

Universalmuseum Joanneum Priopćenje za tisak



Universalmuseum Joanneum
Mariahilferstraße 4, 8020 Graz, Austria
www.museum-joanneum.at

presse@museum-joanneum.at
Telefon +43-664/8017-9850

Snovi robota

Djela

Richard Kriesche

* 1940. u Beču (A), živi u Grazu

Još je 1986. godine djelo Richarda Krieschea *Model svijeta* izloženo u Austrijskom paviljonu Biennala u Veneciji uzburkalo duhove i sve do današnjeg dana nije prestalo fascinirati svojom konceptualnom jasnoćom i utopijskom vizualnom snagom. Dva robota naizmjenično izvode slijed plesnih gesta uključujući i isključujući jedan drugoga i pritom sami postaju ikone autgeneriranog života. Dok jedan robot izvodi performans, drugi je isključen i nepomičan. Kad prvi dođe do kraja svoje izvedbe, naginje se svom blizancu, isključuje se i istovremeno uključuje drugoga. Kriescheov rad postaje simbol života izvan ljudskog djelovanja, aluzija na svijet kojim je u potpunosti ovladala tehnologija.

Model svijeta, 1986.

Industrijski robot s upravljačkim sustavom i stolom
Hess Art Collection, Bern

Christa Sommerer

* 1964. u Ohlsdorfu (A), živi u Linzu

Laurent Mignonneau

* 1964. u Angoulêmeu (F), živi u Linzu

Interaktivni rad *Life Writer* ljudskim dodirnom doslovno unosi dašak života u predmet svakodnevnog upotrebe. Pisači stroj, koji postaje dodirna točka između čovjeka i računala, tijekom manualnog unosa podataka pokreće virtualni, evolucijski proces u kojem iz pojedinačnih slova nastaje život. Tekst koji pritom nastaje postaje živi genetski kod, postaje prikaz samoga života. Izjednačujući čin pisanja sa činom stvaranja života umjetnici svojim riječima stvaraju „beskonačnu umjetninu“ koja vizualizira sam trenutak stvaranja.

Life Writer, 2006.

Interaktivna računalna instalacija: pisači stroj, papir,
projektor, genetski algoritam, stol i stolac
Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Walter Pichler

* 1936. u Deutschnofenu (A), živi u Sankt Martinu i Beču

Od 60-tih godina prošlog stoljeća Walter Pichler je poznat po svojim vizionarskim radovima koji su uglavnom smješteni na sjecištu umjetnosti i arhitekture. Među njegove najpoznatije rane radove spada TV-šljem, plastični objekt bizarne veličine i istog takvog oblika, koji se može smatrati ciničnim komentarom tada tek započete medijalizacije društva novim medijem – televizijom. Kao što podnaslov rada *Nosiva dnevna soba* već najavljuje, riječ je o pokrivalu za glavu s integriranim TV-prijemnikom koji prikazuje dnevnu sobu kao kabinu za ozvučenje, kao uređaj za stanovanje i gledatelje ili gledatelja kao biće koje je, izolirano od svijeta, u svojoj zaokupljenosti medijem izgubilo identitet, kao biće koje je polu-čovjek, polu-stroj.

TV-šljem (Nosiva dnevna soba), 1967.

Poliester, bijelo lakiran, integrirani televizijski zaslon s TV-priključkom
Zbirka Generali Foundation, Beč

John Bock

* 1965. u Gribbohmu (D), živi u Berlinu

U sjeni ličinke nastao je kao duži, narativni film s različitim glumicama i glumcima za izložbu *Snovi robota*. John Bock u linearnoj priči grubo oslikava trostrani odnos svećenika, znanstvenika i znanstvenikove supruge tijekom stvaranja i oživljavanja jednog androida. Sve postaje fizičkog i emocionalnog života prikazuju se kroz sljedeće događaje: rođenje, reprodukcija i smrt izmjenjuju se s euforijom, strahom, mržnjom, pohlepom, ljubavlju, požudom, bolom i nasiljem. Bockov rad podsjeća na estetiku ranih SF-filmova kao što su *Frankenstein* (1931.), *Metropolis* (1927.) ili *Kabinet dr. Caligarija* (1920.). Autor sebe prikazuje kao svećenika koji drži križ kao rekvizit božjeg postanka tijelom i simbol krvavih egzorcističkih rituala.

