



# MARTINA IUIČIČ

Japonské mediálne umenie  
na Ars Electronica 2013

マルティナ・イリチュチュ

アルスエレクトロニカ2013に見る日本のメ  
ディアアート



## DEVICE ART

Suzuki však získal uznanie dve. V spolupráci s Olivierom Bauom (FR) a Ivanom Poupyrevom (RU) skonštruoval zariadenie *Ishin-Den-Shin*<sup>1</sup>, ktoré získalo vyznamenanie v sekcii *interaktívne umenie*. Názov tohto zariadenia je ustáleným výrazom, ktorý v japončine odkazuje na interpersonálnu neverbálnu komunikáciu a doslovne by sa dal preložiť ako „čo máš na mysli – srdcom vieš odovzdať“. Niekoľko by to možno nazval telepatiou. V tomto druhu komunikácie sa telo stáva prenosným médiom. Prostredníctvom mikrofónu nahráte určitý odkaz, ktorý sa zmení na nezvukový signál plynúci do vášho tela. Osoba, ktorej je odkaz určený, ho môže prijať iba vtedy, ak sa dotknete jej ucha.

Pri tvorbe konceptu diela *Toki Ori Ori Nasu – Falling Records Installation* (Inštalácia s padajúcimi páskami) sa mladý hudobník Ei Wada podobne nostalgicky zamyslel na krásou magnetofónovej pásky a jej špecifickou estetikou. Dielo pozostáva zo štyroch vysokých stĺpov, akoby pamätníkov magnetickej pásky, ktorými vzdáva poctu magnetofónu. Ide o nový trend v mediálnom umení, pri ktorom sa využívajú zastarané zariadenia novým spôsobom – ako určitá recyklácia. Device art je koncept, s ktorým prišli práve japonskí mediálni umelci a vychádza z trendov súčasnej digitálnej umeleckej scény, pričom využíva najnovšie každodenné technológie; forma takéhoto zariadenia je neraz aj samotným obsahom diela. Zväčša ide o typicky japonské „hračky“. Paradoxne je však device art založený na využití starších zariadení a prístrojov,

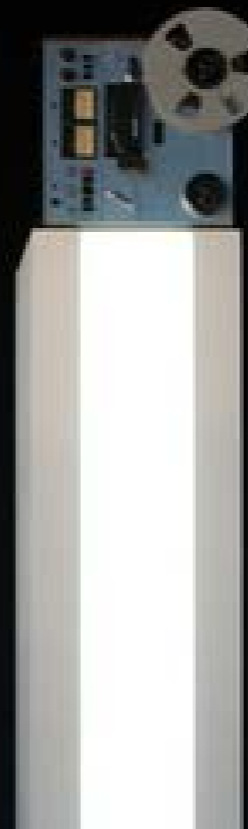
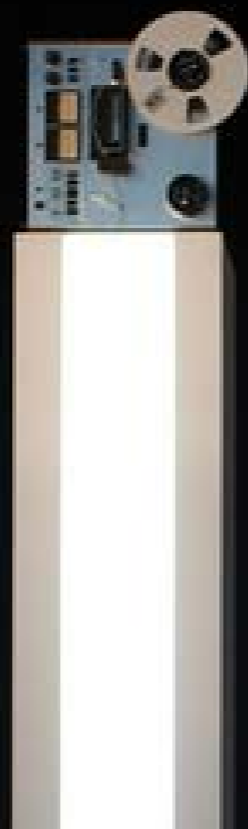
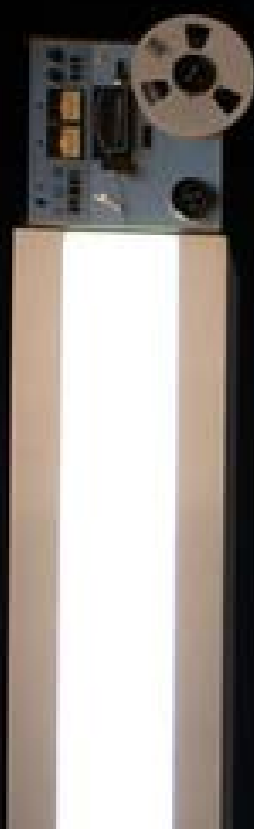
<sup>1</sup> <http://www.disneyresearch.com/project/ishin-den-shin/>

kladie sa dôraz na hravosť bez jasného rozlišovania medzi umením, dizajnom a zábavou.<sup>2</sup>

Ei Wada nie je na festivale Ars Electronica nováčikom. V roku 2010 predstavil svoj *Open Reel Ensemble* (Sato Kimitoshi, Yoshihida Haruka, Namba Takumi a Yoshihida Masaru) v performancii *The Braun Tube Jazz Band*, kde umelci hrali na staré televízne obrazovky. Vyžili ich elektromagnetické vlastnosti, pričom transformovali svetlo na zvuk a naopak. Obrazovky reagovali na ľudský dotyk tak, že generovali audiovizuálny performance, v ktorom telo slúžilo ako anténa. Opäť nové využitie zastaraných zariadení, ktoré našli svoje využitie. Ei Wadu nazývajú aj nástupcom alebo pokračovateľom takej osobnosti akou bol Nam June Paik, ktorý v šesťdesiatych rokoch minulého storočia experimentoval s magnetickým polom zariadení, magnetofónovými páskami alebo TV obrazovkami.

