
Kolejna odsłona sztuki i technologii

Sidey Myoo

Corocznie w Linzu odbywa się największy na świecie festiwal sztuki elektronicznej — Ars Electronica, Festiwal Sztuki, Technologii i Społeczeństwa, w skład którego wchodzi wystawy, performance, koncerty i konferencje — w tym roku pod hasłem „What it takes to change”. Ars Electronica to specyficzny tygiel, w którym miesza się sztuka z nowatorskimi ideami, technologią, gdzie rodzi się świadomość zmian zachodzących w otaczającej nas rzeczywistości. W tym roku pokazano wiele interesujących prac, skupionych głównie w trzech miejscach: w Katedrze Mariendom, w Akademisches Gymnasium i — jak zwykle — w Ars Electronica Center. Nagrodzone prace prezentowane były jak co roku

w Centrum Kultury Współczesnej (OK Offens Kulturhaus). Część z nich pokazano również w budynkach Uniwersytetu, a muzyki słuchaliśmy w muzeum Lentos i Brucknerhaus. W sumie wystawiono setki prac i eventów. Na konkurs zgłoszono dwa tysiące siedemset trzy prace z siedemdziesięciu siedmiu krajów. W pięciu głównych kategoriach przyznano główną nagrodę — Golden Nica. Dodatkowo w każdej z kategorii przyznano dwie nagrody honorowe i dwanaście wyróżnień. W kolejnej kategorii, czyli [nexta idea] voestalpine Art and Technology Grant, przyznano grant i trzy wyróżnienia. Po raz trzeci w historii wręczono także dodatkową nagrodę — Collide@CERN Residency Award.

W tym roku pojawiła się na festiwalu nowa kategoria — Visionary Pioneers of Media Art, której laureatem został Roy Ascott. Nagroda ta przyznawana jest osobom, które poruszają się na pograniczu świata sztuki, nauki i futurologii, doświadczając współczesnych zjawisk i próbując je zrozumieć w szerszej, zmieniającej się perspektywie, nierzadko wyprowadzając z tego wnioski na przyszłość. To poglądy diagnozujące, a zarazem kontestujące teraźniejszość i przyszłość. Przy ocenie projektów istotna jest także umiejętność uargumentowania głoszonych poglądów oraz niezależność w ich propagowaniu. Roy Ascott bezsprzecznie należy do tego rodzaju artystów: kontestatorów i wizjonerów. Jest

aktywnym twórcą od lat 50. ubiegłego wieku. Aktualnie jest profesorem Uniwersytetu w Plymouth. W swoich pracach propaguje ideę telematyczności, teleobecności i komunikacji zapośredniczonej. Do kanonu sztuki elektronicznej na stałe weszły już jego *La Plissure du text* (1983) oraz *Aspects of Gaia* (1989). Ascott jest też autorem wielu prac teoretycznych, w tym najbardziej znanej, wielokrotnie wydawanej (pod redakcją Roya Ascotta i Edwarda A. Shankena) książki *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*. Uonorowanie Golden Nica tego osiemdziesięcioletniego artysty było z pewnością zasadną decyzją.

W kategorii Computer Animation/Film/VFX Golden Nica otrzymał film *Walking City* (animacja: Chris Perry, dźwięk: Simon Pyke), zrealizowany przez grupę Universal Everything. Trzeba przyznać, że ten prawie ośmiominutowy film robi wrażenie głównie za sprawą muzyki i jej synchronizacji z obrazem. Można by jednak słuchać jej także niezależnie od obrazu, który prezentuje się tutaj świetnie. Wędrująca, zmieniająca się postać staje się sama w sobie magiczną opowieścią o przekształcaniach, przemianach, płynności zmian, nowości. Odbiorca może oczekiwać kolejnej fazy przemian, wyobrażając ją sobie. Film mógłby spokojnie trwać kilka minut dłużej. Z jednej strony wyraźnie zdefiniowany stylistycznie, nastraja spokojem i daje poczucie płynności, z drugiej — cały czas zmieniając się fazowo, nastawia odbiorcę na kolejną przemianę idącej postaci. Całość jest świetna dzięki szaro-białej kolorystyce z precyzyjnie wykonanym, przygotowanym przez dwa miesiące renderem.

