

Sidey Myoo*

ORCID: 0000-0001-6163-4742

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

ARS ELECTRONICA 2021 – A NEW DIGITAL DEAL

Recenzja zawiera informacje dotyczące między innymi nagrodzonych i wyróżnionych prac z zakresu sztuki nowych mediów zaprezentowanych na Ars Electronica – Festiwalu Sztuki, Nauki i Społeczeństwa corocznie organizowanym w Linzu. Festiwal gromadzi tysiące artystów i artystek, interdyscyplinarnych naukowców, teoretyków sztuki i krytyków z całego świata – jest największą tego rodzaju wystawą wraz z konferencyjnymi wystąpieniami, gromadzącą najnowsze przykłady takiej sztuki, jak na przykład sztuka interaktywna, GPS art, bio art, sztuka sztucznej inteligencji i cyborgizacji lub muzyka elektroniczna. Festiwal Ars Electronica to również okazja do spotkań i wymiany poglądów pomiędzy osobami rozwijającymi lub tworzącymi teorię mediów, zainteresowanymi cyberkulturą i sztuką elektroniczną. Prezentowane są tu również najnowsze osiągnięcia techniczne.

Słowa kluczowe: media, interaktywność, cyberkultura, Ars Electronica, sztuka nowych mediów

Ars Electronica – Festiwal Sztuki Nauki i Społeczeństwa, który odbył się w Linzu w dniach 8–12 września 2021 roku, powrócił w znacznej części do formuły stacjonarnej, choć w kilkudziesięciu miastach na świecie pozostały wystawy lub wydarzenia artystyczne, co wyniknęło z doświadczenia z pandemicznego roku 2020 – usieciowienia festiwalu i nadania mu dodatkowo międzynarodowego charakteru. Do konkursu zgłoszono 3158 projektów artystycznych z 86 krajów i zaprezentowano 750 artystek oraz artystów z 34 krajów. Główną przestrzenią wystawienniczą, gdzie zgromadzono większość prac, podobnie jak w zeszłym roku, był ogród i budynek Uniwersytetu Johanna Keplera. Tam również odbył się Big Concert Night oraz gala wręczenia nagród, w tym statuetek Golden Nica wraz z kwotą 10 tysięcy euro w każdej z tegorocznych kategorii. Przyznano także po dwa wyróżnienia w kategorii o wartości po 6 tysięcy euro oraz po dwanaście nagród honorowych. Niezależnie od powyższych w tym roku zapoczątkowano dwa inne konkursy: *Isao Tomita Special Prize* (5 tysięcy euro), z tym że nagroda ta będzie wręczana co dwa lata, oraz nagrodę ufundowaną przez austriackie Ministerstwo Spraw Zagranicznych, *Ars Electronica Award for Digital Humanity* (10 tysięcy euro). Ponadto przyznano dwie nagrody, każda po 20 tysięcy euro wraz z pamiątkową statuetką, w konkursie zainicjowanym w 2016 roku przez Komisję Europejską – Starts

* Pracownia Estetyki, Instytut Filozofii, Uniwersytet Jagielloński, ul. Grodzka 52, 31-044 Kraków; e-mail: michal.ostrowicki@uj.edu.pl

Prize: Grand Prize – Innovative Collaboration: Awarded for innovative collaboration between industry or technology and the arts (and the cultural and creative sectors in general) that open new pathways for innovation oraz Grand Prize – Artistic Exploration: Awarded for artistic exploration and art works where appropriation by the arts has a strong potential to influence or alter the use, deployment or perception of technology. Wręczenie nagród odbyło się ze skromniejszą niż dawniej oprawą artystyczną (gali towarzyszył tylko jeden performance), ale pojawiły się interesujące urozmaicenia, takie jak wykorzystanie robotycznego psa z Boston Dynamic, który pomagał przy wręczaniu nagród.

