

Werner Fenz

## READY MADE'S W PRAKTYCE Alien Productions w roli transformatora

Ponieważ w żadnym, równie małym jak Austria kraju, scena artystyczna nie rozwija się tak zadziwiająco obficie i w tak różnorodny sposób, pomimo nierzadko występujących tam nieprzyjaznych warunków, dlatego pewne kierunki w sztuce jako wyraźne orientacje wymagają szczególnej uwagi. Zwłaszcza, gdy zostały przeciwstawione wszelkim mechanizmom, działaniom i postawom inicjowanym przez istniejący rynek sztuki. Najważniejsze i decydujące powody dla tej „zmiany stron” mają, według zamieszkałej w Wiedniu grupy Alien Productions, swoje podstawy w przekonaniu, że sztuka, jeśli miałaby być doświadczana jako precyzyjny diagram czasu, nie musi przedstawiać rzeczy, którymi można handlować, zamieniać czy wymieniać. Dla Martina Breindla, Andrei Sodomki, Norberta Matha i ich współpracowników, aktualny stan społeczeństwa może być rozszerzonym potencjałem elektronicznej i telematycznej rzeczywistości, przestrzenią doświadczenia i projekcji różnych interesów. Jeśli w odniesieniu do tych przesłanek prześledzi się wcześniejsze ślady tego typu tendencji w sztuce, wówczas, obok konkretnych wyników, oczywistym staną się również szanse i przekonujące uzasadnienia dla działań w sztuce dążących w większości przypadków do poznania. Dzięki temu wzmocniona zostanie teza, według której perspektywy sztuki ulegały ciągłym przemianom: od wynalezienia centralnej perspektywy, poprzez „Czarny kwadrat na białym tle” aż do binarnego kodu i jego przyłączenia do World Wide Web. W społecznym kontekście akceptacja tych radykalnych kroków rozwoju sztuki będzie miała znaczenie dopiero w tym momencie, kiedy sztuka odczytana będzie jako niezależny protokół czasu.

Na podstawie kilku pojedynczych przykładów, których wybór podjęty został w celu unaocznienia tej tendencji w sztuce, powinno udać się naszkicowanie sposobu pracy i strategii artystycznych Alien Productions. Praca „Embedded Systems”, która ukazała się w 1997 roku w Grazu, w ramach wystawy „2000-3. ArtSpace plus Interface”, może być przykładem skoncentrowanego zespołu cech tego kierunku artystycznego w jego początkach. W instalacji chodziło o kompleksową sieć, złożoną z technologicznie ukształtowanych realiów życia codziennego, przedstawionych w formie obiektu, z interaktywnej sieci web, ze zdolności wytwórczej języków programowych i ich sytuacji przestrzennych postrzegalnych dzięki elementom sterowania. Nowy system przestrzeni, zazębiający się i określany przez różne czynniki, został skoncentrowany na inteligencji trywialnych urządzeń życia codziennego. Początkowo urządzenie zaplanowano dla przystępnego mieszkania, ale ostatecznie zostało ono urzeczywistnione w domu towarowym Kastner&Öhler. Zmiana miejsca doprowadziła do stopniowej zmiany koncepcji. Początkowo duże znaczenie miało otoczenie – docelowa grupa użytkowa jako specyficzna grupa charakterystyki – później skoncentrowano się na miejscu zastosowania tego urządzenia. Maszyna do szycia, bryła kuchenna z urządzeniami, urządzenia tonowe i oświetleniowe zostały na nowo zaprogramowane dzięki wbudowanym chipom. Zespół wyszedł z założenia, że inteligencja włożona w chipa nie jest całkowicie wykorzystywana podczas potocznych czynności. Nowy język oprogramowania Java, umożliwiający znacznie obszerniejsze zastosowanie, miał temu zaradzić.