Ďalší projekt, ktorý sa zaoberá „uskladňovaním“ pamäti (storage media) je *Wave Form Media* od Yusuke Tominaka, Shigeaki Shimizu, Yusuke Nakamura, Atsushi Msamori a Hiroya Tanaka z *Hiroya Tanaka Laboratory*. Tento program umožňuje zo zaznamenaného zvuku vytvoriť priestorový objekt. Zvukové vlny, či už vo forme hudby alebo hlasu, sú zhmotnené do individualizovaných objektov ako šperky. Takýto záznam sa dá kedykoľvek späťne prehrať pomocou softvérov Processing alebo Pure Data.

<sup>2</sup> Machiko Kusahara „Device Art: A New Approach in Understanding Japanese. Contemporary Media Art“, MediaArtHistories, Ed. Oliver Grau, pp.277-307, MIT. Press, (2007).







## ROBOT AKO STELESNENIE LITERÁRNEJ TRADÍCIE

Na *Total Recall* participoval aj známy profesor Hiroshi Ishiguro, ktorý je takpovediac akýmsi inventárom festivalu. V rámci RoboLab-u sa v ostatných rokoch prezentuje svojimi diaľkovo ovládanými (teleprezenčnými) androidmi so znepekujúco presvedčivým ľudským výrazom. Pred siedmimi rokmi skonštruoval androida *Geminoid HI-1*, ktorý je svojím výzorom vernou kópiou samotného autora. Ide o najkomplexnejšieho robota so štyridsiatimi šiestimi servomotormi a rôznymi senzormi. K téme uchovávaní pamäti prispel Ishiguro svojím dielom *Beicho Android*. Beicho Katsura III bol totiž slávnym rozprávačom, majstrom v tradičnom prednese a jeho transformácia do vernej podoby androida je istou stratégiou pre zachovanie tejto tradičnej umeleckej formy. *Beicho Android* verne napodobňuje pohyby hlavy a celkovú gestikuláciu a farbu hlasu pôvodného rozprávača.