W omawianej edycji do konkursu można było przystąpić w czterech kategoriach: „Computer Animation”, „Artificial Intelligence & Life Art”, „Digital Music & Sound Art” oraz „u19 – create your world”. W pierwszej z wymienionych Golden Nica przyznano Guangli Liu za autorski film *When the Sea Sends Forth a Forest* (2020). Jest to ponaddwudziestominutowy film, zrobiony mieszaną techniką animacji, dotyczący toczony w drugiej połowie lat 70. XX wieku przez Czerwonych Khmerów wojny domowej w Kambodży, która pochłonęła od 1,5 miliona do 3 milionów ofiar. Obraz utrzymany jest w monochromatycznej szarości z drobnymi akcentami kolorystycznymi. Zastosowano tu animację polegającą na repetycji fragmentów kadru oraz wykorzystano materiały archiwalne. Film jest ponury i ciężki, trudno się go ogląda, głównie ze względu na sceny związane z reżimem komunistycznych morderców. Efekty wynikające z animacji wykorzystano do wzmocnienia ekspresji historycznej wiedzy: „Za pomocą symulacji w czasie rzeczywistym, generowanej przez silnik gry oraz prezentacji 3D próbuje się zilustrować proces rekonstrukcji pamięci, którego zwieńczeniem jest wytworzenie subiektywnej wyobraźni, która wciąż wpływa na teraźniejszość. Nie można potraktować kilku istniejących archiwalnych zdjęć jako jedynych odniesień do wspomnień, które przedstawiają tak wielką tragedię. To duchy o charakterystycznych teksturach. Nie mówią własnym głosem, ale napotykają nasze spojrzenie w wirtualnej przestrzeni, która wyłania się, gdy zaglądamy głęboko w przeszłość” (<https://calls.ars.electronica.art/prix/winners/5750/>).

Pierwsze z wyróżnień w tej kategorii otrzymał film Bułgarki Venety Androvej (<https://venetaandrova.com/>) zatytułowany *AIVA* (2020). Animacja jest nieco „chropowata”, co powoduje wrażenie, że film pochodzi sprzed paru lat – jest statyczny. Fabułę tworzą ujęcia wykorzystujące nagrania z kilku perspektyw. Film jest jednak interesujący w warstwie konceptualnej. Podejmuje wątek feminizmu w czasach sztucznej inteligencji i podziału ról, pokazuje kobiecość wcielaną w sztuczną inteligencję, która ponownie zyskuje nierówną mężczyźnie, służalczą rolę: „Film skupia się na braku kobiecej perspektywy w dziedzinie sztucznej inteligencji oraz na tym, do czego to prowadzi – do świata, w którym algorytmy, które mają służyć ludzkim potrzebom, są przedstawiane jako kobiece. Czy jest to Siri, Alexa, Cortana, Samantha, Ai-Da czy AIVA – wszystkie istnieją, by być tam do twojej dyspozycji” (Stocker i Jand, 2021, s. 37). Główną postacią filmu jest malarka, która do tworzonego portretu mężczyzny domaga się modelu o archetypicznym ciele. Pokazując aspekt cielesności, Androva podkreśla, że ocenianie ciała nierzadko jest podstawą budowania opinii o człowieku. To genderowe „ukłucie” budzi świadomość, że wynikająca z filmu taka ocena męskości, która w oczywistym sensie jest negatywnym zachowaniem i wartościowaniem, nierzadko na zasadach niepisanego przyzwolenia jest stosowana w stosunku do kobiet. Odwrócenie „ról” ocenianego i ocenianej budzi ogólną refleksję nad wartością takich ocen.

