

#43

Zeszyty Artystyczne

Misteria – rytuały – performanse.
Wymiar estetyczny

Mysteries – Rituals – Performances.
The Aesthetic Dimension



Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

1(43)/2023

Zdjęcie na okładce

Koncert wizualny Adama Garnka, Kielce 2013

fot. K. Peczański

Sidey Myoo – od 2007 roku pseudonim prof. dr hab. Michała Ostrowickiego, filozofa i teoretyka sztuki. Sidey Myoo pracuje w Pracowni Estetyki Instytutu Filozofii UJ oraz w Zakładzie Teorii Sztuki Mediów ASP w Krakowie. Przedmiotem jego badań jest estetyka, traktowana jako teoria sztuki, głównie w odniesieniu do sztuki współczesnej. W 2006 roku posłużył się pojęciem *wirtualne realis*, które stało się podłożem dla ontoelektroniki, czyli ontologii nakierowanej na analizę rzeczywistości wirtualnej. W 2007 roku powołał Akademię Electronica – placówkę naukowo-dydaktyczną działającą w wirtualnym świecie *Second Life*, następnie w *AltspaceVR*, a obecnie w *Spatial*.



<https://orcid.org/0000-0001-6163-4742>

Ars Electronica 2022

– Welcome to Planet B

Tegoroczna Ars Electronica odbyła się pod nawiązującym do Keplerowskiego postulatu poszukiwania podobnej do Ziemi planety, choć równocześnie pod wzbudzającym wieloznaczność hasłem „Welcome to Planet B. A different life is possible. But how?”. Tytułowi temu towarzyszył plakat, na którym ubrana w ludowy strój, uśmiechnięta kobieta z Oculusem na głowie i kontrolerami VR w dłoniach biegnie po pustyni, a za jej plecami roztacza się postapokaliptyczny świat porzuconych, zardzewiałych statków. W tle wlatuje do nieba rakieta z informacją, że Jeff i Elon właśnie opuścili planetę. Na pierwszy rzut oka może sprawiać wrażenie, że jest to rodzaj pastiszu nieco połączonego z nutą cynizmu, w którym w ten sposób daje się do zrozumienia i prowokuje, że jeśli ludzkość nie wykona pewnych ratunkowych działań, wtedy zarówno sam człowiek, jak i nasza Matka Ziemia znajdą się w takiej właśnie kondycji, i że jedynym wyjściem pozostanie jakkolwiek rozumiana ucieczka – z miejsca, w którym nie można już dłużej żyć – dosłownie z Ziemi lub w VR.

Plakat posiada dopełnienie w postaci zaproszenia do wystawy o treści:

Welcome to Planet B jest tegorocznym tematem i znacząca część zaprezentowanych treści będzie zaproszeniem i wezwaniem do wniesienia czegoś do Planu B, dzięki któremu możemy zapewnić sobie przyszłość wartą istnienia nas wszystkich i tych, którzy przyjdą po nas. Planeta B nie jest kolejnym miejscem, do którego możemy uciec. Jest zaszyfrowanym sposobem innego życia – na tej planecie i wraz z nią. Cokolwiek zrobimy lub czego nie zrobimy, będzie to miało ogromne konsekwencje i musimy się na to przygotować¹.

Ten bezkompromisowy, prawdziwy przekaz wzbudza kolejne rozważania dotyczące kondycji ludzkiej w czasach antropocenu, stwarzającego warunki do szóstego masowego wymierania gatunków oraz uwikłanego

» 1 <https://ars.electronica.art/planetb/en/highlights/>

w trudne do zatrzymania i cofnięcia zmiany ekosystemu. Plakat, który na początku wydawał się wieloznaczny, a może wręcz ironiczny, po czasie staje się rozbijającą szczerych, wskazując na niemoc w rozszyfrowywaniu tego, w jaki sposób ten negatywny trend miałby się odwrócić.

