

Sidey Myoo: Ars Electronica 2018 – *Error - the Art of Imperfection*

Czasami pojawiający się błąd jest ciekawszy niż zwyczajne, przewidywalne i poprawne zachodzenie jakiegoś procesu. Podobnie „błąd systemu” może być źródłem ewolucji zjawiska, które dzięki oboczności zmienia się w nowym, w sensie wcześniej nieprzewidywalnego, kierunku. Błąd może być początkiem lub inspiracją, otwierać na nowość, zaskakując ujawniać nieznanne szlaki lub perspektywy. Takiej tematyce poświęcone było tegoroczne Ars Electronica, na którym po raz kolejny zaprezentowano setki prac artystycznych, zorganizowano różnego rodzaju seminaria naukowe i warsztaty oraz przeprowadzono performensy, jak i eventy muzyczne. Ten największy na świecie Festiwal Sztuki, Nauki i Społeczeństwa skupił, jak co roku, tysiące odbiorców z całego świata. Powiły się nowości, co łączę głównie z kilkoma niezwykle spektakularnymi, w których wykorzystano efekt 3d. Zaprezentowano je w jednej z multimedialnych auli Muzeum Sztuki *Lentos*. Performensom towarzyszyła interaktywna, przestrzenna projekcja, która oddziaływała w sposób niespotykany nawet w Imax'ie: dotyczyło to zarówno piękna tego spektaklu jak i technicznej strony, gdyż odbiorcy znajdowali się dosłownie wewnątrz świetłej przestrzeni, będąc otoczeni fantazyjną grafiką (odbiorcy mieli założone okulary do odbioru projekcji 3d). Po wyjściu z sali usłyszałem komentarz jednej z osób, że było to jedno z najpiękniejszych przeżyć w jej życiu. Ten rodzaj sztuki posiada sporą ekspresję, na co warto zwrócić uwagę w kontekście bardziej technicznym, przez co mam na uwadze generowaną komputerowo grafikę 3d lub wspomnianą technologię kinową, Imax. Technologia 3d jest powszechnie znana, ale dopiero takie, jak tutaj zaprezentowane zabiegi artystyczne powodują, że przeżycia są innego rodzaju – nie będąc związane z fabułą filmu lub gry wideo, ale głównie z formą i przekazem artystycznym, są głębsze i wyrazistsze niż tamte, a przy tym w swojej złożoności artystycznej są także immersyjne i niezwykle ekspresyjne. Myślę, że to przykład sztuki, który będzie się rozwijał i niewykluczone, że na stałe zaistnieje w repertuarze artystycznym.

Jak co roku wrażenie robiły przestrzenie wystawiennicze PostCity, budynku pierwotnie należącego do poczty w Linzu. Tutaj też odbył się [Big Concert Night](#), podczas którego można było wysłuchać ***The Berlioz Project***, w wykonaniu Bruckner Orchestra z Linzu, prowadzonej przez Markusa Poschnera, z udziałem baletu, realizowanego przez kilkumetrowego, ustawionego pośrodku orkiestry robota Kuka, który wykonywał z lekkością podobne do baletowych ruchy,

współgrając z muzyką oraz z trio ludzkich baletmistrzów. Dalsza część muzycznego wieczoru upłynęła przy ambientowo-noisowych brzmieniach, by zakończyć się mocnym uderzeniem **The Vibrationeers**, zespołu z Austrii, który wykorzystuje podczas koncertu młoty pneumatyczne.

W tym roku przyznano Golden Nica w czterech kategoriach: Computer Animation, Digital Communities, Interactive Art+, U19 - Create Your World, także przyznano dwie nagrody Starts Prize: Grand Prize of the European Commission honoring Innovation in Technology, Industry and Society stimulated by the Arts 2018, którą otrzymał [Amsterdam's 3d Printed Steel Bridge](#), z zespołu artystów i inżynierów z [MX3D Bridge](#) i [Joris Laarman Lab](#) oraz drugą tego rodzaju nagrodę: Grand Prize: Artistic Exploration, która przypadła [Gulii Tomasello](#), za projekt artystyczny [Future-Flora](#). Nagroda Visionary Pioneers of Media Art przypadła istniejącemu od 1968 wydawnictwu [Leonardo: The International Society for the Arts, Science and Technology](#).

