

Dagmara Rode

Uniwersytet Łódzki

Post-? Uwagi o Ars Electronica 2015

Ars Electronica, festiwalu poświęconego sztuce, technologii i społeczeństwu, nie trzeba przedstawiać. Pierwszą swoją edycję miał w 1979 roku, kolejne wypracowały jego renomę. Jest uznawany za jedno z najważniejszych – jeśli nie wręcz najważniejszych – wydarzeń poświęconych najnowszym osiągnięciom sztuki mediów, a Ars Electronica Center słusznie cieszy się opinią jednej z kluczowych instytucji zajmujących się spotkaniami sztuki i technologii¹. Wystawy i działania festiwalowe rozrzucone są po mieście – realizacje artystyczne znajdują się nie tylko w miejscach przystosowanych do prezentacji sztuki (mediów), ale też w przestrzeniach zajmowanych jedynie na moment, które obdarzają odbywające się tam zdarzenia szczególnym duchem związanym ze swoją przeszłością.

W roku 2015 przestrzenią, w której pokazywana była główna wystawa, stało się nieczynne już centrum logistyczne austriackiej poczty – ogromne, opuszczone pomieszczenia, całkiem niedawno jeszcze wypełnione przesyłkami. Wypożyczenie tych pomieszczeń mogło – musiało? – zmienić przeznaczenie. Było tak na przykład w wypadku zsympów do przesyłek wykorzystanych w hipnotycznym dźwiękowym performansie *Diaspora Machine* Anatola Bogendorfera i Petera

¹ Warto przypomnieć, że w Ars Electronica Center funkcjonują także programy takie jak Ars Electronica FutureLab, Ars Electronica Export czy Ars Electronica Solutions.

Androscha odwołującym się do aktualnego kryzysu uchodźczego². Spiralne formy stały się narzędziem wzmocnienia dźwięku, polem gry światła, przestrzenią, którą ludzie i przedmioty na moment zajęli. Zamieszczona w festiwalowym katalogu wypowiedź autorów lokuje pracę w kontekście aktualnego kryzysu uchodźczego, ale odwołuje się też do szerszego kryzysu demokracji i rozpadu społecznej solidarności. Wszystko to daje o sobie znać w kształcie miasta; „bardziej niż kiedykolwiek, miasto staje się odbiciem rozwoju politycznego, ekonomicznego i społecznego”³.

Opustoszałe przestrzenie, w których ulokowano główną wystawę i inne wydarzenia, stanowią namacalny – i społecznie istotny – efekt przemian, które stały się przedmiotem zainteresowania festiwalu. Organizatorzy i organizatorki ubiegłorocznej edycji Ars Electronica zadali pytanie o przyszłość miasta. Hasło wywoławcze festiwalu – *Post City. Habitats for the 21st Century* – skupiało szereg zagadnień. Pytano o mobilność ludzi, rzeczy i danych, o pracę, o obywateli i o możliwości oporu, jakie związane będą z miastem przyszłości. Jak zauważa Gerfried Stocker w programowym tekście festiwalu, warto rozważyć, jakie modele polityczne przyniesie cyfrowa rewolucja, jakie zmiany w rozumieniu ekonomii, związków sfery publicznej i prywatnej czy stylów życia wywoła. Cyfrowe miasto staje się dziś inteligentnym miastem; „jednak pytanie, jak wyprodukować cyfrowy odpowiednik miasta, pozostaje bez odpowiedzi”⁴.

Rozpatrywano zatem owo złożone, wieloaspektowe i wielopoziomowe zagadnienie z różnych perspektyw, równie zróżnicowanych, jak zróżnicowane były modele architektoniczne pokazane w ramach *1001 Models of Habitats for the 21st Century*. Podano szereg wątpliwości, jak pytanie o zaufanie, którym obdarzyć będziemy musieli wytwory coraz bardziej ekspansywnej technologii; przyglądano się możliwościom, jakie niosą alternatywne modele projektowania (nie tylko przestrzeni miejskiej), sprawdzano istniejące rozwiązania i dyskutowano o takich sposobach ich przeformułowania, by podczas planowania przestrzeni miejskiej