U sjeni ličinke, 2010.

Video (PAL), 74 min 10 s
DVD, projektor i zvučnik
Courtesy Klosterfelde, Berlin / Anton Kern, New York

Jakob Scheid/Wolfgang von Kempelen

* 1734. u Bratislavi, † 1804. u Alservorstadt, Beč

Johann Wolfgang vitez od Kempelena de Pázmánd smatra se izumiteljem govornog stroja. Poznat je prije svega po svom šahovskom automatu „Turčinu“ koji je – više atrakcija nego stvarno automat – pozivao gledatelje na partiju šaha. Govorni stroj sastojao od mijeha koji je imao funkciju pluća, glasnice su bile pisak od slonovače, a gumeni lijevak je služio kao usta. Pokrivanjem i otkrivanjem različitih dijelova govornog stroja proizvodili su se različiti tonovi. Ova prva konstrukcije koja je služila za umjetno stvaranje mehaničkog govornog glasa smatra se i značajnim znanstvenim postignućem.

Jakob Scheid

Govorni stroj Wolfganga von Kempelena

Nacrt za izradu

2001. / Nacrt oko 1790.

Stakloplastika, šperploča, silikon, najlon, britvica, mjed, metalna igla, gumirano pamučno platno i metalna opruga

Fakultet primijenjenih umjetnosti, Beč

Nam June Paik

* 1932. u Seulu (ROK), † 2006. u Miamiu

Nam June Paik jedan je od pionira video-umjetnosti i korištenja tehnike u likovnim umjetnostima. *Andy Warhol Robot* spada u skupinu radova iz 80-ih i 90-ih godina prošlog stoljeća u kojima je od video-zaslona i drugih elemenata oblikova strukture velikog formata. Paikovi roboti pritom su ironijski prikaz tehnike: iako su sastavljeni od zaslona, ipak djeluju humanoidno i svojom simpatičnom vanjštinom izazivaju emocionalnu bliskost kod promatrača. Tako *Andy Warhol Robot* podsjeća na zgodni robotizirani portret prijatelja umjetnika čiji su radovi *Campbell's Tomato Soup Can* i *Brillo Box* već postali moderne ikone suvremene povijesti umjetnosti i ovdje u obliku medijalnih samostojećih slika i realnih objekata vrlo očito upućuju na njega. No bez obzira na svu simpatičnost, nakon nekog se vremena javlja neka vrsta nelagode, i upravo je ta tehnizacija zvijezde ono što kod promatrača izaziva osjećaj nesigurnosti.

Andy Warhol Robot, 1994.

Različiti mediji: devet zaslona u boji, devet kućišta starih televizora, originalna Brillo Box Andyja Warhola u kućištu od stakloplastike, sedam limenki Campbell's Tomato Soup, pet 8 mm filmskih kamera, deset polaroidnih kamera, dijelovi 35 mm filmskog projektora, držači svjetiljki, dva postolja s kotačima, dva videodiskplayera, 34 video-snimke na dvama videodiskovima i nalijepljene stranice iz kataloga izložbe u Stockholmu
Muzej umjetnosti, Wolfsburg

Thomas Baumann

* 1967. u Salzburgu (A), živi u Beču

Thomas Baumann izlaže svog *Antirobota*. Mjesecima prije otvaranja izložbe Baumann je na blogu otvorio raspravu o tome što ili tko bi bio antipod robotu: čovjek koji ne radi, samoodređeni čovjek ili čak Bog? Bauman povezuje hladnu estetiku strojno pokretanog predmeta s obrisima bića koje je genuino prirodno. „Govor o apstrakciji“ je ružičasto, naizgled mirno biće koje mijenja svoj vanjski izgled, rasteže se i pruža i bez riječi mijenja svoj oblik. Golemi mobile uz to prikazuje senzibilnu ljubavnu igru reduciranu samo na elementarno. Naizgled beskonačno dugi lanci omataju se oko kamenja, glatko i revno klize po njemu kao da ih vodi neka nevidljiva ruka, podsjećaju na mrave koji svoj život provode u vojničkoj organiziranosti. Je li svijet antirobota razvijeniji od svijeta robota? Čiji postupci ostavljaju jači dojam na nas?