W pierwszej z wymienionych kategorii najwyższe trofeum zdobył czarno-biały film [Tropics](#), autorstwa [Mathilde Lavenne](#). W tajemniczy sposób, przywołując głosy z zamierzchłych czasów, przedstawiono w nim historię jednej z meksykańskich farm, która powstała i była przekształcana od czasów hiszpańskiej konkwisty, poprzez francuskich osiedleńców do czasów współczesnych. Film został zrealizowany poprzez wielokrotne nagranie przestrzeni fizycznej i następnie montaż, w którym uwzględniono warstwowe nakładanie się kolejnych rejestracji. Warto dodać, że jedno z wyróżnień, obok drugiego z wyróżnionych filmów autorstwa koreańskiej artystki [Hayoun Kwon](#), [489 Years](#) otrzymał, [Boris Labbé](#) (laureat w tej kategorii z 2016), za ekspresyjny film wykonany w technice poklatkowej, z wykorzystaniem malowanych tuszem rysunków, zatytułowany [La-Chute / The Fall](#), nawiązujący do obrazu *Ogrodu rozkoszy ziemskich* H. Boscha. W kategorii Digital Communities pierwsze miejsce zajął artystyczny, globalny projekt [Bellingcat](#), czyli założony w 2014 przez [Eliota Higginsa](#) portal internetowy w postaci czasopisma, gdzie w wyniku analizy informacji pochodzących z otwartych źródeł, przedstawia się budzące kontrowersje wydarzenia światowe. Jest to niezależne wydawnictwo, poddające analizie wydarzenia takie, jak tło konfliktów światowych, kontrowersyjne polityki, czy działalność mafii narkotykowych. W kategorii tej wyróżnienie otrzymał powstały w Libanie w 2010, artystyczny projekt [Anti-Racism Movement](#), czyli ruch społeczny, feministyczny, skierowany przeciwko rasizmowi, proklamujący wolność słowa i równouprawnienie. Drugie wyróżnienie otrzymała wolnościowa i open source'owa społeczność z Tajwanu, tworząca organizację sieciową [g0v.tw](#).

W kategorii Interactive Art+ Golden Nica otrzymał interesujący projekt artystyczny autorstwa LarbitsSisters, [BitSoil Popup Tax & Hack Campaign](#), dotyczący krytyki wykorzystywania potencjału sieciowego przez korporacje dla pozyskiwania kryptowaluty. W projekcie tym udostępniono aplikację służącą do samodzielnego pozyskania bitcoinów przez zwykłego użytkownika. Pierwsze wyróżnienia w tej kategorii otrzymali: Kohei Ogawa, Itsuki Doi, Takashi Ikegami i Hiroshi Ishiguro za [Altera](#) (2017), czyli za nowego rodzaju geminoida, który w odróżnieniu od poprzednich prac Ishiguro odstąpił swoje elektromechaniczne wnętrze i poruszał rękoma dzięki działaniu sieci neuronowej. Drugie wyróżnienie otrzymała praca [Mary Flanagan, \[Help Me Know the Truth\]](#) (2016), która dotyczy problemu „wędrówki” i mediacji obrazów, a w tym przypadku portretów w Sieci. W kategorii U19 - Create Your World, przeznaczonej dla nastoletnich twórczyń i twórców, Golden Nica otrzymała praca Lorenza Gonsa, Martina Hatlera, Samuela Stallybrassa, Vincenta Thierry, [Levers & Buttons](#), która jest hybrydową grą komputerową, gdzie najważniejszą jest komunikacja pomiędzy graczami, służąca rozwiązaniu problemów pojawiających się w grze, w której jeden z graczy porusza się w przestrzeni dwuwymiarowej, a drugi w trójwymiarowej. Dwa wyróżnienia otrzymały prace: [//movingshapes](#), współautorstwa grupy szkolnych uczniów oraz [Smart CUP](#), autorstwa Christopha Amona, Christiana Janssen, Floriana Kristofa i Davida Stadlmana.