Drugie wyróżnienie otrzymał epicki film koreańsko-amerykańskiego artysty Ericka Oha *Opera* (2020), który wcześniej zdobył nominację do Oscara za 2021 rok w kategorii krótkometrażowego filmu animowanego. Jest to dziewięćminutowa opowieść z nastrojową muzyką o historii i naturze człowieczeństwa zrobiona w technice 8K, zamknięta w kadr z centralnie umieszczoną piramidą. Opowieść urzeka pod wieloma względami, każdy fragment piramidy pokazuje inną, związaną z człowiekiem treść. Są tam zarówno okrutne historie wojenne, jak i wzniosłość narodzin i śmierci, przedstawienie pracy, nauki, miłości lub władzy. Poszczególne fragmenty zamknięte w piramidzie co jakiś czas się zmieniają, więc odbiorca ciągle ma do czynienia z nową treścią. Sposób przedstawienia postaci i kolorystyka nawiązują do malarstwa Boscha, Michała Anioła i Botticellego: „Erick pozwala odbiorcom doświadczyć szeregu głębokich emocji: życia będącego pełnym nadziei, zabawy, przemyśleń, a jednocześnie będącego przerażającym i smutnym” (<https://calls.ars.electronica.art/prix/winners/5656/>). Trudno było się oderwać od tego filmowego obrazu, na którym mówczy ruch maleńkich postaci symbolicznie przypominał o historii i egzystencji człowieka.

W kategorii „Artificial Intelligence & Life Art” Golden Nica przyznano artystycznej grupie badawczej Forensic Architecture z Goldsmiths University of London. Ten artystyczno-naukowy projekt jest rozproszonym dziełem globalnym, w którym zbiera się i wykorzystuje dane na temat przemian atmosferycznych, w tym przypadku związanych głównie z trującymi chmurami lub dymami, badanymi na podstawie danych spływających z różnych ośrodków pomiarowych: „W swojej wieloaspektowej pracy *Cloud Studies* kolektyw badawczy Forensic Architecture analizuje szeroką gamę toksycznych chmur – emisji rozproszonych gazów wchłanianych przez populację roślin wskazującą na przestępstwa przeciwko środowisku lub inne narastające formy przemocy dokonujące się w powietrzu, niepozostawiające namacalnych śladów i stanowiące wyzwania dla społeczeństwa obywatelskiego” (Stocker i Jand, 2021, s. 67). Badania te wskazują na różne pochodzenie dymów, których źródłem mogą być na przykład działania wojenne lub zamieszki polityczne, a także nawozy sztuczne lub wyziewy fabryczne. Te szybko znikające i rozplywające się w powietrzu cząsteczki wnikają w atmosferę, glebę i wodę, zanieczyszczając je lub doprowadzając do nieodwracalnych uszkodzeń genetycznych, jak dzieje się to w wyniku działania herbicydów (np. glifosatu). Dzieło jest interesujące również z tego powodu, że wpisuje się w nurt powstających ostatnio na świecie prac, których geneza tkwi w technikach *net art* i *post-internet art*, a także wypływa z doświadczeń, jakie można wynieść z aktywistycznej działalności społecznej wykorzystującej sieć dla koncentrowania uwagi odbiorców na danej problematyce (Marchiori, 2013, s. 88–89). Tego rodzaju prace uruchamiają struktury społeczne, wykorzystując różne mechanizmy sieciowe, przez co wpisują się w aktualnie preferowany i najskuteczniejszy rodzaj promocji i komunikacji (Grau, 2003, s. 7). Źródłem dla tego rodzaju prac jest poczucie zobowiązania artystek/artystów do wykreowania interwencji dotyczącej danej problematyki społecznej, narodowej lub politycznej. Dzieje się to przez ukierunkowanie, koncentrację uwagi i przede wszystkim rozpowszechnianie wiedzy budzącej zainteresowanie społeczne daną problematyką, umożliwiając szybki lobbying, aktualizację treści i reakcję odbiorców. Jak pisał Domenico Quaranta, „wolność, jaką dzięki dostępowi do globalnej sieci daje *net art* poza wszelkim niszowym dyskursem, kontekst kwalifikujący *net art* jako sztukę oraz jej zdolność do nawiązywania kontaktu z szeroką, zróżnicowaną publicznością i konkurowania z innymi rodzajami wytworów kultury, tworzy wyjątkowy potencjał tej sztuki” (Quaranta, 2013, s. 110).

