było obejrzyć dorobek artystyczny Hansa Rudolfa Giger, jak również skromną reprezentację twórczości Olafura Eliassona (*Little Sun*). Kolejne dwa miejsca to Brucknerhaus, gdzie oprócz ekspozycji kilkunastu interesujących prac odbywały się koncerty oraz znajdowało się centrum prasowe i organizacyjne Ars Electronica. Nieco dalej znajduje się Tabakfabrik, a właściwie budynki po nieistniejącej już fabryce papierosów, gdzie dostępne są dość znaczne powierzchnie wystawiennicze i gdzie w tym roku można było zobaczyć historyczne komputery, konsole do gier i szereg peryferiów komputerowych sprzed lat. Było to tym bardziej ekscytujące, że Commodore

lub Atari działały i można było zagrać np. w ponga lub w gry na monochromatycznych, zielonych wyświetlaczach.

Warto było przejść się wieczorem lub nocną porą do Stadtwerkstatt, gdzie grano muzykę elektroniczną: od industrialnego minimalu do transowego psychoelectro, z towarzyszącymi jej akcjami artystycznymi. W tym roku takim wydarzeniem był muzyczny performans Shu Lea Cheang *This is not love. This is sex* (2001).

W tym roku, jak sądzę, na Ars Electronica było więcej interesujących prac i wydarzeń niż na przykład rok temu. Podczas trzech dni pobytu nie mieliśmy ani chwili wytchnienia. Takim wydarzeniem, które

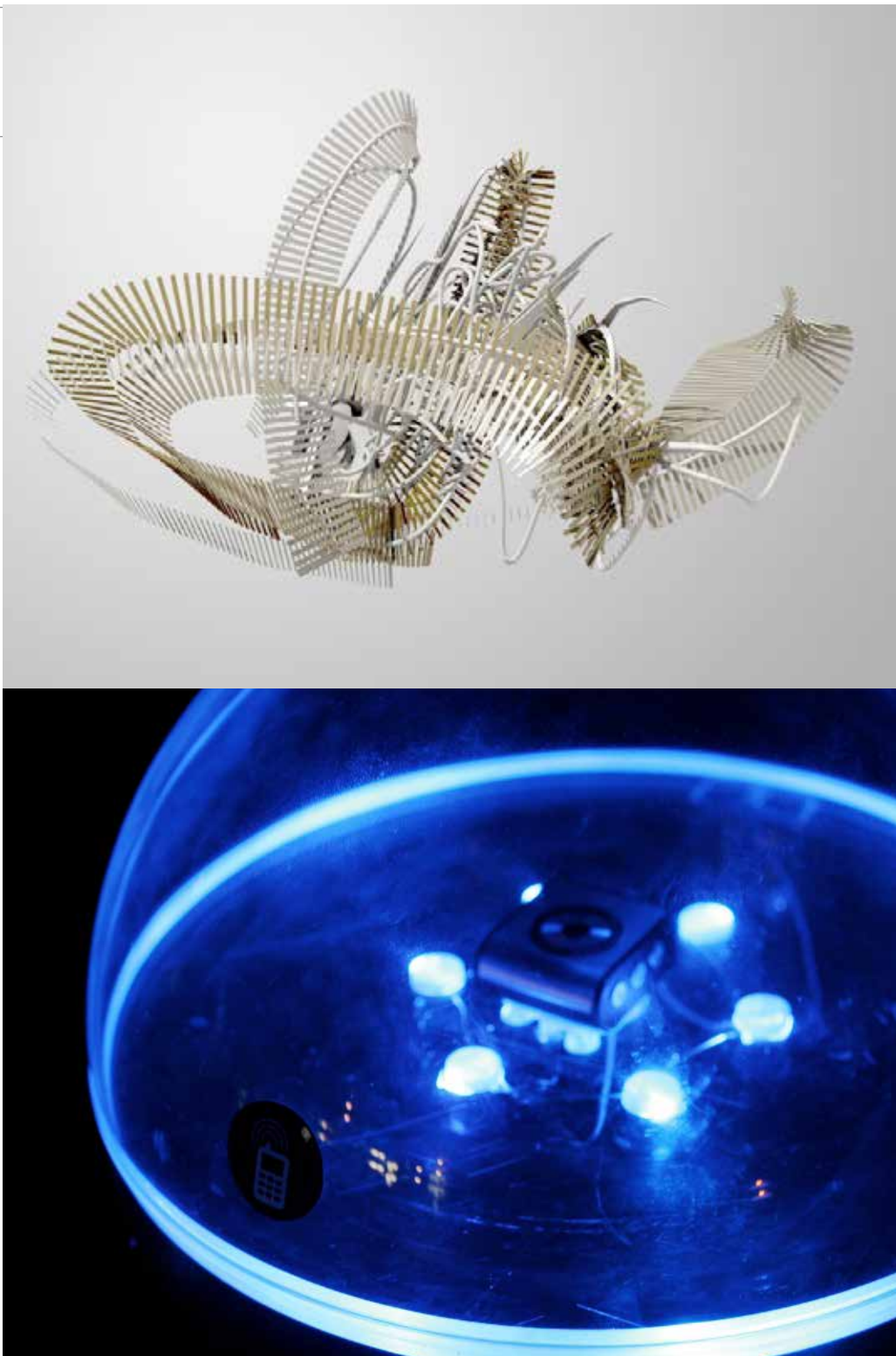
Kadr z filmu Quayoli oraz Memo Aktena *Forms*