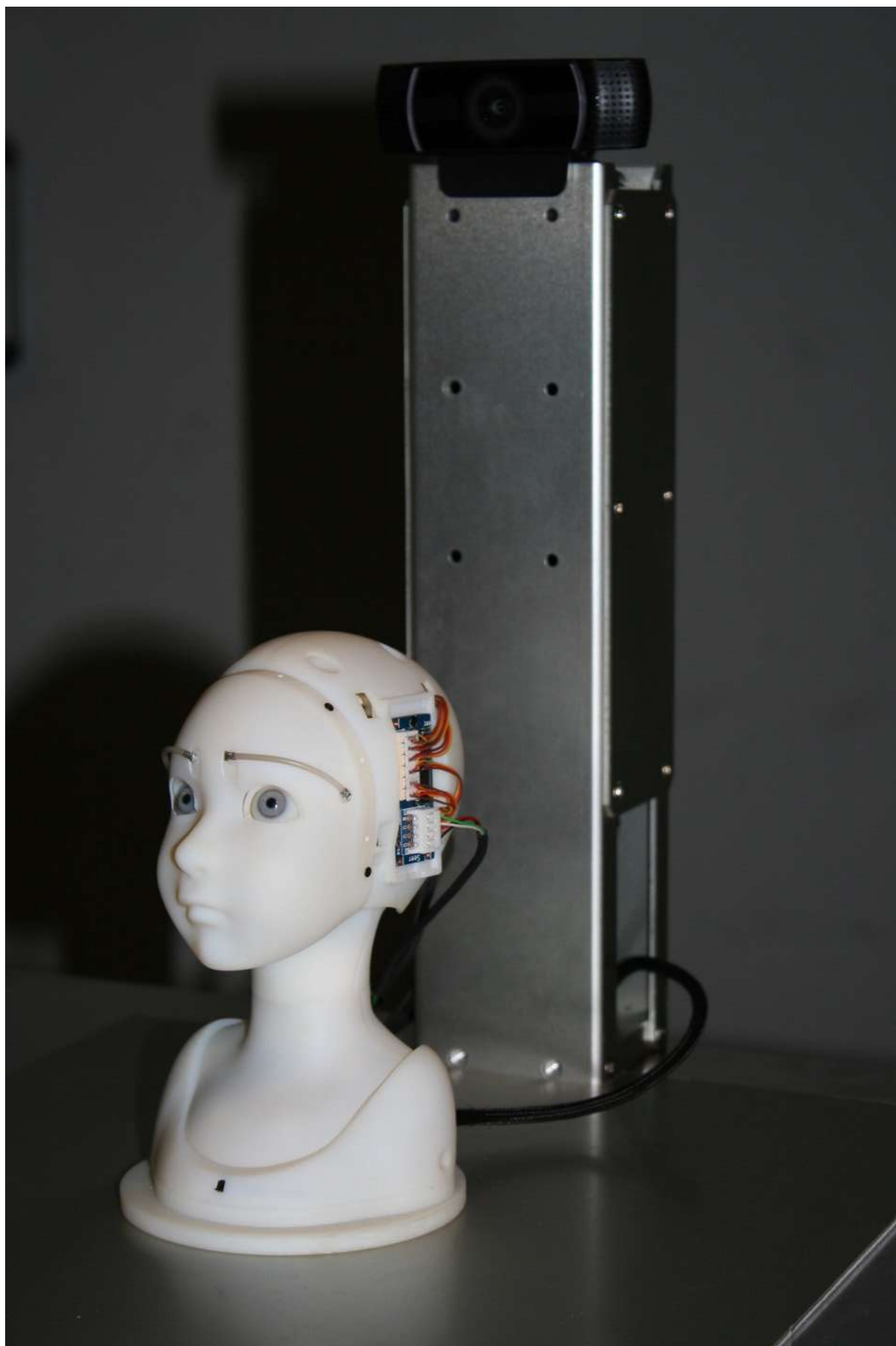
Moje zainteresowanie wzbudzała kolejna, co jakiś czas wystawiana w nieco innej postaci jeśli chodzi o gabaryty i interaktywność, spektakularna praca [πTon](#) (2017), artystycznego duetu [Cod.act](#), czyli André i Michel Décosterd. Był to kilkumetrowy, interaktywny „wąż”, szerokości około 60 cm, który pełzał, płacząc się pod wpływem dźwięków płynących z głośników trzymany przez czterech asystentów. Śledząc pod tym względem ich twórczość, widać jak ewoluuje pewien pomysł artystyczny. Mam tu na uwadze np. interaktywną rzeźbę dźwiękową [Cycloid](#) (2009), czyli częściowo bezwładnościowy instrument muzyczny, lub zrobiony z elastycznych rur, zmieniający formę pod wpływem ich skręcania [Nyloid](#) (2013). Te trzy prace pokazują, w jaki sposób można wykreować podobne, choć wciąż interesujące pod względem oryginalnej formy wcielenia prace artystyczne, nawiązujące do jednej idei. To przykład na istnienie podobieństwa kolejnych projektów artystycznych, ale nie na powielanie lub powtarzanie. Warto dodać, że są to zawsze sporych rozmiarów prace, zajmujące kilkadziesiąt metrów kwadratowych, co sprawia że forma, która rozwija się i przekształca, już samą swoją wielkością wpływa na odbiór.