² Wybór wykonania *Diaspora Machine* jako jednego z wydarzeń otwierających festiwal nie był jedynym momentem przypomnienia, że całkiem niedaleko rozgrywa się kolejny akt konfliktu zbrojnego i towarzyszącego mu kryzysu humanitarnego. Wymiar dramatu w pewnym sensie obrazował odwiedzającym namiot dla uchodźców ustawiony w przestrzeni wystawienniczej, a także, między innymi, zdjęcia z projektu *Let the Children Play at Zaatari Refugee Camp* Lukasa Maximiliana Huellera i Hannesa Seebachera łączące obrazy dzieci bawiących się w największym obozie dla uchodźców i dodane do nich tło, w chwili obecnej niemożliwe do doświadczenia, czy *HEAL* Davide Tremolady – zdjęcia portretujące dzikie zwierzęta w wojennych ruinach (praca w ramach konkursu The Alfred Fried Photography Award). Jedną z artystek, wstrząśniętą wydarzeniami z 27 sierpnia 2015 roku (na austriackiej autostradzie znaleziono ciężarówkę z ciałami 71 uchodźców), zastąpiła swój projekt poświęcony rynkowi sztuki i jego uwarunkowaniom emocjonalnym komentarzem: „To nie jest czas, by pokazywać tego rodzaju projekt. To nie jest czas, by dyskutować na temat tego rodzaju, temat, który jest istotny tylko dla wysoce uprzywilejowanej grupy ludzi w najbogatszych regionach świata. Byłoby to wyrazem hipokryzji i policzkiem dla wszystkich ludzi, którzy doświadczają realnych problemów i są ignorowani”. I kończy: „Musimy o tym pomyśleć. Musimy działać”.

³ A. Bogendorfer, *Diaspora Machine*, [w:] *Post City. Habitats for the 21st Century*, eds. Gerfried Stocker, Christine Schoepf, Hannes Leopoldseider, Ostfildern 2015, s. 246.

⁴ G. Stocker, *Post City. Habitats for the 21st Century*, [w:] *Post City*, dz. cyt., s. 17.

uwzględnić potrzeby zarówno zamieszkującej ją wspólnoty, jak i środowiska. Stąd też takie – pozornie zaskakujące – elementy programu jak giełda ekologicznych produktów z regionu czy spotkanie regionalnych kooperatyw spożywczych, podczas którego członkowie i członkinie tych organizacji mogli wymienić doświadczenia z działań, których jednym z celów jest przeformułowanie relacji konsumentów i producentów żywności. Albo stoisko z konfiturami – przygotowywanymi przez Rudolfa i Reginę Leibetsederów z produktów wyrzucanych pod koniec dnia w jednym z marketów – sprzedawanymi, by wesprzeć działania organizacji Licht fuer die Welt.

Z tego samego źródła wyrasta potrzeba opracowania niezbędnika do życia w postmieście – *Post City Kit*. W jego ramach mogliśmy przyjrzeć się projektom, które odpowiadały na współczesne i przyszłe wyzwania, na przykład w zakresie transportu; mogliśmy też zerknąć w krzywe zwierciadło prac takich jak *Cargo Cult Segway* Petera Niisgaarda czy *Fahrradi Farfalla FFX* Hannesa Langedera. Pokazano możliwości, jakie daje przetwarzanie dużych zbiorów danych gromadzonych w przestrzeni miasta, zaznaczając jednocześnie doskonale przecież widoczne – choć, być może, ciągle zbyt słabo podkreślane – zagrożenia płynące z udostępniania niezliczonej ilości danych, nad wykorzystaniem których nie mamy kontroli (Salvatore Iaconesi, Oriana Persico, *Ubiquitous Infospace. The participatory performance of the city*). Tematyka ta wracała też w innych festiwalowych wystawach: Habidatum i Mathrioshka w pracy *Semantic Landscapes* opisują „mentalną geografę” miasta poprzez wizualizację danych zebranych z serwisu Twitter; z kolei Ianina Prudenko w *Mythogenesis* wykorzystuje narzędzia analityki kulturowej po to, by rozpisać na kategorie i zanalizować ukraińskie propagandowe materiały wideo⁵.