Joaquin Fargas, Big Brain Project, foto Jakub Ostrowicki

miało miejsce podczas gali wręczenia Golden Nica, był np. performans Huang Yi & Kuka *A Duet of Human and Robot*, w którym uczestniczyli twórca oraz przemysłowy robot Kuka. Robot i człowiek wykonywali podobne ruchy lub uzupełniali się w specyficznym tańcu. Wszystko odbywało się płynnie, harmonijnie; był to rodzaj dialogu, w którym dawały o sobie znać zapobiegliwość, wzajemne poszukiwanie, a może nawet odcień więzi. Taniec nawiązywał do posiadającej już pewną tradycję, ale coraz bardziej znaczącej relacji pomiędzy człowiekiem a *urządzeniami* oraz wynikających z niej konsekwencji dotyczących nastawienia, ogólnie mówiąc, człowieka do technologii. Później w rozmowie z artystą dowiedziałem się, że robot był w pełni zaprogramowany, co nie zmienia faktu, że odbiorca mógł empatycznie zareagować na sytuację przedstawioną na scenie — głównie jeśli chodzi o emocje powodowane przez robota lub kierowane do niego.

Główną nagrodę — Golden Nica — przyznano w sześciu kategoriach. Przyznano także stypendium w dodatkowej kategorii [the next idea]. Dodatkowo w każdej z kategorii nagrodzonej Golden Nica przewidziano czternaście wyróżnień, w tym dwa honorowe. Nagrodę Collide@CERN otrzymał Bill Fontana za utwory muzyczne, na które składały się elektromechaniczne dźwięki, powstające dzięki działaniu technologii. Prezentacja muzyki Fonatany miała miejsce na Big Concert Night oraz The CyberArts exhibition.

W kategorii Computer Animation/Film/VFX Golden Nica trafiła do Quayoli oraz Memo Aktena — za film *Forms*. Jest to ciekawa animacja 3d, w której poprzez przestrzenny ruch prostych,



geometrycznych obiektów o zharmonizowanych metalicznych kolorach nawiązują się do ruchu ludzkiego ciała — szczególnie sportowców. Niebezpieczna przekładalność formy ciała na przestrzenno-wachlarzowate rozwarstwienia dawała bardzo małe efekty — to szczególne studium ciała ludzkiego wykorzystujące jego abstrakcyjną geometryzację w 3d.

W kategorii muzycznej (Digital Music and Sound Art) główną nagrodę przyznano Nicolasowi Bernierowi za *frequencies*. Bernier nie pierwszy raz pokazał na Ars Electronica swoją muzykę i instrumenty. Przysłuchiwanie się i przyglądanie zbudowanym przez artystę instrumentom, które wydają mechaniczne lub elektromechaniczne dźwięki, to za każdym razem wspaniałe przeżycie. Od razu wyczuwa się nawiązania do korzeni — intonariumi lub późniejszej tradycji industrialu.