W kategorii Interactive Art Golden Nica przyznano Paolowi Cirio za pracę *Loophole for All*. Jest to globalny, interwencyjny projekt artystyczny stanowiący reakcję na nierówności podatkowe na świecie. Projekt posiada centrum na

Kajmanach, gdzie rejestruje się wielkie światowe korporacje, aby nie płacić podatków. Na swojej stronie (www.Loophole4all.com) artysta umożliwia fikcyjne zakupienie — anonimowo, jedynie przez wysłanie mejla — jednej z tysięcy zarejestrowanych na Kajmanach firm. Na podstawie wystawionego przez artystę „aktu własności” jego posiadacz może wystawiać faktury, posługując się nazwą zakupionej w ten sposób firmy, i nie płacić od tych operacji podatków. Całość sprowadza się do tego, że mechanizmy podatkowe skłaniają do płacenia podatków w sposób narzucony w danym kraju, co powoduje nierówności w skali globalnej. Zmiana tego mechanizmu albo jest w ogóle niemożliwa, jak na przykład w odniesieniu do zawodów związanych z centralnym zarządzaniem finansami, albo — jak w przypadku własnej działalności gospodarczej — wymaga wysiłku polegającego na znalezieniu drogi do zmniejszenia lub nawet uniknięcia podatków. Problem w tym, że światowe korporacje czynią to na ogromną skalę, rejestrując firmy w rajach podatkowych. Prowadzi to do zróżnicowania opodatkowania w skali światowej, nierzadko z zachowaniem anonimowości osób zaangażowanych w korporację. Fikcyjna sprzedaż tożsamości firm przez Cirico jest sposobem interwencji w system podatkowy; za pośrednictwem sztuki ujawnia on pewne mechanizmy oraz umożliwia ingerencję w nie.

W kategorii Digital Communities Golden Nica otrzymał *Project Fumbaro Eastern Japan*, powstały po trzęsieniu ziemi w Japonii w 2011, które doprowadziło do katastrofy w elektrowni jądrowej w Fukushima. Projekt związany jest z humanitarną pomocą w sytuacjach kryzysowych przy elastycznym wykorzystaniu potencjału owej pomocy dzięki niezależnemu systemowi zarządzania wszelkimi możliwymi środkami. *Fumbaro* posiada podłoże filozoficzne,

wykorzystuje konstruktywizm strukturalny jako metodologię, która jest podstawą zarządzania w działaniach organizacji humanitarnej. Chodzi o elastyczność i zdolność przystosowywania organizacji do realizowania celów z wykorzystaniem istniejących w danej chwili możliwości, a nie o dostosowywanie aktywności humanitarnej do metod działania organizacji i zarządzania firmą. Dyrektor projektu Takeo Saijo sformułował kilka reguł jego funkcjonowania: pierwsza to zasada wartości, czyli znaczenie działania ze względu na potrzebę samą w sobie, a nie na jakiegokolwiek dodatkowe czynniki, drugą jest zasada uwzględniająca skuteczne działanie ze względu na cel i daną sytuację. Jego poglądy można by sprowadzić do wypowiedzi: „Nie można pozytywnie postrzegać tragicznej katastrofy, ale możemy myśleć, że uczyniła nas lepszymi i silniejszymi. Powinniśmy dążyć do wykorzystania tego doświadczenia do stworzenia lepszej przyszłości”.

W kategorii U19 — Create Your World (do 19 lat) zwyciężył film *Femme Chanel* — *Emma Fenchel* autorstwa Sary Oos. Jest on wykonany techniką *found footage* i powstał na kanwie filmu *Chanel no. 5 Night Train* w reżyserii Jean-Pierre’a Jeuneta. Dzięki *found footage* film Sary Oos zmienił znaczenie pierwowzoru. Nie chodzi już o fabularny sposób zareklamowania Chanel no. 5, ale o opowieść o kobietach i mężczyznach, w której każde z nich gra swoją rolę. Głównym bohaterem w nagrodzonym filmie jest zapach, a nie osoba, zaś relacje międzyludzkie zostały określone przez zewnętrzny system zachowań, a nie przez wewnętrzne potrzeby i intencje. Tytuł zawiera w sobie sugestywny anagram stanowiący przetworzenie nazwiska głównej bohaterki *Femme Chanel*, co w oczywisty sposób nawiązuje do zapachu francuskich perfum, wskazując na nie jako na źródło namiętności. *Found footage* posiada kilkudziesięcioletnią historię, a współcześnie rozwija



„Yi-Ping Hung”, Smile Buddha
foto Jakub Ostrowicki

się na tle miksu i remiksu, zajmując ważne miejsce w świecie sztuki. W kategorii UI4 nagrodę otrzymała Flora Storm za projekt gry komputerowej *Scratch: Jump and Run*, zaś w uro Lara-Marie Pascher za projekt *Das Ballonhotel*.

