

Linz Calling

Ars Electronica Fesztivál, 2017



reflektor

MOLNÁR ESZTER

Linz, 2017. IX. 7–11.

Magyar résztvevőkkel is találkozhatunk a társadalom és a technológia szó szerint húsba vágóan aktuális kérdéseit reflektorfénybe állító, világhíres felső-ausztriai fesztiválon, amely évről évre felpezsdíti az egykori iparváros életét. Ahhoz, hogy nagy vonalakban felvázoljuk, hogyan is érkeztünk el az emberi intelligenciával versenyztetett robotok jelenkori transzhumán valóságáig, amely a rendezvény idején fő témája volt, érdemes először – néhány évszám erejéig – a múltba tekinteni.

1959-et írunk, amikor az amerikai Arthur E. Samuels a gépi tanulás (machine learning) egyik úttörője, megalkotja azt a számítógépes programot, mely némi gyakorlás után képes legyőzni Amerika legjobb dámajátékosát. 1971-ben Harold Cohen kifejleszti az AARON-t, az első autonóm, „művészi” produktumokat alkotó robotot. 1977-ben megszületik a generációjának emblematikus lemezlovasa, a *Berlin Calling* című film főszereplője, Paul Kalkbrenner. Egy évvel később pedig megjelenik az elektromos zenei műfaj őskánonját képviselő Kraftwerk zenélő robotokkal operáló *The Man Machine* című albuma, melyen szférikus géphang ismételteti: „We are the robots.” Majd 1979-ben kezdi meg pályafutását az Ars Electronica.

Végigtekintve az idején rendezvény zavarba ejtően gazdag programkínálatán, némi derűs nosztalgia keríthet minket hatalmába, ha elképzelhetjük azt a néhány tucat fiatal tudóst és művészt, akik a kezdőcsapatot alkották. Az Ars Electronica ugyanis kísérleti projektként indult a felső ausztriai ORF Állami Egyetem néhány tudosa és új média iránt érdeklődő művészek összefogásaként. Az idén már 1100 művész, tudós, performer és önkéntes segítségével több mint 100 ezer látogatót vonzó fesztivál töretlenül felfelé ívelő népszerűségében nyilvánvalóan közrejátszhat a felvetett kérdések aktualitása, mindünket érintő jelentősége.

A mesterséges intelligencia és a robottörténelem – a digitális bennszülöttek – az Y és Z generáció tagjai számára már mindennapi evidencia. Ez a – benyomásom szerint – éppen a nem lázadással lázadó generáció feltűnően nagy számban képviseltette magát Linzben, s úgy tűnt, hogy tagjai csodálattal vegyes tisztelettel tekintenek a társadalom, a technika és a művészet közös halmazából eredeztethető szellemi-technikai paradigma hőskorára.

Lett legyen az ember a körülöttünk zajló technikaiforradalom-cunamit bevallottan erős negatív elfogultsággal és aggodalommal szemlélő, gépromboló hajlamú maradi, vagy épp ellenkezőleg, a gépcivilizációt hurráoptimistán üdvözlő technokrata, mindenképpen marandó élményt jelent végigsétálni a rendezvény több emeletet betöltő kiállításain.

A fesztivál egyik vonzerejét – a túlkínálat ellenére is – a személyesség és az interaktivitás jelenti, mert nagyon könnyű szóba elegyedni a műveik mellett strázsáló alkotókkal; kipróbálni néhány új fejlesztésű találmányt, vagy akár aktív részesévé válni az interaktív installációknak, workshopoknak, kortárs zenei koncerteknek.



Foto: Majercsik Krisztina

A *Látogatók* című interaktív virtuális átírat, mozgatás az érintőképernyős falon

Ahhoz, hogy végigjárjuk a város tizenkét pontján található helyszíneket, s megpróbáljuk befogadni a hatalmas mennyiségű anyagot – műalkotásokat, (az interneten is közvetített) konferenciákat, koncerteket –, legalább egy hosszúhétvégenyi időre lenne szükségünk, ám ennek híján szűk egy nap alatt bejárhatóak a rendezvény fő helyszíneiként funkcionáló 25 ezer négyzetméteres alapterületű Postcity – az egykori csomagrendező – ipari csarnokai, alagsori galériaként újrahasznosított bunkerei. Az eseménysorozat művészeti vezetői, Christine Schöpfer és Gerfried Stocker idén az AI – Artificial Intelligence (azaz Mesterséges Intelligencia), illetve a The Other I (A Másik Én) kulcsszavakat választották ki fő témaként.

