

# Universalmuseum Joanneum besedilo za medije

Universalmuseum Joanneum      presse@museum-joanneum.at  
Mariahilferstraße 4, 8020 Graz, Avstrija      Telefon +43-664/8017-9850  
www.museum-joanneum.at

## Sanje robotov

### Dela

#### Richard Kriesche

\* 1940 Dunaj (A), živi v Gradcu

Že leta 1986 je delo *Ein Weltmodell* Richarda Kriescheja v avstrijskem paviljonu na Beneškem bienalu vzburilo duhove. Do danes delo fascinira v svoji koceptualni jasnosti in utopični slikovni moči. Dva robota, ki izmenično razkazujeta zaporedje plesnih gest, se medsebojno vključujeta in izključujeta in postaneta pri tem ikoni samega avtogeneriranega življenja. Medtem ko en robot izvaja performance, je drugi izključen in miruje. Na koncu svoje izvedbe se nagne k svojemu dvojčku, ga vključi, sebe pa istočasno izključi. Delo postane simbol življenja izven človeškega delovanja, kot namig na vseskozi tehnologiziran svet.

#### *Ein Weltmodell, 1986*

Industrijski robot s krmilnim sistemom in mizo  
Hess Art Collection Bern

#### Christa Sommerer

\* 1964 Ohlsdorf (A), živi v Linzu

#### Laurent Migonneau

\* 1964 Angouleme (F), živi v Linzu

Interaktivno delo *Life Writer* ob dotiku človeka dobesedno vdihne življenje vsakdanjim objektom. Pisalni stroj, stičišče med človekom in računalnikom, spravi ob ročnem vnosu podatkov v tek en virtualni, evolucijski proces, pri katerem iz posameznih črk nastane življenje. Pri tem nastajajoče besedilo postane živa genetična koda, postane upodobitev samega življenja. Vtem ko se akt pisanja poistoveti s stvaritvijo življenja, ustvarita umetnika s svojimi besedami "neskončno umetniško delo", ki vizualizira sam trenutek stvaritve.

#### *Life Writer, 2006*

Interaktivna računalniška instalacija, pisalni stroj, papir,  
projektor, genetični algoritem, miza in stol  
Laurent Migonneau & Christa Sommerer

### **Walter Pichler**

\* 1936 Deutschnofen (A), živi v Sankt Martinu (A) in na Dunaju

Od 1960ih let je Walter Pichler poznan po svojih vizionarskih delih, ki so večinoma na stičišču med umetnostjo in arhitekturo. Eno njegovih najbolj poznanih zgodnjih del je *TV-Helm*, plastični objekt bizarne velikosti in oblike, ki lahko velja kot cinični komentar na takrat nastajajočo in v nastankih prvič pokrivajočo medializacijo družbe celotnega področja skozi nov medij televizije. Kot pojasni že podnaslov *Tragbares Wohnzimmer/Prenosna dnevna soba*, gre za glavni nastavek z integriranim televizijskim sprejemom, ki predstavlja dnevno sobo kot vase zaprto zvočno kabino – kot stanovanjski aparat, gledalca pa kot od zunanjega sveta izoliranega, medialno pollaščenega, kot tudi bitja brez identitete – pol človeka, pol stroja.

#### ***TV-Helm (Tragbares Wohnzimmer), 1967***

Poliester, belo lakiran, integriran televizijski zaslon s tv-priključkom  
Zbirka Generali Foundation, Dunaj