W kategorii sztuki interaktywnej Golden Nica przyznano André i Michelowi Décosterdom za performatywną pracę muzyczną *Pendulum Choir* (2011), w której śpiewacy operowi z Jeune Opéra Compagnie, poruszani przez system elektromechaniczny: rodzaj platformy z osiemnastoma podnośnikami hydraulicznymi, do których śpiewacy są podłączeni (każdy do jednego podnośnika) w pozycji pionowej, wykonują utwór operowy. Podnośniki mają możliwość przechylania się na boki o kilkadziesiąt stopni. W trakcie prezentacji przechylona pozycja śpiewaków powodowała zmiany w wybrzmieniu głosu. Praca ta dzięki specyficznemu mechanicznemu baletowi śpiewaków jest dość majestatyczna. Z jednej strony stwarzają oni dzieło muzyczne, z drugiej na skutek mechanicznych ruchów są — można powiedzieć — odczłowieczeni. Podnoszące się i opuszczające postaci śpiewaków są zsynchronizowane z melodyką i rodzajem głosów. Piękno muzyki operowej kontrastuje z mechanicznością ruchu, a przy tym czasami można wysłyszeć zmiany w barwie głosu wynikające z dynamiczniejszego ruchu platformy

i pozycji śpiewaka. Ta wewnątrzinteraktywna praca może jednak robić wrażenie odwrotne do opisanego powyżej performansu Huang Yi & Kuka *A Duet of Human and Robot*, bowiem w *Pendulum Choir* narzuca się „robotyczność” całości przedstawienia, człowiek jest zdominowany przez „mechanikę formy”, zaś robot Kuka wydaje się „robotycznym zwierzęciem” — raczej zwierzęciem niż robotem. Wyróżnienie w tej kategorii otrzymała praca *Rain Room* autorstwa rAndom International. Owa dość znana praca, co prawda przedstawiona w Linzu jedynie w postaci dokumentacji, z pewnością warta jest takiego wyróżnienia.

W kategorii Hybrid Art Golden Nica przyznano Koenowi Vanmechelenowi za *The Cosmopolitan Chicken Project*. Nagroda ta, jak można się domyślać, uwzględnia dwadzieścia lat pracy nad tym projektem. Mam jednak wątpliwości dotyczące wyróżnienia pracy, której przedmiotem są koguty, wyhodowane w ciągu kilku lat dzięki krzyżowaniu ptaków z uwzględnieniem pewnych cech genetycznych. Autor stwierdził na przykład, że można wyhodować koguty w kolorach charakterystycznych dla danego kraju. Niemniej przyglądanie się spacerującemu kogutowi w klatce na wystawie nagrodzonych prac w budynku OK Offenes Kulturhaus budziło dziwne uczucie — tym bardziej kiedy miało się świadomość, że to efekt dwudziestu lat pracy artysty.

W kategorii Digital Communities główną nagrodę przyznano za zbiorową pracę *El Campo de Cebada*. W kategorii młodych twórców poniżej dziesiętnastego roku życia: u19 — Create Your Word — Golden Nica otrzymał Dominik Koller za „stiuningowaną” perkusję: *Visual: Drumset*. Jest to spektakularny dodatek do akustycznej perkusji — podłączony na przykład do półkotłów lub werbla sensor pozwala na uzyskiwanie efektów świetlnych podczas wykonywania muzyki. W kategorii tej przyznano dodatkowo dwie nagrody dla młodych twórców:

Huang Yi — *A Duet of Human and Robot*,
foto Jakub Ostrowski

w u14 Florianowi Bührlemu oraz w u10 Sasan i Arianowi Hoseinim.