Alien Productions przygotował dwie różne instalacje: po pierwsze, poszerzone oprogramowanie urządzeń, uwalniające je z ich standardowych funkcji i standardowego zastosowania, przyporządkowywało im jednocześnie nowe niezwykłe funkcje, łącząc je na ich poziomie inteligencji w elektroniczną, wzajemnie powiązaną sieć. Po drugie, przekaz tych symfonicznie rozwiniętych systemów do internetu umożliwiał ingerencję w te raz już określone partytury. Obserwacja instalacji była podzielona na dwa pomieszczenia: pierwsze – miejsce instalacji i drugie – internet. Z jednej strony więc miejsce realne, ale bez możliwości sterowania i ingerencji oraz miejsce wirtualne, bez możliwości oglądania urządzeń, ale za to pozwalające na interaktywne zmiany. „Embedded Systems” okazał się realną fikcją inscenizującą w sieci sytuacje, w których dochodzi do komunikacyjnej interakcji pojedynczych inteligencji. Użytkownik internetu nie jest w tym przypadku wcale nadrzędną, lecz równorzędną inteligencją. Może on oddziaływać w podobny sposób, jak pralka czy telewizor. Poza tym ów użytkownik znajduje się w tej samej rzeczywistości. W przeciwieństwie do internautów, osoby odwiedzające realną instalację są konfrontowane tylko z tą rzeczywistością. Niemożność dostępu do danych i informacji oznacza wykluczenie ich z rzeczywistości wirtualnej. Można wprawdzie obserwować procesy, ale nie można na nie wpływać. We współczesnym świecie, który jest coraz obszerniej i wielopłaszczyznowo podporządkowywany, dostęp do struktur informacyjnych i transmisji wiadomości staje się decydującym czynnikiem w tworzeniu naszej przestrzeni. Alien Productions pokazał takie formatowanie na przykładzie wesołej i spektakularnej gry. Ich wiedza, to wiadomości o systemach, które w praktyczny sposób mogą pokazać oblicza codzienności. Praktyczne odkrycia, które zachwalane są w katalogach wysyłkowych jako ułatwienie organizacji życia codziennego, a które w zasadzie bazują na zręcznym i twórczym wykorzystaniu ogromnego elektronicznego i digitalnego potencjału, stworzyły zaczerpnięty z praktyki faktor wyzwolacza. Wychodząc od tego faktu udało się „odbicić” płaszczyznę użytkownika i zalogować ją do stosunku system-do-systemu. W wybranym trybie transmisji wystąpiło uświadomienie systemowe. Na miejscu, przy niemożności dostępu do funkcjonalności obiektów, zespół nie odgrywał, jak można by przedwcześnie pomyśleć, roli ucznia mistrza, który miał dostęp do wszystkich rejestrów systemu sterowania i mógł zaprezentować tę nieprzyjemną niespodziankę. Zespół nie przekształcił się też w postać autora science-fiction, który ogłasza nieopanowaną i nadrzędną moc kuchenki mikrofalowej czy też odkurzacza nad rodzajem ludzkim. Usamodzielnienie urządzeń użytkowych, ich wyjście z powszechnie przyjętej roli, zostało zdemaskowane jako gra i przenośnia. Zmiana punktu widzenia poprzez przemieszczenie z jednego pomieszczenia do drugiego oraz pytanie o miejsce i sposób skonfigurowania miejsca przełącznika, stworzyło powierzchnię rozdziału pomiędzy człowiekiem i maszyną. Nie chodzi tu jednak o „Human Interface” jako możliwą trywialną wersję horroru, ale o płaszczyznę zrównania inteligencji i przenoszenia doświadczeń. W tych zróżnicowanych pomieszczeniach z jednej strony można wywierać wpływ na systemy sterowania, z drugiej zaś obserwować wyniki tych wpływów. Dostęp do sedna

