

## Ars Electronica 2015 – Post City

W tym roku Ars Electronica – Festiwal Sztuki, Nauki i Społeczeństwa znalazł swoje centralne miejsce na głównej poczcie w Linzu, czyli w Post City. W obiekcie pocztowym królował wysoki na kilkanaście metrów sortownik, który stał się medium dla muzycznego performansu [Machina Diaspora](#) Petera Androscha i Anatola Bogendorfera. Przed pocztą parkowało auto Tesli, a na poczcie był prezentowany eksperymentalny, autonomiczny Mercedes. W post City zaprezentowano dziesiątki prac, z rozbudowaną częścią u19, czyli dla twórczyni i twórców poniżej 19 lat. W zajezdni kolejowej, odbył się [Big Concert Night](#), podczas którego The Bruckner Orchester z Linzu wykonała pod kierunkiem Dennisa Russella Daviesa *Music for a Great City*, Aarona Coplanda. Następnie, m. in. Maki Namekawa wykonała etiudy na fortepian Philipa Glassa. Koncert zakończył Karl Ritter kilkoma utworami pod wspólnym tytułem *Soundfalls*, co było świetnym, choć mocniejszym przeżyciem muzycznym, wyplaszającym w ciągu pierwszych pięciu minut trzy czwarte słuchaczy.

W tym roku przyznano pięć nagród głównych Golden Nica, dwa wyróżnienia-granty, a także szereg innych wyróżnień i nagród honorowych. Nagrodzone prace wystawiono w Centrum Kultury Współczesnej ([OK Offenes Kulturhaus](#)).

W kategorii Computer Animation/Film/VFX Golden Nica otrzymała Alex Verhaest za film [Temps Mort | Idle Times](#) (2014). Jest to częściowo interaktywny, animowany film, który przedstawia sytuację rodzinną, w której emocje skupiły się wokół śmierci jednego z członków. Z jednej strony, dzięki zachowaniu postaci na filmie odbiorca ma do czynienia z przeżyciem czyjejś śmierci, z drugiej strony okazuje się, że członkowie rodziny wcale nie posiadają szczególnych odczuć wynikających z takiej tragedii, choć wiedzą i czują, że powinno być inaczej. Praca posiada wiele płaszczyzn dla interpretacji, np. jedna z nich wynika z istnienia relacji osób bliskich, które mogą opierać się na nienawiści i braku komunikacji. Inna płaszczyzna, bardziej techniczna, wynika z rozwoju interaktywnej technologii, co jest tutaj związane z komunikacją zapośredniczoną, wyrażającą się w założonej w pracy przez artystę interaktywności, polegającej na "zachęceniu" filmowych postaci do rozmowy, poprzez wykonanie przez odbiorcę telefonu, którego dzwonek słyszalny jest na filmie. Jedną z

filmowych postaci odbiera telefon i zaczyna się pomiędzy nimi rozmowa. W rozmowę wplecione są także monologi osób, które stwierdzają o swoich dwuznacznych emocjach.

W kategorii tej przyznano dwa wyróżnienia, dla Pascala Floerksa za film [Bear](#) (BÄR), który jest opowieścią, w postaci slajdów, o dziadku autora. Filmowi przyświecała nostalgia, wynikająca z tajemniczości osoby dziadka, który przeżył drugą wojnę światową, ale jak możemy sądzić z wypowiedzi artysty, był osobą skrytą i małomówną, i nigdy o swoich przeżyciach nie wspominał. Film jest rodzajem rodzinnego pomnika, w którym osoba zostaje upamiętniona pod postacią niedźwiedzia wplecionego w fabułę filmowych slajdów. Drugim z wyróżnionych filmów jest praca Mihai Grecu, *The Reflection of Power*. Jest to alegoria na temat władzy i niezmienności postaw oraz wartości w obliczu zbliżającego się końca. Tematyka dotyczy stolicy Korei Północnej, Phenian, gdzie wstąpiła woda, zatapiając miasto.

Ponadto, w kategorii Computer Animation/Film/VFX przyznano 12 nagród honorowych.

