
ANNALES
UNIVERSITATIS MARIAE CURIE-SKŁODOWSKA
LUBLIN – POLONIA

VOL. X, 2

SECTIO L

2012

Instytut Sztuk Pięknych UMCS

MAREK LETKIEWICZ

Drzwi do nowej percepcji – londyński festiwal
Kinetica Art Fair 2013

Doors to a new perception – the London Festival *Kinetica Art Fair 2013*



Ilustracja 1. *Kinetica Art Fair 2013*, widok ogólny.

Od 28 lutego do 3 marca 2013 roku w Londynie odbywał się festiwal współczesnej sztuki kinetycznej *Kinetica Art Fair 2013*. Była to już piąta z kolei jego edycja, zorganizowana tym razem pod hasłem *Doors of Perception: The Thin Veil*.

Od roku 2006, kiedy to festiwal odbył się po raz pierwszy, a więc w przeciągu niewielu lat swego istnienia, impreza ta zyskała rangę ważnego wydarzenia w światowym kalendarzu festiwali sztuki. Od 2009 roku kolejne wydania *Kinetica Art Fair* organizowane są w słynnej postmodernistycznej przestrzeni galerijnej *3P Ambika* – potężnym podziemnym betonowym hangarze położonym pod Uniwersytetem Westminsterskim przy Maryland Road w centrum Londynu,

zarezerwowanej dla najważniejszych wystaw w dziedzinie współczesnej sztuki i architektury. Celem Kinetica Museum – organizatora *Kinetica Art Fair* – jest stworzenie na szczeblu międzynarodowym platformy do rozwoju sztuki kinetycznej, elektronicznej i nowych mediów.



Ilustracja 2. *Kinetica Art Fair 2013*, fragment ekspozycji.

W festiwalu 2013 roku udział wzięli uczestnicy z Wielkiej Brytanii, Brazylii, Rosji, Polski, USA, Francji, Holandii, Belgii, Hiszpanii, Niemiec, Turcji, Indonezji i Izraela. Obok ekspozycji stałej w ramach *Kinetica Art Fair* realizowany był także codzienny program wykładów, warsztatów i wystaw tematycznych oraz holograficznych *performance*. Do udziału zaproszono artystów i informatyków penetrujących transdyscyplinarne obszary leżące na pograniczu sztuki kinetycznej, sztuki elektronicznej, designu, iluzji wizualnej, cybernetyki, cyberneurologii, konstrukcji maszyn wirtualnych i archeologii mediów.

Wielu uczestników festiwalu zaprezentowało dzieła i idee, które – partycypując w rozwoju współczesnej kultury, nauki i technologii – znacząco wyprzedzają otaczającą nas potoczną rzeczywistość i niosą w sobie ambicje do udziału w globalnych przekształceniach cywilizacyjnych związanych ze współczesnymi procesami ewolucyjnymi.

Należy do nich *Holotronica*¹ – audiowizualny projekt projekcji 3D Stuarta Warren-Hilla², AV producenta, reżysera Video, Sound Designera, VJ, DJ, wynalazcy i artysty multimedialnego (zob. il. 3). Quasi-synestetyczna wizja muzyki elektronicznej, która w percepcji widzów materializuje się w przestrzeni 3D niemal na wyciągnięcie ręki, wykreowana jest przy użyciu nowych technik, które artysta rozwinął w ciągu ostatnich czterech lat.

¹ Zob. www.holotronica.com.

² Zob. E: stuart@hexstatic.tv.



Ilustracja 3. Stuart Warren-Hill, *Holotronica*.

Holotronica łączy muzykę elektroniczną z wschodzącymi technologiami 3D i holografią. Jest uważana przez Stuarta Warren-Hilla za „wyższy poziom” AV projekcji 3D dającej efekt hologramu na dużą skalę. Wynalazek opatentowany jest przez Warren-Hilla pod nazwą *Hologauze*.