W kategorii [the next idea] główną nagrodę w postaci grantu otrzymał projekt artystyczny *Blind Maps* autorstwa Marcusa Schmeiducha, Andrew Spitzza i Rubena van der Vleutena. *Blind Maps* to system nawigacji służący osobom niedowidzącym i niewidzącym, działający na zasadzie połączenia nawigacji GPS i Google Maps, co umożliwia wyznaczenie trasy przejścia wraz ze szczegółową informacją o samej trasie. W pierwotnej wersji system komunikował się z użytkownikiem głosowo, ale zmierza się do zastosowania dotykowego kontrolera, polegającego na wysuwaniu się małych kołeczków z trzymanego w ręce urządzenia dołączanego do smartfona. Urządzenie, działając jak interfejs dotykowy, informuje użytkownika o trasie,

a także — w razie potrzeby zmiany trasy — wskazuje nową drogę.

Ostatnią nagrodę — Collide@CERN Residency Award — przyznaną po raz trzeci w historii Ars Electronica, otrzymał Ryoji Ikeda. Nagroda przewiduje dwumiesięczny pobyt w CERN, a następnie miesięczny we FutureLab w Ars Electronica Center. Ikeda jest uznanym kompozytorem, wykorzystującym minimalistyczne dźwięki matematycznie przekształcane przez niego w brzmienia, którym towarzyszą wizualizacje. Ikeda odwiedził na początku roku CERN i zainteresował swoją muzyką Toma Melia pracującego nad podobnymi projektami. *Supersymmetry* to praca, która powstała w wyniku tygodniowego pobytu w CERN. Składa się ona z dwóch części: — *experiment* i *experience* — i nawiązuje do fizyki kwantowej: wykorzystuje wybrzmiewanie procesów zachodzących na poziomie cząstek elementarnych.

W jednym z miejsc wystawienniczych, Akademisches Gymnasium,

miała miejsce ekspozycja *Future Innovators Exhibit*, gdzie wystawiono sporo ciekawych projektów artystycznych. Od razu zwracał na siebie uwagę *Touchy* Erica Siu — hełm, którego przesłony na oczy otwierały się tylko w momencie, gdy nosząca go na głowie osoba dotykała lub była dotykana przez inną osobę: brak kontaktu uniemożliwia poruszanie się i doświadczanie otoczenia.

Warto też zwrócić uwagę na kilka prac występujących pod wspólnym tytułem *Buddha on the Beach*, w tym m.in. na dwie interaktywne instalacje wideo: *Smile Buddha* autorstwa Yi-Ping Hung i *Digital Buddha* He-Lin Luo. W przypadku pierwszej z nich odbiorca zasiadał przed wielokanałowym wideo, gdzie wyświetlono kilkadziesiąt twarzy, i uśmiechając się, powodował reakcję instalacji, która zamieniała wyświetlane twarze na twarz odbiorcy. Druga z instalacji miała hybrydową budowę, tj. składała się z trzech niezależnych, kręcących się powoli wokół własnej osi rzeźb, które równocześnie wyświetlane były na trzech niezależnych wyświetlaczach. Dzięki systemowi detekcji w pewnym momencie obraz odbiorcy stojącego przy fizycznej rzeźbie był przekształcany na ekranie zgodnie z ruchem i kształtem rzeźby. Ta hybrydowa instalacja robiła ciekawe wrażenie, gdyż wręcz fizjologicznie można było odczuć oddziaływanie obrotowego ruchu na sobie poprzez „nawijanie się” zobrazowanej cielesności na rzeźbę.

W Gimnazjum pokazano jeszcze jedną pracę, na którą zwróciłem uwagę, tj. *Lapillus bug* Michinari Kono, Yasuaki Kakehi i Takayuki Hoshi. Była to interaktywna instalacja, działająca na zasadzie sonolewitacji, będącej rezultatem użycia dźwięków o częstotliwości 40 kHz. Wpadając fazowo na ceramiczny talerz,

dźwięki te wywoływały zawirowania powietrza, które z kolei unosiło w nie-regularnym locie małe ziarenka styrenu.

Kolejne dwie prace, o których chcę napisać, to wewnątrzinteraktywna rzeźba Jacoba Tonskiego *Balance from within* oraz interaktywna projekcja Sama Bunna, Christopha Einfalta, Valentina Ortnera i Remo Rauschera *YOU can make an animation — FOR Walt Disney's FACE*. Pierwsza z tych prac to „tańcząca sofa” — mebel z zainstalowanymi żyrokompasami, które powodują, że sofa balansuje na jednej nodze... choć czasami się przewraca. Co prawda w czasie gdy odwiedzałem wystawę, sofa leżała zdemolowana na ziemi, nie przeszkadzało to jednak, by wyobrazić sobie delikatny ruch balansującego na jednej nodze mebla. W taki symboliczny sposób mogłaby być przedstawiona ciągła, skupiona dbałość o zachowanie równowagi, która czasami nie pozostawia miejsca na jakiegokolwiek inne działania. Druga praca polega na rzutowaniu animacji na wykonaną z kartonu, mniej więcej metrowej wielkości podobiznę Walta Disneya. Animacje mogły zaprojektować na małym interfejsie dwie osoby. Praca wciągała swoją malarskością, odbiorca miał do dyspozycji wyraziste kolory, rozkładające się pasmami lub plamami na portrecie.

