Out of the Box – The Midlife Crisis of the Digital Revolution. Ars Electronica 2019

Sidey Myoo

W tym roku przypadła 40. rocznica Festiwalu Ars Electronica w Linzu, co uwidoczniło się m. in. w okolicznościowych wystawach poświęconych historii Festiwalu, jak np. w Muzeum Lentos lub alei posterów przy Postcity przypominających kolejne edycje. W tym roku zrezygnowano z uroczystej gali, jaka towarzyszyła Ars Electronica poprzednio, na której wręczano główne nagrody – Golden Nica, co było przeplatane przemówieniami, głównie przedstawicieli władz różnego szczebla. Od 1995 *spiritus movens* Festiwalu jest dwoje dyrektorów artystycznych: Gerfried Stocker, artysta medialny i inicjator Futurelab znajdującego się w Ars Electronica Center oraz Christine Schöpf, profesorka na Uniwersytecie Sztuki i Dizajnu w Linzu. Wraz z Hannesem Leopoldsederem są oni redaktorami dwóch podstawowych pozycji wydawniczych, każdorazowo towarzyszących Ars Electronica, czyli Katalogowi wystawy oraz książce poświęconej nagrodzonym pracom: CyberArts – Prix Ars Electronica.

W tym roku prace zaprezentowane były podobnie jak w zeszłych latach, w kilku przestrzeniach wystawienniczych, choć w tym roku szczególnie wykorzystano oddalony od Linzu o ponad 20 kilometrów Monastyr św. Floriana, gdzie odbyło się większość koncertów. Kilkadziesiąt prac, w tym sporo labów i performasów, zaprezentowano na czterech poziomach w PostCity, w którym znajduje się także „centrum dowodzenia" Festiwalu: biuro prasowe, informacja, sprzedaż książek oraz aktualnych i archiwalnych materiałów z poprzednich Festiwalowych edycji, a także sprzedaż biletów. Przejście po całym PostCity wymaga kondycji i kilku godzin, gdyż to tysiące „metrów kwadratowych sztuki", a większość z prac wymaga skupienia się na użytej w nich technologii lub zrozumienia zawartości konceptualnej, która z każdym rokiem zmienia się poprzez wprowadzanie nowych aspektów związanych z rozwojem technologii, takich jak np. genetyka (Georg Tremmel, Shiho Fukuhara, *Blp – 2000D* (2019)), interaktywne dookolne projekcje (Kalina Bertin, Fred Casia, Sandra

Rodriguez, Nicolas S. Roy, *Manic*), czy futurologiczne wizje, jak np. ekspansja kosmiczna (Shi Weili, *Terra Mars* (2019)). Wciąż pogłębiane są tematy takie, jak kreatywność sztucznej inteligencji (Aidan Meller, Lucy Seal – *Ai-Da Robot Artist*(2019)) lub cyborgizacja (Sophie de Oliveira Barata, Dani Clode, *The Alternative Limb Project*). Oprócz technologicznego warsztatu nie zabrakło prac, w których stawia się na zawartość konceptualną, co widać było np. w VR-owej instalacji grupy twórczej Roomtone, zatytułowanej *OS*. Pokazano setki animacji, odbyło się szereg koncertów muzycznych, z których największym zainteresowaniem, jak zawsze, cieszył się *Big Concert Night* i jego kontynuacja do późnych godzin nocnych: *Ars Electronica Nightline*, które tradycyjnie odbywają się w hali pociągów, w podziemiu PostCity. Koncertom towarzyszył ciekawy performans Silke Grabinger, która przy akompaniamencie Bruckner Orchestra Linz wykonała taniec z udziałem robota KUKA, kontrolowanego przez osoby z Ars Electronica Futurelab oraz z Creative Robotics z Linz Art University. Z kolei w Monastyrze św. Floriana, spotkała nas także „uczta muzyczna" w ramach *AI x Music Festival*, polegająca na długotrwałym koncercie noise, ambientu i minimalu, podczas słuchania których w romańskiej krypcie można było zapaść w ogromne pufy. Na piętrze Monastyru można było posłuchać nieco innych koncertów, w tym np. zespołu perkusyjnego *Bruckner Percussion* (Leonhard Schmidinger, Fabian Homar, Vladimir Petrov), wykorzystującego bębny, który wykonał utwór Xénakisa. Krążąc po ogrodowych zaułkach można było trafić na prezentację elektrycznego Mercedesa, połączoną z bankietem na łonie natury. To, co się działo w Monastyrze jest dobrym przykładem adaptacji wartości historycznej i sakralnej architektury ze współczesnymi dziełami sztuki. Wciąż aktywne, historyczne centrum religijne zostało częściowo zamienione w centrum sztuki współczesnej, co dokonało się z obopólną korzyścią (odwiedzając Monastyr warto zajrzeć do biblioteki, w której znajdują się imponujące zbiory starodruków). Podobnym miejscem, od lat wykorzystywanym podczas Ars Electronica, jest katedra Mariendom, gdzie w tym roku umieszczono sporych rozmiarów instalację dźwiękową (Wu Juehui, *bitTOWER*), kilka mniejszych instalacji proscenicznych (np. *Your Art is Reality*, autorstwa YAIR) i jedną projekcję wideo (*Calle 22*, Julius von Bismarck).