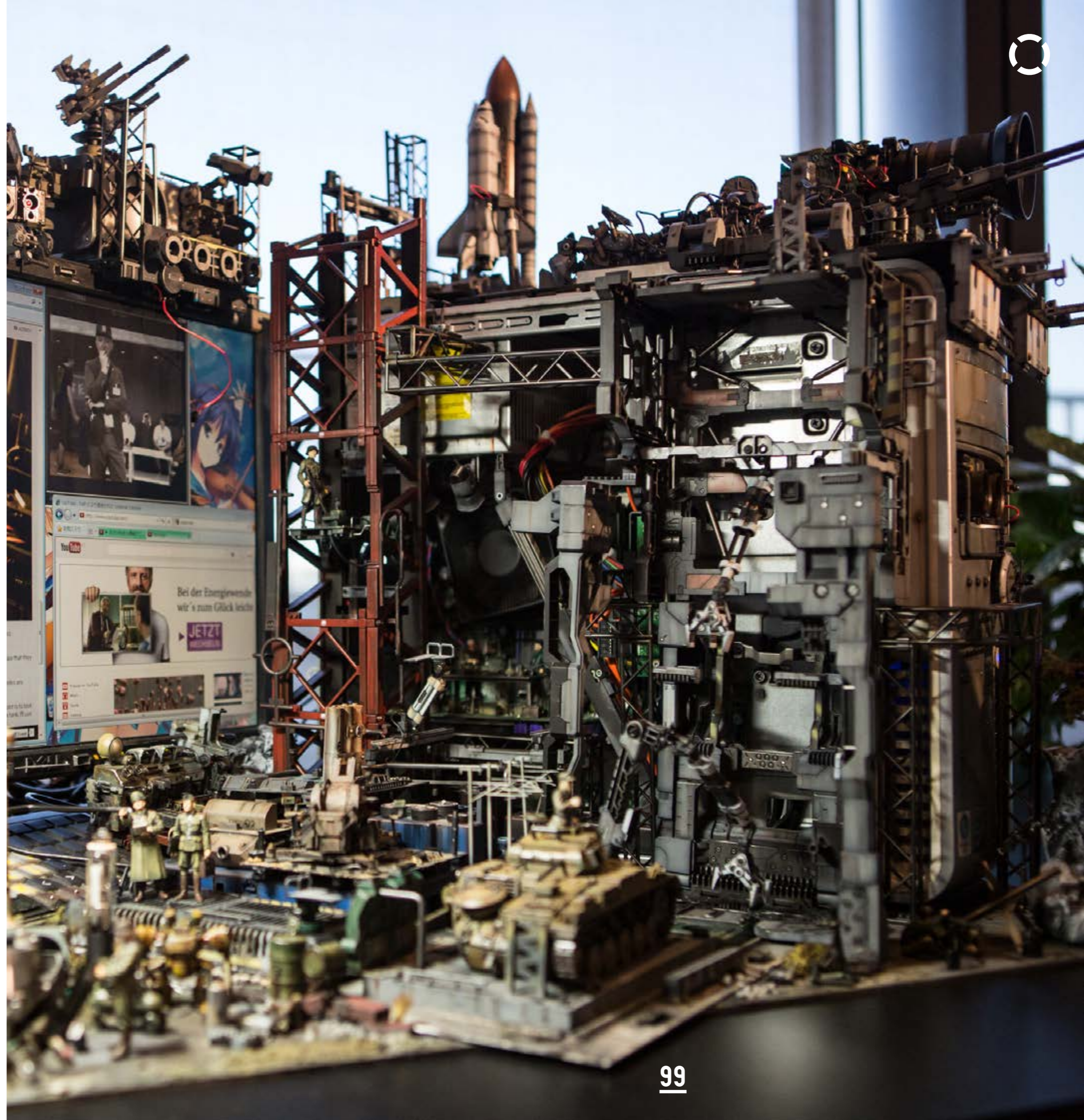
## NAJVYŠŠIE OCENENIA CYBERARTS

Aj na výstave ocenených diel *Cyberarts* v rámci niekoľkých kategórií zarezovali diela z japonskej produkcie. Čestné uznanie v sekcii *Digital Musics and Sound Art* získal projekt s názvom *SJQ++ (Samurai Jazz Quintet)*. Viacero užívateľov má možnosť simultánne komponovať hudbu v reálnom čase, pričom vďaka interakcii diváci vytvárajú zvukové dáta, ktoré sa vizualizujú a odrážajú tak správanie jednotlivých účastníkov. K dispozícii sú tradičné jazzové nástroje ako klavír, trombón, gitara, basová gitara a bicie.

Čiastočne roztržito pôsobí dielo *Hlasy Života (Voices of Aliveness)* od Masaki Fujihata, ktoré získalo vyznamenanie (Award of Distinction) v sekcii *interaktívne umenie*. Fujihata oslovil dobrovoľníkov, aby počas jazdy na bicykli kričali z plných pľúc. Autor komentuje svoj počin tak, že krik je znakom života. Niekomu to možno ako zámer stačí... Potom zo záznamov z kamery vytvoril akýsi „kričiaci okruh“, alebo kolektívnu zvukovú skulptúru, ktorá vo virtuálnom priestore predstavuje „prstenec“, z ktorého sa ozývajú jednotlivé hlasy a výkriky. Diváci tohto predstavenia v sále *Deep Space* možno očakávali niečo viac prínosnejšie po stránke konceptuálnej, formálnej alebo hodnotovej.

Japonci pôsobia ako veľmi hanbliví či nesmelí ľudia a stávajú sa, že majú problém vyjadriť na rovinu svoje pocity. Inováciu v komunikácii neverbálneho charakteru prináša ocenené dielo v kategórii interaktívneho umenia – *Neurowear/necomimi (Neuro-communication Machine)*. Tieto „doplňky“, alebo podľa autorov „rozšírené ľudské orgány“, snímajú nervové signály, sledujú aktivitu mozgu, respektíve nečinnosť užívateľa, ktorý sa na niečo sústreďuje alebo oddychuje a nie je koncentrovaný. Vizualizácia skrytých ľudských emócií dokáže byť zábavná, ale mnohokrát by vedela človeka vtiahnuť do trápnej situácie. Užívateľ nosí napríklad plyšové ušáky, ktoré sa zodvihnú ako psíkovi, keď sa na niečo sústreďuje, a naopak zvesia sa, keď si ich užívateľ dopraje „stand-by“ režim. Za toto dielo získali cenu Satoshi Horii, Mikiko, Hiroyasu Kimura, Yasutaka Nakata a Daito Manabe.

Posledný menovaný, Daito Manabe, spolu so Satoru Higa predviedli performance *Your-Cosmos*. Táto inštalácia je zložená z LED panelov, ktoré boli vyradené z monumentálneho diela *Geo-Cosmos* v Japonskom národnom múzeu pre rozvoj vedy Miraikan (Miraikan National Museum of Emerging Science). V inštalácii *Your-Cosmos* si mohli účastníci vy-