W kategorii Digital Musics & Sound Art, Golden Nica zdobył Nelo Akamatsu za piękną instalację dźwiękową [Chijikinkutsu](#) (2013). Jest to minimalistyczna instalacja, w której wykorzystano zjawisko geomagnetyzmu i elektromagnetyzmu. W szklankach, na powierzchni lustra wody, pływają namagnesowane igły, skierowane na osi północ-południe, które co jakiś czas przyciągane są przez niewielkie cewki przyklejone do zewnętrznej ściany każdej ze szklanek. W momencie działania cewki igła uderza jednym z końców w szklankę, co powoduje dźwięk, który następnie jest wzmocniony i puszczony przez głośniki. Instalacja nawiązuje do japońskiej tradycji, tj. tworzenia w okresie Edo (1606-1868) ogrodów, w których wykorzystywano drobne dźwięki natury, takie jak uderzenie kropel wody o różne materiały, powodujące np. rezonans drewna bambusowego. Instalacja jest przykładem nawiązania do tych samych wartości, ale przy zastosowaniu innego warsztatu artystycznego, różniące się setkami lat.

W kategorii tej przyznano również dwa wyróżnienia. Pierwsze otrzymał Josef Klammer, za realizowany na przestrzeni lat projekt muzyczny – [Drumming Is an Elastic Concept](#). Tego koncertu warto nie tylko wysłuchać, ale też trzeba zobaczyć. Muzyk wykorzystuje różnorodne perkusyjne instrumentarium poprzez przetworzenie tradycyjnych instrumentów, jak dzieje się to w przypadku werbli czy kotłów, gdzie zamienia zwykłą membranę na lateksową. Powoduje to, zarówno zmianę brzmienia, jak i sposobu grania – membrana może być rozciągana na kilkanaście centymetrów, wydając przy tym oryginalne dźwięki. Klammer wykorzystuje także

instrumenty własnego pomysłu lub przedmioty codziennego użytku, które wybrzmiewają w rękach artysty niczym ready-made'owa orkiestra. Drugie wyróżnienie w tej kategorii uzyskał Douglas Henderson za malowniczą instalację dźwiękową [UNDER WAY](#) (2013), której głównym założeniem było wprowadzenie odbiorcy w taki stan, aby mógł on odczuć, że znajduje się w poruszającym się pomieszczeniu. Instalacja *UNDER WAY* jest dość złożona, gdyż wykorzystuje mechanizm żyrokompasu morskiego, co pozwala na swobodne poruszanie się zawieszono w nim głośnika. Kilka centymetrów nad głośnikiem, prawie na jego krawędzi, zamontowano kilkanaście ledowych lampek, co powoduje że luźno chyboczący się głośnik rzuca na ścianę ruchomy cień podobny do linii horyzontu. Wydobywający się z głośnika dźwięk wprawia go w ruch, w czym dodatkowo pomaga elastyczny drut-sprężyna, lekko naciskający na wypukły środek głośnika. Jeden z dźwięków, jakie można usłyszeć z pięciokanałowego systemu audio nagłaśniającego pomieszczenie, to nagranie z wnętrza dryfującej po wodzie butelki. Całość prezentowana jest w 20 minutowym loopie.

Również w tej kategorii przyznano 12 nagród honorowych.



Nelo Akamatsu, *Chijikinkutsu*  
fot. Jakub Ostrowicki



Douglas Henderson, *UNDER WAY*  
fot. Jakub Ostrowicki

Kolejna kategoria: Hybrid Art, to kategoria, gdzie czasami trafiają prace trudne do sklasyfikowania. W tym roku Golden Nica otrzymał Gilberto Esparza, za spektakularną, bioartową pracę [Plantas autofotosintéticas](#). Praca ta wykorzystuje metabolizm bakterii beztlenowych dla produkcji energii oraz oczyszczania wody. Składa się z centralnie ustawionej przezroczystej kuli, w której znajduje się niewielki biosystem, z różnego rodzaju roślinami i zwierzętami, takimi jak glony lub skorupiaki. Co jakiś czas w kuli rozbłyскуje życiodajne światło – umożliwiające fotosyntezę – które powstaje z energii uzyskanej przez procesy jakie

wytwarzają beztlenowe bakterie, umieszczone w kilku pojemnikach wokół centralnej kuli z biosystemem. Praca nawiązuje do metody oczyszczania wody w miastach, szczególnie kanalizacji oraz pozyskiwania na tej drodze energii. Warto dodać, że *Plantas autofotosintéticas* posiada dobrą dokumentację, zarówno filmową jak i tekstową.