A bemutatott művek többsége inkább lazábban, mint szorosan kapcsolódott a mesterséges intelligencia témájához, így volt ez a magyar csapat esetében is. Kelle Antal ArtFormer és Orosz István műveinek kiállítása a 2008-ban újtárra indított Nemzetközi Élményműhely, a linzi Johannes Kepler Egyetem és a GeoGebra.org

balesetek vagy éppen az elhalálozások adatait, melyek hatására a mű füstöt bocsátott ki magából vagy színes fényesőben fürdő örömtánra perdült volna. Fontos, hogy Kelle munkái – a Schöpfer-műhöz hasonlóan – sosem pusztán dekorációs céllal születnek, hanem érdeklődésük középpontjában a mindennapi viselkedésünk és a geometrikus térformák közötti analógiakeresés áll.

A fesztivál fogadó szintjének óriási csarnokában, a főutak kereszteződésében felfüggesztett, mozgatható alkotást három elemből álló szoborként aposztrofálhatjuk. A szobor középső „teste”, valamint a „karjai” egy vezérlőterminál segítségével szabadon elforgathatóak és számtalan különböző pózba állíthatók, azaz a látogatók által folyamatosan mozgatva vagy önállóan, automatikus koreográfia szerint táncolnak. Az első látásra hidegnek tűnő forma – mozgása során – kecsesen táncoló organizmussá alakul át. A művész meggyőződése, hogy a geometrikus és az organikus világ nincs kibékíthetetlen ellentétben egymással, hanem valamilyen összetettebb rendszer két állapotát jelentik, melyek között átjárás van. E gondolat tükröződik vissza Kelle *Geometriai Pantheon* című sorozatából is, amelyet videoanyagként bemutatva, közvetlenül a szoborinstalláció mellett lehetett megtekinteni.



Fotó: Májercsik Krisztina

Fotó: Májercsik Krisztina

KELLE ANTAL ARTFORMER

Gerfried Stocker művészeti igazgatóval, háttérben a mindig változó *Cognition Schöpfer*-szobor

A *Látogatók* című virtuális átírat mobilkészülékek segítségével irányítva (pozitívai, nagysága, mozgása változtatható)

együttműködésének keretében valósult meg. Büszkéek lehetünk arra, hogy a hazai alapítású, tanárokat, kutatókat, művészeket tömörítő nyitott kutató- és alkotóközösség nemzetközi vonatkozásban is elsőként kezdett bele a STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics) területek integrált oktatási és tanulási módszereinek feltérképezésébe és továbbfejlesztésébe. A fiatalabb generációt megcélzó Élményműhely játszva tanító konstrukciói és a Vécsei-robotok önfeledt flow-élményt jelenthettek a fesztiválon nagy számban részt vevő gyerekek számára.

Kelle Antal ArtFormer négy munkát mutatott be Linzben: egy impozáns méretű kinetikus szobrot, a *Cognition Schöpfer* című alkotást, annak interaktív virtuális átíratát és két, a szoborhoz kapcsolható videomunkát. A szobor címével is kifejezte tiszteletét a magyar származású, kibernetikus mobilokat készítő, úttörő szellemiségű művész előtt.

Schöpfer 1963-as *Tour Lumière Cybernétique de Paris-La Défense* címmel tervezett szobrának mozgása leképezte volna a francia fővárosban zajló ünnepek, esküvők, születések, közlekedési

A szobor mozgatható elemeinek jellegzetesen két végpozíciója van: egy teljesen egyenes forma, illetve egy önmagába záródó háromszög. Az előbbi képviseli az optimizmust és a külvilágra vonatkozó nyitottságot, az utóbbi pedig a magunkba gubózást. Ahogyan viszonylag ritkán kerülünk ebbe a két szélsőséget képviselő helyzetbe, és többnyire köztes pozíciókat képviselünk, a szobor ezt tükrözve szintén számtalan különböző látványállapotot képes megjeleníteni. A vékony acélhuzalok segítségével térbe lógatott szobor forgó tánca lírai hangulatot kelt, s meditációra készítet bennünket. Szemmel láthatóan volt olyan látogató, akit már mozgásának szépsége önmagában is lenyűgözött, voltak olyanok, akik mindenáron hozzá akartak érni, másokat a megvalósítás technikai részletei foglalkoztattak. Számomra a szobor mozgása felüdülést, megpihenést, csendélményt jelentett az egyébként hangyabolyként nyüzsgő kiállítóterben.

A fesztivál alkalmából elkészült a szobor virtuális átírat is, mely a *Látogatók* címet viselte. A GeoGebra-szoftver segítségével hatalmas érintőképernyős falon tablet-, valamint mobilkészülékek segítségével módosítható a virtuális szobor nagysága, pozíciója és folyamatos mozgása.