Pierwsze wyróżnienie w tej kategorii otrzymała praca urodzonego w Moskwie holenderskiego artysty Masharu *The Museum of Edible Earth* (2017), będąca „interdyscyplinarnym projektem, którego podstawą jest kolekcja próbek ziemi z różnych powodów spożywanej przez niektóre osoby na całym świecie” (Stocker i Jand, 2021, s. 77). Praca o globalnym zasięgu nawiązuje do zwyczajów etnicznych, rytuałów i tradycji. Była pozbawiona zagadnień technicznych, zwracała uwagę głównie na aspekt wystawienniczy. Projekt budził zainteresowanie niezwykłością, a także nieco szokował, co wynikało z zaproszenia do poczęstunku – aby przekonać się, jak smakuje ziemia. Kiedy spróbuje się pierwszy raz, trudno oderwać się od smakowania kolejnych porcji kaolinu, bentonitu, kredy, wapienia, ziemi okrzemkowej czy zwykłej gleby. Doznania opisuje się tradycyjnymi słowami, porównując smak na przykład łupka ilastego do anyżu, pomarańczy lub wanilii, co następnie można nanieść na ogólnie dostępny wykres smaków. Spędziłem tam więcej czasu, niż się spodziewałem, gdyż trudno było się oderwać od smaków ziemi.

Drugie wyróżnienie w tej kategorii uzyskała praca *TX-1* (2020), która powstała w ramach działalności *tranxxeno lab*, założonej przez Adriana Knoufa. W warstwie konceptualnej *TX-1* zawiera wartości genderowe i skupia się na osobach transpłciowych. Projekt polegał na wysłaniu na Międzynarodową Stację Kosmiczną (MSK) leków hormonalnych przyjmowanych podczas procesu transpłciowej przemiany. Interpretacja zawiera także postulat kosmicznej edukacji seksualnej związanej z potencjalnie spotkaniami obcymi gatunkami i pokazuje w ten sposób otwartość Ziemi na tego rodzaju doświadczenia. Warto dodać, że praca *TX-1* została wybrana przez MIT Media Lab Space Exploration Initiative do pierwszego międzynarodowego projektu polegającego na wysłaniu dzieła artystycznego na MSK. Wsparcia finansowego udzielił również fundusz badawczy Northeastern University (<https://tranxxenolab.net/>).

W kategorii „Digital Musics & Sound Art” Golden Nica otrzymał Alexander Schubert za pracę *Convergence* (2020). Dotyczy ona procesów poznawczych człowieka, poddaje się w niej pod dyskusję znany filozoficzny problem i próbuje się zbadać oraz zrozumieć, w jaki sposób powstająca w umyśle strukturalna rzeczywistość jest dekodowana i obrazotwórczo rozwijana przez mózg. Do artystycznego zobrazowania tego procesu wykorzystano sztuczną inteligencję opartą na sieci neuronowej. Program jest rodzajem systemu poznawczego, analizującego „styk” pomiędzy wybrzmiewającą muzyką a zmianami w zachowaniu człowieka. „System sztucznej inteligencji służy do umożliwienia tej zmiany w celu zakwestionowania stabilności i bezruchu tożsamości oraz modeli świata. Stara się wyeksponować wewnętrzną konstruktywność i w tym sensie działa jak urządzenie lustrzane. Odtwarza częściowe aspekty naszej percepcji i klasyfikacji, a przez swoje zmiany pozwala odbiorcy na odniesienie do procesów budowania własnego mentalnego świata” (<https://www.alexanderschubert.net/works/Convergence.php>). Efektem tego są graficzne przekształcenia postaci wykonawców przez inteligentną sieć neuronową, będące wyobrażeniem programu na temat związku pomiędzy brzmieniem a wykreowanym wyglądem muzyków.