Jedno z wyróżnień w tej kategorii otrzymał przykład sztuki satelitarnej, stworzony przez ARTSAT: Art and Satellite Project, działający przy Tama Art University i The University of Tokyo, zatytułowany [ARTSAT1:Invader](#) (2014). Drugie wyróżnienie otrzymała Agnes Meyer-Brandis za bioartową pracę z zakresu monitoringu: [Teacup Tools](#) (2013). Pierwsza z wyróżnionych, to rzadki przykład sztuki satelitarnej, a pierwszy w historii sztuki wykorzystujący satelitę przeznaczonego na działalność artystyczną. Satelita o masie niecałych 2 kilogramów, będący sześcianiem o długości krawędzi 10 centymetrów, służy do zbierania sygnałów stacji radiowych, a następnie po przesłaniu ich do laboratorium na Ziemi, nagrany materiał przekazany jest odbiorcom, w celu miksowania przez nich własnych utworów. Praca zawiera wątek interpretacyjny związany z dostępnością technologii satelitarnej dla zwykłego człowieka. Jak wiadomo, technologia ta jest dość restrykcyjnie dystrybuowana przez rządy krajów, które są jej posiadaczami – stąd hasłem twórców z ARTSAT jest: "Satellite as Media". Jest to futurologiczna i przełomowa idea, dotycząca udostępnienia tej technologii jako otwartej w kontekście społeczeństwa globalnego. Z jednej strony byłoby to kolejnym technologicznym przełomem, np. poprzez wykorzystanie na szeroką skalę nadajników satelitarnych dla nadawania sygnału Internetowego, ale z drugiej strony rodzi ogromną władzę tych, którzy będą właścicielami tych satelitów. Warto dodać, że prac satelitarnych w ogóle nie jest zbyt wiele – osobiście mogę przywołać tylko jedną taką pracę, prezentowaną dziesięć lat temu na Ars Electronica, instalację dźwiękową Jensa Branda *G-Player*, w której wykorzystano przelatujące satelity do tworzenia muzyki za pomocą udźwiękowania parametru ich odległości od powierzchni Ziemi.



Gilberto Esparza\_*Plantas autofotosintéticas*  
fot: <http://prix2015.aec.at/prixwinner/16228/>



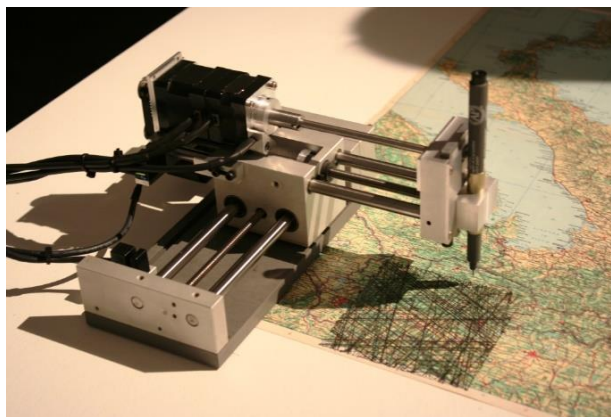
ARTSAT: Art and Satellite Project ARTSAT1  
*Invader*, fot. Jakub Ostrowicki

Drugą z wyróżnionych w tej kategorii prac była praca, której naturalną przestrzenią wystawienniczą jest las. *Teacup Tools*, jak sama artystka stwierdza, to cybernetyczna rzeźba (lub instalacja), która działa i bada, w danym miejscu klimat. Na pracę składają się filiżanki, do których dołączone jest instrumentarium przyrządów pomiarowych, którego głównym celem jest badanie mikrochmury aerozolu powstającej nad filiżanką. Filiżanki są ruchome: mogą poruszać się w górę i w dół, co wynika ze zmian pogodowych oraz mogą być doglądane ze smartfona, w celu sprawdzenia wyników monitorowania. Ten powstały we współpracy z fińskimi organizacjami zajmującymi się ochroną lasów projekt artystyczny ma ambicje rozrastać się, co oznacza umieszczanie filiżanek w szeregu miejscach na świecie i w ten sposób stworzenie Globalnej Sieci Filiżanek (*Global Teacup Network*).

W kategorii tej przyznano również 12 nagród honorowych.



Agnes Meyer-Brandis, *Teacup Tools*,  
fot. Jakub Ostrowicki



Jan Bernstein, Sebastian Neitsch, Juliane Götz,  
*Satelliten*, fot. Jakub Ostrowicki

W kolejnej kategorii, u19 – CREATE YOUR WORLD, czyli artystek/artystów poniżej dziewiętnastego roku życia, Golden Nica przyznano Gabrielowi Radwanowi, za czarno-biały film [Inside & Between](#) (2014-15) inspirowany muzyką Rogera Watersa. Film zrobiony jest techniką poklatkową, na podstawie wykonanych przez artystę rysunków węglem lub ołówkiem, podobnie jak muzyka, która jest również napisana przez Radwana. Film prezentuje się interesująco, widać zaangażowanie w każdy kadr, na tyle że odbiorca z uwagą może śledzić zmieniające się kreski na kolejnych filmowych rysunkach.