W PostCity moją uwagę zwróciła praca z zakresu sztucznej inteligencji i inteligentnych robotów, autorstwa znanego ze wcześniejszych prac, takich jak *Big Brain Project*, Joaquina Fargasa – *Robotika, The Nannybot* (2019), w której przedstawiono robotyczną opiekunkę do dzieci. Dla niektórych odbiorców praca może być zaskakująca lub nawet kontrowersyjna, gdyż w kontekście opieki nad dziećmi stawia pytanie o zakres ingerencji SI w ludzkie życie lub o otwartość człowieka i pogłębianie zaufania w stosunku do inteligentnych robotów. Niewykluczone jest, że takie nianie w przyszłości powstaną, a dzisiaj przemyślenia i wątpliwości należałoby stawiać w przestrzeni społecznej dyskusji, co mogłoby pomóc w ich asymilacji i świadomości tego rodzaju zmian: „Czy my, ludzie, jesteśmy w stanie zagwarantować zachowanie gatunku ludzkiego? Czy stoimy w obliczu końca ludzkiej cywilizacji? Czy możemy ufać sztucznej inteligencji, która pozwoli zachować ludzkość? *Robotika* to cyber niania, której obowiązkiem jest ochrona rasy ludzkiej. *Robotika* poddaje dyskusji granice wyzwań człowieczeństwa. Jest to inteligentny robot, który działałby jak *galaktyczna arka*, szukając odpowiedniego środowiska dla rozwoju człowieka." (https://ars.electronica.art/outofthebox/en/robotika/). Podczas prezentacji w Postcity robotyczna niania trzymała w rękach lalkę, ale na jednym z dokumentujących jej działanie filmów widać, że trzyma na rękach prawdziwe dziecko.

Inną pracą prezentowaną w Postcity była nawiązująca do ekspansji kosmicznej instalacja Andy Gracie, *Deep Data Prototypes* (2017). Stworzono w niej warunki podobne do takich, jakie panują w sondach lub lądownikach kosmicznych, w których umieszczono rośliny i bakterie. Wykorzystano wirówki przypominające te, do powodowania przeciążeń oraz powyższe organizmy poddano różnego rodzaju oddziaływaniom, takim jak pole magnetyczne lub światło widma optycznego. Tego typu futurologicznych prac było więcej – wśród nich nawiązująca do tematyki ochrony zwierząt wizjonerska praca Kuang-Yi Ku, *Tiger Penis Project* w której, na razie na etapie realizacji rzeźbiarskiej, zwraca się uwagę na ginące gatunki zwierząt, do czego przyczynia się potrzeba stosowania leków, płynąca z wiedzy na temat tradycyjnej medycyny chińskiej. Cenne części ciał zagrożonych zwierząt, np. ośmiornic lub tygrysów, planuje się zastąpić podobnymi co do formy, ale powstałymi na podstawach