Wracając do niezbędnika – wyzwania stawiane przez miasto przyszłości zreinterpretowały też Dorota Sadowská, która w *Vivid Dress* stworzyła szczególnego rodzaju ubrania z roślin, czy Katia Cánepa Vega, oferując w *Beauty Technology* możliwość sterowania urządzeniami elektronicznymi za pomocą elementów makijażu czy manikiuru umieszczonych bezpośrednio na powierzchni ciała (do wątku refleksji nad ciałem jeszcze wrócę). Niezwykle interesującym projektem wydaje się przedsięwzięcie laureatek nagrody [the next idea] voelstapine art and technology grant 2015, indonezyjskiego kobiecego kolektywu XXLab (Irene Agrivina, Eka Jayani Ayuningtyas, Atinna Rizqiana, Asa Rahmana, Ratna Djuwita) – *Soya C(o)u(D)ture*. Artystki, projektantki i programistki spotykające się na co dzień z problemami generowanymi przez wszechobecność odpadów z produkcji tofu i tempehu opracowały prostą w zastosowaniu metodę przerabiania owych pozostałości, dotąd stanowiących jedynie źródło zanieczyszczenia. Za pomocą podstawowego wyposażenia kuchennego, ogólnodostępnej technologii i oprogramowania *open source* stworzyły możliwość przetworzenia owych odpadów do postaci jadalnej, a także na przykład materiałów nadających się do wykorzystania w rzemiośle.

⁵ Miasto można także zgrać, co, między innymi, czyni Cédric Brandilly w *Architectural SonarWorks*, wykorzystując dane kartograficzne i architektoniczne.

Stocker w przywoływanym już tekście zauważa: „Być może musimy podać w wątpliwość naszą uprzednią koncentrację na mieście jako geograficznym konglomeracie zasobów i rozpatrywać Internet jako taki jako megamiasto przyszłości”⁶. W tym kontekście ważnym, jak się wydaje, wyborem programowym było zorganizowanie Internet Yami-Ichi: pchlego targu, miejsca wymiany, którego potrzeba urządzenia w rzeczywistości realnej wzięła się z diagnozy Internetu jako przestrzeni uporządkowanej w sposób coraz bardziej restrykcyjny i coraz mniej uwzględniający wolnościowe idee użytkowników: „Internet Yami-Ichi stanowi przykład naszego nieusuwalnego prawa, by wyłączyć się, wylogować i spotkać się w nowej przestrzeni wymiany”⁷. „»Inteligentne miasto« jest martwe”⁸, konstatuje Dietmar Offenhuber. Wskazując na nieoczywisty wymiar polityczny technologii obywatelskich, które (łatwo) można sprowadzić do narzędzi „indywidualizacji odpowiedzialności i prywatyzacji usług publicznych”⁹, akcentuje wielowymiarowość partycypacji. Jak pisze, traktowana powierzchownie, wykorzystywana w modnych strategiach gamifikacyjnych, staje się środkiem do podtrzymywania *status quo*; zaangażowanie mieszkańców może uczynić z nich źródła informacji o mieście, ale może także skłonić do monitorowania działań miejskiej administracji. Uczestnictwo może prowadzić do współpracy w zakresie usług publicznych i, co najważniejsze, do samoorganizacji: do powstawania oddolnych wspólnot, które, tworzone od podstaw przez użytkowników, niestety najczęściej nie wytrzymują próby czasu.

Refleksja nad aktualną i przyszłą kondycją (inteligentnego) miasta wiąże się z refleksją nad aktualną i przyszłą kondycją mediów – czy też, jak chcą niektórzy teoretycy i teoretyczki, postmediów¹⁰ – doskonale wtopionych w nasze otoczenie, stopniowo zatracających swoją autonomię, ciągle też utylizujących stare media. Przewrotną odpowiedzią na diagnozy o kolejnych momentach „post” (postmedialność, postsieciowość, post-Snowden, post-Google...) była ekspozycja i sympozjum *Post-Post*. Wystawa była prezentacją realizacji studentów i studentek¹¹ programu Interface Culture prowadzonego w Kunstuniversitaet Linz przez pionierów sztuki

⁶ Stocker, dz. cyt., s. 17.

⁷ IDPW, *Internet Yami-Ichi*, [w:] *Post City*, dz. cyt., s. 111.

⁸ D. Offenhuber, *Civic Technologies: Tools or Therapy?*, [w:] *Post City*, dz. cyt., s. 150.