Pierwsze wyróżnienie otrzymała praca zatytułowana również *Convergence*, ale autorstwa Douglasa McCauslanda. Jest to muzyczny duet, w którym ambisoniczny dźwięk kontrabasu przekształcany jest przez drugą osobę za pomocą pary kontrolerów zakładanych na dłonie. Artyści stwierdzają: „wypracowaliśmy zestaw oczekiwanych reguł, które rządziłyby wykonaniem, co pozwalało na niekiedy subtelne, a czasem wyraźne przesunięcia w naszych

muzycznych rolach. *Konwergencja* wykorzystuje również partyturę dźwiękową w połączeniu z wizualnymi wskazówkami, które są widoczne dla wykonawców na małym ekranie. Ostatecznie chaotyczny charakter pracy daje wykonawcom sprawność eksploracji zarówno sonicznych i performatywnych skrajności tego złożonego systemu, jak i liminalnych przestrzeni, które istnieją pomiędzy nimi” (<https://www.douglas-mccausland.net/convergence>). Praca jest skromna od strony warsztatowej, gdyż tego rodzaju prezentacje muzyczne nie są szczególną nowością. Jest przy tym minimalistyczna, co wynika z losowo przekształcanych, kakofonicznych dźwięków, i służy pokazowi technologii, której efektem działania jest dźwiękowy chaos, jak piszą sami artyści.

Drugie wyróżnienie otrzymała praca Rashina Fahandeya *A Father's Lullaby – Site-Responsive Audio Installations* (2019). Podejmuje ona wątek ograniczonego ojcostwa więźniów: „*Kołysanka ojca* podkreśla rolę mężczyzn w wychowywaniu dzieci i znaczenie ich nieobecności ze względu na różnice rasowe w systemie sądownictwa karnego i ich bezpośredni wpływ na dzieci, kobiety i społeczności o niższych dochodach. Projekt skupia się na marginalizowanych głosach nieobecnych ojców, zapraszając jednocześnie wszystkich mężczyzn do udziału w śpiewaniu kołysanek i dzieleniu się wspomnieniami z dzieciństwa” (<http://www.rashinfahandey.com/selected-projects#/a-fathers-lullaby/>). Ta wielokanałowa, interaktywna instalacja, mająca dodatkowo reprezentację w sieci, zawiera aksjologiczny aspekt polegający na braku informacji o ojcach więźniach. Jest oczywiste, że pozbawienie rodziny ojca jest najczęściej nieszczęściem, ale w tym przypadku warto byłoby zapytać, dlaczego tak się stało. Instalacja składa się z różnych dokumentów filmowych, przede wszystkim ukazujących śpiewających kołysanki ojców. Wszystko to zawiera dodatkową ekspresję płynącą z niepewności całego zdarzenia, łączącego (Zawojski, 2019, s. 58) przeciwstawne wartości, co pokazuje niejasność odnośnie do śpiewającego na ekranie mężczyzny, o którym nie wiadomo nic oprócz tego, że z jakiegoś powodu został osadzony w więzieniu. Jest to na swój sposób wyjątkowe doświadczenie estetyczne, gdyż przebijając się przez zewnętrzną warstwę wartości estetycznych, takich jak cierpienie, piękno i osamotnienie, intuicja wciąż zadaje innego rodzaju pytania, które również są przedmiotem zainteresowania, ale niekoniecznie współczucia.

W ostatniej kategorii, „u19 – create your world”, Golden Nica otrzymała grupa młodych twórców: Felix Senk, Emil Steixner i Max-Jakob Beer, za pracę *re-wire* (2021). Jest to szesnastokanałowy kontroler MIDI, w którym „wszystkie dźwięki nagrano samodzielnie za pomocą rejestratora terenowego, a pobierane są one z zainstalowanych komponentów. Zostały one oczywiście mocno zmienione i otrzymały oprawę muzyczną. Dzięki tej metodzie możliwe jest tworzenie dźwięków, których nie można wytworzyć za pomocą konwencjonalnych instrumentów” (<https://calls.ars.electronica.art/prix/winners/4538/>). Wystające kable, tak jak w dawnej centralce telefonicznej, powodują, że instrument wygląda oldskulowo i spektakularnie. Zapewne można go użyć nawet podczas koncertu, traktując jako bazę dla sampli, zmieniając brzmienie poprzez przełączenie kabli.