Pierwsze z dwóch wyróżnień przypadło Sonji Aberl, za film [Are you worth it?](#) (2014-15), który dotyczy manipulacji młodzieży przez media, co zostało zobrazowane dzięki fabule nawiązującej do kultury modelingu. Drugie wyróżnienie przypadło współautorom: Laurenzowi Birnbaumowi i Luce Eichler za [β-Book](#). Ta ostatnia praca ma genezę w niepełnosprawności wzroku i służy przekładaniu tekstu na wyświetlaczu na język Braille'a poprzez czytnik liter, a następnie tworzenie ich braillofskiego wzoru z wysuwanych małych kołeczków, umieszczonych na palcu czytającego.

W kategorii tej przyznano ponadto 10 nagród honorowych.

Już bez Golden Nica nagrodzono prace w kategorii U14 (poniżej 14 lat), gdzie nagrodę otrzymał Leonhard Trinkl za film [Waste or Treasure](#), a w kategorii U10 (poniżej 10 lat)



przyznano nagrodę zbiorową za film zatytułowany [Space Pi Si](#), zrobiony w technice poklatkowej.

W tym roku po raz drugi przyznano Golden Nica w kategorii Visionary Pioneers of Media Art. Jest to nagroda nadawana za całokształt pracy artystycznej powstającej z inspiracji technologią, niemniej nagradzana jest także wizjonerskość, widoczna w środowisku cyberkulturowym. Nagroda ta ma nieco filozoficzny wymiar, gdyż ociera się o metafizyczną futurologię, dotycząc sądów o przyszłości, które często zamieniły się po latach w rzeczywistość. Zwłaszcza w technologii sądy takie są istotne, gdyż mogą łączyć się z zaistnieniem nowych technologii, a te z kolei z innymi zjawiskami społecznymi. W tym roku nagrodę tę otrzymał [Jeffrey Shaw](#), którego imponujący dorobek zaprezentowany jest na dwóch stronach: [autorskiej](#) oraz [The iCinema Centre for Interactive Cinema Research](#). Wystarczy wspomnieć o znaczących pracach, takich jak *Legible City* (1989), *Golden Calf* (1994), *Web of Life* (2002) oraz szeregu projektów artystycznych realizowanych w The iCinema Centre for Interactive Cinema Research, na Uniwersytecie New South Wales.

W kategorii [the next idea] voestalpine Art & Technology Grant, nagrodę oraz 7,5 tys. euro otrzymała grupa artystów z XXLab (ID): Irene Agrivina Widyaningrum, Ratna Djuwita, Eka Jayani Ayuningtias, Asa Rahmana, Atinna Rizqiana. Nagrodzoną została *SOYA C(O)U(L)TURE* – artystyczna praca społeczna, której założeniem jest zdrowa żywność: jej propagowanie oraz jej własna, niedroga produkcja. Jest to projekt międzynarodowy, skupiający różne pod względem treści i techniki żywienia, jak również zwiera podobną, lansowaną przez grupę artystek/artystów ideę zdrowej i ekologicznej żywności.

Przyznano w tej kategorii także dwa wyróżnienia honorowe. Pierwsze otrzymała Katia Vega za projekt artystyczny [Beauty Technology](#), który nawiązuje do kultury fashion i charakteryzuje się interaktywnym, przewodzącym prąd makijażem, wykorzystującym różnego rodzaju elektronikę. Druga nagroda przypadła Pauli Te za [TADCAD](#) (2014). Jest to dość niezwykła propozycja artystyczna, w której pokazano futurologiczny interfejs do obsługi drukarek 3d. Zamiast programowania za pomocą grafiki 3d lub skanowania przedmiotów, *TADCAD* pozwala, na zasadzie technologii augmented reality, dobierać kształty przygotowywanego wydruku. Dzieje się to dzięki stosowaniu fizycznych markerów, które po zeskanowaniu do komputera można prosto kształtować rękoma w interaktywnej przestrzeni, przy pomocy kamery lub Kinecta – to niezwykła praca i obiecująca technologia.