⁹ Tamże, s. 151.

¹⁰ Z braku miejsca muszę odesłać czytelników i czytelniczki do opracowania tematu autorstwa Piotra Celińskiego, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2013.

¹¹ Inną wystawą prezentującą osiągnięcia szkoły artystycznej była przekrojowa ekspozycja *Paris 8 University* podsumowująca 45 lat funkcjonowania uczelni. Stąd też spore zróżnicowanie prac – od animacji i literatury cyfrowej po instalacje wykorzystujące możliwości Oculus Rift. Ciekawe były prace eksplorujące obszar gier wideo – tak różne, jak *Super Giant Robots* Piersa Bishopa, gra o interfejsie zaprojektowanym w sposób mający nasuwać skojarzenia z dziecięcymi wyobrażeniami i możliwościami, i *Parallèles – Moi, EZIO* Sophie Daste i Erica Nao Nguya – zespalająca przenikające się po dotknięciu ekranu obrazy z *Assasin's Creed* i zdjęcia autorki w realnych miejscach, w których w wyobrażonej przeszłości toczy się gra. Wspomnieć również trzeba, że w ramach Prix Ars Electronica przyznawane są nagrody w kategorii u19 – Create Your World zbierającej prace uczniów i uczennic oraz studentek i studentów; z braku miejsca nie odniosę się w szerszym zakresie do intrygującej wystawy prac najmłodszych adeptów i adeptek sztuki nowych mediów oraz inspirujących inicjatyw edukacyjnych, z którymi miałam przyjemność się zetknąć w Linzu.

interaktywnej – Christę Sommerer i Laurenta Mignonneau. Prace, opisane jako „futurystyczne, retro, post-, pre-, post-post lub po prostu sztuka”¹², poruszały się po polu współczesnych mediów, sięgając swobodnie po elementy rozmaitych technologii lub aspekty ich funkcjonowania, by równie swobodnie komentować wybrane związane z nimi problemy. „Bycie post-post jest naszą artystyczną odpowiedzią”¹³. Kilka przykładów: w *OHP_III* Clemens Bauder i Davide Bevilacqua na chwilę przywracają do życia rzutnik do slajdów. *LARD* Olivera Lehnera wykorzystywał urządzenie zbliżone do tych używanych przez policję i wojsko do tłumienia zamieszek, ale w sposób zgoła odwrotny – wzmacniając głos protestujących. *#innerstagram* Niny Mengin, odnosząc się do mody na udostępnianie każdego detalu swojego życia, przepracowuje wspomnienia momentów utrwalonych na zdjęciach. *Wanderlust* Nathana Guo z tarczy do rzutków czyni interfejs pozwalający na nawigację po mapie Google. *Death of Things* Martina Nadala to figurki osób publicznych wykonujące ruchy, dopóki system nie napotka w Internecie informacji o ich zgonie. *Pop the Movie* Cariny Lindmeier i Federica Tasso łączy wyświetlanie *Wyjścia robotników z fabryki* z działaniem – w masowej wyobraźni nieodłącznie związanej z kinem – maszyny produkującej popcorn. Z każdym jej uruchomieniem rozpoczyna się projekcja na dno pojemnika na popcorn, klatka za klatką z kolejną cząstką kukurydzy, które stają się ekranem dla filmu otwierającego historię kina.

Bodaj najistotniejszą z punktu widzenia współczesnej sztuki mediów kategorią festiwalowego konkursu jest sztuka hybrydyczna. Dzieła prezentowane w jej ramach mieszczą się na przecięciu sztuki i nauki. Art & Science, bogate, dynamicznie rozwijające się i ulegające ciągłym transformacjom pole wzajemnych oddziaływań i inspiracji, stanowi złożony komentarz do zmieniającej się rzeczywistości. Ars Electronica współpracuje w ramach programu rezydencyjnego dla artystów z dwoma instytucjami nauki – CERN i ESO. Rezultatem rezydencji artystycznej jest na przykład *Mobile Instrument* Marii Ignacji Edwards wykorzystujący złożone obliczenia do stworzenia kontemplacyjnego, pozornie prostego i sprowadzającego się do wymiaru estetycznego efektu. Prezentacja dzieł nagrodzonych i wyróżnionych w kategorii *Hybrid Art* przynosi szereg prac, które łączy transdyscyplinarne podejście i wykorzystywanie najnowszych osiągnięć nauki. Sposób ich realizacji – wszystkie nagrodzone prace, jak podkreśla w swoim werdykcie jury, powstawały w interdyscyplinarnych zespołach – zmusza do (kolejny raz w dziejach sztuki współczesnej – chciałoby się dodać) przemyślenia roli artysty w procesie powstawania dzieła sztuki¹⁴.