### **John Bock**

\* 1965 Gribbohm (D), živi v Berlinu

Delo *Im Schatten der Made* je nastalo z različnimi igralci kot daljši, pripovedni film prav za razstavo *Roboterträume/Sanje robotov*. V linearni zgodbi prikaže John Bock grobo ljubezenski trikotnik med duhovnikom, znastvenikom in njegovo ženo ob stvaritvi in oživitvi nekega androida. Vse življenske postaje in čustveni svet so obravnavani v sledečih dogodkih: rojstvo, reprodukcija in smrt se izmenjujejo z evforijo, strahom, sovraštvom, pohlepom, ljubeznijo, poželenjem, muko in nasiljem. *Theatrum mundi* spominja na estetiksko zgodnjih sci-fi filmov kot *Frankenstein*(1931), *Metropolis* (1927) ali *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920). John Bock se sam inscenira kot duhovnik, drži križ kot rekvizit božjega utelešenja in simbol krvavega eksorcizma. (KB,MHK)

#### ***Im Schatten der Made, 2010***

Video (PAL), 74 min 10s  
DVD, video projektor in zvočniki  
Courtesy Klosterfelde, Berlin / Anton Kern, New York

### **Jakob Scheid/Wolfgang von Kempelen**

\* 1734 Bratislava, † 1804 Alservorstadt, Dunaj (A)

Johann Wolfgang Ritter von Kempelen de Pázmánd velja za izumitelja stroja, ki posnema človeški govor. Znan je postal predvsem skozi izum mehanskega stroja z lutko Turka, ki – bolj atrakcija kot avtomat – nagovarja k igranju šaha. Pihalni meh kot pljuča, slonokoščeni trstni jeziček kot glasilke in gumjast lijak kot usta tvorijo govorni stroj, ki skozi spremenljivo pokrivanje ust ustvarja različne glasove. Ta prva tehnično uporabna konstrukcija umetnega ustvarjanja človeških govornih glasov velja tudi znanstveno zgodovinsko za pomemben dosežek.

Jakob Scheid

#### ***Govorni stroj Wolfganga von Kempelena***

Načrt za model

2001 / načrt okoli 1790

Pleksi steklo, plošča iz lesenih vlaken, silikon, najlon, britvica, medenina, kovinska igla, gumirano bombažno blago in kovinska vzmet

Universität für angewandte Kunst Wien

### **Nam June Paik**

\* 1932 Seul (Južna Koreja), † 2006 Miami

Nam June Paik je eden pionirjev tako video umetnosti kot tudi uporabe tehničnih sredstev v upodabljajoči umetnosti. *Andy Warhol Robot* spada v skupino del iz 1980ih in 1990ih let, pri katerih je video zaslone in druge elemente razvrstil v velikofotmatne skulpture. Paikovi roboti so pri tem ironični pogled na tehniko. Čeravno komponirani kot monitorji, delujejo vendarle humanoidno in evocirajo s svojo simpatično zunanostjo emocionalno bližino pri opazovalcu. Tako izgleda Andy Warhol Robot kot prijazen robotni portret umetniškega prijatelja, katerega dela Campbell's Tomato Soup Can ali Brillo Box so že napredovala v moderne ikone umetnostne zgodovine in tukaj v obliki samostoječih medijskih slik in realnih objektov očitno opozarjajo nanj. Kljub vsem prijaznostim pa bo kmalu očitno tudi eno določeno neugodje in ravno ta tehnicizacija zvezde je tista, ki pri opazovalcu pusti občutek negotovosti.

#### **Andy Warhol Robot, 1994**

Mixed media: devet barvnih monitorjev, devet starih televizijskih ohišij, original Andy Warhol Brillo Box v pleksi-ohišju, sedem pločevink Campbell's Tomato Soup, pet 8 mm filmskih kamer, deset polaroidnih kamer, deli 35mm filmskega projektorja, 35mm film, držala za svetilke, dva ogrodja na klesih, dva video-disk-playerja, 34 video-clips na dveh video-diskih in prilepljene strani iz razstavnega kataloga iz Stockholma  
Kunstmuseum Wolfsburg