Ugyancsak videoanyagként került bemutatásra a kiállítás témájához, a Másik Énhez közvetlenebbül kapcsolható mű, Kelle **Nexus** című kinetikus szoborinstallációja, amely 2009-ben a Budapesti Szépművészeti Múzeum Reneszánsz Termében volt látható. A **Nexus** szobrai egymástól függetlenül mozogtak, s a látogatók interaktív módon irányíthatták a mozgásukat. A terminálokkal irányított szoborpár az emberi kommunikáció intimitását érintő kérdéseket vette górcső alá. Hogyan reagálunk mások keresésére, kívánságaira? Észrevesszük-e mások segélykiáltását egy-egy gesztusban? Van-e elég türelmünk egymáshoz? A **Nexus** mozgatózásában felfigyelhetünk ugyanakkor egy megdöbbentő vonásra. A szobor pozícióit nemcsak emberi akarat vezérelte, hanem időnként a szerver, azaz a mesterséges intelligencia is közbeavatkozott, méghozzá úgy, hogy néhány másodperces késleltetéssel, tükröt tartva a játészónak „saját mozgatózásunkat”, azaz a „Másik Énünket” tükrözte vissza.

Orosz István anamorfózisképeinek egyikén, optikai csodaként a tudományos-fantasztikus regény klasszikusának, Jules Vernének az arcképe bontakozott ki a kép egy pontjába helyezhető ezüsthenger alatt elterülő kétdimenziós tájkép vonalaiból. Ezzel Orosz közvetlenül is kapcsolódott a kiírt témához, hisz a jövőbe látó írótnem lenne túlzás a fesztivál szellemi ősatyjának nevezni.

Biztos vagyok benne, hogy nem fogom könnyen elfelejteni a Postcity alagsori bunkergalériájának sötétjében ámulkodva kolbászoló hipsterek és geekék sejtelmes kék telefonpilácsainak pulzálását, a ritkásan szótt hálófüggöny mögött légakrobatikázó, önvezérlő drónok repkedését, az áramot termelő embervértartályokat, a biobúzakévék kesernyész illatát, ArtFormer kézi vezérlésre táncoló kinetikus



foró: Májersnik Krisztina

foró: Májersnik Krisztina

Ars Elektronika Fesztivál
(a hatalmas távolságokat sokan rollerrel vagy gördeszkával tették meg)

A háromtengelyű *Cognition*
Schöffer című szobor különböző irányú és időzítésű mozgatása a vezérlőterminál segítségével

szobortestrészeinek kecses mozdulatait, a 3D-festmények neonpixel-örvénylését, a telefonból kérdezősködő robotok nagyon is nyugtalanító hangját...

A fesztivál szervezői a jövőre vonatkozó félelmek eloszlatására törekedtek, mégis nehéz elhinni, hogy az emberiség könnyeden fogadja majd el azokat az információtechnológiai újításokat, amelyekről Ray Kurzweil már 2005-ben megjósolta, hogy életünk egészét – beleértve biológiánkat is! – meg fogja változtatni.

A fesztivál sugallata szerint mindenesetre az emberiség egyre gyorsabb ütemben menetel a szingularitás, azaz a klasszikus sci-fi proféták – Verne, Asimov, Orwell – messianisztikus optimizmussal és aggodalmakkal egyaránt teleszótt (anti) utópisztikus látomásainak kiteljesedése felé.

Az Ars Electronica már-már támadóan provokatív plakátján mintha Madách Imre holtápadt Ádámjának kibernetikus csatlakozóval a mátrixra kapcsolt félig bádög, félig hús-vér figuráját látnánk profilból, amint „farkasszemet üvölt” egy hasonlóképp megrémült majommal. Nemcsak a plakát, hanem az egész rendezvény kérdések, kétségek hálóját fonja körénk.

„Őrjöngő röptünk mondd, hová vezet?” Mintha a falanszterszint elhagyva az űrben járnánk. Sejtjük, hogy az emberiség, nem feladva a folyamatos növekedés illúziójába vetett hitet, tovább fog haladni, Madáchcsal szólva: „előre hát, előre: csak addig fáj, míg végképp elszakad, / Mely a földhöz csatol, minden kötél!” S a Marsra való katapultálás utáni pillanatokban utólag ráér kitalálnunk, hogy a világháló segítségével összeszótt, intelligens robotokkal benépesülő világfalu a „fenntarthatóság” vagy az apokalipszis felé rohogott-e oly lelkesen.