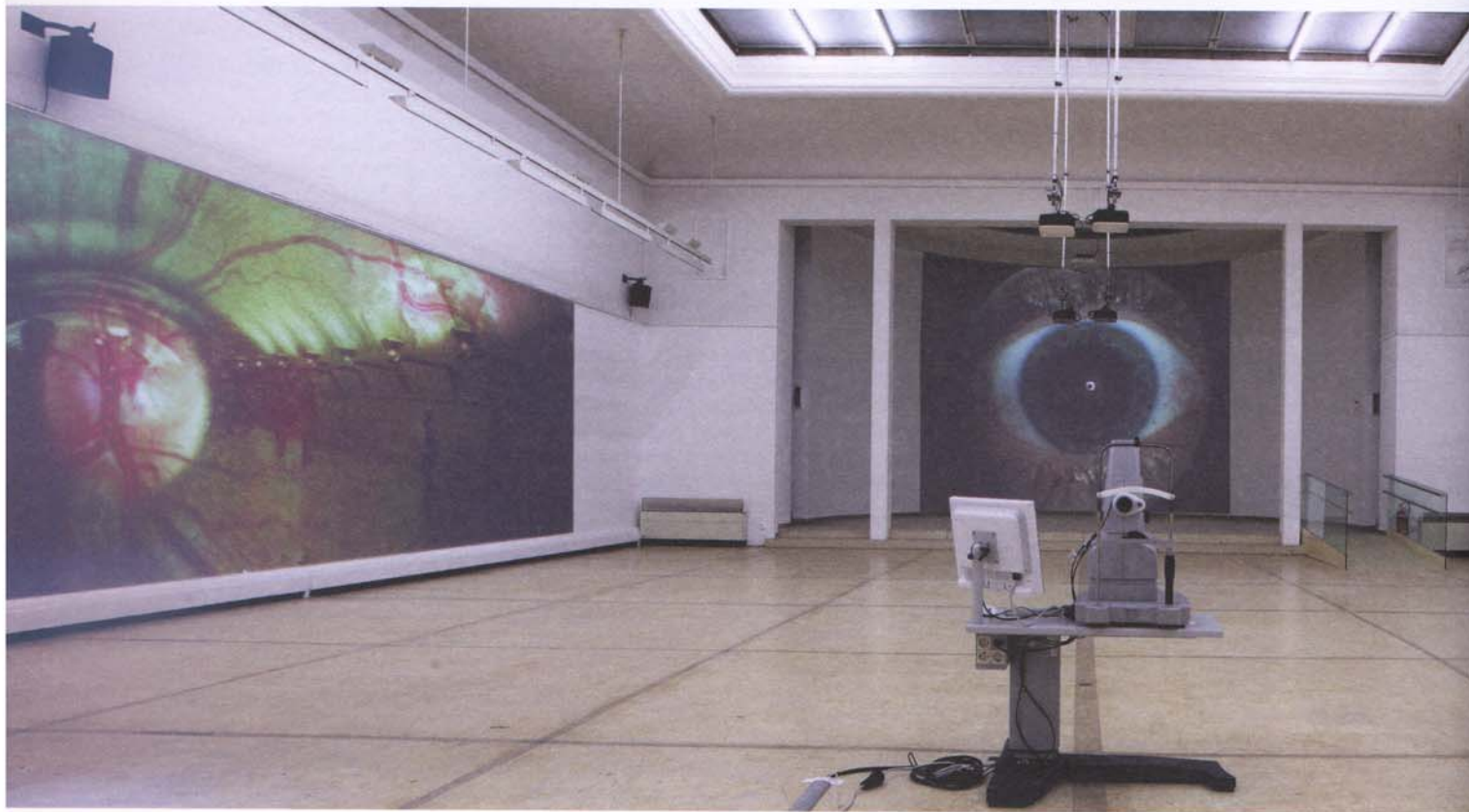
jest dziś możliwy – jak to zostało pokazane w tej pracy – tylko dzięki orientacji wewnątrz „centrali”. Wizualnie i akustycznie doświadczalne działania, pomimo zmysłowych komponentów na miejscu rozgrywania się akcji, oznaczają utratę percepcji właściwej rzeczywistości, która w formie decyzji „przeniosła” się do elektronicznego i telematycznego pomieszczenia. Obszerny komentarz do tej pracy – według jednej z tez – powinien zwrócić uwagę na profil kolejnych projektów opatrzonych tylko krótkimi komentarzami. Aż do dnia dzisiejszego na bazie projektu „Embedded Systems” odbyło się już wiele wystaw w różnych miejscach, między innymi w Poznaniu (PL), Durham czy Ontario (CDN). Poza przekształceniami urządzeń kuchennych i szmerów oraz powstałych na tej podstawie kompozycji – muzyka „Alien Productions” pilnie potrzebowała własnego komentarza – w programie znajdował się też pokaz gotowania. Szczególnie ważny był fakt, że mieszkańcy poszczególnych miast począwszy od Judenburga (ST), zmobilizowani byli do użyczenia artystom zdjęć własnych kuchni, które zostały przekształcone w sceniczne projekcje prezentowane podczas przedstawienia. Dzięki tym powiązaniom między rzeczą publiczną a prywatną, między przestrzenią miejską a mieszkalną, udało się przejść od kompleksowego technicznego układu, który jest *state of the art* nauki, do ciała społecznego. Na bazie struktury, która uwzględnia jedną społeczność, rozszerza się jednotorowy kanał obserwacji: obserwatorzy dostarczają materiał do obserwacji (zdjęcia własnych prywatnych kuchni). Dzięki tej praktyce i leżącej u jej podstaw koncepcji wraz z wykorzystaniem bezpośrednich możliwości, można wysnuć ważne wnioski. Za każdym razem na nowo użyte techniczne wielkości zostają przez Alien Productions odniesione do człowieka. Tak było między innymi w przypadku „Alien City”, wirtualnego miasta stworzonego z elementów pochodzących z wielu miast świata. W tym projekcie połączono przeszłość z teraźniejszością, rzeczywistość z fikcją, obraz i dźwięk w jedną hybrydę. Ta kompilacja reprezentuje nie tyle wielostronne techniczne utalentowanie zespołu, co przede wszystkim stan obecnej rzeczywistości: tylko dzięki zwiększonej możliwości percepcji obrazów i dźwięków i ich odpowiedniemu umiejscowieniu, możliwym stało się połączenie wielu setek segmentowych części obrazu świata w jedną całość. Dzięki osadzeniu płaszczyzny historycznej w platformie teraźniejszości, Alien Productions rozszerzyli swoją przestrzeń działania do obszarów publicznych czy też pół-publicznych. W pierwszej kolejności chodziło o instalacje przemysłowe, które pomimo wysokiego standardu w większości przypadków, ze względu na niewielkie profity, zostały zamknięte. Skomplikowane rozwiązania odnoszące się do napędu, wraz z dźwiękami towarzyszącymi uruchamianiu, często inspirowały muzyków do sięgnięcia w przeszłość. Po dyspacie na temat zamkniętej fabryki dywanów w Krems-Stein (Austria Północna 2003) udało się obecnie, dzięki performance w muzeum Walzengravieranstalt Guntramsdorf, zamkniętym od 1986, „ożywić” zarówno techniczne jak i społeczne otoczenie. Po tym, jak stare urządzenia na tę okazję ponownie puszczono w ruch, jednocześnie uruchomiono już dawno przebrzmiałe i zapomniane „melodie procesu pracy”. W sieć połączono nie tylko ogromne wyposażenie techniczne, ale