W kategorii tej zaciekała mnie jedna z wyróżnionych prac — robotyczna instalacja *Blind Robot* (2011) autorstwa kanadyjskiego artysty Louis-Philippe’a Demersa. Praca ta posiada dość ciekawe konotacje — dwie ręce robota przesuują się delikatnie po ciele człowieka, lekko dotykając go od czubka głowy do ramion, badając twarz i włosy. Interesujące były reakcje odbiorców, którzy wchodzili w taki kontakt z robotem. Niektórzy wyrażali niepewność, gdy dłonie robota zbliżały się do ich twarzy lub włosów, a niektórzy uśmiechali się, co mogło oznaczać akceptację lub nawet przyjemność. Doświadczenie dotyku jest zwyczajne, prawdziwe, tyle że tutaj jest nie-ludzkie. Zwraca jednak uwagę swoim wysublimowaniem — dotknięcie, jakiego może oczekiwać od robota, zdarza się głównie w marzeniach.

W kategorii [the next idea] nagrodę, czyli stypendium/grant otrzymali: Marcelo Coelho, Natan Linder, Yoav Reches, Skylar Tibbits za *Hyperform* (2013), czyli rozwijanie idei drukarek 3d, polegające na propagowaniu pewnego rodzaju wydruków uwzględniających drukowanie poszczególnych elementów, nie zaś całych przedmiotów, dzięki czemu można zmniejszyć rozmiar drukarki i planować efekt finalny na zasadzie „zbierania części w całość” — co sprawia, że możliwości druku 3d są znacznie większe. W kategorii tej przyznano także wyróżnienie honorowe dla Belindy Cullen, Jima Reevesa i Martina Riddiforda za ciekawą pracę *Gravity Light*, czyli grawitacyjny system oświetleniowy wykorzystujący grawitację jako siłę napędzającą mechanizm o masie dwunastu kilogramów.