Tegoroczna Ars Electronica rozgrywała się głównie, choć nie jedynie, na terenie Uniwersytetu Johanna Keplera w Linzu, który oddalony jest od centrum o 20 minut jazdy tramwajem. Można było spokojnie założyć, że spędzi się tam cały dzień, gdyż tamtejszy program obejmował kilka przestrzeni wystawienniczych znajdujących się w uniwersyteckich budynkach, jak również w otaczającym ten teren parku. W programie, oprócz różnego rodzaju instalacji, znalazły się performansy i koncerty. Jak co roku przyznano warte po 10 tys. euro główne nagrody Golden Nica. Kategorie, które w tej edycji znalazły się w konkursie, to Computer Animation, w którym główną nagrodę uzyskał projekt autorstwa Rashaada Newsome, zatytułowany *Being* (2019), wykorzystujący animację bota nawiązującą do afrykańskiego stylu. W kategorii Digital Communities główną nagrodę przyznano Ory Yoshifuji (Ory Lab) za robotyczny projekt *Avatar Robot Café DAWN ver.β* (2021), a w kategorii Interactive Art+ Złotą Nike zdobył duet Jung Hsu i Natalii Rivery za interwencyjną pracę *Biofilm.net: Resist like bacteria* (2021). W konkursie u19 – create your world, przeznaczonym dla młodych twórców, główną nagrodę (3 tys. euro) przyznano Mary Mayrhofer za *The Black Blanket* (2021). Ponadto w każdej z kategorii przyznano po dwie Nagrody Specjalne oraz 12 Wyróżnień Honorowych. Nagrodę honorującą Pionierskich Wizjonerów Sztuki Mediów przyznano Laurie Anderson, a w kategorii Award of Digital Humanity uhonorowano projekt Sary Newman, Katarzyny Chmielinski i Matthew Taylora *The Data Nutrition Project* (2018), która to nagroda ufundowana jest przez Austriackie Ministerstwo ds. Europejskich i Międzynarodowych. Przyznano także dwie nagrody Starts Prize (po 20 tys. euro), ufundowane przez międzynarodowe konsorcjum z inicjatywy Komisji Europejskiej. Pierwszą, Grand Prize – Innovative Collaboration: Awarded for innovative collaboration between industry or technology and the arts that opens new pathways for innovation otrzymała Giulia Foscari & Unless, za interwencyjną i ekologiczną pracę *Antarctic Resolution* (2019), a drugą, 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, otrzymał duet Holly Herdon i Mathew Dryhurst, za sieciową pracę *Holly+* (2021).

Niezależnie od powyższych zwycięzców, w tym roku dało się zaobserwować, iż uwaga artystek i artystów skupiła się w znacznej części na relacjach budowanych przez człowieka w stosunku do natury lub tematach poruszających problematykę postapokaliptycznego końca epoki antro-

cenu. Wśród takich prac znalazł się m.in. artystyczny projekt Kat Austen *Stranger to the Trees* (2021), realizowany w ramach rezydencyjnego programu Centrum Sztuki WRO European Media Art Platforms EMARE, przy współpracy z Creative Europe Culture Programme of the European Union. W pracy tej założono badania naukowe polegające na określeniu wzrostu i asymilacji rozdrobnionych cząstek plastiku przez drzewa rosnące w glebie z powiększoną zawartością tej substancji, co winno dać odpowiedź na pytanie o zakres oddziaływania plastiku na florę oraz pokazać, czy tego rodzaju połączenie posiada jakieś pozytywne rozwiązanie, polegające np. na asymilacji i dezintegracji plastiku. W tej grupie prac można wymienić m.in. pracę stwarzającą niezwykły, przyjazny environment, czyli wieloautorską instalację *Postdigital Natures of Planet B* (2019). Był to futurystyczny ogród pełen pięknych, biologicznych form roślinnych, w których w oparciu o wytworzone na użytek procesu twórczego nowatorskie materiały próbowano wskazać możliwy kierunek zmiany ekosystemu, prezentując nieznane wcześniej, wykreowane w ceramice gatunki roślin. Environment przyciągał baśniową plastyką, w tym żywymi kolorami i nieznanymi roślinnymi formami. Ogród łączył rośliny znane, m.in. kaktusy i sukulentę, z tymi wykreowanymi artystycznie:

Połączone wirtualne modele różnych struktur drukowane w 3D podkreślają współczesny potencjał nowych, odnawialnych, nadających się do recyklingu i regeneracji materiałów wytwarzanych przez roboty. W projekcie tym organiczne kształty i metaboliczna atmosfera współgrają ze sobą. Integracja nie-ludzkich czynników – zarówno flory, jak i fauny – stawia dalsze pytania o rolę kształtowania przestrzeni w antropocenie. Wspólne rozprzestrzenianie się wszystkich tych komponentów kreuje pozytywną, kolorową, postdigitalną wizję Planety B².