### **Thomas Baumann**

\* 1967 Salzburg, živi na Dunaju

Thomas Baumann razstavlja svojega *Antirobota*. Že mesece pred otvoritvijo razstave je v blogu dal v diskusijo, kaj si je mogoče predstavljati kot antipod robota – človeka, ki ne dela, samoodločujočega človeka ali celo boga? Baumann povezuje hladno estetiko strojno poganjanega predmeta s potezami bitja, ki je genuin naravno. „Govor o abstrakciji“ je roza barve navidezno vase zaprta postava, ki svojo zunanost spreminja, se preteguje in izteguje, ter brez besed spreminja svojo obliko. Dolgi mobile prikazuje senzibilno, na elementarno reducirano ljubezensko igro. Navidezno neskončne verižice, obkrožajo kamne, drsijo gladko in marljivo nad njimi s perfektnim nevidnim vodstvom, spominjajo na mravlje, ki životarijo v vojaški organizaciji. Je svet anti-robotov dlje kot svet robotov? Čigave navodila delovanja so bolj obvezujoča? (MHK)

#### ***Antirobot, 2010***

Instalacija iz več delov: mobile, fotografija,

aluminij, karbon, kamni

V sodelovanju z

Josefom Nermuthom

Courtesy Nicolas Krupp, Basel, Krobath, Dunaj

### **François Roche**

\* 1961 Pariz (F), živi v Parizu

### **Stephan Henrich**

\* 1978 Würzburg (D), živi v Stuttgartu

*Une architecture des humeurs* francoske arhitekturne pisarne R&Sie(n) spominja na klinični raziskovalni laboratorij. Sijoče bela prostorska instalacija sugerira stroj visoke preciznosti, ki omogoča izdelovanje finomehaničnih konstrukcij. Med prakso in fikcijo se generirajo oblike, ki počasi nastajajo in postajajo kristalaste oblike. Raziskovalni laboratorij izgleda brez človeške prisotnosti in s strojnimi postopki razvija biomorfne skulpture, iz katerih François Roche in Stéphanie Lavaux razvijata cele arhitekture. Roboti računajo, konstruirajo, analizirajo, gradijo, omogočajo rast. Bitja podobna insektom je videti tako rekoč kot produkt kot tudi razvijalce tega procesa, so obenem stroji in živa bitja.

R&Sie(n) with Stephan Henrich

#### ***Une architecture des humeurs, 2010***

3D print models:

*Machine pneumatique / Viab02* | 1:1

Video of process, 30'

Collection François Roche, Commande et Production

« Le Laboratoire de Paris »

## Yan Duyvendak

\* 1965 Nizozemska, živi v Genfu

Yan Duyvendak uporablja v svojih medijsko kritičnih performansih sredstva ironičnega razdejanja, razpadanja, potujitve in preveličanja. V atomskem zaklonišču z ozkimi hodniki nastalo delo *Game Over* persiflira ubijalsko video-igro, v kateri Duyvendak prevzema vlogo z joystickom vodenega protagonista. Njegove možnosti gibanje so mehanično precizne, omejene in ponavljajoče se. Naloge, ki jih mora opraviti na svoji misiji, ga izgleda preobremenjujejo. Ostajajo občutki med sočutjem do v labirintu ujete človeške marionete in iritirajo ob absurdnosti dogajanja. Kako diferencirano doživimo realne in virtualne realnosti?

### *Game Over, 2004*

Video, DVD, 5' 54"  
Courtesy videoart.ch

## Maria

1927/1988

*Maria* (tukaj kot reprodukcija Nemškega filmskega inštituta iz Frankfurta) predstavlja glavno protagonistko pred nedavnim restavriranega klasika nemega filma *Metropolis* Fritza Langa in je prva filmska figura robota nasploh. Velja za vir inspiracije zgodb o robotih in figur robotov od *Star Wars* do *I, Robot*.

V utopičnem mestu prihodnosti Metropolisu vlada stroga dvorazredna družba in v teh pogojih se razvije ljubezenska zgodba med delavko Maria in Frederom, sinom vladarja Metropolisa. Njena priljubljenost pri delavskem razredu in pri Frederju pripeljejo do tega, da njen videz dobi manipulativen i destruktiven robot. Na koncu zmaga človečnost, robota sežgejo na grmadi. Drag film, ki je leta 1927 debitiral kot neuspeh, je legendaren po ekspresionističnem ozračju filmskega seta, njegovih specialnih efektih in stop-motion tehniki reza.

