
Ars Electronica 2012

The Big Picture

Sidey Myoo

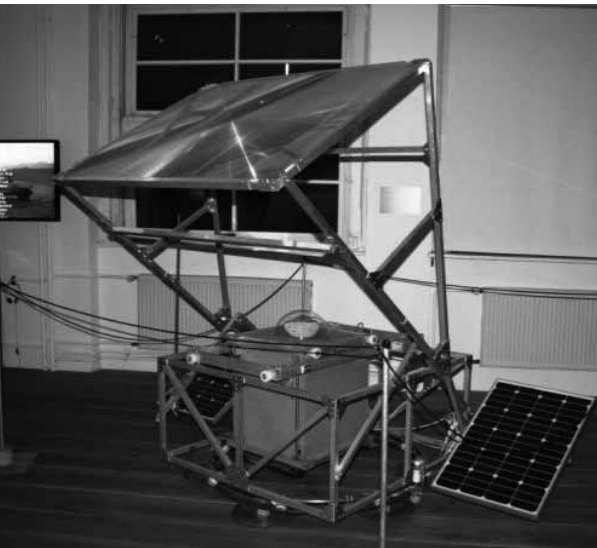
W tym roku Ars Electronica — Festiwal Sztuki, Technologii i Społeczeństwa — odbył się po raz trzydziesty trzeci, jak zwykle na przełomie sierpnia i września. Jak co roku odwiedzający Linz mieli możliwość zobaczenia kilkuset różnego rodzaju prac, głównie elektronicznych, a także koncertów i performansów.

Przyznano główne nagrody — Golden Nica — w sześciu kategoriach. Ponadto w kategorii [the next idea] przyznano stypendium Art and Tehnology Grant. Po raz drugi przyznano także nagrodę Prix Ars Electronica Collide@CERN Residency Award.

W zakresie animacji — Computer Animation/Film/VFX — Golden Nica otrzymał film Rear Window Loop autorstwa Jefa Desoma. Jest to przetworzony technicznie remix fragmentów filmu Alfreda Hitchcocka Rear Window z 1954, co podkreśla końcowa informacja: „Directed by Alfred Hitchcock”. Na film składają się epizody z codziennego życia mieszkańców pewnej kamienicy. Odbiorca ogląda zwykle życiowe sytuacje rozgrywające się w oknach mieszkań, przedstawiane zawsze z tej samej perspektywy. Przedstawiona historia zajmuje trzy minuty (pełna wersja: dwadzieścia minut), ale cała

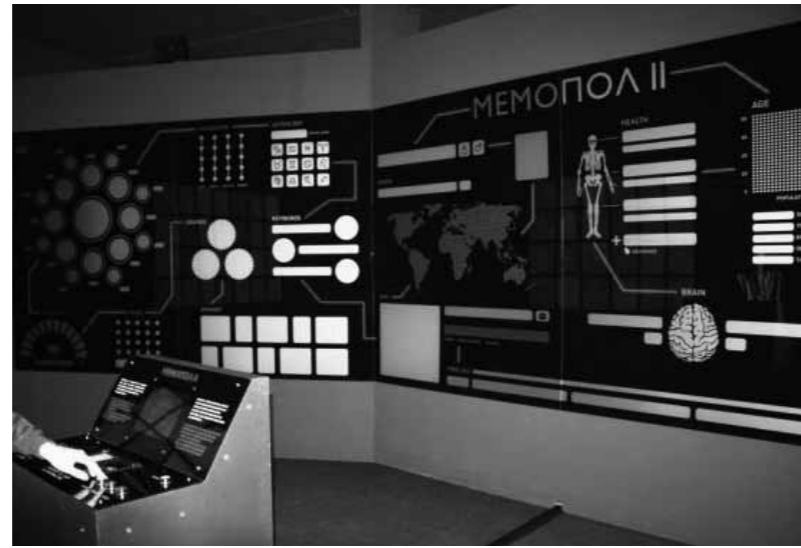
akcja trwa trzy dni i trzy noce. Jest to ciekawa opowieść o codzienności, sprawach znanych lub zasłyszanych. Kiedy jednak uda się je podglądać, stają się wręcz intrygujące — „codziennosc innych ludzi może być o tyle ciekawa, że czasami jest podobna do własnej”. Wyróżnienia w tej kategorii uzyskały też filmy Caldera Evana Viery (Orchid Animation), Rise of the Planet of the Apes Weta Digital (Twentieth Century Fox), zaś honorowe wyróżnienie otrzymało dwanaście innych filmów.