Kolejnym przykładem należącym do wspomnianej grupy prac był performans Shoty Yamauchi *Maihime*, w którym położono nacisk na współzależność człowieka i technologii. W kilkunastominutowym przedstawieniu odgrywanym w uniwersyteckim parku pokazano romantyczną, ale i dynamicznie zrównoważoną relację człowieka i technologii. Opisano niezbywalność tej symbiotycznej hybrydy, w której żadna z części nie chce zatracić własnej tożsamości, z równoczesną potrzebą wspólnego bycia ze swoim alter ego o odmiennej naturze. Relację tę podkreślono podświetlonymi kablami łączącymi performerkę/performera z ekranem, na którym

» 2 Gerfried Stocker, Markus Jandl, *Ars Electronica 2022, Festival for Art, Technology, and Society – Welcome to Planet B. A different life is possible. But how* (Berlin: Hatje Cantz Verlag, 2022), 70.

wykreowano istotę podobną do goryla, która prowadziła ruchowy, mime-tyczny dialog z odgrywającą swoją rolę w przestrzeni fizycznej artystką/artystą. Kończące performans zrzucenie symbolicznej skóry przez performerkę/performera w postaci kostiumu z kontrolerami ruchu nawiązywało do odczucia niepokoju z racji coraz większego wpływu technologii na ludzkie życie.

Tematykę ekologiczną poruszono także we wspomnianej wcześniej pracy autorstwa Giulii Foscari & Unless, zatytułowanej *Antarctic Resolution* (2019), w której alarmuje się o sytuacji na Antarktydzie:

Roztopianie się lodu na Antarktydzie stanowi realne zagrożenie dla naszego życia i życia przyszłych pokoleń. Gruby na kilometry lądolód topnieje obecnie w alarmującym tempie 200 basenów olimpijskich na minutę, a całkowite stopienie lodu antarktycznego podniosłoby globalny poziom mórz o 60 metrów, rozpoczynając największą migrację, jakiej kiedykolwiek doświadczyła ludzkość³.

Artystka zaproponowała oryginalny pomysł polegający na deklaracji potrzeby powstania okręgu wyborczego na największym naszym kontynencie – Antarktydzie, który mógłby reprezentować interesy tego regionu w stosunku do innych terytoriów Ziemi.

Nagrodzoną Golden Nica była przejmująca praca autorstwa Mary Mayrhofer, *The Black Blanket* (2021), w której przedstawiono efekt psychicznej traumy wynikającej z osobistego, wcześniejszego negatywnego doświadczenia, także nawiązując do stygmatyzacji osób chorych na depresję. Praca posiadała tradycyjną rzeźbiarską formę. Była prezentowana w postaci uformowanego koca z wypisanymi białymi sentencjami, wyrażającymi cierpienie i niemoc:

Czarny Koc otacza osobę, ale tej osoby już tam nie ma. Tkanina stała się sztywna; stwardniała i zesztyniała, tak jak to, że życie rozplynęło się we mgle. Osoba już odeszła, być może uciekając od swoich myśli, albo badając dno Dunaju. Czarny Koc wchłonął łzy i podsłuchiwał modlitwy. Stłumił krzyki i przyozdobił się plamami krwi. Czarny Koc, jak ostatnie miejsce spoczynku mumii, jak trumna dla tych, którzy jeszcze żyją. Jako ostatnie wspomnienie dla wszystkich, którzy byli zbyt zmęczeni na koniec dnia, by po prostu ponownie się położyć⁴.