Na tegorocznym Ars Electronica znalazły się dwa polskie akcenty. Pierwszym była interaktywna instalacja *Constellation* autorstwa Piotra Barszczewskiego, Krzysztofa Cybulskiego, Krzysztofa Golińskiego i Jakuba Koźniewskiego, sygnowana przez Centrum Nauki Polskiej Kopernik. W instalacji wykorzystano światłoczułe receptory umieszczone wewnątrz czworoscianów o krawędzi około ośmiu centymetrów, dowolnie rozkładanych na płaszczyźnie. Czworosciany zapalały się na ułamek sekundy w zależności od padającego na nie światła, a następnie przekazywały sobie nawzajem świetlny impuls. Światło mogło

przebiegać przez nie w różnych kierunkach, ale tylko tam, gdzie impuls został zdetektowany przez czujnik kolejnego czworoscianu. Odbiorcy mogli układać różne figury, np. koło, w którym światło krążyło bez końca.

Drugim akcentem był występ polskiej tancerki Joanny Gruberskiej w performansie *Anatta*. Performans był białoczarowym spektaklem tanecznym, w którym Gruberska „rozrysowywała” na podłodze i ścianie Deep Space w Ars Electronica Center abstrakcyjne świetlne formy. Było to piękne przedstawienie, wykorzystujące sześć detektorów ruchu oraz zmieniającą się formę wyświetlanej grafiki. Atrakcyjność tego minispektaklu podnosił udział autora muzyki Viktora Deleva.

W ekspozycji w Ars Electronica Center znalazła się praca Ryota Kuwaku-bo *SiliFulin*, która w szczególności zwróciła moją uwagę dzięki przynależności do tego nurtu myślenia, który ogólnie można wiązać z bionicznością, a dalej z tożsamością i indywidualnością. Chodzi o grupę osób używających ogonów doczepionych do wiszącego na tułowiu paska. Tego rodzaju prace z rodziny *device art* mogą budzić zainteresowanie ze względu na problem, przed którym stawiają odbiorcę: czy chciałabyś/chciałbyś coś zmienić w swojej fizyczności, na zasadach, jakie już dzisiaj lub w przyszłości będzie proponować nauka? Okazuje się, że ogony mają swoich zwolenników.

Podczas Ars Electronica miałem też okazję spotkać się z *Oculusem*. Dotychczas moje odczucia związane z używaniem podobnych urządzeń, czyli hełmów (gogli) VR z wyświetlaczami wewnątrz, były — można powiedzieć — mieszane. *Oculus* to całkiem inna historia. Wyświetlany wewnątrz urządzenia obraz otwiera przestrzeń, która dzięki dwóm wyświetlaczom jest bardzo dobrze zsynchronizowana. Obracając głowę do tyłu, wciąż przebywa

się w elektronicznej przestrzeni, która w przypadku *Oculus* nie kończy się tam, gdzie zaczyna się ramka trzymająca wyświetlacze. Wyświetlacze tego rodzaju mają ponadczterdziestoletnią historię, a jednak nie znalazły szerszego uznania — dzięki *Oculusowi* może się to zmienić. Miałem do czynienia z programem artystycznym, a nie z fabularną grą, jestem jednak przekonany, że gdyby istniała możliwość wejścia w taki sposób do jednej ze znanych mi gier, zapewne zapadłbym się w nią na dłużej — podróż po światach elektronicznych dzięki *Oculusowi* może dawać fascynujące immersyjne doznania. O ile wiem, jak dotąd cały „nakład” urządzeń został wyprzedany, zaś sam *Oculus* został wykupiony przez Facebook, co może oznaczać, że czeka nas „nowy wspaniały świat”.

Zamknięcie Ars Electronica stanowił jak zwykle Big Concert Night, który rozpoczął się w muzeum sztuki Lentos wystąpieniem Josefa Klammera (*Drumming is an Elastic Concept*). Następnie, już w Brucknerhaus, Bruckner Orchestra, prowadzona przez Dennisa Russella Daviesa, wykonała m.in. *Overture* na 2012 oraz *Four Movements for Two Pianos* Philipa Glassa. W klubie Stadtwerkstatt conocny *timeline* skupił wielu DJ-ów, klimat setów zmieniał się wraz z osobą zsiadającą przed mikserem.

Z Polski przyjechało kilkanaście rocznie spotykających się na Ars Electronica osób.

Ars Electronica 2014. Festival for Art, Technology and Society, Linz, 4–8 września 2014.