współczesnej nauki, bez zabijania zwierząt. Projekt jest na razie teoretyczny, ale nie jest jedynie snuciem fantazji, gdyż chodzi tu o „wykorzystanie powstających biotechnologii do tworzenia sztucznych części zwierząt służących medycynie chińskiej. Łącząc zachodnią i chińską medycynę i technologie, ta nowo powstająca hybrydowa medycyna zapobiegnie wyniszczaniu zwierząt, jak i tradycyjnych kultur, zapewniając więcej możliwości współistnienia społeczeństw ludzkich i środowiska naturalnego." (https://www.kukuangyi.com/tiger-penis-project.html). Bazuje się tu na genetycznej hybrydyzacji i potencjalnie, w przyszłości, jeśli będzie to możliwe, na biodruku. Pozyskane w ten sposób hybrydy-leki, mogłyby mieć znakomite (jeśli nie lepsze od pierwowzorów) działanie, a powstawałyby na poziomie komórkowym. Projekt pozostaje na poziomie wizji naukowo-artystycznej, ale można w tym wypadku powiedzieć, że właśnie w ten sposób wyraża się znaczenie sztuki, iż odbiorca balansuje pomiędzy intencjonalnością wyobraźni a rzeczywistym obiektem, który nawet jeśli w danym momencie jeszcze nie istnieje, to zrealizowana artystyczna forma, model i przekonujące procedury lub przyszłościowe rokowania płynące ze świata nauki inspirują i mogą oddziaływać na powstawanie lub wartościowanie wybranych poglądów.

Jak co roku, nagrodzone prace prezentowane były w Centrum Kultury Współczesnej: OK Offenes Kulturhaus. W tym roku przyznano cztery główne nagrody Golden Nica oraz dwie w ramach nagrody Starts Prize. Nagrodzono także szereg prac wyróżnieniami i nominacjami. W kategorii Computer Animation główną nagrodę otrzymał film autorstw Kaliny Bertin, Freda Casii, Sandry Rodriguez i Nicolasa S. Roya, *Manic VR* (2018), który moim zdaniem w pełni zasłużył na to wyróżnienie. Zbiegły się tu co najmniej dwie kwestie, które znakomicie ze sobą współgrają: ekspresyjna, malownicza VR'owa i częściowo interaktywna animacja, wykorzystująca wyświetlacz head-mounted display, która współdziałała z kontrolerami trzymanymi w dłoniach oraz tematyka, jaką była psychoza, przekładająca się na stany maniakalne powiązane z chorobą dwubiegunową. Zobrazowanie tych stanów psychicznych przy pomocy tego typu technologii projekcyjnej było na tyle przejmujące i przekonujące, że jedenaście minut filmu przemijało bez zastanawiania się nad upływem czasu. Podobną praca, prezentowaną na Festiwalu w 2017, była praca Nonny de la Peñy (US)

z Emblematic Group, *Out of Exile* (2017), w której przy zastosowaniu takiego samego wyświetlacza umożliwiono odbiorcom uczestnictwo i przez to doświadczenie sytuacji, gdy bliska osoba z rodziny dokonuje coming out'u, co może się spotkać z różnymi reakcjami najbliższych. Zaistnienie w różnych scenariuszach dzięki tej instalacji może spowodować wcześniejszą asymilację nierzadko nieprzyjmowanych i traktowanych jako kontrowersyjnych zachowań, co może prowadzić do ludzkich tragedii. Moją uwagę zwrócił także film, który otrzymał jedno z wyróżnień, Ruini Shi – *Strings* (2017), zrobiony w konwencji gier komputerowych z lat 80. Nostalgiczna grafika sprzed lat w stylizacji gier komputery na C-64, bohaterowie uwikłani w romantyczną, nieszczęśliwą miłość zapośredniczoną w grze, którzy krążą po apokaliptycznym świecie, powoduje że film przykuwa uwagę swoją oldskulową formą i nastrojową fabułą.

W drugiej kategorii, Artificial Intelligence & Life Art, Golden Nica zdobył światowej marki artysta, Paul Vanouse, za instalację *Labor* (2019). Po wejściu do przyciemnionej sali dostrzegało się laboratoryjny sprzęt rozłożony na powierzchni kilkunastu metrów kwadratowych. Instalacja „poci się" w tym sensie, że nasyca T-shirt podobnymi do ludzkich substancjami kojarzonymi z np. nieprzyjemnym potem i zapachem: „Jaki zapach ma wysiłek? Ta praca to dynamiczna, samoregulująca się instalacja artystyczna, która wytwarza zapach ludzi będących pod wpływem stresujących warunków. Nie zaangażuje się tu jednak osób w tworzenie zapachu – powstaje on dzięki bakteriom rozmnażającym się w trzech bioreaktorach tworzących tę artystyczna instalację. Każdy bioreaktor inkubuje unikatowy gatunek bakterii ludzkiej skóry odpowiedzialny za pierwotny zapach pocących się ciał […]" (https://calls.ars.electronica.art/prix2019/prixwinner/33175/). Druga część instalacji ma charakter dokumentacyjny i tradycyjny, gdyż polega na wystawieniu w podobny sposób do prezentacji dzieł plastycznych, oprawionych w ramy i wstawionych za szkło, wcześniej już nasączonych potem t-shirtów. T-shirty mogą obrazować całodzienne zaangażowania, ukazując utrudzenie wysiłkiem, który przekłada się, lub wręcz przeciwnie, na efektywność działań.