» 3 Gerfried Stocker, Markus Jandl, *CyberArts 2022, Prix Ars Electronica S+T+ARTS Prize'22* (Berlin: Hatje Cantz Verlag, 2022), 216.

» 4 Mario Schmidhumer, „The black blanket: Art and Depression,” *Ars Electronica Blog*, 1.07.2022, <https://ars.electronica.art/aeblog/en/2022/07/01/the-black-blanket-art-and-depression/> (20.03.2023).

W zdjęciowej dokumentacji pokazano, że koc posłużył różnym osobom, że każdy mógł się nim owinać, by uwspólnić to doświadczenie, które utrudnia codzienność. Sugestywność tej pracy stawiała odbiorcę w pozycji, z perspektywy której uwaga mogła zostać skierowana na taki jej odbiór, że każdy podlegający w swoim życiu podobnym emocjom człowiek mógł się z tą pracą i jej autorką pojednać.

Część zaprezentowanych prac, w tym nagrodzony w kategorii Digital Communities Golden Nica projekt artystyczny Ory Yoshifuji (Ory Lab) *Avatar Robot Café DAWN ver.β* (2021), dotykała kondycji społecznej. W powyższej, robotycznej pracy pokazano, w jaki sposób zdalna technologia może przyczynić się do włączenia osób z niepełnosprawnościami w struktury rynku pracy. Wykorzystano zdalnie sterowane roboty, które albo jako stacjonarne umieszczono na stolikach kawiarni, albo jako mobilne poruszały się w jej przestrzeni. Osobami sterującymi były osoby z niepełnosprawnościami:

Roboty służą jako medium do żywej interakcji pomiędzy osobami z niepełnosprawnościami i pełnosprawnymi. Dla tych, którzy waha ją się wyjść na zewnątrz z powodu fizycznych lub psychologicznych wyzwań, przeszłych wypadków itp., robot-awatar OriHime zapewnia odmienny sposób fizycznej ekspresji i działania⁵.

Praca pokazuje, że przewycięzanie niepełnosprawności, np. fizycznej, dokonuje się poprzez dostosowywanie odpowiednich urządzeń w celu usprawnienia ciała, a dzięki nim zaakceptowanie i przewycięzanie danej niedogodności, co skutkuje aktywnością w celu znalezienia zawodowej drogi. Niepełnosprawność w tym przypadku nie musi się ujawniać lub w ogóle być brana pod uwagę, ponieważ najważniejsza jest niezależna od niej i powstała dzięki technologii sprawcza relacja, która gwarantuje odpowiednią aktywność osób z niepełnosprawnościami.

Uwagę zwracają także prace feministyczne i genderowe, w tym np. interaktywna instalacja wykorzystująca sztuczną inteligencję autorstwa Yuwei Jiang *Samsara* (2022). Odbiorca/odbiorczyni mogli tu wcielić się w jedną z kobiet z różnych regionów świata i otrzymać wydruk z przebiegiem życiowych zdarzeń. Dla swojej tożsamości wybrałem egipską kobietę niecharakteryzującą się żadną szczególną cechą, urodzoną w 2022 roku, która po niełatwym życiu zmarła w 2100 roku na światową pandemię. Interesujące było czytać nieistniejący życiorys opisujący wcielenie, w którym m.in. chodzi o zastępowanie ludzi przez sztuczną inteligencję w wykonywaniu prac zawodowych, prawdopodobnie gwałt oraz śmierć bliskich. W ten sposób odbiorczyni/odbiorca może uzmysłwić sobie odmienność

» 5 <https://calls.ars.electronica.art/2022/prix/winners/9194/>

i trudność życia w różnych miejscach, w których wartości i struktury społeczne ograniczają możliwości. Może to również powodować feedback, w którym ma miejsce dowartościowywanie własnej egzystencji w krajach pozbawionych ograniczeń w stosunku do kobiet lub nie tak silnie działających. W tym kontekście uwagę zwracała również praca Dory Ytzell Bartilotti *Voz Pública* (2019), w której z kolei pokazano ograniczenia i niebezpieczeństwa, jakim podlegają kobiety w Ameryce Łacińskiej:

Intencją projektu jest bycie rzecznikiem tych głosów, które pozostały zneutralizowane w wyniku wciąż dyskryminującego kobietę społeczeństwa, sprawiając, że dokonująca się przemoc przemija, stając się niewidoczną w zbiorowej skardze i domaganiu się odzyskania prawa do przestrzeni miasta⁶.