Nagrodę Award for Digital Humanity, ufundowaną przez austriackie Ministerstwo Spraw Międzynarodowych, otrzymał zespół redakcyjny *Climate Action Tech*, za pierwszy numer wydawnictwa *Branch Magazine: A Sustainable and Just Internet for All*. Tematyka jest ambitna, nieco futurologiczna, zapobiegliwie oceniająca między innymi sytuację ekologiczną, znaczenie rozwoju internetu w duchu wolnościowym i artystycznym. Ta szeroka formuła moim

zdaniem jest hasłowa: „Postrzegamy ten magazyn jako przestrzeń do osobistej refleksji, krytycznego zaangażowania w technologię i ekonomię internetową, a także eksperymentowania i opowiadania historii. Powodowanie zmian wymaga wszelkiego rodzaju praktyk – sztuki i projektowania, rozwoju zawodowego, aktywności obywatelskiej, polityki i rzecznictwa, wyobraźni i pozytywnych wizji naszej przyszłości. To nasza mała próba podzielenia się tym, co nas inspiruje i stanowi wyzwanie w kierunku zrównoważonego i sprawiedliwego internetu dla wszystkich” (<https://branch.climateaction.tech/>). Uwagę zwraca to, że oprócz wersji internetowej powstała też drukowana, co w porównaniu z podobnymi projektami sieciowymi można odbierać jako powrót do zanikającego medium.

Ponadto przyznano dwie nagrody ufundowane przez Komisję Europejską, tj. Starts Prize: Grand Prize – Innovative Collaboration oraz Starts Prize: Grand Prize – Artistic Exploration.

Pierwszą nagrodę otrzymała grupa twórcza Remix El Barrio z Katalonii za sieciowy projekt *peer learning*, w którym rozwija się współpracę polegającą na nauce wykorzystania odpadków. To interesująca artystyczna propozycja łącząca badania nad materiałami wraz ze sposobami ich wykorzystania. Bada się także lokalne zwyczaje, głównie takie, które są przyczynkiem do marnowania żywności, przez co również wpływa się na świadomość społeczną.

Drugą nagrodę Starts Prize uzyskał globalny, sieciowy projekt artystyczny *Oceans in Transformation* (2020), w którym monitoruje i analizuje się zasoby wodne, szczególnie oceany: „Ocean jest sensorium, estetycznym aparatem: rejestruje w swojej złożonej dynamice przemiany Ziemi i wpisuje z powrotem jej cykle w dynamikę form życia. *Oceans in Transformation* to estetyczna i koncepcyjna sceneria, w której zbliża się do siebie różnego rodzaju wrażliwości na złożone zdarzenia związane ze zmianą klimatu” (<https://starts-prize.aec.at/de/oceans-in-transformation/>).

Laureatem ufundowanej w tym roku nagrody upamiętniającej Isao Tomitę – kompozytora, eksperymentatora i wykonawcę muzyki elektronicznej – został Khyam Allami, współpracujący z Counterpoint, czyli kreatywnym studio Tero Parviainena i Samuela Digginsa. Efektem tej współpracy są dwie niekomercyjne aplikacje muzyczne: Apotome, będąca generatywnym systemem muzycznym skoncentrowanym na strojach kulturowych, oraz Leimma, dzięki której można badać i tworzyć podobne brzmienia. Programy są znakomitymi ministudiami umożliwiającymi wsłuchiwanie się w częstotliwości i modulowanie dźwięków. W Apotome zwraca się uwagę na delikatne dostrajanie za pomocą cyfrowego wskaźnika, co pomaga w poszukiwaniu oczekiwanego brzmienia, przy czym strój podąża za słuchem, wydobywając właściwą nutę.