U okviru izložbe *Snovi robota* u Zemaljskoj oružarnici istovremeno se može vidjeti još jedan projekt Thomasa Baumanna u kojem se poigrava s okruženjem organizirane i defunkcionalizirane oružarnice.

Antirobot, 2010.

Instalacija od više dijelova: mobil, fotografija, aluminij, karbon, kamenje

U surdanji s

Josefom Nermuthom

Iz zbirke Nicolasa Kruppa, Basel, Krobath, Beč

François Roche

* 1961. u Parizu (F), živi u Parizu

Stéphanie Lavaux

* 1966. u La Réunionu (F), živi u Parizu

Stephan Henrich

* 1978. u Würzburgu (D), živi u Stuttgartu

Une architecture des humeurs francuskog arhitektonskog ureda R&Sie(n) podsjeća na klinički istraživački laboratorij. Blještavo bijela prostorna instalacija sugerira stroj visoke preciznosti koji omogućuje stvaranje mehanički savršenih konstrukcija. Između prakse i fikcije stvaraju se oblici koji polako narastaju i postaju kristalni oblici. Istraživački laboratorij djeluje kao da je oslobođen svake ljudske prisutnosti i strojnim postupcima stvara biomorfne strukture od kojih François Roche i Stéphanie Lavaux stvaraju čitave arhitekture. Robot računaju, konstruiraju, analiziraju, grade, omogućuju rast. Ta bića nalik na insekte istovremeno su proizvodi i stvaratelji tog procesa, istovremeno su strojevi i živa bića. (MHK)

R&Sie(n) sa Stephanom Henrichom

Une architecture des humeurs, 2010.

3D-print-modeli, video-snimka procesa, 30'

Collection François Roche, Commande et Production

«Le Laboratoire de Paris»

Yan Duyvendak

* 1965. u Nizozemskoj, živi u Ženevi

Yan Duyvendak u svojim performansima kritički sagledava medije i koristi sredstva ironijskog uništenja, razlaganja, otuđenja i preuzvišenja. Rad *Game Over* nastao je u atomskom skloništu punom uskih hodnika u kojem autor persiflira ubojitu video-igricu u kojoj se on sam nalazi u poziciji protagonista kojim se upravlja joystickom. Njegovi pokreti su precizni, ograničeni i repetitivni. Zadaci koje mora ispuniti tijekom svoje misije kao da su mu prezahtjevni. Ostaje osjećaj s jedne strane suosjećanja s ljudskom marionetom uhvaćenom u labirintu i s druge strane iritacije zbog apsurdnosti onoga što se događa. Koliko diferencirano doživljavamo realnu i virtualnu stvarnost? (RW, MHK)

Game Over, 2004.

Video, DVD, 5' 54"

Courtesy videoart.ch

Maria

1927./1988.

Maria (ovdje u reprodukciji Njemačkog instituta za film u Frankfurtu) prikazuje glavnu protagonisticu nedavno restauriranog klasika nijemog filma *Metropolis* Fritza Langa i prva je filmska figura robota uopće. Smatra se inspiracijom za priče o robotima i likove robota od *Zvezdanih staza* do *Ja, robot*. U utopijskom gradu budućnosti Metropolisu društvo je strogo podijeljeno na dvije klase, a u tim okolnostima razvija se ljubavna priča između radnice Marije i Frederica, sina vladara Metropolisa. Mariju vole radnička klasa i Frederic i zbog toga se jednom manipulativnom i destruktivnom robotu daje njezin izgled. Na kraju ipak pobjeđuje čovjek, a robot biva spaljen na lomači. Film je bio vrlo skup, a njegov debi 1927. godine ostavio je publiku prilično hladnom, ali je zato legendaran zbog ekspresionističkog ozračja na filmskom setu, specijalnih efekata i neke vrste stop-motion-tehnike. (KB, MHK)

Maria, 1927./1988.

Replika robota iz *Metropolisa* Fritza Langa

Stakloplastika, srebro

Muzej njemačkog filma - DIF, Frankfurt a. M.