W kontekście tej interwencyjnej pracy pokazano dokumentację, która składała się z uszytych przez aktywistki ubrań noszonych podczas demonstracji oraz z nagrań kobiet wyznających negatywne przeżycia związane z dokonującymi się w stosunku do nich nadużyciami. Inną, podobną kobiecą pracą była *Families for Freedom*, wyróżniona w kategorii Digital Communities; autorstwa Aminy Khouli, syryjskiej uchodźczyny, zamieszkującej w Wielkiej Brytanii i działającej na rzecz organizacji Families for Freedom, która w ramach organizowanego międzynarodowego protestu domaga się informacji na temat aresztowanych lub zaginionych w Syrii mężczyzn.

Dającym się zauważyć i budzącym zainteresowanie tematem był powiększający się wpływ sztucznej inteligencji na życie człowieka, co wyraziło się m.in. w wykorzystującym złożoną, wielokanałową projekcję performansu Mikaela Focka i Emilie Rasmussen. Był to prawie godzinny spektakl zatytułowany *SH4DOW An AI Performance in 3D* (2020), w którym był prowadzony epicki dialog pomiędzy bohaterką performansu a sztuczną inteligencją, inspirowany baśnią Andersena *Cień*. Przywołano tu dyskusję związaną z poszerzającym się znaczeniem i władzą sztucznej inteligencji, która wkracza w świadomość i wspomnienia ludzkiej bohaterki:

Spektakl bada egzystencjalne i etyczne dylematy, które pojawiają się, gdy ucłowieczona sztuczna inteligencja próbuje symulować człowieczeństwo i ludzkie emocje, zbierając nie tylko dane na nasz temat, ale i wnikać we wspomnienia. Im większe starania czyni człowiek zataczając się w cyfrowej przestrzeni, poprzez np. wymianę informacji

» 6 <https://www.dorabartilotti.com/voz-publica/>

z maszyną, tym większe i bogatsze stają się coraz bardziej podobne do człowieka możliwości i zachowania SI⁷.

W początkowej fazie performansu zaangażowani zostali odbiorcy, którzy mogli głosować wyrażając swoje odczucia wobec prezentowanych treści poprzez pobranie odpowiedniej aplikacji. Spektakl wykorzystywał technologię 3d wraz z użyciem odpowiednich okularów, a także animację i wielokanałową projekcję. Podobna tematyka znalazła się w pracy bazującej na sonifikacji języka mówionego, autorstwa Gregora Pechmanna et al. *Melody of Crisis/Joy*. Była to instalacja, dzięki której można było nagrać lub odsłuchać wcześniej zarejestrowaną czyjaś sekwencję werbalną. Chodziło o to, że melodyka wypowiedzi może sugestywnie zastąpić rozumienie sensu, przez co ładnie brzmiące, melodyjnie wypowiedziane, ale w treści ubliżające lub chamskie zdanie może być odebrane jako pozytywny komunikat. Nawiązuje to do sytuacji, gdy w sieci napotyka się różnego rodzaju informacje, ale ograniczenia w ich poznaniu, np. wynikające z nieznośności danego języka, powodują, że zmienia się ich znaczenie dla odbiorcy i powoduje nieadekwatną co do treści komunikatu reakcję. Instalacja pozwalała również na nagranie własnej sentencji, a komputer oceniał ją pod kątem smutku lub radości (*crisis/joy*), następnie wprowadzając ją do własnej bazy danych.