Moją uwagę zwróciły dwie prace dotyczące tematyki VR. Pierwsza, *In Between Nodes* autorstwa Razieha Kooshki i Vahida Qaderi, to podróż po połączonych ze sobą światach wirtualnych (były to wykreowane kolejne miejsca w jednej aplikacji), podczas której każdorazowo celem było odnalezienie wirtualnego headsetu znajdującego się w kolejnym świecie i przejście do następnego fragmentu VR. Łączył się z tym komentarz nawiązujący do historycznych zagadnień filozoficznych powiązanych z rzeczywistością wirtualną: „Wątpliwości co do realności świata, w którym żyjemy, istniały od niepamiętnych czasów. Czy to realne, czy to tylko sen, czy zaprojektowana wirtualna przestrzeń? Nawet jeśli ktoś miałby przyjąć i poprowadzić nas do prawdziwego świata, oferując słynną czerwoną pigułkę, nadal kwestionowalibyśmy ten świat. Czy to jest prawdziwe, czy jest to inna zaprojektowana

przestrzeń? A co jeśli zaprojektujemy rzeczywistość? Co by było, gdybyśmy zaprojektowali rzeczywistość w wirtualnej rzeczywistości...?” (<https://ars.electronica.art/newdigitaldeal/de/interface-cultures/>). Pomimo że nie jest to wielce złożona praca, intryguje wręcz niekończącą się wirtualną podróżą i odczuciem przebywania w rzeczywistości, w której pozostaje jedynie pamięć o pozostawionym świecie fizycznym. Praca nawiązuje także do idei *metaverse* jako alternatywnej rzeczywistości wobec świata fizycznego, przestrzeni z jej funkcjonalną i różnorodną treścią, która zwłaszcza w ostatnich latach rozwija się i zyskuje na znaczeniu, przy wyraźnej ewolucji technologii VR i AR (Peddie, 2017, s. 20–27).

Drugą ze wspomnianych prac była instalacja autorstwa Manuela Bonella, Flavii Mazzanti, Michaela Bonella i Imani Rameses, zatytułowana *Neuro-Traces* (2021). Wykorzystano tutaj rzeczywistość wirtualną w połączeniu z *brain-computer interface* bazującym na EEG, umożliwiającym *biofeedback* informacji na temat doświadczenia w VR. Zwrócono tu uwagę na wykreowanie przyjaznej przestrzeni i doznań, jakie człowiek może uzyskać w rzeczywistości wirtualnej. Posłużono się przy tym argumentacją, że w przestrzeni świata fizycznego cele są determinowane politycznymi i ekonomicznymi potrzebami rynku, a uwaga człowieka skupiona jest na procesach służących na przykład wydajności produkcji. Tworząc przestrzeń VR, zaproponowano alternatywę, „której celem jest zaprojektowanie indywidualnego i abstrakcyjnego krajobrazu, w którym odwiedzający czuje się dobrze. Rozumiejąc wirtualne środowisko jako pustkę, która jest wyzwolona z wszelkich reguł, zastępujemy statyczne elementy, takie jak ściany, sufity czy budynki, dynamicznymi odczuciami objętości, gęstości i ruchu” (<https://www.mitzutaimatsu.com/neuro-traces>). Odbiorca zakładał headset EEG, a następnie VRheadset. Z wykorzystaniem kontrolerów trzymany w dłoniach przemierzał przygotowaną artystyczną przestrzeń VR. W tle była zbierana statystyka dotycząca reakcji na daną przestrzeń, co miało być w przyszłości przeanalizowane i służyć wykreowaniu kolejnych VR’owych miejsc. Praca ta ma interesujący potencjał wynikający z rozwoju interfejsów VR oraz feedbacku na temat tego, które z VR’owych środowisk będą najlepiej przyjmowane. Może się to w przyszłości sprowadzić do wyczulonej komunikacji pomiędzy systemem VR a człowiekiem, w której efekt może dalece przerastać możliwości doświadczenia w świecie fizycznym, przez co człowiek będzie mógł odkrywać rzeczywistość wirtualną jako źródło satysfakcjonujących doznań.