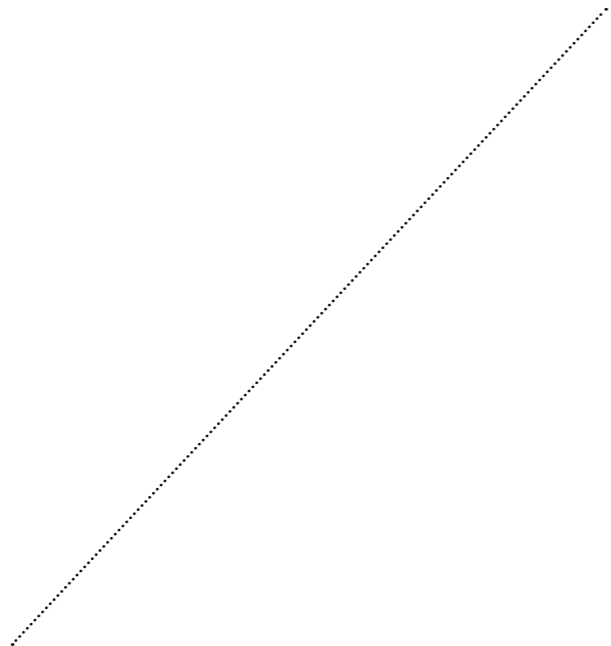


tvoriť svoj vlastný svet. To znamená, že diváci si na dotykových obrazovkách mohli naprogramovať vlastnú vizualizáciu na LED moduloch pripomínajúcich kocky lega. Opäť jedna z typických hravých foriem interaktivity, ktoré sú pre japonské mediálne projekty charakteristické.

Tento rok boli japonci oveľa úspešnejší, čo sa týka počtu ocenených diel oproti minulému ročníku, kedy dostal čestné uznanie (Hybrid Art) iba jeden projekt a to *Game Border* od Jun Fujikiho. Ide o hru, v ktorej hráč akoby preskakoval z jedného herného zariadenia do druhého, pričom tak prekonáva prekážky hardwaru. Vyzýva k tomu aj svojich protihráčov, čím sa prekonávajú nielen fyzické hranice technického zariadenia, ale dochádza aj k prekonávaniu sociálnych bariér.

#### AKO DRUHÁ PRÍRODA

„Druhá príroda“ je všade okolo nás. Väčšinou sa v nej najintenzívnejšie pohybujú ľudia v urbánnom prostredí. Vo filozofickom a sociologickom ponímaní (G. W. F. Hegel) označuje ľudskú kultúru všeobecne. Je vytvorená človekom, v rámci nej sa pohybujeme, oddeľuje nás od ostatných živočíchov.



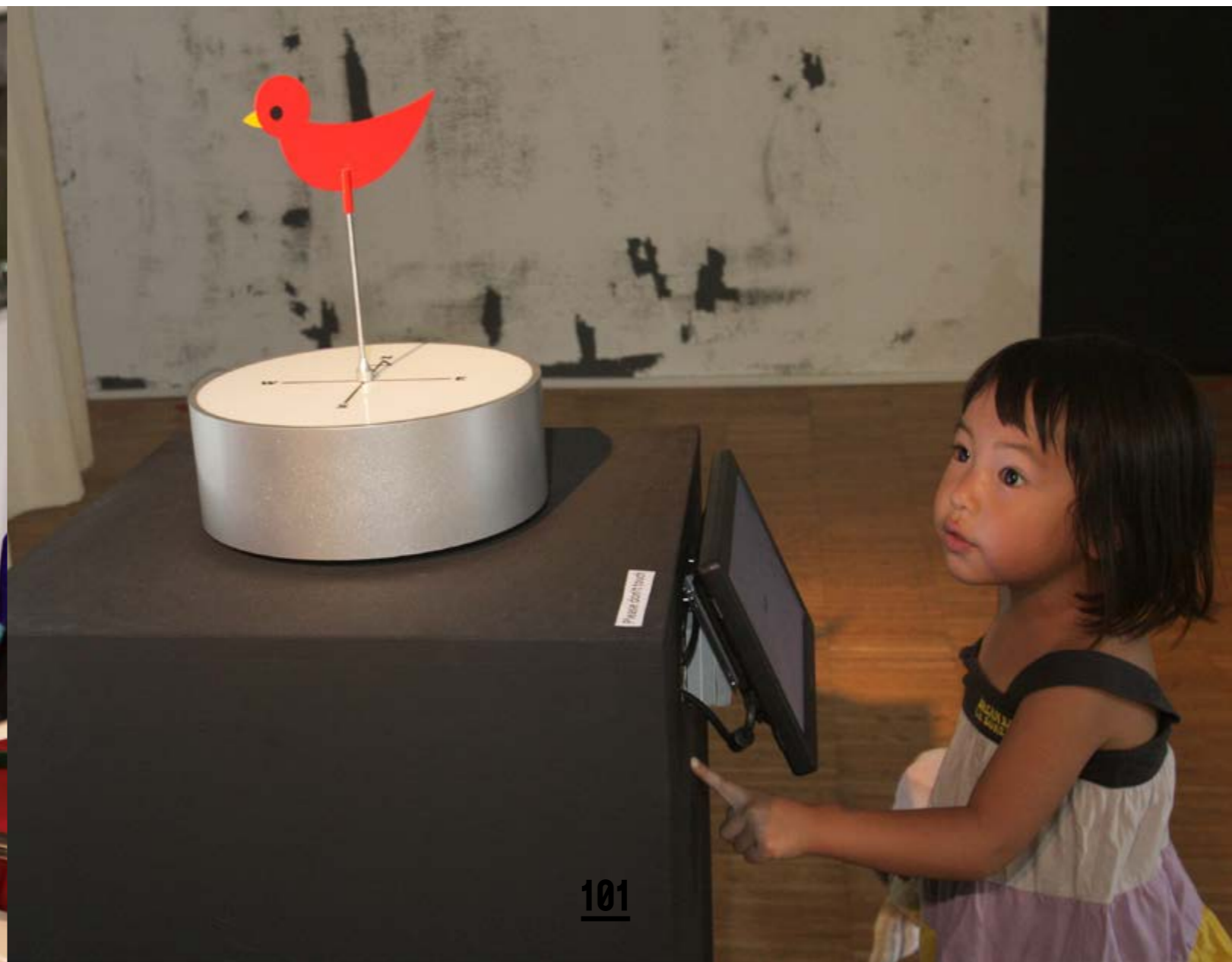
Druhá príroda vyjadruje vzťah človeka a prírody, rovnako aj úctu a pokoru nad jej dokonalosťou. V užšom zmysle, druhou prírodou niektorí nazývajú technológie. To, akým spôsobom sa informačné a komunikačné technológie zžili s našim environmentom. Obklopujú nás na každom kroku, spravili z nás jej konzumentov, technológia nás zabáva, uľahčuje nám život, sprevádza nás na cestách i v našich domovoch, spája nás s priateľmi, môžeme ju nosiť ako šperky či oblečenie (wearable a digital jewellery).