Jedno z wyróżnień w tej kategorii otrzymał system rozpoznawania obrazów, w którym wykorzystano technologię, by wcielać w życie prawa człowieka. Jest to

instalacja Adama Harveya – *VFRAME: Visual Forensics and Metadata Extraction* (2017), w której inteligentny system uczy się rozpoznawania kształtów rodzaju uzbrojenia, a w tym przypadku zakazanej przez wiele państw amunicji kasetowej. Źródłem dla tego złożonego, wieloetapowego procesu uczenia sztucznej inteligencji rozpoznawania obiektów była potrzeba artysty włączenia się w proces wojny na bliskim wschodzie, głównie w Syrii. Efektem tej pracy jest stworzenie systemu, który na podstawie zdjęć uzyskanych np. z dronów rozpoznaje niedozwoloną broń.

W kategorii Digital Musics & Sound Art, przyznano Golden Nica Peterowi Kutinowi za pracę *Torso* (2018). Ta dźwiękowa, elektromechaniczna rzeźba nawiązuje do urządzenia – klopoteca, które wykorzystywano do odstraszania zwierząt. *Torso* to kilkumetrowa, współczesna trawestacja klopoteca, z zamontowanymi na ramionach i świecącymi stroboskopowo ledami oraz nierówno wybrzmiewającymi czterema głośnikami. Rzeźba znajdowała się na końcu dość sporego, przyciemnionego pomieszczenia, dźwięki były na tyle głośne, że słychać je było daleko przed wejściem. Wchodziło się do pomieszczenia, gdzie rytmicznie błyskały światła współgrając z „rzężącym" dźwiękiem. Było to na tyle ekspresyjne, że znalazło się sporo chętnych, by położyć się na podłodze (co z resztą uczyniliśmy) i wsłuchiwać się w fazowy, jednostajny, transowy dźwięk. Efekt pochodził z kwadrofonicznych głośników zamontowanych na dwu i półmetrowych ramionach *Torso*, które obracały się z różną prędkością. Praca ta przypomniała performance muzyczny w wykonaniu Raya Lee, zatytułowany *Siren*, w którym wykorzystano dziesiątki głośników zamontowanych po dwa na wirujących ramionach, na bieżąco dostrajanych analogowo przez artystę śrubokrętem, podczas koncertu. Wyróżnienie w tej kategorii otrzymał niezwykły projekt artystyczny, który mógłbym nazwać *muzycznym rewersem*. Chodzi o wykonanie V Symfonii Czajkowskiego przez orkiestrę prowadzoną przez Samsona Younga w postaci performansu zatytułowanego *Muted Situation #22: Muted Tchaikovsky's 5th* (2018). Projekt ten polegał na wyciszeniu wszystkich dźwięków kompozycji i nagraniu jedynie dźwięków instrumentów oraz oddechów muzyków, które towarzyszą podczas grania. Dokumentacja składała się z wielkoformatowej projekcji i dwunastokanałowej przestrzeń dźwiękowej. Drugie wyróżnienie otrzymał Tomomi Adachi, Andreas Dzialocha i Marcello Lussana, za projekt *Voices from AI in*