Ars Electronica 2021 była skromniejsza niż w latach poprzednich, niemniej atmosfera współczesności i wizja przyszłości pozostały niezmienione. Omówione powyżej przykłady tylko w części oddają bogactwo treści zaprezentowanych prac artystycznych. Oprócz powyżej wspomnianych technik przedstawiono dzieła sztuki oparte na przykład na systemie rozpoznawania kształtu (Kristina Tica *Futurefalsepositive*, 2021), biofeedbacku (Aleksandra Radlak, *Bo.by (Bond with baby)*), sztucznej inteligencji (Nomi Sasaki, *SenriAn*, 2021), augmented reality (Parisa Ayati, Mahnaz Rastgoumoghaddam, *Tara’s Diary*, 2021, czy Håkan Lidbo – *Face Lab*), nawiązujące do genetyki (Justyna Górowska, *The Blue Humanities Archive*, 2021) czy szerszej perspektywy bioartu, jak na przykład Nova Innova, *Living Light* lub Špela Petrič, *PL’AI*, 2020). Wszystko to odbyło się podczas pandemii, dlatego czasami odbiór niektórych prac był ograniczony, choć festiwal zachował ładunek nowości i wciąż zachwyca niezwykłością.

STRONY INTERNETOWE ZWIĄZANE Z FESTIWALEM ARS ELECTRONICA

Alexander Schubert: <https://www.alexanderschubert.net/works/Convergence.php>
Ars Electronica, Starts Prize: <https://starts-prize.aec.at/de/oceans-in-transformation/>
Ars Electronica, The 2021 Winners: <https://calls.ars.electronica.art/prix/winners/5750/>
Branch Magazine: <https://branch.climateaction.tech/>
Douglas McCausland: <https://www.douglas-mccausland.net/convergence>
Neuro – Traces: <https://www.mitzutaimatsu.com/neuro-traces>
Rashin Fahandej: <http://www.rashinfahandej.com/selected-projects#/a-fathers-lullaby/>
Tranxxeno lab: <https://tranxxenolab.net/>
Veneta Androwa: <https://venetaandrowa.com/>

BIBLIOGRAFIA

- Grau, O. (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge–London: The MIT Press, <https://ars.electronica.art/newdigitaldeal/files/2021/08/cyberarts21.pdf> [20.09.2022].
- Marchiori, D. (2013). *Media Aesthetics*. W: J. Noordegraaf et al. (ed.), *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives* (s. 81–100). Amsterdam University Press. Pobrano z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt6wp6f3> [20.09.2022].
- Peddie, J. (2017). *Augmented Reality. Where We Will All Live*. Springer International Publishing AG, DOI 10.1007/978-3-319-54502-8.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media*. Brescia: Link Editions.
- Stocker, G., Jand, M. (2021). *CyberArts 2021 – Prix Ars Electronica, S+T+ARTS, Prize '21*. Berlin: Hatje Cantz Verlag. Pobrano z: Ars Electronica,
- Zawowski, P. (2019). Towards the Theory of Post Media Hybrids. W: M. Juda (red.), *Hortus Electronicus* (s. 25–61). Katowice: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach.

ARS ELECTRONICA 2021 – A NEW DIGITAL DEAL

The review from Ars Electronica 2021 contains information on awarded and distinguished works of new media art, which are presented at the annual Ars Electronica Festival of Art, Science and Society organized in Linz. The festival gathers thousands of artists, interdisciplinary scientists, art theorists and critics from all over the world – it is the largest exhibition of this kind with conference presentations, gathering the latest examples of such art, for example as interactive art, GPS art, bio art, art of artificial intelligence and cyborgization or electronic music. The Ars Electronica Festival is also an opportunity to meet and exchange views between people developing or creating media theory, interested in cyberculture and electronic art. The latest technical developments are also presented here.

Keywords: media, interactivity, cyberculture, Ars Electronica, new media art

Zgłoszenie artykułu: 6.09.2022

Rewizja: 7.09.2022

Akceptacja: 7.09.2022

Publikacja online: 30.09.2022