Na zakończenie chciałbym jeszcze wspomnieć o dwóch pracach. Pierwszą

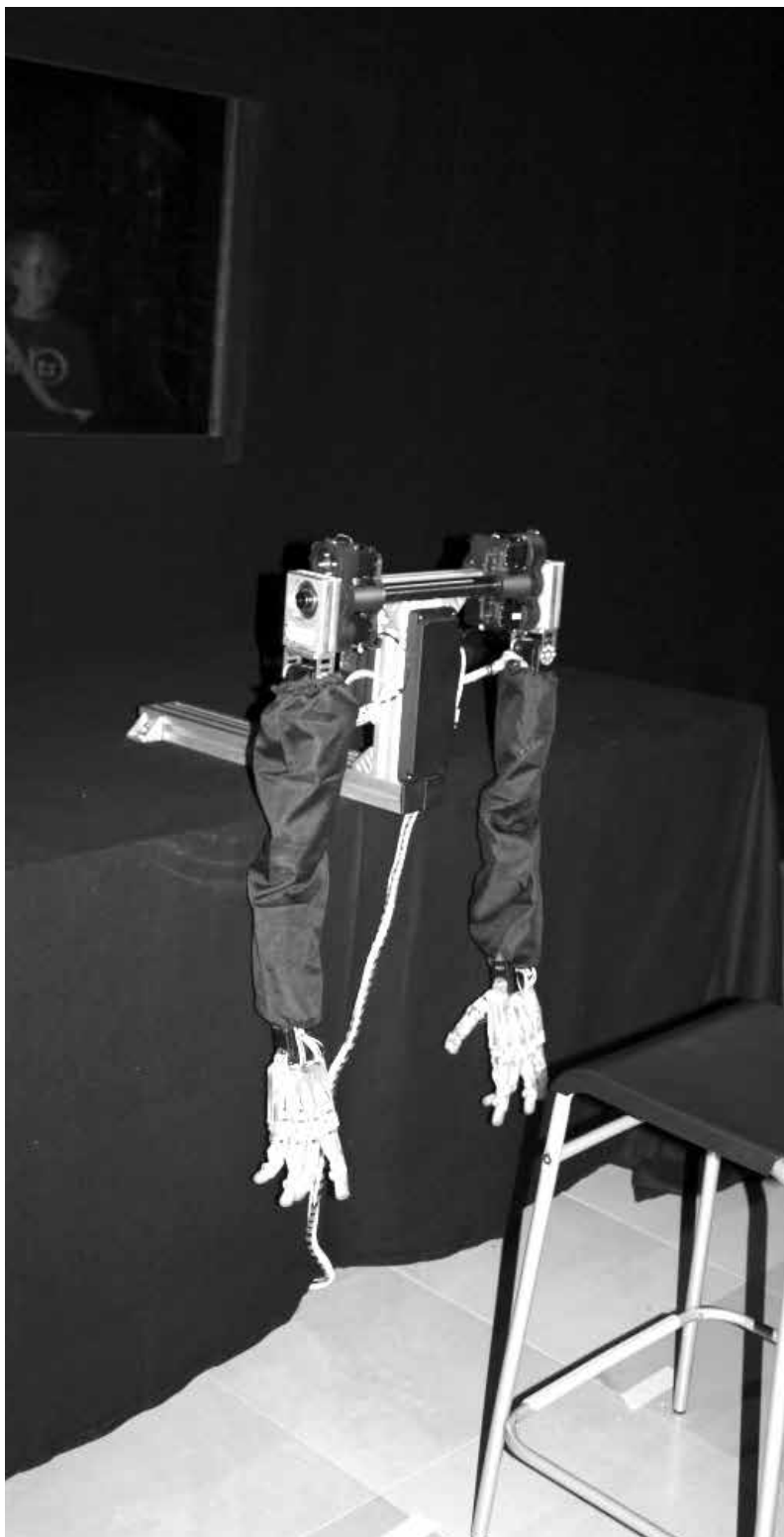


jest niezwykła, majestatyczna praca z zakresu biorobotyki, przedstawiona przez Chiare Esposito — *The Dream of Flying* (2013). Jest to latająca w pojeździe podobnym do śmigłowca z *Awatara* roślina, która tutaj „pilotuje” maszynę. Roślina steruje lotem na zasadzie mikroprocesów biologicznych, które przetwarzane są na impulsy wpływające na lot urządzenia. Praca ta jest interesująca z kilku powodów. Pierwszym jest wątek bioartowski, związany ze źródłem oddziaływania, czyli dostrzeżeniem w życiu rośliny pewnego czynnika, który prezentuje ją jako

byt oddziałujący na maszynę. Drugi wątek to interfejs biologiczno-*hardware*’owy, czyli rodzaj bionicznego połączenia, dzięki któremu można sterować lotem śmigłowca. Ten wątek uważam za najciekawszy, gdyż wszelkie przykłady bionicznych połączeń obrazują magiczną wręcz ideę takiego cyborgicznego połączenia człowieka. Trzecim wątkiem jest ocena tej pracy w kategoriach tradycyjnej estetyki — była ona bowiem malownicza i wzniosła. Ogromną przyjemność sprawiało śledzenie chybotałego, ale pewnego lotu rośliny — cała sytuacja

była zaskakująca, ale wewnętrznie harmonijna. Uważam, że praca ta powinna zostać doceniona, a nie otrzymała nawet wyróżnienia.

Podobnie interesująca była praca Joaquina Fargasa *Big Brain Project* (2013). Nawiązuje ona do idei połączonego intelektu, która zostaje wcielona w życie przez połączenie mózgow. Przywołuje też wiele bardzo różnorodnych skojarzeń — odsyła do istniejącej już bioniki, powieściowej lub filmowej idei multiintelektu: *hardware*’owego lub biologicznego, do uświadomienia sobie dzisiejszego stanu



Louis-Philippe Demers, Blind Robot, foto Jakub Ostrowicki

wiedzy, czyli np. prób sterowania jedną osobą ciałem innej poprzez łącze bioniczne wykorzystujące czujniki EEG. Praca Fargasa dotyczyła połączenia sieciowego pomiędzy komórkami neuronów w kilku odległych laboratoriach. Jest to wizja rozproszonego w świecie fizycznym umysłu posiadającego dzięki elektronice ogromną wydolność. Wizja takiego biologicznego umysłu wydaje się domeną fantastyki, kiedy jednak przyjrzeć się tego rodzaju pracom, odsyłającym do futurologicznych idei naukowych, widać, że ich realizacja nie jest tak odległa w czasie.

Warto dodać, że na Ars Electronice 2013 pojawił się też polski akcent — był nim udział Tomasza Bagińskiego w jury oceniającym filmy w kategorii Computer Animation/Film/VFX.

Ars Electronica. Festival for Art, Technology and Society, 5–9 września 2013, Linz, Austria.