Jednym z bardziej wyrazistych punktów programu był koncert Laurie Anderson, uhonorowanej nagrodą Award for Visionary Pioneers of Media Art, wielokrotnie nagradzanej, do dzisiaj aktywnie działającej artystki, będącą ikoną sztuki lat 70. i 80. Anderson była powiązana z szeregiem rozwojowych kierunków w sztuce, poczynając od pop artu i konceptualizmu, oraz realizującą projekty ze współmałżonkiem Lou Reedem, a także Brianem Eno, Philipem Glassem, Frankiem Zappą, Johnem Cage'em czy Wimem Wendersem⁸, a powszechnie znana stała się po wydaniu singla *Superman* w 1981 roku. Humanistka, innowatorka, ilustratorka książek i kompozytorka, tworząca muzyczne opowieści z wykorzystaniem preparowanych przez siebie skrzypiec, wykorzystujących taśmę magnetofonową, jak i inne skonstruowane przez siebie instrumenty elektroniczne. Anderson dała świetny koncert zawierający muzykę i poezję, snując opowieść na temat historii Amelii Earhart, przez to upamiętniając jej osiągnięcia, szczególnie wymowny lot, w którym Earhart zaplanowała oblecieć glob, a który zakończył się tragicznym wypadkiem, po którym nigdy nie odnaleziono szczątków samolotu. W Linzu zaprezentowała ten muzyczny projekt wykonując koncert z orkiestrą symfoniczną z Brna pod kierunkiem amerykańskiego dyrygenta Dennisa Russella Daviesa. Była to sentymentalna

» 7 <https://www.artificialmind.ai/projects/sh4dow>

» 8 RoseLee Goldberg, *Laurie Anderson*, (New York: Harry N. Abrams, Inc., 2000), 23.

muzyczna opowieść, w której Anderson wykorzystwała preparowane przez siebie skrzypce elektryczne i poetycki śpiew, z towarzyszeniem partii solowej na wiolonczelę w wykonaniu Rubina Kodheli.

Osobnym punktem była wystawa poświęcona dorobkowi duetu działającego twórczo od początku lat 90. XX wieku – Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau⁹. Retrospektywa umieszczona została w Centrum Kultury Współczesnej OK Offenes Kulturhaus, gdzie w poprzednich latach pokazywano nagrodzone i wyróżnione prace. W tym roku można tu było zobaczyć m.in. *Interactive Plant Growing* (1992) – instalację pozwalającą dzięki dotykaniu biologicznych roślin przez odbiorcę/odbiorczynię na wzrost ich wirtualnych odpowiedników, co dało się zaobserwować na kilkumetrowej wielkości wyświetlaczu. Zrekonstruowano również interaktywną instalację *A – Volve* z 1994 roku, która pozwalała na narysowanie, a następnie wygenerowanie abstrakcyjnych, wirtualnych wodnych zwierząt, które wchodziły w interakcję z podobnymi stworami znajdującymi się w akwariium. Mogły one się nawzajem pochłaniać i ewoluować lub reagować na zanurzone w wodzie dłonie odbiorców. Przy instalacji tej wykorzystano wyświetlacz rozświetlający wodę wypełniającą akwariium. Pokazano także *Anthroposcope* (1994), która to instalacja umożliwia generowanie abstrakcyjnych, biologicznych struktur, dostrzeganych pod mikroskopem, powstających na podstawie interakcji pomiędzy pulsem serca odbiorcy/odbiorczynie mierzonego za pomocą pulsoksymetru i impulsów biologicznych roślin. Doświadczyć można było również *Life Species* (1997), instalacji pozwalającej w interaktywnym odbiorze na tworzenie własnego, wirtualnego ogrodu, co uwidocznione było na ekranie. Pokazano też kilka wersji *Homo Insectus*, wykorzystującej założenia pracy *Portrait on the Fly* (2015), w której powstawał na wyświetlaczu portret osoby znajdującej się w przestrzeni detekcyjnej, dzięki gromadzeniu się i tworzeniu wizerunku portretowanej osoby przez wirtualne muchy. Zaprezentowano także inspirowaną obrazami Moneta instalację *Eau de Jardin* (2004), w której dzięki interaktywnemu zaangażowaniu odbiorcy – co polegało na przybliżaniu się do kilku zwisających z sufitu gazonów (amfor) – powstawały na trzy częściowym ekranie o powierzchni w sumie 36 m. kw. wirtualne rośliny, w połączeniu z animacją falowania powierzchni wirtualnej wody, w całości tworząc malarski, ruchomy obraz. Wystawiono także *Mobile Feelings* (2022) – pracę wykorzystującą komunikację haptyczną, co w tym przypadku dotyczyło impulsów wysyłanych i odbieranych przez dwoje odbiorców, dzięki wykorzystaniu odpowiednio dostosowanych telefonów, przypominających kształtem owalne obiekty z kilkoma diodami. Urządzenia te