Za najlepszą instalację interaktywną uznano Memopol 2 Timo Tootsa. Nawiązuje ona do sztuki monitoringu



sieciowego. Odbiorca kładzie swój dół osobisty lub paszport na skanerze, a instalacja wyszukuje w sieci informacje na jego temat. Przedstawia je jednak w wyrafinowany sposób, nadając im znaczenie emocjonalne. Możemy zatem dowiedzieć się, jakie posiadamy zdolności, jaki jest stan naszych finansów, czy jesteśmy posiadaczami prawa jazdy lub np. patentu żeglarskiego albo pozwolenia na broń, jaki mamy poziom inteligencji, a nawet kiedy umrzemy. Nietrudno się jednak zorientować, że instalacja cechuje się znaczną powtarzalnością tych przepowiedni. *Memopol* pobiera pewnie dane z Facebooka, z którym łączy się podczas uruchomienia, część informacji bierze też zapewne z innych portali. Trochę wygenerowanych statystycznie danych — co potwierdza autor instalacji — system dodaje od siebie. To najwyklesza „elektroniczna wróżka”, zamiast w szklanej kule zerkająca do sieci. Niemniej idea jest czytelna: nie musisz nawet skanować swojego ID, z sieci dowiesz się o sobie więcej, niż mogłoby ci kiedykolwiek przyjść do głowy.

W tej kategorii przyznano dwa wyróżnienia i dwanaście wyróżnień honorowych. Wśród nich uwagę zwracała



niezwykła, nawiązująca do archetypicznego przetwarzania się substancji praca *Solar Sinter Project* Markusa Kaysera — prezentująca solarny warsztat rzeźbiarza. Zwraca ona uwagę dwoistością swojego znaczenia i konstrukcji. Po pierwsze, *Solar Sinter Project* jest rodzajem pokazanych rozmiarów soczewki skupiającej promienie słoneczne, które stają się rodzajem „światelnego dłuta” kształtującego rzeźbę — tyle że działanie ciepła polega na scalaniu drobin piasku w masę podobną do szkła, a nie na oddzielaniu fragmentów materiału, jak w przypadku tradycyjnej rzeźby. Drugi aspekt znaczenia projektu polega na wykorzystaniu naturalnej, wręcz nieograniczonej materii: piasku i promieni słonecznych. Praca ta odwołuje się do podstawowych materiałów i procesów — odwiecznego przekształcania natury w świat człowieka.

W kategorii Digital Musics & Sound Art główną nagrodę otrzymała Jo Thomas za 38-minutową kompozycję *Crystal Sounds of Synchrotron*. Był to *noise* o szerokiej skali brzmienia i dynamicznym zróżnicowaniu natężenia dźwięku. Wyróżnienie w tej kategorii otrzymał Xu Cheng za utwór *Scape-Sequencer*, polegający na przetwarzaniu i miksovaniu dźwięków miasta. Operacje te

powodowały, że w utworze nie tylko wybrzmiewała muzyka w dosłownym znaczeniu, ale także odzwierciedlony był w nim nastrój i atmosfera miasta. Drugie wyróżnienie otrzymał *#tweetscapes* — a *HEAVYLISTENING experience* Tarika Barri i Anselma Veneziana Nehlsa. Utwór powstał jako rezultat wymiany informacji na Tweeterze, które przetwarzane były online w dźwięki. Muzyce towarzyszyła interaktywna projekcja mapy Niemiec, skąd pochodziły informacje. Podczas prezentacji można było także uczestniczyć w performansie, wysyłając własnego tweeta. Oprócz nagrody głównej i dwóch wyróżnień honorowe wyróżnienia w tej kategorii otrzymało również dwanaście innych projektów. Wśród nich moją uwagę zwróciła interaktywna instalacja dźwiękowa Anke Eckardt *Between | You | and | Me*, stworzona z dwóch laserowych kurtyn świetlnych rozstawionych w odległości około 40 centymetrów od siebie.