Z niezmiernie interesującymi realizacjami i koncepcjami przyjechał do Londynu Jonty Hurwitz³ – erudyta, archeolog wczesnych mediów wizualnych i jednocześnie ścisły umysł. Przedstawił on serię rzeźb anamorficznych, z których część stanowią szczególnie trudne do wykonania anamorfozy lustrzane. Jest to znana badaczom wczesnych mediów wizualnych siedemnastowieczna technologia anamorficznych obrazów. Niemniej tutaj pojawia się ona w postaci niewyobrażalnie bardziej skomplikowanych pod względem realizacji anamorficznych rzeźb (zob. il. 4).

³ Zob. www.jonthyhurwitz.com.



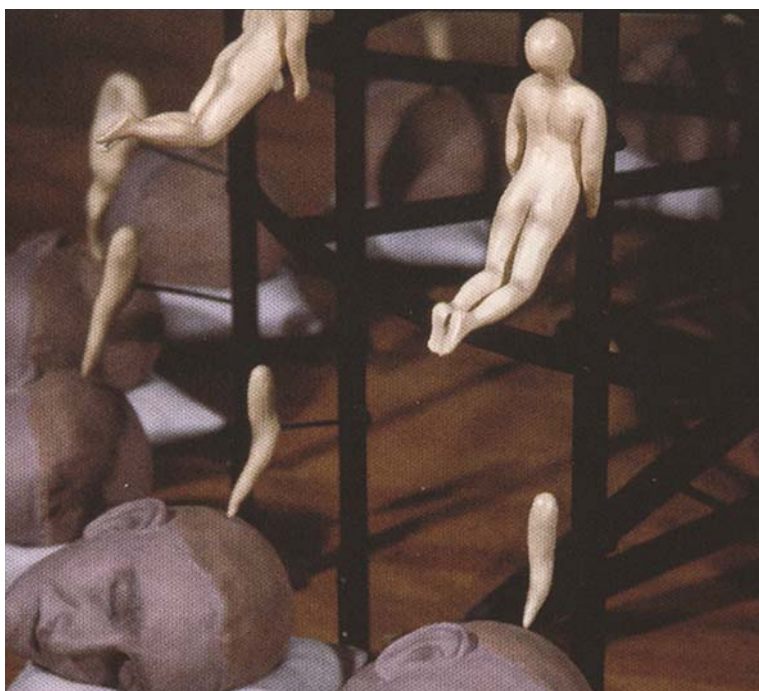
Ilustracja 4. Jonty Hurwitz, *Rejuvenation*.

Mimo wielkiej skali trudności wykonania Hurwitz – z pomocą komputera – realizuje swoje anamorficzne rzeźby w sposób wirtuozerski. Ich na pozór abstrakcyjne, oderwane od świata przedmiotowego, wysmakowane estetycznie formy odbite w lustrzanych powierzchniach walców, przybierają realistyczne kształty. Ujawnia się przez to nie tylko prawdziwy sens ich skomplikowanej struktury, ale dokonuje się także praktyczna weryfikacja teoretycznych dociekań Hurwitza nad postrzeganiem fizycznej rzeczywistości i jej relacją do opisujących ją abstrakcyjnych matematycznych algorytmów. Przestrzenne anamorfozy Hurwitza są także dopełnieniem jego refleksji nad czasem *Pokolenia Pi*, w którym komputery są bardziej skuteczne niż ludzie, a granica między iluzją a rzeczywistością staje się coraz bardziej niewyraźna.

Powszechną uwagę przepływającej przez wystawę fali zwiedzających wzbudza spektakularna realizacja Gregory’ a Barsamiana *Die Falle* [*Pułapka*] (zob. il. 5). Jest to wysoka na około 3 metry rzeźbiarska, kinetyczna instalacja, podzielona pionowo na segmenty powtarzające się z niewielkimi modyfikacjami dookoła. Podstawą każdego segmentu jest modelowana w silikonie głowa śpiącego mężczyzny, nad którą umieszczone są w wielu kondygnacjach figurki nagiach ludzi i przedmioty przypominające nierealne niebieskie, kwadratowe opony. Instalacja wiruje w migoczącym świetle stroboskopu wokół własnej osi, ale jej obrotowy

ruch, zsynchronizowany z rytmem rozbłysków stroboskopowych światła, jest niewidoczny dla widza, natomiast jego efektem jest przestrzenna animacja postaci i rzeczy wykonujących salta – jak się zdaje wbrew prawom fizyki – z dołu ku górze. Animacja ta oparta jest koncepcyjnie na działaniu *zoetrope*, dziewiętnastowiecznego urządzenia do stroboskopowej animacji obrazów, znanego także w wersjach przestrzennych z animacją drobnych rzeźb.