Experimental Improvisation (2019) w którym wykorzystano samouczącą się sztuczną inteligencję do wspólnego z nią śpiewania w duecie. W tej kategorii honorowe wyróżnienie otrzymała interaktywna instalacja dźwiękowa – *Apparatum* (2018) polskiej grupy twórczej z Warszawy, *panGenerator* (Piotr Barszczewski, Krzysztof Cybulski, Krzysztof Goliński, Jakub Koźniewski), w której wykorzystano partyturę *Symfonia: muzyka elektroniczna* Bogusława Schaeffera w nawiązaniu do elektroakustycznej historii Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia. Ta bardzo schludnie wykonana praca posiadała interfejs dzięki któremu można było wykorzystać analogowy zapis dźwięków, by stworzyć własny cyfrowo zapisany fragment muzyki. Najpierw trzeba było ułożyć własny utwór wykorzystując notację muzyczną Schaeffera, a następnie przetworzyć go cyfrowo. Idea ta wiąże się z intencją kompozytora o każdorazowej, nowej interpretacji utworu, który nie jest zafiksowany ścisłym zapisem nutowym, ale którego notacja pozwala na wielorakie kreowanie.

W ostatniej kategorii, u19 – Create Your World, Golden Nica przyznano austriackiemu, młodemu twórcy, Alexowi Lazarovowi za cykl pięciu dziesięciominutowych filmów, zatytułowany *Jungle*, opowiadających o przeżyciach wiedeńskich nastolatków w ostatnim dniu lata. Prócz tego, dla jeszcze młodszych twórczyń/twórców przyznano kilka wyróżnień, w tym Young Creatives oraz Young Professionals. W ramach Starts Prize of the European Commission, przyznano Grand Prize – Innovative Collaboration grupie twórców i twórczyń za pracę *Ciutat Vella's Land-use Plan*, a Grand Prize – Artistic Exploration dla **Bjørna Karmanna**, Tore Knudsena za pracę *Project Alias*. W pierwszym przypadku chodziło o zbadanie "tkanki miasta" i jego oddziaływania na mieszkańców i turystów: „Atlas danych nie tylko ilustruje i mierzy po raz pierwszy cechy fizyczne i socjodemograficzne tkanki miejskiej, rodzaj i nasycenie działalności gospodarczej oraz ścieżki mieszkańców i odwiedzających w sąsiedztwie, ale także opisuje wpływ miasta na zdrowie mieszkańców (powodowane przez hałas, zanieczyszczenie środowiska lub zagęszczenie)." (https://starts-prize.aec.at/en/ciutat-vellas-land-use-plan/). W drugim przypadku chodziło o projekt z zakresu sztucznej inteligencji, w którym wykorzystano sieć neuronową do zawiadywania aplikacjami działającymi jak osobiści asystenci.