Instalacja prezentowana była w ciemnym pomieszczeniu zasnutym dymem. Zasadniczym elementem dzieła był jednak dźwięk — efekt rozbijanej szyby i tłuczenia się szkła, gdy odbiorca dotykał świetlnej kurtyny lub przechodził przez nią. Mógł on wejść pomiędzy płaszczyzny

Markus Kayser, „Solar Sinter Project”
foto S. Myoo (zob. także: <http://www.markuskayser.com/work/solarsinter/>)

Timo Toots, „Memopol 2”, foto S. Myoo

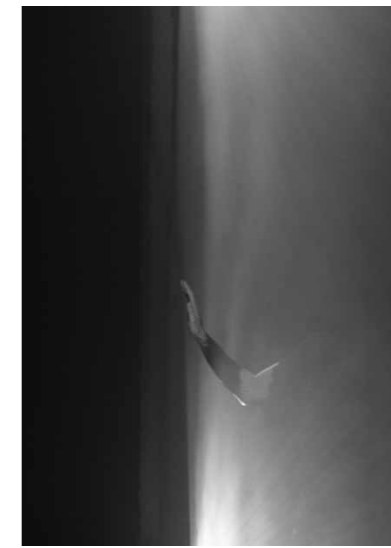
światła i niemal zniknąć skryty pomiędzy nimi. Gdy z wnętrza instalacji wyłoniła się dłoń lub część ubrania, wyglądało to tak, jak gdyby coś wystawało ze ściany. Instalacja kreowała poczucie odrębności i tajemnicy, stwarzała też wrażenie przemieszczania się po granicach tego, co wewnętrzne i zewnętrzne, rodziła poczucie odpowiedzialności za destrukcję, rozbijanie dzielących sfery dzieła szklanych szyb.

Interesująca była także interaktywna instalacja *Crackle-canvas* Toma Verbrugena, przedstawiająca kilka dźwiękowych obrazów, gdzie odbiorca mógł zmieniać dźwięk i jego natężenie, przepinając kable pomiędzy obrazami oraz używając potencjometrów znajdujących się na obrazach. W ten sposób można było stwarzać — wspólnie z innymi odbiorcami — przypadkową muzykę. Można było także wysłuchać koncertu.

W kategorii Sztuki Hybrydowej Golden Nica otrzymał Joe Davis za *Bacterial Radio*. Artysta pracuje w Zakładzie Biologii MIT oraz w Zakładzie Genetyki na Harvardzie. Praca wykorzystuje biologicznie zmodyfikowane bakterie w procesie przewodnictwa elektrycznego. Projekt pokazuje możliwość użycia modyfikowanych biologicznie organizmów i zastąpienia nimi tradycyjnych materiałów.

Wśród wyróżnionych prac zwróciły moją uwagę dwie, *Game border* Juna Fujiki oraz *2.6g 329 m/s* Jalil Essaïdi.

Pierwsza z prac nawiązuje do idei awataryzmu — tak historycznie, jak przedmiotowo. Postać awatara zmienia się, zmieniają się również środowiska, w tym przypadku gry, w których awatar się porusza. Zainteresowała mnie kwestia, która wynika z futurologicznej wizji powszechnej awataryzacji. Wiąże się ona