Niki Passath

* 1977. u Grazu (A), živi u Beču

Zoe se zasniva na mišljenju da strojevi kao programirana računala nisu ni inteligentni niti imaju osjećaje, ali ipak pokazuju uzorke ponašanja koji mogu izazvati osjećaje. Roboti koji podsjećaju na gegave pauke, insekte ili kornjače, u stanju su reagirati na publiku. Ako im se netko približi, zbit će se i okrenuti prema promatraču. Ponekad jedan od robota izađe iz skupine, narušava njezinu dinamiku, ostaje neprilagođen, ponaša se prema pogrešnom obrascu. Ljudske socijalne grupe funkcioniraju slično kada se nađu u masi. Upravo te socijalne strukture zanimaju Niki Passath i u *Zoe* nam ih predočava kao automate bez emocija ovisne o struji u smislu duševnog, ali ne samo ljudskog života. (MHK)

Svakog dana u 15 sati bića iz instalacije bivaju puštena u šetnju. Pritom istražuju prostoriju, međusobno se organiziraju i vode odnosno bivaju vođena.

Zoe, 2010.

Deset robota (svaki 15 × 30 × 15 cm), upravljačka tehnika i postolje te još 5 robota (15 x 30 x 15cm) u prostoriji
Niki Passath

Jon Kessler

* 1957. u Yonkersu (SAD), živi u New Yorku

The Prison 2010. je instalacija koja se obraća svim osjetilima i koja se bavi značenjem interneta i svih vrsta mobilnih uređaja u našem životu, istovremeno preispitujući ulogu promatrača instalacije. „Ideju za ovaj rad dobio sam tijekom vožnje podzemnom željeznicom u New Yorku, ne tako davno, kada sam shvatio da barem polovica putnika razgovara mobitelom, šalje smsove, igra video-igrice ili je na neki drugi način uronjena u svijet umreženih mobilnih uređaja. Bio je to podsjetnik na to da se granice između unutra i van, privatnog i javnog, uključivanja i isključivanja više ne mogu fizikalno prikazati jer u međuvremenu postale porozne i neuhvatljive.“ Iako *The Prison* u svom konceptu u prvi plan stavlja ulogu mrežnih tehnologija i našu ovisnost o njima, ova je instalacija u mnogočemu hommage neposrednom iskustvu s promatračem i njegovom bavljenju razotkrivanjem spektakala generiranih u stvarnom vremenu. (Jon Kessler)

The Prison, 2010.

Instalacija, različiti mediji
Iz vlastite zbirke

Kirsty Boyle

* 1975. u Tamworthu (AUS), živi u Zürichu

Australska umjetnica Kirsty Boyle bavi se različitim pristupima značenju robota u različitim kulturama i pritom preispituje i stavlja u suodnos postojeće pojmove umjetnog i prirodnog. Osobito je zanima karakuri, tradicija japanskih mehaničkih lutaka, koje su već od 18. i 19. stoljeća služile zabavi tijekom ceremonije pripreme i pijenja čaja i koje se sve do danas koriste u tradicionalnom kazalištu. U instalaciji *Tree Ceremony* ženska lutka-robot – izrađena strogo prema japanskim pravilima čime joj je *udahnuta duša* – fungira kao majstorica ceremonije: stojeći na tatamiju uz zvuke šitoističke glazbe izražajnim gestama komunicira sa stablom koje kao da pokušava zaštititi i opisati. Njezine nježne japanske crte lica pritom se miču i izrađene su dirljivo kvalitetno. U određenim trenucima te crte lica, međutim, razotkrivaju neprirodnost njezine konstrukcije i njezina porijekla i odaju njezinu marionetsku građu. (KB, MHK)

Tree Ceremony, 2010.