### *Maria, 1927 / 1988*

Replika figure robota iz Fritz Langovega Metropolisa  
Vlaknena plastika, srebro  
Deutsches Filmmuseum - DIF, Frankfurt a. M

### **Niki Passath**

\* 1977 Graz (A), živi na Dunaju

Delo *Zoe* bazira na pojmovanju, da stroji kot programirani računalniki niso ne inteligentni niti nimajo občutkov. Vendarle kažejo obnašanje, ki lahko sproži občutke. Roboti, ki spominajo na šepajoče pajke, insekte ali želve, reagirajo na publiko. Se jim približamo, se formirajo v skupino in se usmerijo proti opazovalcu/-ki. Včasih se en robot odcepi, zlomi skupinsko dinamiko, ostane neprilagodljiv, se obnaša izven vzorca. Človeške socialne masovne strukture delujejo v skupini podobno. Prav te socialne strukture zanimajo Niki Passatha in v ZOE nam jih predstavlja kot od elektrike odvisne avtomate brez emocij, v smislu poduhovljenega, ne le človeškega življenja.

Dnevno ob 15:00 uri so bitja iz instalacije spuščena na sprehod. Pri tem raziskujejo prostor, se med seboj organizirajo in vodijo, oz. so vodena.

#### ***Zoe, 2010***

Deset robotov (vsak 15 x 30 x 15 cm), kontrolna tehnika in podest  
in nadaljnjih pet robotov v prostoru (15 x 30 x 15cm)  
Niki Passath

### **Jon Kessler**

\* 1957 Yonkers (ZDA), živi v New Yorku

*The Prison 2010* je instalacija, ki z vsemi čuti nagovarja pomen interneta in mobilnih končnih proizvodov za naše življenje in pri tem istočasno raziskuje vlogo opazovalca instalacije. "Idejo za to delo sem dobil ob vožnji s podzemno železnico v New Yorku, kar ni dolgo tega, ko sem spoznal, da vsaj polovica vseh sopotnikov telefonira z mobilnim telefonom, pošilja SMS-e, igra video igrice ali je kako drugače potopljena v svet svojih mrežno povezanih prenosnih naprav. Spomnil sem se, da ni več mogoče predstaviti fizičnih meja med znotraj in zunaj, med privatnim in javnim, med vključitvijo in izključitvijo temveč so med tem postale porozne in neulovljive." Dasiravno *The Prison* v konceptu postavlja v ospredje vlogo mrežne tehnologije in naše odvisnosti od nje, je ta instalacija v masikaterem pogledu hommage na neposredno izkušnjo z opazovalcem in njegovo zaposlenostjo z razkritjem spektakla generiranega v realnem času. (Jon Kessler)

#### ***The Prison, 2010***

Instalacija, mixed media  
Courtesy of the Artist

## **Kirsty Boyle**

\* 1975 Tamworth (Avstralija), živi v Zürichu

Avstralska umetnica Kirsty Boyle se ukvarja v zelo različnih pristopih s pomenom robotov v različnih kulturah in postavlja pri tem navidezno nespremenljive pojme nenaravnost in naravnost pod vprašaj in medsebojno zvezo. Posebej jo zanimajo karakuri, tradicija japonskih, mehanskih lutk, ki že od 18. in 19. sotletja služijo zabavi ob ceremoniji pitja čaja in se še danes uporabljajo v tradicionalnem gledališču. Pri *Tree Ceremony* fungira ženska lutka robota – strogo po japonskih pravilih in s tem poduhovljena – kot mojstrica obreda: stoječ na tatamiju, komunicira ob šintuistični glasbi ter z močnimi izraznimi gestami z drevesom, ter izgleda, da ga varuje in pojasnjuje. Njen nežen japonski izraz obraza se pri tem dotakne opazovalca. V določenih trenutkih pa razgali svojo nenaravnost, svojo konstrukcijo in izvor, ter pokaže svojo marionetno izgradnjo.