Táto výstava pozostávajúca zo štrnástich interaktívnych diel ukazuje umelo vytvorené prostredia, napríklad umelo skonštruované tornáda, robotické rastliny alebo žmurkajúce listy. Vo vstupnej hale Ars Electronica Center sa týčil vysoký stĺp a po zemi boli porozhadzované papiere v tvare listov – na jednej strane s obrázkom otvoreného oka, na druhej s obrázkom zatvoreného. Diváci ich mohli zbierať zo zeme a vkladať ich do cylindra, ktorý po dostatočnom naplnení vymrštil tieto listy do vzduchu. Padajúce listy pripomínali jeseň, košatý strom zhadzoval lístie, ktoré žmurkalo na participujúcich alebo okoloidúcich divákov.

V inej časti výstavy bolo možné zhladať aj bežný samona-



100



101





víjací meter. Na prvý pohľad sa nezdal byť ničím zaujímavý. Keiko Takahashi však tomuto obyčajnému predmetu „vdýchol život“. Keď sa *Meter Crawler* (*Plaziaci sa meter*) pohne, divák na základe jeho pomalého pohybu dokáže rozpoznať jeho podobnosť so slimákom. Veľmi milá maličkosť, ktorá však zanechá úsmev na tvári každého a je dôkazom toho, že pri troche predstavivosti vieme nájsť mnoho spoločných rysov medzi technikou a prírodou.

#### JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL 2012 – 2013

Okrem Taiwanskej výstavy *Schizophrenia Taiwan 2.0* sa stal medzinárodným partnerom festivalu Ars Electronica aj 16. ročník Japonského festivalu mediálneho umenia. Z prihlásených 3503 príspevkov zo 71 krajín putoval výber z ocenených prác do Linzu. Až na jedno dielo boli všetky umiestnené do Brucknerhausu. Masívny projekt s názvom *Perfume Global Site Project*<sup>3</sup> zahŕňa širokospektrálne aktivity techno-popovej skupiny *Perfume*, trojice typických japonských speváčok v minisukniach. Koncept je založený na fanúšikmi vytvorených avataroch, produkcii, webovej stránke s open source ukážkami skladieb a distribúcií originálnej hudby a videí. *Perfume Global Site Project* bol ocenený v kategórii *interaktívne umenie*, možno ho však vnímať aj ako premyslenú stratégiu marketingovej kampane. Inštalácia umožňovala návštevníkom prístup k takému rozhraniu, aké je k dispozícii zaregistrovaným fanúšikom, ktorí si môžu nadizajnovať tri figúrky podľa svojich estetických preferencií.