Praca Barsamiana wyróżnia się nie tylko skalą wielkości, ale także refleksyjną narracją opartą na asocjacyjnym montażu sekwencji quasi-filmowej. Już jako student filozofii Barsamian zainteresował się koncepcją marzenia sennego Carla Junga. Toteż *Die Falle* poświęcona jest teorii snów i podświadomości.



Ilustracja 5. Gregory Barsamian, *Die Falle*, 1997.

Zastępując animowane obrazy *zoetropu* rzeźbą, Barsamian stworzył pełnowymiarowy świat marzenia reprezentujący mroczne królestwo wizualnej iluzji doświadczane przez człowieka w czasie snu. Wyływające z głowy śpiącego rzeźby przeczą potocznemu doświadczeniu świata rzeczy nieożywionych, dlatego wydają się zjawami ze świata marzeń. Dla widza niewtajemniczonego w arkanach wykorzystanej przez Barsamiana technologii animacji zaciera się cienka linia między rzeczywistością a iluzją. Pojawia się pytanie: czy jest to przecząca prawom fizyki reprezentacja rzeczywistości snu, czy rzeczywisty sen?

Niejako w kontraście do dynamicznej realizacji Barsamiana stoi zawieszona ponad przestrzenią (dosłownie) i czasem, utkana ze światła, rzeźbiarska realizacja Roseline de Thelin *Seated Child (Columba)* (zob. il. 6). Autorkę interesuje światło zarówno jako medium, jak i jako obiekt. W ciągu ostatnich dziesięciu lat artystka zrealizowała serię świetlnych rzeźb *Homos Luminosos* [*Luminous Humans*] i instalacji, które penetrują *epiphenomena* światła: odbicie, załamanie, rozszczepienie i transparentność. De Thelin wykorzystuje wrażliwe na światło materiały, takie jak światłowody, kryształy kwarcu, lustra i pleksi, znajdując inspirację do posługiwania się nimi w metafizyce, astronomii, teoriach naukowych i fizyce kwantowej. Jej najnowsze dzieła skupiają się na świetlistych, zwiewnych istotach i formach wyabstrahowanych z organicznych kształtów, takich jak spirale, elipsy, fale i woluty. *Siedzące dziecko (Columba)* – podobnie jak jej pozostałe świetlne rzeźby – prowadzi grę z percepcją wizualną widza. Realizacja jest wykonana w oryginalnej technice opracowanej przez artystę, przez nacinanie w odpowiednich miejscach brzegów włókien światłowodów. W ten sposób z punktów świetlnych tworzy się zawieszona w przestrzeni forma 3D.



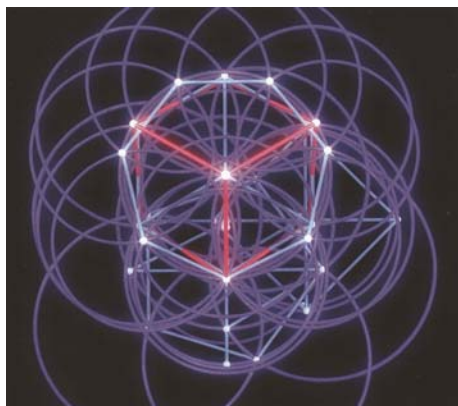
Ilustracja 6. Roseline de Thelin, *Seated Child (Columba)*.