przede wszystkim sprawozdania byłych pracowników przemysłowych, którzy na podstawie opisów własnego miejsca pracy tworzą kalejdoskop austriackiej historii przemysłu. Spojrzenie wstecz, wywołane uruchomieniem tych dawniej najnowszych maszyn, przyczyniło się do tego, że ta już obecnie muzealna technika wystąpiła w roli niemego świadka zniszczonej kariery wcześniej zatrudnianych mistrzów. Jesienią 2007 Alien Productions skierowali swoje zainteresowanie ku specyficznej płaszczyźnie historii. W tym przypadku chodziło o źródło inspiracji dla wieloczęściowej instalacji w galerii sztuki w Grazu (Grazer Künstlerhaus). Jako punkt wyjścia zastosowano szczególną gałąź jednej z metod pracy artystycznej w zupełnie nowej konfiguracji. Chodzi o powołanie się na utopie, wizje i odkrycia, które przykładowo doprowadziły do powstania takich prac jak: „Die Bühne ist leer”, 1996 („Scena jest pusta”), „Die Differenzmaschine”, 1996 („Maszyna różnicująca”) czy też „Arbeitsmuster”, 2003 („Wzór pracy”). W centrum zainteresowań najnowszego zarządzania znajduje się pomysł Nikola Tesla, datowany krótko przed 1900 rokiem, odnoszący się do próby wynalezienia aparatu do zapisu myśli – Alien Productions zdecydowali się zbudować tego typu projektor. Podobnie jak w przypadku poprzednich przykładów, punkt wyjścia znajduje się we współczesnej praktyce politycznej – tym razem chodzi o zwiększone wysiłki w celu stworzenia perfekcyjnego szklanego człowieka. W momencie, kiedy taki człowiek jest obserwowany przy pomocy wideo, kiedy notowane są numery rozmów przychodzących i wychodzących z jego telefonu komórkowego – jego myśli są (jeszcze) wolne. Ale według koncepcji instalacji poświęconej kontroli i monitoringu danej sytuacji, numery te są transferowane