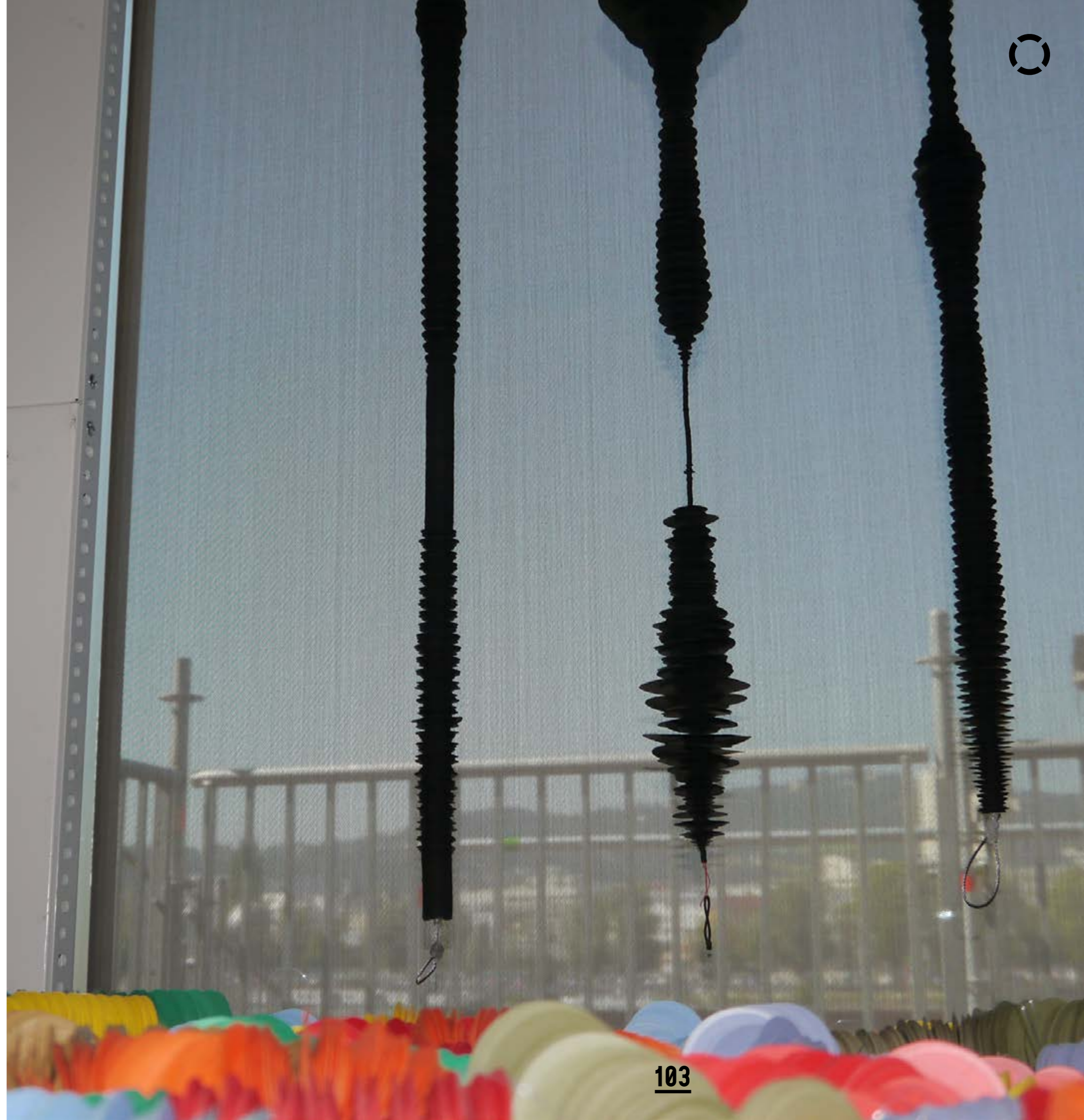
Neustále spomienky na zemetrasenie v roku 2011 zasiahlo množstvo umelcov, ktorí sa vracajú a aj budú vracat' k tejto kolektívnej traume. *Sol Chord – Between yesterday & tomorrow*<sup>4</sup> je webový filmový projekt, ktorý vznikol takmer hneď po doznení ničujúceho zemetrasenia v marci 2011. Filmári participovali krátkymi päťminútovými filmami z rôznych oblastí Japonska a webová stránka presne mapuje oblasť a dátum záznamu, čím sa podarilo jej autorom vytvoriť čosi ako kolektívny videodenník tejto udalosti a diania po nej. Téma zobrazenia dôsledkov zemetrasenia dominuje aj v monumentálnom grafickom diele *A few* od Yuki Sano.

Medzi mierne paradoxné či redundantné projekty možno zaradiť *Whatever Button* od IDPW. Ide o externú aplikáciu pre Google Chrome, kompatibilnú s Facebookom. Občas až bezbrehé „lajkovanie“ na Facebooku nie je nič oproti tejto aplikácii, keďže dnes môžete lajkovať takmer čokoľvek a kdekoľvek. Táto stránka transformuje Google mapy do podoby, akú mali 8-bitové hry, s ktorými sa mnohí hrávali ako deti. Google Maps sa tak mohli zmeniť na nezabudnuteľný *Dragon Quest*. Samozrejme, išlo o prvoaprílový žart, avšak plne funkčný. Získanie trasy z Bratislavy do Trenčína môže byť zábavnou nintendo jazdou plnou neočakávaných prekvapení. Esteticky pôsobivé gif obrázky môžete zhliadnuť v projekte *rrrrrrroll*.<sup>5</sup> Ide o čiastočne animované gify, v rámci ktorých sa donekonečna „otáča“ vždy iba určitá sekvencia. Väčšinou sú to otáčajúce sa ženy alebo určité predmety. Ak navštívite stránku projektu (twitter), každým týždňom pribudne nový „otáčajúci sa“ obrázok.