Odnoszące się do problemu zanieczyszczenia wody *Plantas Autofotosintéticas* Gilberta Esperanzy stwarza „złożony, hybrydyczny ekosystem, w którym,

¹² *Post-Post*, [w:] *Post City*, dz. cyt., s. 234.

¹³ Tamże.

¹⁴ J. Hauser, S. Jaschko, J.V. Krpan, V. Vesna, F. Visnjic, *Toward A Collective Hybrid Vigor*, [w:] *CyberArts 2015. International Compendium – Prix Ars Electronica 2015*, eds. Hannes Leopoldseder, Christine Schoepf, Gerfried Stocker, Ostfildern 2015, s. 54.

pomimo umiejętności technologicznych, gatunek ludzki nie jest w centrum¹⁵. Dwie prace – *ARTSAT1: Invader* (ARTSAT: Art and Satellite Project) i *Satelliten* (Quadrature) – związane są z satelitami; pierwsza z prac wykorzystuje satelitę w działaniach artystycznych, druga natomiast tworzy zapis przemieszczania się satelitów: nakreślone na mapie ślady są świadectwem niewidocznej – i najczęściej zapomnianej – obecności. To, co ukryte dla ludzkiego oka, ujawnia Heather Dewey-Hagborg w *Stranger Visions*: porzucone przedmioty w rodzaju niedopałków papierosów stają się źródłem materiału genetycznego, z którego wydobywa się dane o porzucającym, by na końcu stworzyć jego lub jej wyobrazony portret¹⁶. DNA, tym razem należące do zająca, odgrywa kluczową rolę w *Hare's Blood+*. *A transgenetic performance project* (Klaus Spiess, Lucie Strecker), której autorzy wykorzystali odrobinę krwi zająca Josepha Beuysa, by wyprodukować organizm, który następnie został wystawiony na aukcję i – w zależności od jej przebiegu – podlegał szybszej bądź wolniejszej destrukcji. Z jednej strony zatem mamy odzwierciedlenie niepokojów związanych ze współczesną biotechnologią, z drugiej – przedsięwzięcie skierowane wobec rynku sztuki, doskonale zakorzenione w wywrotowych działaniach sztuki dwudziestego wieku. Żonglowanie nie tylko odwołaniami do historii sztuki, ale i do historii mediów, to ważny element hybrydyczności dzisiejszej (post)medialnej sztuki.

Innym jej aspektem jest poddawanie namysłowi problematyki ciała i tożsamości. W najbardziej chyba radykalnym ujęciu będzie to skonfrontowanie nas z namysłem nad relacjami z innymi gatunkami w *MyConnect* (Saša Spačal, Mirjan Svagelj, Anil Podgornik), interaktywnej instalacji opartej na bio-feed-backu. Podobną problematykę podejmują też prace prezentowane poza kategorią *Hybrid Art*, jak *Augmented Hand Series* (Golan Lenin, Kyle McDonald, Chris Sugrue) konfrontująca odbiorcę lub odbiorczynię z obrazem zmienionej – ale ciągle przecież należącej do niej lub do niego – dłoni podlegającej szeregowi zaprogramowanych przekształceń; *Miroir* (Sophie Daste, Karleen Groupierre, Adrien Mazaud), czyli magiczne lustro niepokojąco transformujące odbicia zagląających do wiktoriańskiego buduaru; *Second Body* (Anarchy Dance Theatre X Ultra Combos), taneczny performance, w którym ciało tancerki zespalało się z „drugim ciałem”, uzyskanym w procesie mappingu; czy *Body Paint* (exonemo), monochromatyczne prace wideo stawiające pytanie o granice między tłem a ciałami modeli stapiających się z jednobarwną przestrzenią.