Anke Eckardt, „Between | You | and | Me”
(<http://www.ankeekardt.org/?page=41&lang=1>)

nie tyle z posiadaniem awatara w jakimś środowisku 3d/grze, ile z występowaniem pod postacią awatara całej sieci jako przestrzeni elektronicznej, w której porusza się człowiek. *Game Border* to układ kilku, raczej już historycznych interfejsów gier, wyświetlanych na dawnych konsolach lub monitorach tubowych, po których odbiorca porusza się, wykonując proste zadanie. Po wykonaniu zadania awatar znikną z danego wyświetlacza i pojawia się na wyświetlaczu obok. Szkoda, że odbiorca nie ma do czynienia z własnym awatarem podczas całej podróży po interfejsach, ale że za każdym razem jest to awatar związany z daną grą. Zapewne granice gier, jak całe środowisko elektroniczne, zostaną kiedyś przekroczone — awatar będzie przedstawicielem człowieka w sieci, będzie pełnił funkcję podobną do dzisiejszego mejla lub komunikatora, tyle że nie będzie już chodziło wyłącznie o komunikację, ale o cały elektroniczny świat.

W pozostałych kategoriach, tj. Digital Communities, Golden Nica otrzymała zaangażowana społecznie i politycznie zbiorowa praca twórców z Syrii, zatytułowana *Syrian People Know Their Way*. W kategorii u19 — Create Your World — zwyciężyła praca autorstwa Agnes Aistleitner *State of*

Revolution, związana z problematyką islamu na Bliskim Wschodzie. W kategorii [the next idea] nagrodzono pracę (stypendium) dotyczącą komunikacji za pomocą urządzeń mobilnych, również na Bliskim Wschodzie — *qaul.net-tools for the next resolution*. Jej autorami są Christoph Wachter i Mathias Jud.

Nieco zdziwiła mnie nagroda dla Juliusa von Bismarcka (Collide@CERN Residency Award). Jest on autorem wewnątrzinteraktywnej rzeźby *Versuch unter Kreisen*, składającej się z czterech lamp, zawieszonych na kilkumetrowych linach i poruszających się cyklicznie w wyniku elektromechanicznego sterowania. Powstają w ten sposób elipsoidalne kręgi. Instalacja nawiązuje do cykliczności, rytmu i przemian natury. Mnie jednak nie przekonuje.

Możemy (...) dowiedzieć się, jakie posiadamy zdolności, jaki jest stan naszych finansów, czy jesteśmy posiadaczami prawa jazdy lub np. patentu żeglarskiego albo pozwolenia na broń, jaki mamy poziom inteligencji, a nawet kiedy umrzemy.



Jun Fujiki, „Game Border”, foto D. Undak
(Dex Euromat — Second Life)

głębokiego brzmienia, tworzonego np. przez cyklicznie powtarzane i przetwarzane fragmenty i improwizowaną na tym tle linię melodyczną.

Innym wydarzeniem muzycznym, w którym uczestniczyli polscy artyści, był koncert w klubie muzycznym Stadtwerkstatt, gdzie zagrał austriacko-polski zespół Hati & Pure, tworzony przez Petera Votava (syntezator) oraz Rafała Iwańskiego i Rafała Kołackiego (perkusionalia, instrumenty akustyczne). Było to transowe, ale nie za ciężkie industrialne brzmienie, przy którym można było odetchnąć po całodniowym zwiedzaniu.

Drugim polskim akcentem festiwalu była dźwiękowa instalacja *Mórimo* autorstwa Justyny Zubrzyckiej, absolwentki krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych oraz uczestniczki programu Interface Culture, prowadzonego w Linzu przez Christę Sommerer i Laurenta Mignonneau. Instalacja nawiązywała do „pierwotnej” cielesności jako posiadającej zdolność percepcji dźwięków często niesłyszalnych na ucha, a odbieranych przez ciało.

Wciąż za mało polskich artystów pokazuje się na Ars Electronica. Jestem przekonany, że jest wiele polskich prac, które mogłyby być z satysfakcją prezentowane na tym największym międzynarodowym forum sztuki elektronicznej. Tym bardziej że np. nasi sąsiedzi z Czech reprezentowani byli przez kilkunastu artystów, wystawiających różne instalacje oraz całą kolekcję instrumentów akustycznych własnego pomysłu.