Drugi człon nazwy tej realizacji, *Columba*, pochodzi od miana małej, słabo świecącej konstelacji gwiazdnej *Columba Noachi* [Dove Noego], której aktywność symbolizuje naszą rosnącą świadomość. W tym kontekście eteryczna, przejrzysta, świetlista postać młodej dziewczyny, zatopiona w metaforycznym

welonie utkanym z promieni gwiazdozbioru *Columba*, oddzielającym – w interpretacji artystki – świat żywych od świata ducha, przywołuje w wymiarze duchowym wizję Bożej poczekalni. Dziecko czeka w zawieszeniu pomiędzy światami. Jest to do głębi przejmująca wizja bliska doświadczeniu transcendencji.

Mocnym punktem projektu *Kinetica Art Fair 2013* był bogaty program wirtualnych *performance* – quasi-spektakli i projekcji 3D realizowanych w technologii *Pepper Ghost*, przy użyciu mediów elektronicznych, w specjalnie stworzonej do tego przestrzeni teatralnej ze sceną oddzieloną od publiczności folią do rzutowania świetlnych fantomów o wymiarach około 4 na 3 metry. W tych warunkach całość prezentowała się bardzo spektakularnie i wiarygodnie, ponieważ przestrzenne fantomy ludzi osiągnęły wielkości zbliżone do naturalnych rozmiarów człowieka.

Moją uwagę zwróciły szczególnie dwie skrajne – pod względem konwencji – realizacje. Ascetyczno-geometryczna animacja 4D autorstwa IEOIE *Counting up to 7 in 4D Space-Time* (zob. il. 7) oraz deliryczna wizualizacja Domenica Faraway *Maggot Brain by Funkadelic* (zob. il. 8).



Ilustracja 7. IEOIE, *Counting up to 7 in 4D Space-Time*. Ilustracja 8. Domenic Faraway, *Maggot Brain by Funkadelic*.

Pierwszą z tych realizacji, *Counting up to 7 in 4D Space-Time*, zaliczyć możemy do gatunku muzyki wizualnej⁴. W nieustannych metamorfozach geometrycznych permutacji układów okręgów buduje doświadczenie wewnętrznej równowagi poprzez wykorzystanie prostych geometrycznych zasad, ruchu i koloru zsynchronizowanych z dźwiękiem.

Wizualizacja Domenica Faraway *Maggot Brain by Funkadelic* jest metaforyczną retrospekcją do początków wszechświata⁵. Przeprowadzona w analitycz-

⁴ Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=LjI0g7hUMbU>.

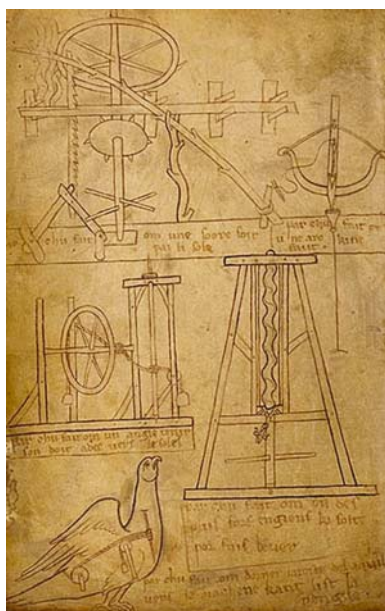
⁵ Zob. <http://vimeo.com/60163125>.

ny sposób przestrzenna dekonstrukcja głowy androida kończy się eksplozją mózgu rozpadającego się na kosmiczny pył.