### ***Tree Ceremony, 2010***

Instalacija iz več delov: robot (elektronika, lipov les, oreh, blago), bambusovo drevo z računalnikom, bonsaj drevesa s senzorji, Tatami-rogoznica, zvočniki, netbook in mikrocontroller

Sound Design: Iris Rennert

Technical Assistance: Urs Gaudenz

Assistant: Effi Tanner

Presented by The Australian Network for Art and Technology and the AI Lab, University of Zurich in association with the Australian Government through the Australia, Council for the Arts, its arts funding and advisory body.

Courtesy of the Artist

## **Ed Kienholz**

\* 1927 Fairfield (ZDA), † 1994 Hope

### **Nancy Reddin Kienholz**

\* 1943 Los Angeles (ZDA), živi v Hopeu, Houstonu in Berlinu

Objektni in konceptualni umetnik Ed Kienholz je delal od leta 1972 skupaj z ženo Nancy, ki je v veliki meri sodelovala pri nastanku njegove instalacije iz starega železa in odpadnih materialov. V *The Same Old Shoe* (1984) oblikuje umetnik iz kovčka televizijski zaslon. Iz njegove notranjosti raste realni čevelj. Bolj direktno in bolj neposredno verjetno ni mogoče upodobiti medializacijo vsakdana. Estetika najdenega, odvržen reproduktivni stroj za proizvodnjo prividov prikazuje človeške sledi preteklosti.

### ***The Same Old Shoe, 1984***

Okovan kovček, kovinski gumbi, svetlobna verižica, antena in lesen čevelj

27 × 42 × 23 cm

Galerie Klaus Benden, Köln

## **Jessica Field**

\* 1978 Pickering (KAN), živi v Oshawi

*SICB* je teatralični prikaz robota, v katerem protagonista Clara in Alan utelešujeta različna pojmovanja sveta in jih eden drugemu sporočata. Dva pomožna avtomata prevajata to za opazovalca, ki se končno prepozna kot objekt njunega pogovora. Kot v eni neskončni petlji interpretirata tukaj stroja človeka in človek interpretira stroja. Opremljena s senzorji za opazovanje in možnostjo interaktivnega reagiranja, sta Clara in Alan programirana za opazovanje okolice, pri katerem je njuna analiza direktna povezana z njunima različnima *duševnima stanjema*. Ob pomoči teh nihanj razpoloženja, ki segajo od samozavestnosti in arogance do iritacije in paranoje, persiflira Jessica Field odvisnost družbene eksistence ljudi od zunanjih faktorjev kot tudi našo pristranskost nasproti svetu, ki je dejansko nepredvidljiv.

### ***Semiotic Investigation into Cybernetic Behaviour (SICB), 2004***

Robotic installation of four cybernetic machines: metal, plastic, motion sensor, range sensor, computer, two Data Walls and software created by the artist  
Collection of the Artist

## **Stelarc**

\* 1946 Limassol (Ciper), živi v kraju West Melton Victoria (AUS)

Stelarc se že več kot 30 let ukvarja z razmerji človeka in stroja. V svojih performansih in video posnetkih mehanskih protez, ki njegovo telo različno razširjajo, spodprašuje pojme in zveze človeka in stroja. Pogosto preizkuša pri tem fizične meje lastnega telesa. Delo Oft *Third Hand* ni običajna proteza, ki kompenzira napako v telesu. Nasprotno, Stelarc razširja svoje klasične telesne funkcije s tehnološkimi možnostmi. Upravljana ob pomoči mišic noge, omogoča tretja roka umetniku razširjen prostor delovanja in ga pretvarja v cyborga, v človek-stroj-hibrid in istočasno anticipira kaj današnja medicinska tehnika preizkuša in uporablja.