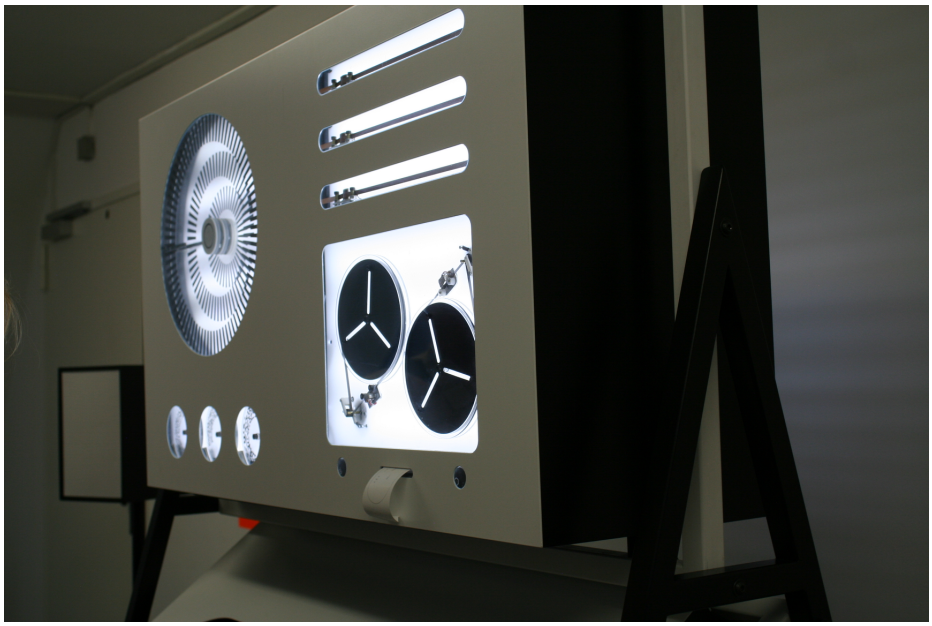
Inną, wyróżnioną w kategorii Artificial Intelligence & Life Art, była bioartowa, wielopoziomowa praca słoweńskiej artystki młodego pokolenia Špeli Petrič. Jest tu trochę prowokacji, zwłaszcza w tej części, w której tworzy hybrydy ludzko-roślinne na poziomie genetycznym oraz przy zastosowaniu endokrynologii. Praca ta jest także w części nawiązuje do ekologii poprzez przybliżanie do siebie lub konfrontowanie świata ludzi i roślin. *Confronting Vegetal Otherness – Skotopoiesis, Strange Encounters i Phytoteratology* (2015) skierowana jest, jak pisze artystka, na podmiotowość roślin, która poddawana jest refleksji na trzech poziomach: w *Skotopoiesis*, w makroskali, gdzie mamy do czynienia z 20 godzinnym performansem polegającym na zacienianiu „dywanu" z mchu przez stojącą performerkę/performera, co powoduje pozostawienie symbolicznego śladu węglowego, w *Strange Enqouters*, gdzie komórki roślinne łączone są z rakowymi komórkami człowieka, na wzór degradującej świat roślin ludzkiej dominacji, wraz z obserwacją, że to właśnie ludzkie komórki są tymi, które jako pierwsze inicjują połączenie z roślinnymi. W ostatniej, trzeciej części, *Phytoteratology*, artystka łączy własne hormony z komórkami roślin: „Te maleńkie potwory, powstające z niemożliwej miłości, z pracy i z tęsknotą za rodzicielstwem w stosunku roślin, pojawiają się w czasach kryzysu środowiskowego, politycznego i społecznego, jako powstające istoty, zwiastuny afektywnego, wewnętrznego procesu. Tworzenie wspólnych z roślinami istot, opieka nad nami, połączone jest z pełną nadzieją w te potwory." (https://www.spelapetric.org/#/phytoteratology/). Špela Petrič zwróciła moją uwagę już w 2016, gdy wystawiła kontrowersyjną pracę *Miserable Machines: Soot-o-mat* (2015), gdzie wykorzystane były małże, które kończyły żywot będąc zespolone z mechanizmem instalacji. Biorąc pod uwagę powyższe prace, widać że artystka przekracza pewne granice, które nie są często w sztuce przekraczane, co pozostawia moralny wydźwięk.

Oprócz wspomnianej, wyróżnionej pracy *Apparatum*, inna grupa polskich twórców, z Poznania, z Supercomputing and Networking Center (Maciej Głowiak, Maciej Jaskiewicz, Leszek Nowak, Wojciech Raszewski, Jan Skorupa, Eryk Skotarczak), wystawiła interesującą instalację wykorzystującą zanurzeniowy interfejs head-mounted display, *Immersify: Immersive Ambisonic Audio* (2019): „*Immersive Ambisonic Audio* to eksperymentalna przestrzeń ambisoniczna połączona z VR, stworzona w ramach