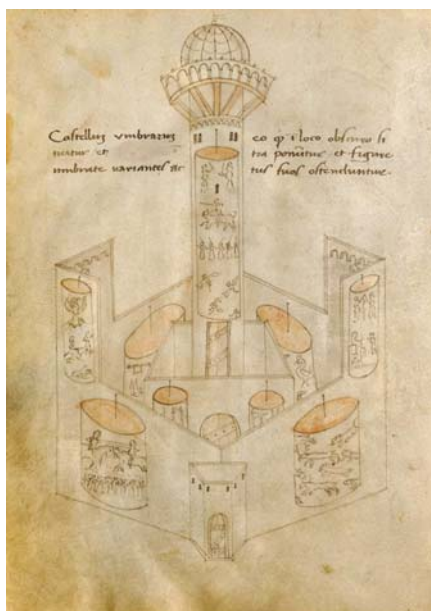
Większość eksponowanych na *Kinetica Art Fair 2013* prac, choć cechuje się aspiracjami do kreowania rozwiązań wybiegających w przyszłość, jest jednocześnie mocno zakotwiczona w tradycji mediów wizualnych – dyscypliny, której historię otwiera opis tronu Salomona, otoczonego całą menażerią współdziałających z królem interaktywnych, animowanych zwierząt-automatów, których działanie opisane jest w targumie *Księgi Estery*. Od tego momentu – po dzień dzisiejszy – rozciąga się nieprzerwany łańcuch ogniów ewolucji kinetycznych i/lub akustycznych artefaktów: urządzeń stworzonych do epatowania ruchem i/lub dźwiękiem, napędzanych i sterowanych ukrytymi cybernetycznymi „mechanizmami”, których zachowania z góry zaprogramowane zostały przez ich twórców lub które skonstruowano tak, żeby odpowiadały reakcją na zmiany w ich programie lub otoczeniu. Ogniskuje się w nich nie tylko wiedza i wyobrażenie człowieka o świecie i o nim samym, lecz także inwencja wizjonerów wybiegających wyobraźnią poza horyzonty możliwości współczesnego im świata.

Zdolności do tworzenia mechanicznych „istot żywych” były przedmiotem wręcz obsesyjnej fascynacji elit kultury helleńskiej i hellenistycznej. Konstruktorami automatów byli: na pół mityczny Dedal (około 520 p.n.e.) oraz najwięksi luminarze świata nauki – Archimedes (428-347 p.n.e.), Ktesibios z Aleksandrii (285-222 p.n.e.), Heron z Aleksandrii (65-125 r. n.e.); odbiorcami zaś – dwory i świątynie, a także i plebs, czego rezultatem było rozpowszechnienie w świecie antycznym wędrownych teatrów automatycznych oraz innych form *performance* odgrywanych z użyciem hydraulicznych i pneumatycznych automatów.

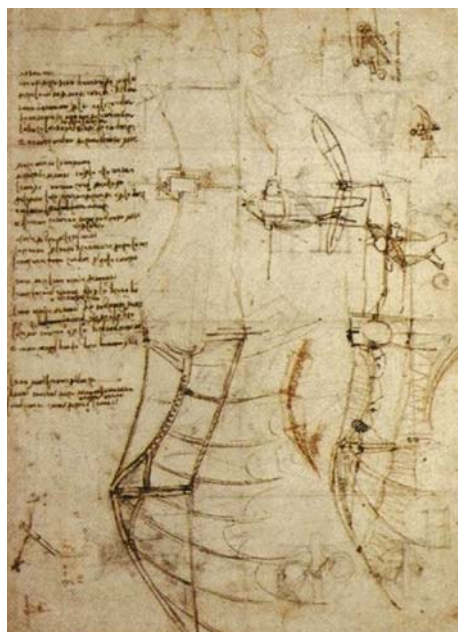
Hellenistyczne tradycje budowy automatów przetrwały w wiekach średnich w Bizancjum i w Bagdadzie. Na Zachodzie projekty tego typu znajdujemy także, między innymi, w sławnym manuskrypcie Villarda de Honnecourt *Livre de pourtraicture* [*Księga o rysowaniu*], datowanym na drugą ćwierć XIII wieku (zob. il. 9). Dyscyplinę tę rozwinęły niebywale czasy nowożytne, poczynając od wczesnorenansowego traktatu technologicznego weneckiego lekarza i inżyniera Giovanniego de Fontana (1395-1455), *Bellicorum instrumentorum Liber, cum figures et fictiys litoris conscriptus* [*Ilustrowana i szyfrowana księga instrumentów wojennych*], napisanego około roku 1420 (zob. il. 10), poprzez późnorenansowe genialne dokonania w tym zakresie Leonarda da Vinci (1452-1519), znane chociażby z *Kodeksu Atlantyckiego*, który jest zbiorem jego obrazotekstów z lat 1489-1492 (zob. il. 11).