W ostatnich latach pojawia się coraz więcej prac z zakresu sztucznej inteligencji i robotyki, co najpewniej związane jest z jej rozwojem i upowszechnianiem. W tym roku zainteresowały mnie dwie prace: pierwsza, autorstwa [Predragi Nikolica – *Robosophy Philosophy*](#) (2017) oraz druga, Takayuki Todo, [SEER: *Simulative Emotional Expression Robot*](#) (2018). Pierwsza z wymienionych, to prowadzące dialog pod postacią manekinów dwa filozofujące roboty (Ethic oraz Overman), reprezentujące Arystotelesa i Nietzsche'go. Rozmowa jest przypadkową mozaiką słów czerpanych z tekstów tych dwóch filozofów. Ta w wymowie krytykująca możliwości sztucznej inteligencji praca dotyka problemu, jak wyobrażać sobie sztuczną inteligencję lub inteligentnego robota? Czy pod postacią sprawnych maszyn, z jakimi dzisiaj mamy do czynienia np. na taśmie produkcyjnej w fabryce, czy jako wysublimowane elektroniczne osobowości, reagujące na emocje, jako partnerki i partnerów człowieka, w tym również posiadające głęboką, filozoficzną lub psychologiczną refleksyjność. Pytanie dotyczy sztucznej inteligencji i jej zdolności do penetracji egzystencji człowieka, gdzie nie będzie chodziło tylko o szybkie maszyny zamknięte w hali produkcyjnej, ale o inteligentne działanie w różnych sferach ludzkiego świata. Do zagadnienia emocjonalności nawiązuje druga z wymienionych prac, *SEER: Simulative Emotional Expression Robot*, która była dość skromna w swojej formie, gdyż tworzyła ją kilkucentymetrowa, wykonana z elastycznego plastiku kobieca główka. Robot odnajdywał twarz odbiorcy, następnie reagował mimiką i kręceniem głowy, wyrażając nastawienie emocjonalne. Działo się to poprzez ruch brwi, oczu i całej głowy. Ta interesująca praca pokazuje iż sfera emocjonalna staje się głównym obszarem zainteresowania problematyki sztucznej inteligencji. Ta transhumanistyczna teza dotyczy skoncentrowania esencji człowieka w robocie, który gromadząc różne ludzkie cechy zbliża się do platońskiej idei człowieczeństwa.