Višedjelna instalacija: roboti (elektronika, lipovo drvo, orah, tkanina), bambusovo stablo s računalom, bonsai-drvca sa senzorima, tatami-prostirka, zvučnici, netbook i mikrocontroller

Dizajn zvuka: Iris Rennert

Tehnički asistent: Urs Gaudenz

Asistentica: Effi Tanner

The Australian Network for Art and Technology i AI Lab, Sveučilište u Zürichu u suradnji s vijećem za umjetnost australske Vlade. Iz vlastite zbirke

Ed Kienholz

* 1927. u Fairfieldu (SAD), † 1994. u Hopeu

Nancy Reddin Kienholz

* 1943. u Los Angelesu (SAD), živi u Hopeu, Houstonu i Berlinu

Konceptualni umjetnik Ed Kienholz od 1972. godine radio je sa svojom suprugom Nancy, koja je u velikoj mjeri sudjelovala u izradi njegovih instalacija od starog željeza i otpadnih materijala. U *The Same Old Shoe* (1984.) umjetnik od kovčega oblikuje televizijski monitor. Iz njegove unutrašnjosti izrasta realna cipela. Vjerojatno nije moguće izravnije prikazati medijalizaciju svakodnevice. Estetika pronađenog, odbačeni reproduktivni stroj za proizvodnju privida prikazuje ljudske tragove prolaznosti. (AP, MHK)

The Same Old Shoe, 1984.

Kovčeg, metalni okov, metalna dugmad, svjetlosna girlanda, antena i drvena cipela

27 × 42 × 23 cm

Galerija Klaus Benden, Köln

Jessica Field

* 1978. u Pickeringu (CDN), živi u Oshawi

SICB je kazališni prikaz robota u kojem protagonist Clara i Alan utjelovljuju različite poglede na svijet i jedno drugome ih priopćuju. Dva pomoćna automata to prevode za promatrača koji se na koncu prepoznaje kao predmet njihova razgovora. Kao u beskonačnoj petlji strojevi ovdje interpretiraju čovjeka i čovjek interpretira strojeve. Opremljeni sensorima za opažanje i mogućnošću interaktivnog reagiranja, Clara i Alan programirani su da promatraju svoje okruženje pri čemu se njihove analize izravno povezuju s njihovim različitim *raspoloženjima*. Uz pomoć tih promjena raspoloženja, koje sežu od samouvjerenosti i arogancije do iritacije i paranoje, Field persiflira ovisnost društvene egzistencije čovjeka o izvanjskim čimbenicima i našu pristranost u odnosu na svijet koji je zapravo nepredvidiv. (MK)

Semiotic Investigation into Cybernetic Behaviour (SICB), 2004.

Robotička instalacija od četiri kibernetička stroja: metal, plastika, senzori pokreta, dva zida s podacima i softwareom koji je programirala umjetnica
152 x 430 x 610 cm
Iz vlastite zbirke

Stelarc

* 1946. u Limassolu (CY), živi u West Melton Victoriji

Stelarc se već više od 30 godina bavi odnosnom čovjeka i stroja. U svojim performansima i video-snimkama strojnih proteza koji na najrazličitije načine „proširuju i povećavaju“ njegovo tijelo, Stelarc preispituje poimanje čovjeka i stroja i veze među njima. Pritom često iskušava fizičke granice vlastita tijela. Njegov rad *Third Hand* nije obična proteza koja nadomješta nešto što na tijelu nedostaje. Stelarc zapravo proširuje uobičajene funkcije svoga tijela dodatnim tehnološkim mogućnostima. Treća ruka, kojom se upravlja uz pomoć mišića noge, omogućuje umjetniku širi prostor djelovanja pretvarajući ga tako u kiborga, hibrid između čovjeka i stroja, i istovremeno realizirajući ono što današnja medicinska tehnika isprobava i koristi.

Third Hand, Tokyo, Yokohama, Nagoya, 1980.

Nehrđajući čelik, aluminij, dva mni-copal-motora, elektronika i elektrode
25 x 40 x 15 cm
Stelarc

Virgil Widrich

* 1967. u Salzburgu (A), živi u Beču

Austrijski multimedijски umjetnik, filmaš i režiser Virgil Widrich poznat je po svojim konceptualnim i vrlo preciznim montažama za koje je već dobio brojne filmske nagrade i bio nominiran za Oscara. Za izložbu *Snovi robota* Widrich je u suradnji s filmskim kritičarom i autorom kataloga izložbe Joachimom Schätzom sastavio izbor najznačajnijih scena iz SF-filmova u povijesti filma koje je nadrealnom montažom spojio u jedinstven ep o prikazu robota. Ovaj je rad za izložbu istovremeno povijesna referenca i filmsko djelo čija se uvjerljiva autonomija ogleda u preciznosti i pripovjednoj snazi kompozicije prizora. (KB)

make / real, 2010.