Ilustracja 9. Villard de Honnecourt, *Livre de pourtraicture*.



Ilustracja 10. Giovanni de Fontana, *Zamek cieni z Bellicorum instrumentorum Liber, cum figures et fictitys clitoris conscriptus*.



Ilustracja 11. Leonardo da Vinci, *Kodeks Atlantycki*⁶.

⁶ Przytoczone w artykule ilustracje cytowane są [za:] <http://www.kinetica-museum.org/> (il. 1) [dostęp: 15.03.2013]; <http://www.aqnb.com/wp-content/uploads/2013/02/Kinetica-Art-Fair.jpg> (il. 2)

Stulecia XVII i XVIII są w Europie czasami rozwoju sztuki budowania kinetycznych urządzeń o bardzo wyszukany działaniu, zdominowanej przez mechanizmy zegarowe. Ich ideową kwintesencją jest *Clockwork Universe Theory* Isaaca Newtona (1643-1727) – koncepcja mechanicznego wszechświata skonstruowanego przez Boga jako wielki doskonały zegar, regulowany prawami natury.

Wiek XIX – epoka maszyny i mechanicznego ruchu – jest także apogeum pogłębionej naukowymi dociekaniem wynalazczości w zakresie konstruowania mechanicznych, kinetycznych artefaktów. W gabinetach matematyków powstają „zabawki filozoficzne” w rodzaju *zoetrope* – bębna generującego iluzję ruchu w obrazie, powstającą w oparciu o odkryty na nowo w latach trzydziestych XIX wieku, znany już w antyku, efekt stroboskopowy. Stulecie to, kładąc nacisk na działanie tych urządzeń, traktowanych jako wzbudzająca podziw tłumów eksplicacja poważnych naukowych tropów, zaniedbało związek kinetycznych mediów ze sztuką, co doprowadziło do zbanalizowania formy przekazu i idącej za tym deprecjacji maszyn optycznych do roli zabawki.

Obecnie mamy do czynienia z odrodzeniem sztuki kinetycznej i to na skalę nigdy wcześniej niespotykaną. Z odwiecznych marzeń, ale już na bazie nowych cyfrowych technologii, przy współpracy informatyków z artystami, tworzy się na naszych oczach wizja nowej, dynamicznej, wirtualnej rzeczywistości.

Współczesne realizacje ideowo i formalnie sięgają do spuścizny czasów minionych, czyniąc to najczęściej za pośrednictwem dokonań w zakresie sztuki kinetycznej Wielkiej Awangardy, w tym zwłaszcza dzieł Marcela Duchampa (1887-1968), Maholy’ego Nagy’ego (1895-1945), Jeana Arpa (1886-1966) i Aleksandra Caldera (1898-1976), artystów, którzy po stuleciu przywracali zerwane związki kinetycznych artefaktów z wielką sztuką.

Większość współczesnych realizacji utrzymanych jest w tym duchu, ale nawiązuje praktycznie bardziej bezpośrednio do bliższego nam dorobku neoawangardy lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku, w rodzaju cybernetycznych stworzeń Edwarda Ignatowicza (1926-1988) lub elektromechanicznych rzeźb Franka Malina (1912-1981). Można odnieść wrażenie, że w wielu współczesnych nam pracach odzywają się wciąż echa przełomowej wystawy *Cybernetic Serendipity*, która miała miejsce w Institute of Contemporary Arts w Londynie w roku 1968. Wydarzenie to uświadomiło powszechniej fakt, że układy cybernetyczne mogą