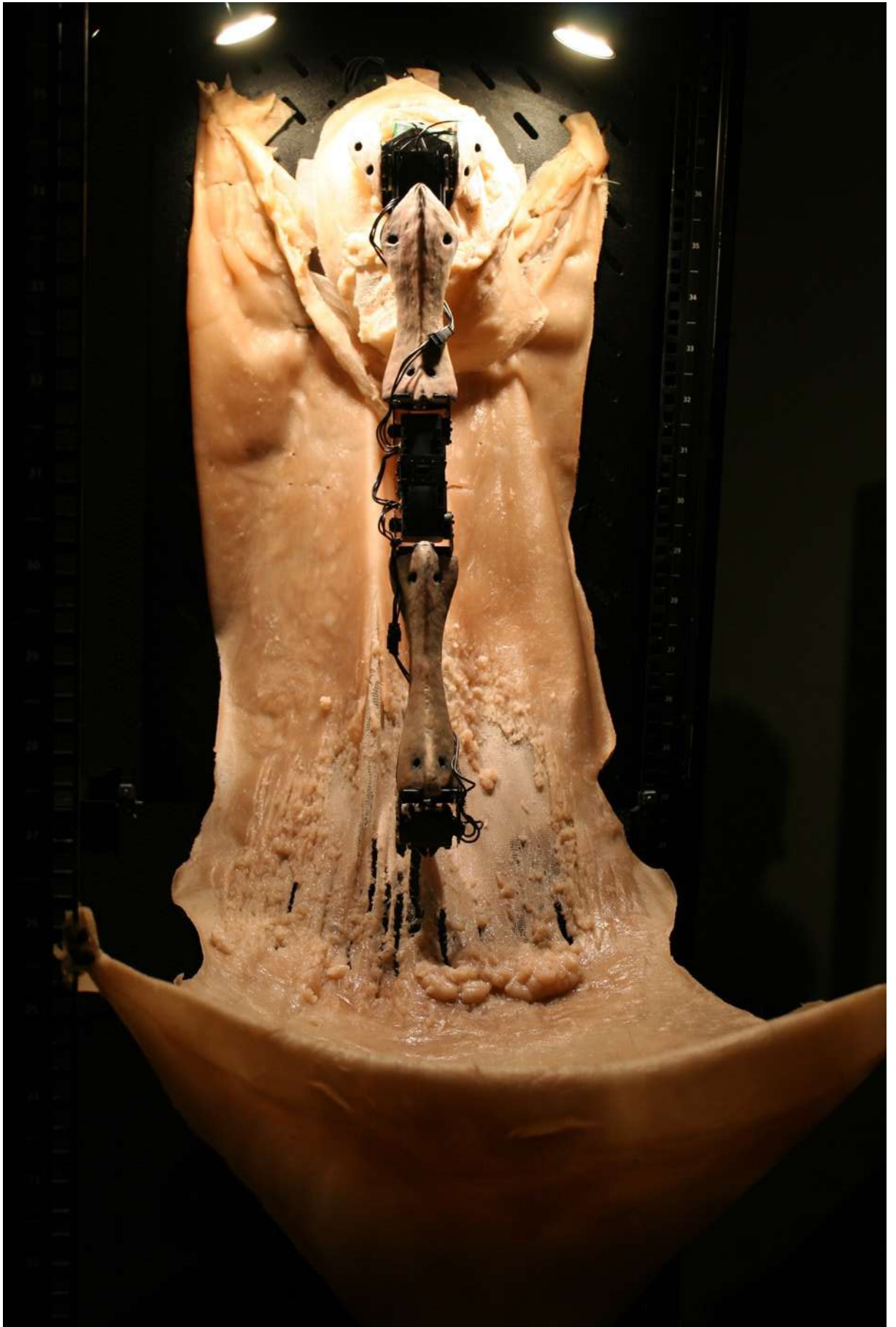
Pracą, która mogła wstrząsnąć, była drastyczna instalacja [Marco Donnarumma – *Amygdala*](#) (2018). To samouczący się robot, ale powtarzający trudną do zrozumienia czynność samookaleczenia się, poprzez nacinanie skóry. Robot wykonuje mechaniczne, kłująco-tnące ruchy na podobnej do skóry materii mniej więcej o półtorametrowej powierzchni, zawieszanej pod jego ramieniem. Ciągły, niszczący ruch jest jak niedopowiedziane zdanie lub nie posiadająca zakończenia myśl, która wciąż powraca i nie może zniknąć z umysłu. Idący za tą czynnością, wyobrażony w instalacji ból trochę zaburza zaangażowany umysł w niedającą spokoju natarczywość myśli. To praca o granicznych stanach: mentalnym i fizycznym, gdzie te dwie płaszczyzny spotykają się, by poprzez

radykalną ingerencję doprowadzić do zniwelowania źle „oprogramowanego” umysłu.