3 Autori: Daito Manabe, MIKINO, Yasutaka Nakata, Satoshi Horii, Hiroyasu Kimura

4 Autori: Shinjiro Maeda a Rina Okazawa

5 <http://rrrrrrroll.tumblr.com/>







Jedinou vecou, ktorá nebola súčasťou výstavy Japan Media Arts Festival v Brucknerhause, bolo dielo od Nukemeho. Ukážky, resp. výstupy tohto zariadenia viseli v RoboLabe. *Glitch Embroidery* je tkací prístroj, ktorý Nukeme upravil pomocou programu tak, že do tkacieho algoritmu vložil zámernú chybu. Logá veľkých spoločností vtkané do látky vyzerajú zdeformované alebo sa na nich nachádza chyba. Glitch (chyba) ovplyvní činnosť ihliel a výsledok vyzerá ako chybný výrobok. Nukeme používa program Arduino, ktorým hackuje tkací stroj Brother a výsledným dielom sú extrémne dlhé biele tričky s chybnými logami. Túto subverzívnu stratégiu využíva vo svojej umeleckej tvorbe ako módný návrhár. Udalosti z Fukushima boli minulý rok v ešte čerstvej pamäti umelcov, ktorí mali potrebu reflektovať túto udalosť a je dosť možné, že bola kľúčovou témou, ktorá ovplyvnila tvorbu aj výber diel na festivale Japan Media Arts Festival 2012. Kurátor Tomoe Moriyama na výstavu *The Big Picture* vybral diela, ktoré viac či menej súviseli s touto katastrofou. Projekt *micro sievert* autorov Yukihiro Ogawa a Kaoro Chono v spolupráci s Angličanmi Junko & Richard Holbrook bol online vizualizáciou stupňov rádioaktívneho zamorenia v regióne Kantó na japonskom ostrove Honšú. Yoshiyuki Katayama sa v diele *Tunagaru-Tenki* zameril na príčiny tohto nešťastia a v monumentálnom videu na webe sprostredkoval divákovi pohľad (a mapovanie poveternostných zmien) od augusta 2010 do júla 2011 na jedno z postihnutých miest. Video zaznamenáva každodenné scény bežného života vrátane tejto nevšednej zničujúcej udalosti.

#### ŽIVOT Z LABORATÓRIA

Aj keď sa doteraz v súvislosti s japonským mediálnym umením hovorilo viac v možnostiach nových technológií a technických hračiek, japonskí umelci sa začínajú angažovať aj

v projektoch syntetickej biológie a biotech výskumu. Výstava *Project Genesis* odhaľuje nové projekty súvisiace s genetickou manipuláciou, tvorbou nových foriem života či nových zložiek organizmov na základe požadovaných vlastností. Výstave bolo venované celé poschodie v Ars Electronica Center a bola bohato ilustrovaná a doplnená o sprievodné texty na stenách tak, aby divák pochopil, čo znamenajú tie množstvá ampuliek s neznámou tekutinou či sadeničky rastlín. Princíp prepojenia hardvérového fungovania výpočtovej techniky s biológiou sa objavuje v diele *Biogenická časová pečiatka* (*The Biogenic Timestamp*<sup>6</sup>). Autormi sú Oron Catts, vedúca osobnosť austrálskeho laboratória *SymbioticA*, v ktorom vznikli najznámejšie bioartové diela ako *The Semi-Living Worry Dolls* alebo *Semi-Living Food: Disembodied Cuisine*<sup>7</sup>. Druhým z dvojice je Hideo Iwasaki, ktorý vedie Laboratórium pre Molekulárny a bunkový výskum a oddelenie Biomedial Art na univerzite Waseda v Tokiu. V tomto bioartovom projekte sú elektronické súčiastky vystavené geneticky modifikovaným modrozeleným riasam (cyanobacteria) ako najprimitívnejším formám života, ktoré sú však schopné fotosyntézy a sú závislé na svetelnej energii. Baktérie v tomto systéme svojou činnosťou ovplyvňujú zloženie kremíka, zlata a železa v počítačovom hardvéri a svojim rastom menia logiku umelo vytvorených elektronických obvodov. Tento experimentálny „sci-art“ výskum poskytuje alternatívne využitie a kritickú interpretáciu syntetickej biológie. Dielo *Spoločné kvety/Preč s bielou* (*Common Flowers/White out*) je projekt dvojice Georg Tremmela a Shiho Fukuhary. Modrý karafiát je prvá komerčne dostupná geneticky modi-