» 9 Maciej Ożóg, „Życie w postbiologicznym świecie. Metodologia i praxis sztucznego życia w twórczości Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau,” w: *Wonderful Life. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau*, red. Ryszard W. Kluszczyński (Gdańsk: Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2012), 51-55.

umożliwiały pomiar ciśnienia krwi, a informacje tworzyły wibrujący sygnał przekazywany drugiej osobie biorącej udział w odbiorze tej pracy.

Na koniec praca Tegi Brain i Sama Lavigne'a, *Perfect Sleep* (2021), która została wyróżniona w kategorii Interactive Art+. Centralnym jej punktem była leżanka wykonana z faliście uformowanych, drewnianych listew, na której można było się położyć i... odpocząć. Podczas wypoczynku odbiorcy towarzyszył głos czytający specjalnie zamówione teksty czterech współczesnych pisarek: Simone Browne, Johanny Hedvy, Holly Jean Buck i Sophie Lewis z towarzyszeniem muzyki autorstwa Luisy Pereiry. Praca powiązana jest z badaniami naukowymi nad snem, a także edukacją dotyczącą wobesnu i jego monitorowania, co można zrobić pobierając odpowiednią aplikację ze strony projektu. Odbiór tej pracy łączył się z zajęciem wspomnianego łóżka, co powodowało prawie natychmiastowy relaks, a wynikało z komfortowego dostosowania się jego krzywizny do ciała, jak również z narracyjnego, nieco coachingowego tekstu oprawionego w nastrojową muzykę – całość była miłym przystankiem-wypoczynkiem podczas wielogodzinnego zwiedzania wystawy.

Ars Electronica praktycznie z roku na rok pokazuje, że sztuka nowych mediów rozwija się niezwykle dynamicznie, wykorzystując powstające techniki, eksplorując je i wciąż stawiając wyzwanie przed teoretykami¹⁰. Techniki te bywają „zaszyte” w instalacjach, projekcjach lub akcjach, zmuszając do ponownego na nie spojrzenia z perspektyw upływającego czasu, co sprawia, że Ars Electronica wciąż jest rodzajem przewodnika po aktualnych, rozwojowych przemianach w filozofii, sztuce i kulturze¹¹, aktualizując przy tym kryteria dla estetycznej analizy sztuki współczesnej. ●

Bibliografia

Goldberg, RoseLee. *Laurie Anderson*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2000.

Nash, Adam. „An Aesthetics of Digital Virtual Environments.” ResearchGate 2015. DOI: 10.4018/978-1-4666-8751-6.ch007

Stocker, Gerfried, Jandl, Markus. *Ars Electronica 2022, Festival for Art, Technology, and Society – Welcome to Planet B. A different life is possible. But how*. Berlin: Hatje Cantz Verlag, 2022.

Stocker, Gerfried Jandl, Markus, *CyberArts 2022, Prix Ars Electronica S+T+ARTS Prize'22*, Hatje Cantz Verlag, Berlin 2022.

» 10 You Guo, Daoxun Wang, Wenjun Cui, “The Study of New Media Art Aesthetic,” *Proceedings of the International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication (ICELAIC 2014)*, (Zhengzhou: Atlantis Press 2014), 451-452.

» 11 Adam Nash, “An Aesthetics of Digital Virtual Environments,” *ResearchGate* 2015, 1-22. DOI: 10.4018/978-1-4666-8751-6.ch007

Ożóg, Maciej, „Życie w postbiologicznym świecie. Metodologia i praxis sztucznego życia w twórczości Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau”, w: *Wonderful. Life Christa Sommerer & Laurent Mignonneau*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Ars+Science Meeting, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012.