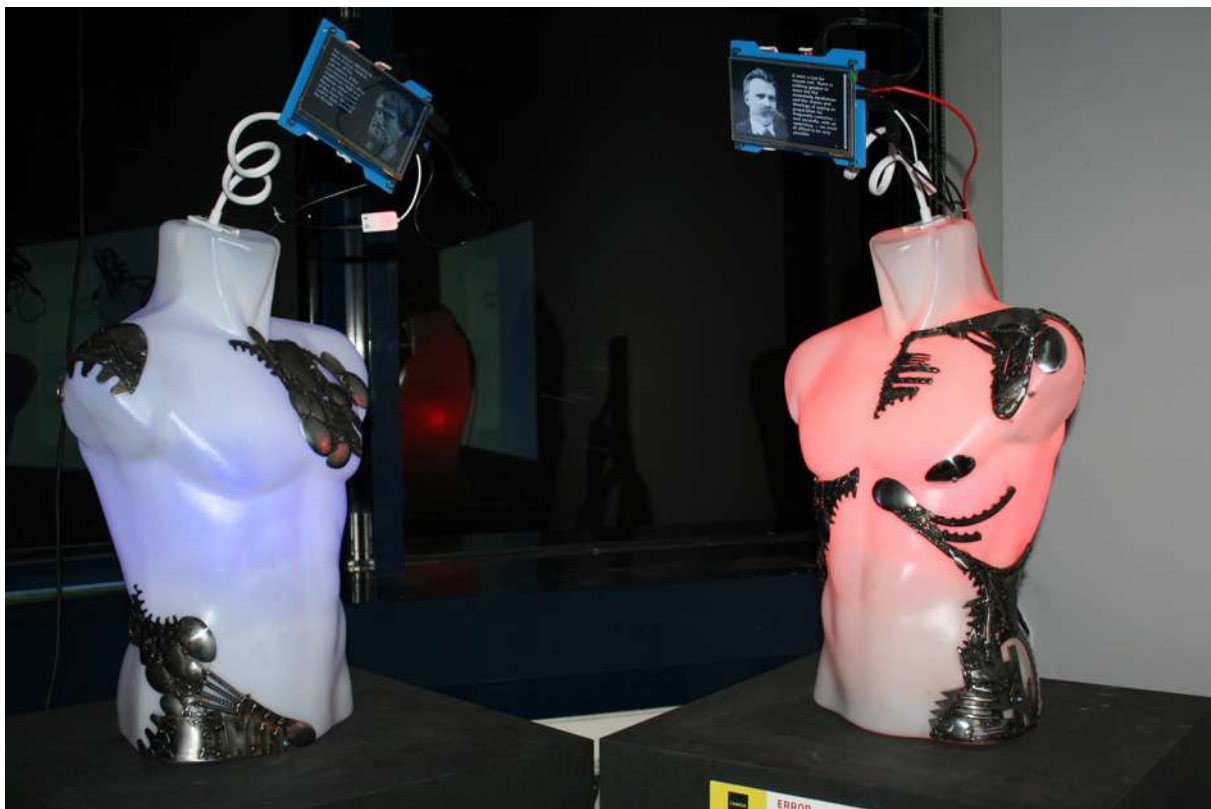
Jak co roku wydane zostały dwie książki towarzyszące Ars Electronica, które są dostępne na stronie www.aec.at, z których pierwsza, [*Error - the Art of Imperfection*](#), poświęcona jest przeglądkowi tego, co w tym roku działo się na Festiwalu oraz [*CyberArts 2018. Prix Ars Electronica. Starts Prize'18*](#), w której zaprezentowano nagrodzone i wyróżnione prace. Oprócz tych dwóch pozycji dostępne były materiały archiwalne z poprzednich lat, jak również świeżo wydane książki poświęcone Sztuce Nowych Mediów.



Takayuki Todo – SEER Simulative Emotional Expression Robot (2018) fot. Hubert Ostrowicki



Marco Donnarumma - Amygdala (2018) fot. Hubert Ostrowicki



Predrag K. Nikolic - Robosophy Philosophy (2017)_fot. Hubert Ostrowicki



Cod.Act – πTon (2017) fot. Hubert Ostrowicki