Kolejne wyróżnienie, które istnieje od 2012, w postaci grantu [Collide@CERN Residency Award](#), otrzymała para artystów działająca pod nazwą [Semiconductor](#): Ruth Jarman i Joe Gerhardt. Nagroda zawiera dwumiesięczny pobyt w Cernie oraz miesięczny pobyt w [Ars Electronica Futurelab](#), w Linzu. Artyści z Semiconductor w swoich dziełach sztuki badają materialną naturę naszego świata i to, jak go doświadczamy przez pryzmat nauki i technologii, kwestionując znaczenie naszego doświadczenia. Ich unikalne podejście zostało wyróżnione w licznych nagrodach i stypendiach (cyt. za: [CERN: Arts@CERN Ars Electronica award winners](#)). Ostatnią nagrodę, przyznaną po raz pierwszy w tym roku przez [Art & Science. European Digital Art and Science Network](#), otrzymała [Maria Ignacia Edwards](#). Nagroda polega na pobycie w [European Southern Observatory](#) (ESO) w Chile oraz w [Ars Electronica Futurelab](#), w Linzu.

Te dwie ostatnie nagrody są pod pewnym względem do siebie podobne i wydaje się, że mają potencjał rozwojowy. Delegowanie artystów do różnych ośrodków naukowych na świecie jest obiecującą wizją rozwoju sztuki, a może także technologii i nauki.

Warto podkreślić, że pojawiły się dwa przykłady sztuki satelitarnej, pierwsza grupy twórczej *Quadrature* (Jan Bernstein, Sebastian Neitsch, Juliane Götz) – *Satelliten* (2015) oraz wspomniany wcześniej Art Sat. *Satelliten* to instalacja, która detektuje sygnały z przelatujących satelitów i przy pomocy ramienia z długopisem wyrysowuje na mapie część jego trajektorii. Wyrysowywane linie są długości około 10 centymetrów, a całość rysunku ma kształt kwadratu – zbiór krzyżujących się fragmentów trajektorii. Inną, intrygującą pracą jest bioartowa instalacja Dewey Hagborg, *Strangers Visions* (2012-13). Jest to instalacja, której istotnym dopełnieniem jest dokumentacja filmowa. W pracy zaprezentowano rzeźby – portrety, które powstały w wyniku przeanalizowania „porzuconego” DNA. Materiał genetyczny zbierano na ulicy, np. z wyrzuconych papierosów lub gumy do żucia. Kod genetyczny to software człowieka, który w tej pracy potraktowano jako program do odtworzenia twarzy. Drugie dno w tej pracy dotyczy uświadomienia sobie, czym w tym sensie jest kod genetyczny, jako źródło wiedzy o człowieku, biologiczne ID, które można w różnoraki sposób wykorzystać. Na uwagę zasługuje również performans *Second Body*, zrealizowany przez Anarchy Dance Theatre X Ultra Combos, który odbył się w katedrze. Było to 45 minutowy, czteroczęściowy występ, w którym główną rolę pełniła tancerka. W performansie wykorzystano dość niezwykłą projekcję, polegającą na szczelinowej projekcji, jedynie na ciało tancerki, z wykorzystaniem czterech Kinectów, po wcześniejszym zeskanowaniu i



opracowaniu ciała tancerki w grafice 3d. Wyglądało to w ten sposób, że projekcja nie docierała w inne miejsce, jak jedynie na tancerkę.

W tym roku zaprezentowano nową technologię w [Deep Space](#), czyli rodzaj kina, w którym wykorzystuje się gigapikselowe fotografie, a na tegoroczny Festiwal przygotowano kino w technologii 8k, przetwarzające 23 gigabajty na sekundę, z rozdzielczością obrazu ponad 8 na 4 tysiące pikseli. Efektem tego jest, że mały fragment obrazu może być kilkaset razy powiększony, a jego jakość dla odbiorcy pozostaje taka sama, jak w przypadku pierwotnego, całego obrazu, przy czym wszystko wyświetlane jest na 16 metrowym ekranie.



Deep Space, fot. Jakub Ostrowicki



Anarchy Dance Theatre, *Second Body*  
fot.: <https://www.flickr.com/photos/arseselectronica/19955507090>

W tym roku Festiwal może nie przykuwał tak uwagi, jak w latach poprzednich, co uwidoczniło się na Gali wręczenia nagród. Niemniej za rok pewnie podobnie spotkamy się w Linzu, może także po to, by na jednej z bocznych uliczek, wieczorem, degustować tamtejsze wino i spotkać się ze znajomymi.