Na zakończenie nawiążę jeszcze do trzech prac, zaczynając od instalacji, w których dokonała się swego rodzaju „gra przedmiotami”. Pierwsza to *Lost#2* autorstwa Ryota Kuwakubo. Zwykle przedmioty potraktowane zostały tu jako źródło złudnego zainteresowania lub

Futurologiczne były dwie prace zapachowe: *Smeller 1* i *Smeller 2*, autorstwa Wolfganga Georgsdorfa. Prace te obrazują rozwój technologii nakierowanej na poszerzenie doświadczenia sensualnego wynikającego z zapośredniczenia człowieka. Chodzi o zapach, który jak na razie nie znajduje swojej technologicznej podbudowy w powszechnym doświadczeniu w sieci. Tematyka ta była już poruszana, np. w na zeszłorocznym Ars Electronica w pracy *Blowing, blow the air from Beijing to Linz* (grupa 8GG Interactive: Fu Yu, Jia Haiqing) lub (wystawianej poza Ars Electronica) *Smell me: Does it make scents to have fun?* autorstwa Mei Kei Lai.

W *Smeller 1* odbiorca ma do dyspozycji 30 „czystych” zapachów, których może doświadczać lub mieszać je ze sobą, otwierając odpowiednie zawory. Warto dodać, że większość pachniała świetnie, a np. zapach kawy przewyższał wiele naturalnych kaw.

Smeller 2 to złożona i spektakularna instalacja. Na kilkumetrowej ścianie zawieszono kilkanaście rur, skierowanych do odbiorcy otworami i tworzących okrąg. Instalacja działała w sposób ciągły, tak że w ciągu godziny zapachy zmieniały

się co mniej więcej trzy do pięciu minut. Odbiorca nie ma tu do czynienia z „czystymi” zapachami, ale z mieszanką zapachową, np. deszczowego lasu, łazienki, akwarium, ulicznego tłumy, padliny, jak i bardziej abstrakcyjnych: krótkiego spięcia czy elektrokosmosu. Zapachowi towarzyszył dźwięk związany z sytuacją prezentowaną przez zapach.

Zastosowanie technologii zapewniającej odbiorcy doznania zapachowe będzie przełomem w zakresie telematycznego odczuwania. Pytanie tylko, czy tak powstający zapach miałby działać na zasadzie jakiegoś wymiennego *cartridge'a*, czy miałby mieć podłoże elektroniczne, np. wykorzystywałby napięcia elektryczne lub podgrzewanie różnych substancji, co nie byłoby tak angażujące jak wymienne *cartridge*.

Z wydarzeń muzycznych Ars Electronica warto wspomnieć o koncercie *teardrops*, którego głównym wykonawcą był Rupert Huber. Koncert polegał na improwizacji na preparowanym elektronicznie fortepianie, z udziałem katedralnych organów. Preparowany fortepian okazał się instrumentem świetnie nadającym się do wykonywania muzyki o charakterze sakralnym, co wynikało z zastosowania

fascynacji tym, co można sobie na podstawie ich przedstawienia wyobrazić. Instalacja nawiązuje do dualności obrazu i świata fizycznego, do związku pomiędzy rzeczywistością fizyczną i cieniem. *Lost#2* ma kilka metrów sześciennych i ograniczone jest częściowo przepuszczającymi światło ekranami. Z jednej strony instalacja była otwarta, tak że można było zobaczyć, co znajduje się w środku. Na pozostałe ekrany z wnętrza instalacji rzutowany był cień tego, co znajdowało się w środku. Przedstawiał on obraz podobny do miasta — dachy budynków i postaci. Wewnątrz instalacji znajdowały się zwykle przedmioty, takie jak ołówki, naczynia kuchenne, jakieś pojemniki — „rzeczy lub ludzie wyglądają czasami interesująco i przyciągają uwagę, gdy jednak zajrzeć do środka, jest tam ‘zwyczajność’”.

Druga instalacja prezentowana była w prywatnym mieszkaniu. Tutaj z kolei zwykle przedmioty nabrały znaczenia wykraczającego poza ich codzienną użyteczność. Chodzi o *Personal Sound Space* autorstwa Elen Flügge. Artystka otagowała swoje mieszkanie, przyczepiając w różnych miejscach niewielkie kartki z informacją o odczuciach, jakie owe miejsca w niej wywołują. Były tam opisane dźwięki, zapachy, wewnętrzne przeżycia. Uważam, że to ciekawe, inspirujące *site specific*, pokazujące wielowymiarowość rzeczywistości, zwłaszcza własnego miejsca, któremu wystarczy się przyjrzeć w osobisty sposób, odczuć je i odnaleźć różnego rodzaju treści.