Filmski kolaž, DVD, 5'

Virgil Widrich Film- und Multimediaproduktions GmbH

Sibylle Hauert

* 1966. u Baselu (CH), živi u Baselu

Daniel Reichmuth

* 1964. u St. Gallenu (CH), živi u Baselu

U prostoriji stoje tri postolja na koja su postavljene predimenzionirane, futurističke slušalice kao više nego očigledno obećanje vrhunskog doživljaja zvuka. U njima naizgled ima života: miču se, osjećaju prisutnost čovjeka koji im se približio i okreću se prema njemu. Instalacija *V.O.C.A.L.* koncipirana je kao jezična interakcija između čovjeka i stroja, uvlači posjetitelja u razgovor i preispituje temeljne razlike između čovjeka i stroja. Igra pitanja i odgovora kruži oko filozofskih pojmova kao što su svijest, biće, znanje, mišljenje i osjećanje, preispitujući pritom konvencionalne stavove i mišljenja o takozvanom stroju *bez duše*. Polazeći od stajališta da humanoidni robot već pripada prošlosti i da će budućnost biti u znaku bestjelesnih informacijskih mreža i komunikacijskih sustava, *V.O.C.A.L.* slikovito prikazuje te nove načine i vrste komunikacije. (MK, KB)

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

Interaktivna instalacija

ca. 250 × 600 × 600 cm

U surdanji s Volkerom

Böhmom (software), Suzannom Zahnd (tekst), Michaelom Eggerom

(tehnika), Davidom Johnsonom (prijevod), Janom Voellmyjem (grafika)

Uz ljubaznu potporu: Kunstredit Basel-Stadt, Sitemapping /

Mediaprojects Saveznog ureda za kulturu

Iz vlastite zbirke

Luc Mattenberger

* 1980. u Genfu (CH), živi u Ženevi

Booby Trap je bombarder-samoubojica. U svrhu ostvarenja ubojitih namjera dodatni spremnik borbenog zrakoplova Northrop F-5-Tiger švicarske Luftwaffe može se koristiti kao jet-ski pogonjen vodenim mlazom. Hladni, tehnojni nišan usmjeren je na svakog posjetitelja koji uđe. Razvoj borbenog oružja potiče razvoj robotike kako bi se jednog dana stvorio savršeni ratnik kojim će se upravljati izvana i kojeg će se moći poslati u rat bez obzira na gubitke. Ipak: bombama upravljaju ljudi kojima očigledno uspijeva u pozadini biti pokretačima neprijateljskih napada. Kako se mijenja značenje *gubitka* u doba emocionalno hladnih, anonimiziranih i tehniziranih borbenih strojeva? (MHK)

Booby Trap, 2010.

Aluminij, spremnik za gorivo borbenog zrakoplova F5-Tiger, dvotaktni motor i turbina

80 × 550 × 120 cm

Iz vlastite zbirke

stoljeća i uveli ga u znanstveno-fantastičnu književnost („R.U.R., 1920.).

ATOROT

Are There Other Robots Out There?

An Installation attending the exhibition Robot Dreams in Kunsthaus Graz

Location: Space01, Space02 and the Needle.

By John Dekron, in cooperation with A1 and Fachhochschule Salzburg, Department Augmented Reality & Games.

Opening: 08.10.2010, 6 p.m.

A project in cooperation with A1

For thousands of years, people have wondered whether there are other intelligent forms of life out there. The question of “others” arises from man contemplating man himself. ATOROT is an entity that, in its quest for the essence of machines, wants to be able to think about itself from a loftier platform. Exhibition visitors move via a flowchart – an illustration of programming sequences – and make decisions. The questions that ATOROT considers relevant are notified via a smart phone. The yes/no answers that visitors make on the display are passed on to ATOROT. The result is a man/machine poem.

Further information about the game and the smart phones available at the information desk.