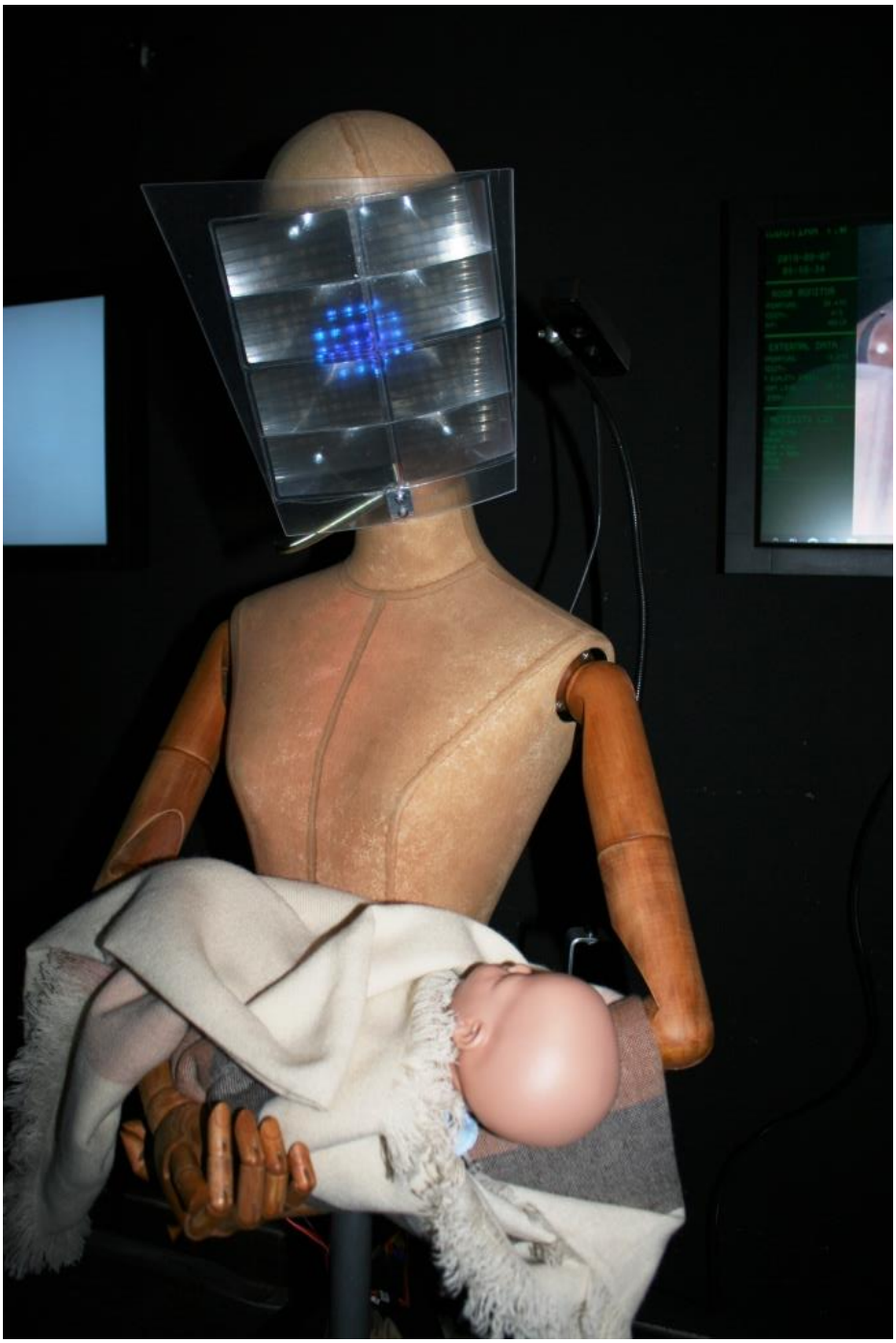
europejskiego projektu badawczego *Immersify*. Instalacja składa się z 24 niezależnych głośników, które łączą się, tworząc sferę. Odwiedzający mają sposobność stanąć w jej centrum, założyć okulary VR i wziąć udział w trzech różnych sesjach muzycznych. […] Odbiór polega na doświadczeniu trójwymiarowego dźwięku ambisonicznego i rzeczywistości wirtualnej, co zapewnia uczestnikom wyjątkowe wrażenia." https://ars.electronica.art/outofthebox/en/immersive-audio/?fbclid=IwAR24BxRsBVfHITtbchaWCuVeHgeHV-QFA_5LyDJ4P0nBq8I2Ei17Hsi_95c).

Dzięki prezentacji VR-owej miałem okazję wysłuchać kwintetu smyczkowego, przebywając w tym czasie w wystawienniczej przestrzeni fizycznej w otoczeniu roślin ogrodowych, będąc otoczonym znakomitej jakości dźwiękiem, który zmieniał natężenie w zależności od ruchu głowy. Polski akcent pojawił się także w wyróżnionej pracy *tx-mirror* autorstwa Martina Reinharta i Virgila Widricha, w której jak piszą artyści, oddano hołd Zbigniewowi Rybczyńskiemu, za inspirujący wiele artystek i artystów film „Czwarty wymiar".