Ostatnia praca jest w zasadzie czysto technologiczna. Chodzi o *Brain Painting*, czyli nieinwazyjny interfejs bioniczny. Wspominam o tym jako o technologii, choć *Brain Painting* jest bionicznym warsztatem dla artystów plastyków. Niemniej jest to przyszłościowa technologia, która zmieni znaczenie interfejsu, kładąc akcent na mózg. Miałem okazję sterować tym interfejsem, lecz skupiłem się nie tyle na namalowaniu obrazu, ile właśnie na mentalnym

Rupert Huber, „teardrops”, foto S. Myoo

sterowaniu. Okazało się, że po około 20 minutach skuteczność była prawie stu-procentowa. Sterowanie takie (nie wnikam w tym momencie w proces mapowania informacji), wraz z komunikacją werbalną ze sztuczną inteligencją, jest moim zdaniem przyszłością komunikacji z urządzeniami, niewykorzystującymi już tradycyjnej klawiatury.

Przyznam się, że trudno mi powiązać tegoroczny „podtytuł” festiwalu: „The Big Picture”, z jakąś konkretną wizją wielkiego obrazu. Akcentem, który nawiązywał do tytułu, był (jak zawsze spektakularny) *event* plenerowy *Klangwolke*, odbywający się nad brzegiem Dunaju, na który przybyło kilkadziesiąt tysięcy widzów. W tym roku elementem współtworzącym ten spektakl było rozdanie uczestnikom setek prawie metrowej wielkości liter, które od czasu do czasu rozświetlały się, będąc sterowane zdalnie przez organizatorów (potem po Linzu „chodźli litery”, co jakiś czas mrugając światłem). W nocy nad brzegiem Dunaju powstawały napisy, stwarzane przez setki liter trzymany przez uczestników.

Festiwal Ars Electronica w ciągu kilku ostatnich lat wyraźnie się zmienił. Sadzę, że nieco wypaliła się idea, jaka przyświecała jego organizacji, ale i tak z pewnością warto będzie pojechać do Linzu za rok. Odniosłem wrażenie, że mało reprezentowany jest tutaj bio-art, a także tematyka rzeczywistości wirtualnej. Za to stawia się na kategorię u-19 (poniżej dziewiętnastu lat) — w tym roku o rozszerzonej formule: Create Your World, którego centrum znajdowało się niedaleko Ars Electronica Center i częściowo przybrało formę pikniku. Widoczne jest także zainteresowanie organizatorów sztuką nawiązującą do zjawisk społecznych, co uwidoczniło się np. w wystawieniu zeszłorocznego *Face to Facebook — The Hacking Monopolism Trilogy* autorstwa Paolo Cirio i Alessandro



Lodovico, a także prac Maksa Schremsa *Europe versus Facebook*, Jerego Thorpa *Good Morning!*, Seiko Mikami *Desire of Codes* czy wspomnianych powyżej *#twetscopes — a HEAVYLISTENING experience* Tarika Barri i Anselma Veneziana Nehlsa oraz *Memopol 2 Timo Tootsa*.

Wyprawa do Linzu to nie tylko spotkanie ze sztuką i technologią, ale również przeżycie towarzyskie — wspaniała atmosfera, wspólne zwiedzanie wystaw i spędzanie wieczorów. Warto popatrzeć w nocy na feerie świateł na Ars Electronica Center lub na co noc inaczej oświetlony budynek Sztuki Współczesnej Lentos. Tym bardziej że większość materiałów jest w sieci, a całość dokumentacji, w tym z poprzednich lat, znajduje się na stronie Ars Electronica.

Ars Electronica. Festival for Art, Technology and Society. Linz, Austria, 30 sierpnia — 3 września 2012.