[dostęp: 15.03.2013]; *Kinetica Art Fair 2013*, b. r. m. w., s. 23 (il. 3), 31 (il. 5), 86 (il. 8), 87 (il. 7); <http://www.gofigurative.com/sites/default/files/artworks/KissOfChytrid.jpg> (il. 4) [dostęp: 15.03.2013]; http://i1.wp.com/24.media.tumblr.com/b7f2b9e366b6a3a6f6eabd3bd11d4d14/tumblr_mj0acyI1GS1ruh99po1_1280.jpg?resize=1200%62C800 (il. 6) [dostęp: 15.03.2013]; http://classconnection.s3.amazonaws.com/737/flashcards/866737/png/notebook_of_villard1319777351610.png (il. 9) [dostęp: 15.03.2013]; <http://pauillac.inria.fr/~codognet/fontana1.jpg> (il. 10) [dostęp: 15.03.2013]; http://4.bp.blogspot.com/-6e_O4dc_NJ4/UQsrHIISX6I/AAAAAAAAAx0/8ddgf2LxODY/s1600/2.jpg (il. 11) [dostęp: 15.03.2013].

być kreatywnym partnerem człowieka w zakresie sztuki i humanistyki. Zaczęto wówczas pełniej rozumieć to, że komputer ma wielkie możliwości rozwijania naszego umysłu i współtworzenia nowych dynamicznych światów.

Pojawiła się wówczas „nowa fala” artystów zafascynowanych eksploracją odkryć naukowych i dokonań technologicznych, które niosą ze sobą poważne wyzwania dla życia, a więc jawią się także kluczowym tworzywem dla współczesnej sztuki. Artystyczny akt inwestowania w urządzenie z kinetycznymi cechami, a poprzez to – do pewnego stopnia – „doprowadzenie go do życia”, jest niewątpliwie centralnym aktem tworzenia tej sztuki i środkiem zmierzającym do wyrażenia energetycznych drgań współczesnego życia.

Kinetica Art Fair, ogniskując się właśnie na takich realizacjach i promując stojące za nimi wartości i postawy, przyczynia się do postępującej ekstensji człowieka w maszynę i maszyny w człowieka. Ulegając fascynacji technologiczną wirtuozerią prezentowanych tu artefaktów, nie powinniśmy jednak zapominać, że nie jesteśmy maszynami, chociaż prezentowane tu kinetyczne maszyny są nami, w tym sensie, że – przekazując intencję swoich twórców – stanowią żywą, poruszającą, energetyczną formę życia, która wpływa na nasze rozumienie spraw otaczającego nas świata.

Kinetica Art Fair odgrywa znaczącą rolę w tworzeniu nowego typu wrażliwości, charakterystycznego dla nowej generacji artystów i widzów. Wrażliwości podatnej na energetyczne wibracje, podprogowe bodźce i stany bliskie wizjom entoptycznym mieszającym iluzję z rzeczywistością – pobudzającej nasz mechanizm percepcji do wykraczania poza jego ograniczenia, otwierającej drzwi do nowej percepcji.

SUMMARY

From 28 February to 3 March 2013 the festival of contemporary kinetic art *Kinetica Art Fair 2013* was held in London. It was its fifth edition, the motto being *Doors of Perception: The Thin Veil*. It was attended by representatives of the United Kingdom, Brazil, Russia, Poland, USA, France, the Netherlands, Belgium, Spain, Germany, Turkey, Indonesia, and Israel. Those invited to take part were artists and computer scientists exploring transdisciplinary areas verging on kinetic and electronic art, design, visual illusion, cybernetics, cyberneurology, construction of virtual machinery, and archeology of the media. Many attendees to the festival presented works and ideas which – while participating in the development of present-day culture, science and technology – are far ahead of the surrounding everyday realities and carry ambitions to participate in global civilization transformations associated with present-day revolutionary processes. Most of the exhibited works at the *Kinetica Art Fair 2013*, although characterized by aspirations

to create solutions geared towards the future, are strongly anchored in the tradition of the visual media. The *Kinetica Art Fair* plays a significant part in creating a new type of sensitivity characteristic of the new generation of artists and audiences. This is sensitivity susceptible to electric vibrations, subliminal stimuli, and states close to entoptic visions combining illusion with reality, stimulating our perception mechanism to go beyond its limitations, and opening the doors to a new perception.