Płynne stają się także granice między poszczególnymi kategoriami Prix Ars Electronica (a także, dodać trzeba, pomiędzy kolejnymi częściami programu). Nagrodzona w konkursie Digital Musics and Sound Art praca Nelo Akamatsu została przesunięta z kategorii Hybrid Art. Minimalistyczna, kontemplacyjna, zakorzeniona w tradycyjnej estetyce japońskiej i wykorzystująca zjawiska geomagnetyczne *Chijikinkutsu* to realizacja, która za pozorną prostotą – widz ob-

¹⁵ Tamże, s. 55.

¹⁶ To, co niemożliwe do usłyszenia – głos dinosaura – próbują z kolei odtworzyć Courtney Brown i Sharif Razzaque w *Raur! A Study in Sonic Skulls*.

cuje ze szklankami napełnionymi wodą, w których zanurzone są igły – ukrywa technologiczną aparaturę. *Bell* Soichiro Mihary z kolei – czujnik, który sygnalizuje dźwiękiem obecność promieniowania radioaktywnego – nie tylko ujawnia to, co niewidoczne, ale i wydobywa na światło dzienne niezwykle dziś aktualne lęki.

Wracając zaś do granic między kategoriami: także ubiegłoroczne rozstrzygnięcie konkursu animacji wydaje się z perspektywy dyskusji o przyszłości sztuki mediów znaczące: po raz pierwszy nagrodzona została praca nieliniowa¹⁷. *Temps Mort / Idle Time* Alex Verhaest przynosi odbiorcom i odbiorczyniom wgląd w sytuację rodziny, której jeden z członków popełnił samobójstwo; aktywowana przez telefoniczną interwencję z galerii, pokazuje widowni emocjonalnie nasycone obrazy przywodzące na myśl dawne malarstwo. W pewnym sensie podobne napięcie buduje *Baer* Pascala Floerksa – poetycka impresja na temat rodzinnej przeszłości budowanej z fotografii z rodzinnego albumu i zdjęć wojennych wydobytych z archiwów. Floerks opowiada o swoim dziadku, który nigdy nie mówił o czasach wojny, wmontowując w jego – realne bądź wyobrażone – miejsce na zdjęciach wygenerowaną komputerowo postać niedźwiedzia. Nieco bardziej wprost kwestie historyczne i polityczne ujmuje Mihai Grecu w *The Reflection of Power* – cokolwiek surrealistycznych medytacjach nad północnokoreańską rzeczywistością¹⁸.

Kolejno powoływane do życia lub przekształcane kategorie, w których przyznawane są nagrody, pokazują – z jednej strony – tendencje w obrębie tej dziedziny artystycznej, ale także, z drugiej, sposoby myślenia o niej. Najnowsza kategoria – Visionary Pioneer of Media Art – również jest ważnym głosem jako jeden z elementów dokonujących się podsumowań kilkudziesięcioletniej już historii sztuki mediów¹⁹. Wyrasta z chęci uhonorowania tych artystek i artystów, którzy w sposób szczególnie znaczący odcisnęli się na jej kształcie, w tym także – co wielce znaczące – tych twórców i twórczyń, których aktywność do tej pory z różnych względów nie została w należyty sposób rozpoznana.

Pierwszym laureatem nagrody został Roy Ascott, w roku 2015 odebrał ją Jeffrey Shaw. Jego trwająca już pół wieku działalność artystyczna, w której znajdziemy zarówno realizacje z kręgu *expanded cinema*, jak i zapowiedzi rzeczywistości poszerzonej czy interaktywne instalacje, jest prekursorska na wielu polach. Odnosi się do nowych wyzwań stawianych przez narastające nasycenie rzeczywistości – także rzeczywistości artystycznej – nowymi technologia-

¹⁷ G. Denis, J. Gerhardt, S. Hirtes, E. Oh, R. O'Neill, *The Ironic Mirror*, [w:] *CyberArts 2015*, dz. cyt., s. 17.

¹⁸ Prace ekranowe odnoszące się bezpośrednio do kwestii społeczno-politycznych znajdziemy nie tylko, rzecz jasna, w programie konkursu animacji. *Momentum* Kokrra.tv w poetyckiej formie pokazywało społeczne pozycje albańskich kobiet; *Living with Leviathan* Şirin Bahar Demirel, osobista i interwencyjna, dokumentalna taśma wideo, zarejestrowała zdarzenia związane z tureckimi protestami w ramach Occupy Gezi.