### ***Third Hand, Tokyo, Yokohama, Nagoya, 1980***

Nerjaveče legirano jeklo, aluminij, akril, dva mini Copal monitorja, elektronika in elektrode  
25 × 40 × 15 cm  
Stelarc

### **Virgil Widrich**

\* 1967 Salzburg (A), živi na Dunaju

Avstrijski multimedijski umetnik, filmski ustvarjalec in režiser Virgil Widrich je znan po svojih konceptualnih in visoko preciznih montažah, za katere je dobil že veliko filmskih nagrad in je bil tudi že nominiran za Oscarja. Za razstavo *Roboterträume/Sanje robotov* je skupaj s filmskim kritikom in avtorjem kataloga razstave Joachimom Schätzem sestavil izbor pomembnih science fiction scen iz zgodovine filma, ki jih je s svojo surrealno montažo sestavil v edinstven epos o podobah robotov. To delo je za razstavo istočasno zgodovinska referenca, kot tudi filmsko delo, katere prepričljiva avtonomija se kaže v preciznosti ter pripovedni moči kompozicije prizorov.

#### ***make / real, 2010***

Filmcollage, DVD, 5'

Virgil Widrich Film- und Multimediaproduktions GmbH

### **Sibylle Hauert**

\* 1966 Basel (CH), živi v Baslu

### **Daniel Reichmuth**

\* 1964 St. Gallen (CH), živi v Baslu

V prostoru stoje tri stojala, na njih predimenzionirane, futuristične slušalke kot očitna obljuba slušnega doživetja. V njih izgleda, da je življenje: premikajo se, čutijo nasproti prisotnost človeškega in se obračajo nanj. Delo *V.O.C.A.L.* je koncipirano kot jezikovna interakcija med človekom in strojem in vabi obiskovalce v pogovor in sprašuje po osnovnih razlikah med človekom in strojem. Igra vprašanja in odgovora kroži okoli filozofskih pojmov kot zavest, bit, znanje, mišljenje in čutiti, ter pri tem spodprašuje konvencionalne miselne vzorce za takoimenovane *brezdušne* stroje. Izhajajoč iz pogleda, da humanoidni robot že pripada preteklosti in, da je bodočnost v breztelesnih informacijskih mrežah in komunikacijskih sistemih, služi *V.O.C.A.L.* ponazarjanju teh novih vrst komunikacije.

#### ***V.O.C.A.L., 2010***

Interaktivna instalacija

ca. 250 × 600 × 600 cm

V sodelovanju z Volkerjem

Böhm (software), Suzanne Zahnd (tekst), Michael Egger

(tehnika), David Johnson (prevod), Jan Voellmy (grafika)

Ob prijazni podpori: Kunstcredit Basel-Stadt, Sitemapping /

Mediaprojects Bundesamt für Kultur

Courtesy of the Artists

**Luc Mattenberger**

\* 1980 Genf (CH), lebt / živi v Genfu

*Booby Trap* je samomorilski bombnik. S smrtno namero je mogoče dodatni zbiralnik borbenega leta Northrop F-5 Tiger švicarskega vojnega letalstva uporabiti kot jet-ski z vodnim pogonom. Grozeče se obrača hladni izstrelek na vse pristopajoče obiskovalce/-ke. Razvoj vojnega orožja zahteva razvoj robotike, da bi izumili perfekcioniranega, od zunaj vodenega vojaka brez ozira na izgube. Vendarle: bombe vodijo ljudi, katerim vidno uspeva iz ozadja delovati kot motorji sovražnih napadov. Kako se spremeni pomen *izgube* v času anonimnih, tehničnih borbenih strojev, brez emocij?

***Booby Trap, 2010***

Aluminij, bencinski zbiralnik F5-Tiger, dvotaktni motor in turbina

80 × 550 × 120 cm

Collection de l'artiste