6 Autori Hideo Iwasaki a Oron Catts, viac: <http://www.aec.at/center/en/2013/07/26/biogenic-timestamp/>

7 Viď: <http://www.tca.uwa.edu.au/>





fikovaná rastlina, distribuovaná po celom svete. Existovali rôzne farebné prevedenia okrem modrej, ktorej sfarbenie dosiahli tak, že do rastliny implantovali gén z petúnie, čím pôvodne biely karafiát zmodrel. Kedysi sme v škole robili podobné pokusy namočením kvetiny do atramentu, dnes sa to robí „trochu“ zložitejšie. V tomto projekte ide o to, aby bežní ľudia boli schopní odstrániť gény, ktoré boli do rastlín implantované. Možno však niekomu napadne otázka, či takéto rastliny budeme ešte označovať za geneticky upravované. Iný sa skôr opýta, k akému duchaplnému či prospešnému účelu takéto manipulovanie slúži.

Oveľa jednoduchšie a neinvazívne je dielo *Momentrium*, na ktorom pracovali Hideaki Ogawa, Naohiro Hayaishi, Takeshi Kanno a Emiko Ogawa, ktorá je zároveň kurátorkou výstavy *Cyberarts* na Prix Ars Electronica. Jednoduché až skromné, bez prehnanych gest, šokujúcich konceptov a ohromujúcej špičkovej technológie. Dve nenápadné svetelné šípky, kde jedna označená ako *jadro (core)* visí zo stropu smerujúc k jadrú našej planéty, symbolizuje gravitáciu a konštantnosť. Naopak druhá, horizontálna šípka označená ako *budúcnosť (future)* neustále mení smer, na ktorý ukazuje, presne tak, ako sa naša budúcnosť mení zo dňa na deň. Budúcnosť teda nie je konštantná, jej kurz sa neustále mení.

Akým spôsobom je možné uchovávať digitálne dáta, aby vydržali desiatky či tisícky rokov bez toho, aby sa muselo zmeniť ich pamäťové médium? Otázka, ktorá vám napadne, keď sa napríklad prehrabávate tisíckami rodinných fotografií na svojom harddisku. Odpoveď znie banálne, tieto dáta dokáže uchovať samotná príroda a síce pomocou DNA, ktorá nepotrebuje dodávať elektrinu a ktorá uchováva dáta po stovky

generácií. Ako tvrdí Hideaki Ogawa, jeden gram DNA má dostatok pamäti s kapacitou pre 700 terabajtov dát. Momentálne sa už pracuje na tom, aby takéto archivácia bola dostupná, nenákladná a aby sa skrátil čas potrebný na archiváciu.<sup>8</sup> Túto techniku vyvinul matematik Nick Goldman s umelkyňou Charlotte Jarvis, ktorým sa už podarilo zakódovať napríklad *Deklaráciu ľudských práv* do genetického kódu živej baktérie. Postup je (veľmi zjednodušene) nasledovný: najprv sa konvertuje každá jedna sekvencia, každé písmenko do zodpovedajúceho ASCII kódu,<sup>9</sup> potom sa použije algoritmus *Bits2DNA* molekularného biológa Geoga Churcha, ktorý konvertuje jednotky a nuly do nukleovej bázy A, C, T a G.<sup>10</sup>

Z vybraných diel na festivale Ars Electronica bolo cítiť jednak nostalgiu za dobou, keď sa hudba púšťala z gramofónu, za časmi, keď sa meralo klasickým metrom a nie laserovým meračom, ale rovnako aj túžbu, aby sme ako ľudstvo za sebou zanechali čo najodolnejší a trvácny odkaz našej kultúry a nami dosiahnutého stupňa poznania pre ďalšie generácie – kódovaním poznatkov do štruktúry DNA. Žeby si začínalo ľudstvo uvedomovať svoju krátku a dočasnú existenciu na tejto planéte a prehodnocuje svoj postoj k mačistickému vývoju a pokroku, za ktorým sa doteraz hnalo? Mohli by sme to dedukovať aj z výskumu v oblasti syntetickej biológie, ktorá sa sústreďuje napríklad na vývoj syntetických potravín z dôvodu ich možného budúceho nedostatku. Alebo nie. Možno je to dané iba témou festivalu, ktorá súvisí s našou pamäťou a žiadne veľké uvedomenie a druhé osvietnenstvo sa nekoná.

8 Pozri: Nick Goldman TEDx Prague: <http://www.youtube.com/watch?v=a4PiGWNsIEU>

9 ASCII je anglická skratka pre *American Standard Code for Information Interchange* (americký štandardný kód pre výmenu informácií).

10 Napríklad písmeno A je v ASCII kóde pod číslom 65, do binárneho kódu sa transformuje ako 0100001, čo sa do DNA zapíše ako AGACCCAG.