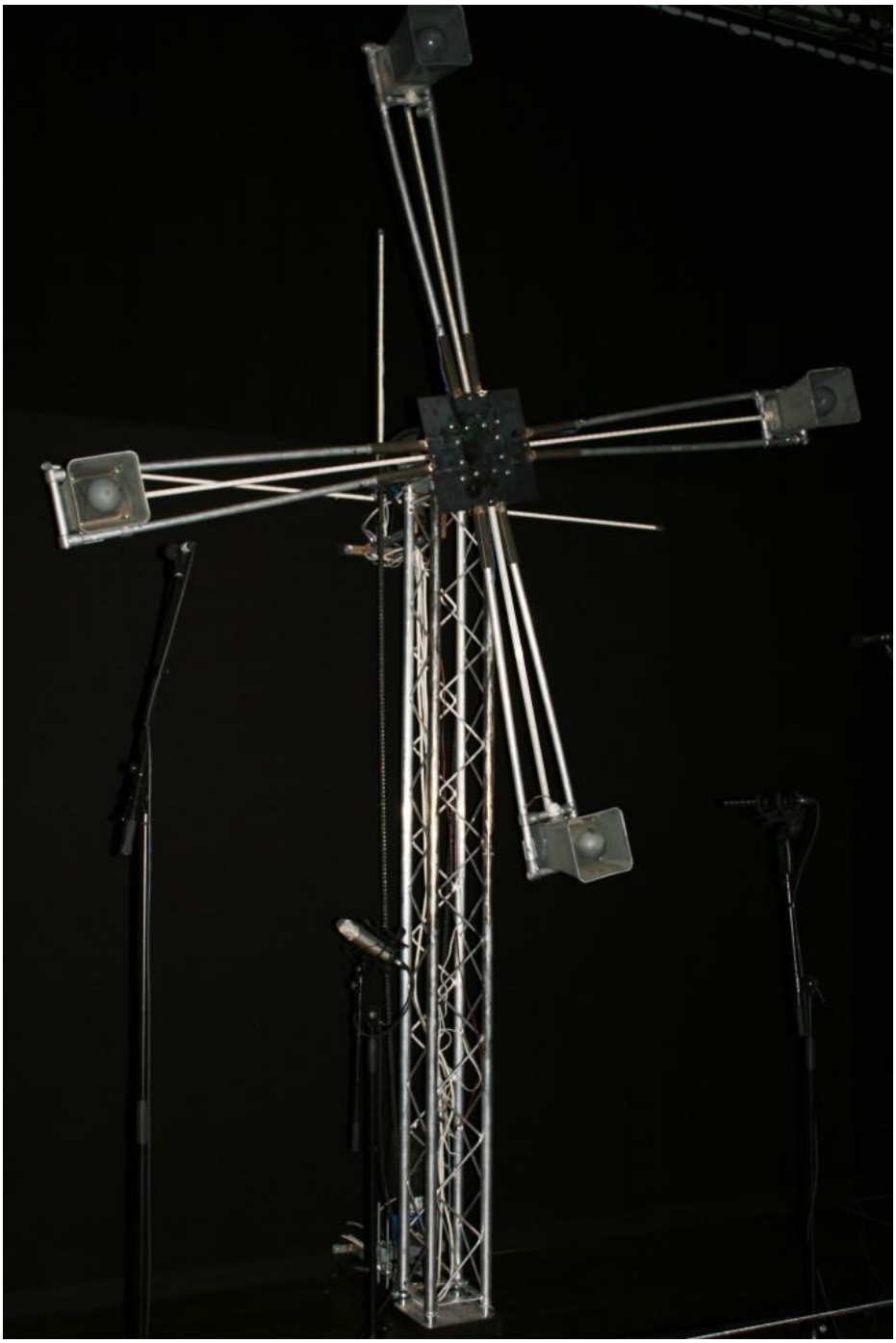
Na tegorocznym Ars Electronica dało się odczuć szybkość przemian technologicznych i mentalnych. Zmiana jest odczuwalna zwłaszcza w perspektywie kilku lat, gdy można dostrzec nowe interfejsy, polepszone i zaawansowane, choć znane sprzed lat technologie, zaskakujące nowatorskie pomysły, które nierzadko wymagają głębszego zrozumienia, a czasami wyznaczają perspektywę przyszłych, dalszych zmian.



Fot. 1. panGenerator - Apparatum fot. Sidey Myoo



Fot. 2. Joaqin Fargas - Robotika The Nanobot. Fot. Sidey Myoo



Fot. 3. Torso #1. Fot. Sidey Myoo

Fot. 4. Sophie de Oliveira Barata, Dani Cl...ve Limb Project. Fot. Sidey Myoo

Fot. 5. Kuang Yi Ku - Tiger Penis Project. Fot. Sidey Myoo