do sieci i tam „składowane”. W tym kontekście jest zrozumiałe, że goście wystawy, użytkownicy internetu, muszą pojawić się tutaj jako osoby aktywne (działające), ażeby uruchomić liczną aparaturę, względnie oddać się refleksji na temat skutków uruchomienia urządzeń. Ten „zespół artystyczny” konsekwentnie i radykalnie wywołuje sytuację, w której nie tylko rozpada się cały „biały sześcian”, ale również anonimowość publiczności galerii sztuki, biorącej aktywny udział w tym specyficznym oftalmoskopie poprzez przekaz obrazów siatkówki i tych przez nią wywołanych i „odtworzonych” myśli, które potencjalnie zostały „zamknięte” w internecie. Inaczej mówiąc: nawet w chronionych przestrzeniach, nierzadko również autonomicznych w stosunku do „świata zewnętrznego” pomieszczeniach sztuki – człowiek taki może „być obserwowany” przez dużo większą liczbę osób, niż człowiek znajdujących się w tym samym miejscu, co inni. Czy chodzi o związki między układami połączeniowymi, czy też specjalny udział języka programowania, naszym oczom ukazują się niezrealizowane wcześniej wynalazki w formie przekształconych projekcji przyszłości, jesteśmy w opozycji do licznych projekcji medialnych, które również stawiają żądania sztuce w odniesieniu do koniecznego profilu czasu. W czasie rozwoju Alien Productions ruch ten był coraz bardziej konfrontowany z „ready-mades w użyciu”: urządzenia kuchenne, nieużywane już maszyny czy też naukowe aparaty pojawiają się w roli transformatorów w gęstej sieci społeczeństwa informacyjnego.

tłum. Zofia Moros







1. alien productions  
[ Breindl | Math |  
Sodomka & August  
Black ], „Der  
Gedankenprojektor”,  
installation,  
Künstlerhaus Graz,  
2007. Fot.  
FARBRAUM.cc  
2. alien productions  
[ Breindl | Math |  
Sodomka ], „Die  
wohltemperierte  
Küche”,  
performance,  
forumschlosswolkers  
dorf bei  
„weinviertel festival 04”,  
2004. Fot. H. Czipin  
3. alien productions  
[ Breindl | Math  
| Sodomka ],  
„Autoregulative  
Räume”,  
computeraided  
biofeedbackinstallation,  
Forum Alpbach, 1999.  
Fot. M. Breindl

