

Total Recall: Evolúcia pamäti

BOGUMIŁA SUWARA

Ústav svetovej literatúry SAV, Bratislava

Hlavnou témou tohtoročného festivalu spojenia umenia, technológie a spoločnosti *Ars electronica* v rakúskom Linzi v dňoch 5.–9. septembra 2013 bola evolúcia pamäti a spomienok – ako sa vytvárajú, ako ovplyvňujú náš život, v akých rozmanitých biologických a technologických podobách sa objavovali a objavujú a v akých formách sa v budúcnosti pravdepodobne budú vyskytovať. Neprekladaný anglický názov hlavnej témy „Total Recall“ vtipne odkazuje na známy americký sci-fi film s Arnoldom Schwarzeneggerom v hlavnej úlohe z roku 1990 (a jeho novú verziu z roku 2012) o takej dokonalej technológii implantovania falošných spomienok, že už nie je možné rozpoznať, čo je skutočnou a čo vyfabrikovanou realitou.

Festival sa uskutočňoval na dvanástich rôznych miestach po oboch stranách Dunaja. Hlavné aktivity – výstavy, performance, workshopy a sympózia prebiehali predovšetkým v Ars Electronica Center, v koncertnej sále, priestoroch foyeru a prízemnia v Brucknerhause, ako aj v kunstahalle Tabakfabrik. Kyborgické spojenie biologického a mechanického sa objavovalo vo viacerých exponátoch. To najnovšie mali návštevníci možnosť vidieť na vystavovanom androidovi s perfektnou napodobeninou ľudskej pokožky. Naproti tomu akousi kyborgickou pripomienkou bola výstava H. R. Gigeru pod názvom „Umenie biomechaniky“ v LENTOS Kunstmuseum. Zachytáva vývoj tohto svetoznámeho švajčiarskeho umelca od jeho starších kresieb tušom z konca šesťdesiatych rokov až k dizajnovaniu hrôzostrašnej podoby votrelca pre svetoznámy film Ridleyho Scotta.

Akýmsi protipólom tejto myšlienky bola performance Huanga Yi o hľadaní vzájomného partnerstva medzi človekom a robotickým ramenom taiwanskej spoločnosti KUKA vyjadrené tancom. Multimediálny umelec, choreograf a tanečník v jednej osobe Huang Yi za zvukov elektronických husíel tancuje na javisku spolu s mechanickým ramenom, ktorého pohyby fascinujú svojou ladnosťou, ničím nezaostávajúcou za baletnými pohybmi človeka. Pohybová súhra a interakcia medzi človekom a strojom je natolko dokonalá, že divák prestáva medzi nimi rozlišovať a začína považovať v priestore sa zviňajúci oceľový konštrukt dokonalých servomotorov za živú bytosť. Dôležitou súčasťou festivalu bolo sympóziu, na ktorom v troch sedeniach vystúpil celý rad pozvaných renomovaných odborníkov a umelcov – od biológa, neurovedcov cez kognitívnych informatikov, špecialistov na médiá a spracovanie dát, tvorcov ro-

botov a androidov až po prekladateľa, spisovateľa, literárneho vedca, filozofa a bio-umeleca.

Nemenej dôležitou súčasťou podujatia boli pracovné dielne (MediaLab). My sme mali možnosť zúčastniť sa workshopu venovanému výšivkárskeму glitchu, ktorý viedol japonský umelec Duke Nukeme z Tokia. Naším cieľom bolo náhodne prepisovať hexabinárny kód loga Ars electronica a sledovať, aké typy glitchov sa takto získajú. Výsledné glitche účastníkov workshopu boli nakoniec vyšíť na tričká pomocou automatického šijacieho stroja ovládaného počítačom.

Prítomnosť tvorcov z Ázie príznačnú pre tohtoročnú edíciu zdôrazňovala nielen výstava *Japan media arts festival*, ale aj taiwanský pavilón (ktoré budú ešte putovať po Európe: Nemecko, Francúzsko, Rusko). Práve v ňom prezentované práce zastrešené spoločným názvom Schizophrenia. Taiwan2.0 najintenzívnejšie odkazovali k najambicióznejším tendenciám elektronického umenia: využívania digitálneho média nielen ako nosiča, ktorý ohuruje prijímateľa, ale najmä ako vyjadrovacieho prostriedku, ktorý zasahuje do formy a významov diela. Vycibrené zvládanie digitálnej *techné* – od videotechník (simulácie povrchu a priestoru, vizuálnej ilúzie, video dokument, videobáseň) po hybridné inštalácie (video+hmotný artefakt, alebo video+tradičná expozícia obrazov v galérii) v prácach Li-Ren Changa, Ju-Jien Wanga, či I-Chun Chena odporovalo starším praktikám novomediálneho umenia, pravom obviňovaného z emocionálnej podvýživy a skoro nulovej estetickej pôsobnosti. V tomto kontexte sa už dá hovoriť o tom, že digitálne médiá majú šancu preniknúť do umeleckej tvorby nielen ako rovnoprávne so zaužívanými médiami – jazyk, hudba, tanec, plátno, fotografia, drevo, kov – ale aj ako prostriedok, po ktorom pri realizácii svojho umeleckého zámeru môže siahnúť každý tvorca – nielen tzv. tvorca novomediálnych, elektronických či digitálnych diel. (Tento postreh podporujú napokon aj viaceré z diel, ktoré boli vystavené na tohtoročnom Bienále moderného umenia v Benátkach.)

Celý festival Ars electronica je už tradične v znamení prelínania sa médií a vytvárania multimediálnych diel. Jedným z vrcholov festivalu boli nočné koncerty vo veľkej koncertnej sále Brucknerhausu, vizualizované v exteriéri nad budovou svetelnými obrazcami, ktoré vytváral synchronizovaný roj dronov za zvuku hudby prenášanej z koncertnej sály pre divákov na opačnej strane Dunaja.

Pokúsili sme sa podeliť o niektoré naše dojmy z tohtoročnej Ars electronica. O skutočnom rozsahu festivalu a bohatosti jeho program svedčia dva farebné katalógy (Total Recall – 384 strán, 488 ilustrácií a CyberArts 2013 – 315 strán) a samozrejme aspoň stručný prehľad o celom festivale je možné nájsť na jeho webových stránkach (<http://www.aec.at/news/>).

Mgr. Bogumiła Suwara, PhD.
Ústav svetovej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
bsuwara@gmail.com