You Guo, Daoxun Wang, Wenjun Cui, *The Study of New Media Art Aesthetic, Proceedings of the International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication (ICELAIC 2014)*, the Authors. Published by Atlantis Press 2014, s. 451-453.

Netografia

Amina Khouliani, *Families for Freedom*:
<https://syrianfamilies.org/en/>

Ars Electronica:
<https://ars.electronica.art/planetb/en/highlights/>

Dora Ytzell Bartilotti, *Voz Pública*:
<https://www.dorabartilotti.com/voz-publica/>

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau:
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>

Giulia Foscari & Una-Unless:
<https://una-unless.org/en/>

Gregor Pechmann, et al., *Melody of Crisis/Joy*:
<https://ars.electronica.art/planetb/en/melody-of-crisis-joy/>

Holly Herndon, Mathew Dryhurst (Herndon Dryhurst Studio), *Holly+*:
<https://holly.plus>

Jung Hsu, Natalia Rivera, *Biofilm.net: Resist like bacteria*:
<https://www.biofilm.net/>

Kat Austen, *Stranger to the Trees*:
<https://www.katausten.com/portfolio/stranger-to-the-trees/>

Laurie Anderson:
<https://laurieanderson.com/>

Mikael Fock, Emilie Rasmussen, *SH4DoW An AI Performance in 3D*:
<https://www.artificialmind.ai/projects/sh4dow>

Mary Mayrhofer, *The Black Blanket*:
<https://ars.electronica.art/aeblog/en/2022/07/01/the-black-blanket-art-and-depression/>

Ory Yoshifuji (Ory Lab), *Avatar Robot Café DAWN ver.β*:
<https://orylab.com/en/>

Postdigital Natures of Planet B:
<https://ars.electronica.art/planetb/en/postdigital-natures-of-planet-b/>

Rashaad Newsome, *Being*:
<https://beingthedigitalgriot.com/>

Sarah Newman, Kasia Chmielinski, Matthew Taylor, *The Data Nutrition Project*:
<https://datanutrition.org/>

Shota Yamauchi, *Maihime*:

<https://ars.electronica.art/planetb/en/maihime/>

Tega Brain, Sam Lavigne, *Perfect Sleep*:

<https://perfectsleep.labr.io/>

Yuwei Jiang, *Samsara*, dokumentacja filmowa:

<https://www.youtube.com/watch?v=SZAssoQM8Og>



Zeszyty Artystyczne

#43 / 2023 / rok XXXII

Rada programowa „Zeszytów Artystycznych”

Izabella Gustowska
Marek Krajewski
Mária Orišková
Jörg Scheller
Miško Šuvaković

Redaktor prowadzący

Jakub Żmidziński

Redaktorka naczelna

Justyna Ryczek

Zastępczyni redaktorki naczelnej

Ewa Wójtowicz

Redaktorka tematyczna

Izabela Kowalczyk

Sekretarzynie redakcji

Magdalena Kleszyńska

Redaktor graficzny

Bartosz Mamak

Korekta

Joanna Fifielska, Filologos

Tłumaczenia

Marcin Turski

Korekta abstraktów anglojęzycznych

Michael Timberlake

Kontakt

zeszyty.artystyczne@uap.edu.pl

ISSN 1232-6682

© Copyright by Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu 2023

Wersją pierwotną czasopisma
jest wersja drukowana.

Wydawca

Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa
Aleje Marcinkowskiego 29
60-967 Poznań 9

tel. +48 61 855 25 21
e-mail: office@uap.edu.pl
www.uap.edu.pl

Druk

MJP Drukarnia
ul. Romana Maya 30
61-371 Poznań

MEiN

UAP | POZNAŃ



Stworzenie anglojęzycznej wersji publikacji –
płatne ze środków Ministerstwa Edukacji i Nauki
na podstawie umowy nr RCN/SP/0363/2021/1
stanowiących pomoc przyznaną w ramach programu
„Rozwój czasopism naukowych”.

nakład 100 egz.

ISSN 1232-6682