¹⁹ W Polsce przykładem takich podsumowań jest książka pod redakcją Piotra Zawojskiego *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice 2015.

mi, jednocześnie podkreślając swoje zakorzenie w przeszłości. Pisze o tym Anne-Marie Duguet, wskazując na charakterystyczną cechę twórczości Shawa, którą jest „ciągła dialektyka dosłownego zawłaszczenia języków, technik i modeli reprezentacji zaczerpniętych z wielu odmiennych tradycji kulturowych i wykorzystania nowych terytoriów, które technologie przed nim otworzyły”²⁰.

Znamienny dialog z historią sztuki mediów pojawia się także w projekcie Woody’ego Vasulki & SLIDERS_lab, *Digital Vocabulary*, który w roku 2014 przepracowywał klasyczne prace Vasulki poszukującego języka wideo. Inną reinterpretacją historii wizualnego eksperymentu jest *Selbsttonfilm* Petera Karrera, który w audiowizualnym performansie wykorzystuje muzykę powstałą z przetworzenia przez specjalne oprogramowanie obrazów z filmów – w wykonaniu podczas Ars Electronica użyto *Psa andaluzyjskiego* Luisa Buñuela z 1928 roku. Akompaniament do niemych filmów, praktyka powszechna u początków kina, a stosunkowo niedawno wskrzeszona, tu nabiera szczególnego, generatywnego charakteru. Generatywny charakter miała też praca *YouTube Smash Up* Pataga K. Mitala – kompilacja elementów zaczerpniętych z dziesięciu najpopularniejszych wideo w serwisie YouTube – funkcjonowanie której stanowi skądinąd ciekawy przypadek w dyskusji o prawach autorskich. W *Die letzten 25 Jahre in No. 1 Hits der deutscher Jahrescharts dargestellt durch Karlheinz Stockhausens Studie II* 5x Hannesa Seidla *Studie II* – emblematycznym utworze dwudziestowiecznej awangardy muzycznej – wykorzystano i przetworzono 25 hitów z niemieckiej listy przebojów.

Na zakończenie warto dodać, że do głosu dochodzi również rodzaj impulsu archiwistycznego; impulsu archiwistycznego zgodnego z duchem sztuki mediów, dodajmy. Wspomniani już Sommerer i Mignonneau, autorzy prac powołujących do życia sztuczne ekosystemy, tym razem zaproponowali *Portrait on the Fly*: instalację, w której wirtualne muchy poruszają się i grupują tak, by w czasie rzeczywistym – „szkicuując” kontury – stworzyć portret osoby stojącej przed kamerą. Prócz wersji interaktywnej, praca ta istnieje także jako seria wydruków i zapisów wideo. Drukowane obrazy to portrety osób związanych ze sztuką mediów, bowiem „Celem instalacji jest zapisanie obrazów i krótkich sekwencji wideo pokazujących historyczne postaci związane ze sztuką mediów – polem efemerycznym, charakteryzowanym przez nowość i zmianę”²¹.

²⁰ A. Duguet, *Jeffrey Shaw – Pioneering the New Media Experience*, [w:] *CyberArts 2015*, dz. cyt., s. 134.

²¹ *Portrait on the Fly*, [w:] *Post City*, dz. cyt., s. 192.

Post-? Notes on Ars Electronica 2015

This article discusses selected threads that were taken into consideration during 2015 edition of Ars Electronica Festival. The initiating point of the event was *Post City. Habitats for the 21st Century*. It was reflected in problems raised by collected productions that oscillated between following issues: mobility of people, things, data, work, inhabitants, the possibility of resistance, disillusion with ever expanding technology and the unobvious political aspect of civic technologies. The works that were presented within the remaining exhibitions enriched issues around questions such as the complex between art and science. The intersection of these two disciplines brought into existence works in the range of hybrid art. Constantly prevalent are questions around the body, identity, memory and narration, tensions arising from the reworking of the history of art and history of media in the contemporary, post-media landscape and many others important issues concerning current art.