

# Digitální revoluce trpí krizí středního věku

## POSELSTVÍ FESTIVALU NOVÝCH TECHNOLOGIÍ A UMĚNÍ ARS ELECTRONICA V LINCI

Vztah člověka a technologií se stává stále důležitějším. Nové technologie a pokročilé materiály spolu s digitalizací ovlivňují podobu světa velmi významně a my můžeme být při tom a nejen proces proměny pasivně vnímat, ale přímo se ho aktivně účastnit a tvořit ho. Je nezbytné si tuto svou

ve všech aspektech – od ekologických až po společenských. „Je načase, abychom režírovali na své role spotřebitelů a strojů generujících data. Musíme převzít odpovědnost za naši budoucnost. Evropa má v tomto procesu hrát klíčovou roli,“ rezonovalo na každé akci, v každé expozici.



úlohu uvědomovat a převzít správnou míru zodpovědnosti za budoucnost. To byla hlavní idea letošního festivalu Ars Electronica v Linci. Proč ale krize středního věku digitální revoluce? Protože nové technologie sice máme, známe je a vyvíjíme je tak rychle, že se o tom studenti ani nestáčí učit a my je ani nestihneme používat a těžit z jejich dokonalosti, ale naše myšlení a vztah k nim se nevyvíjí dostatečně rychle. A tak se čím dál častěji kromě nadšení z pokroku setkáváme v praktickém životě i se skepsí a s otázkami, na které se těžko hledají odpovědi, protože skutečnou podobu ani blízké budoucnosti nikdo nezná. Starý svět ještě neskončil, a nový už začal. Co s tím?

Alexander Van der Bellen, prezident Rakouské republiky, říká: „Evropa vyvíjí řadu iniciativ zaměřených na budování užších vazeb mezi uměním, technologiemi, vědou a obchodem, a když se podíváte na Ars Electronica, snadno pochopíte proč. Umělci, vědci, vývojáři a podnikatelé zde spolupracují jako rovnocenní partneři na vytváření nových řešení, která přináší nejen ekonomické výhody, ale jsou také sociálně a ekologicky vhodná. K podpoře tohoto přístupu potřebujeme v budoucnu ještě větší otevřenost, více spolupráce a více Evropy. Nebo, abychom citovali téma letošního festivalu: Musíme se dostat z našich komfortních zón, opustit staré způsoby myšlení a dostat se z krabice!“

Festival Ars Electronica 2019 byl v každém ohledu úžasnou oslavou 40leté existence instituce prezentující vědu, technologie a umění. Instituce, která skutečně nemá v Evropě obdobu svým rozsahem, obsahem i množstvím aktivit. Programu se letos zúčastnilo 1 449 umělců a vědců ze 45 zemí, což bylo víc než kdykoli předtím. Proběhlo 548 jednotlivých akcí a bylo představeno 501 exponátů. Akce se konaly na šestnácti místech v Linci a okolí a podporu poskytl 475 partnerů a sponzorů z celého světa. A počet návštěvníků překročil 110 000.

Filozofie festivalu „Out of the Box“ přilákala návštěvníky z celého světa a byl to pětidenní meeting mladých (myslím mentálně mladých lidí), které spojovaly myšlenky na budoucnost

zaci a koncertů a videí. Bylo jich opravdu nepředstavitelně moc a byly silně obsahem i formou, proto představím jen hlavní pilíře programu.

### PRIX ARS ELECTRONICA

Ceny nejlepším exponátům už byly udělovány po třiatřicet let. Prix Ars Electronica – CyberArts 2019 je soutěž, kterou založil Hannes Leopoldseeder z Rakouské rozhlasové společnosti (ORF) a která je nejdéle fungující soutěží v digitálním umění a vyvíjí se dál. Letos přibyl nový soutěžní obor „Umělá inteligence a živé umění“ a také přibyla nová kategorie nazvaná „Mladí profesionálové“ – věk 14 až 19 let, což je nesmírně podstatná událost. Mladí prostě žijí rychleji, a proto nám mají co říci mnohem dříve. V soutěži bylo hodnoceno 3 256 příspěvků z 82 zemí.

### ANIMATION FESTIVAL

Přehlídka tohoto typu funguje už od roku 2005 a představuje rozsáhlou sestavu projekcí a nejrůznějších akcí a setkání souvisejících s animací. Letos proběhla v samostatné budově Art Thinking House s unikátní atmosférou. Byla tu představena i česká produkce prostřednictvím Anifilmu, která si vysloužila samostatný zápis v katalogu. Obsahovala celkem osm příspěvků našich autorů:

Neighbours (story of Rudolf Bělohouček) | Martin Bůřil (CZ); Three Messages from the Mind of a Believer of Nothing | Eliška Oz, Lee Oz (CZ); Apart | Diana Cam Van Nguyen (CZ); Fleeing Autumn | Vojtěch Domlátil (CZ); Woman's Day | Evgenij Terpugov (CZ); Gambler | Michaela Režová, Ivan Studený (CZ); The XXXL Plumber Jack Dingbongs Her Tiny Skinpompo: Episode | Vojtěch Kočí (CZ); Advertising the Earth Radio – Stephen P. McGreevy's VLF Cut-outs | Zbyšek Semelka (CZ).

Ona česká účast na festivalu byla tentokrát dost významná a budu se jí věnovat později.



Věřím, že pro mnoho z nich to muselo být hodně inspirativní. Co tak asi musel prožívat nějaký ministr průmyslu, předseda hospodářské komory, nebo úředník ministerstva financí při poslechu nedokončené 10. Mahlerovy symfonie, kterou komponovala umělá inteligence? Tady vznikaly obrazy a reflexe naší budoucnosti. Festival představil téměř nepřeberné množství formátů – akcí, prezentací, performancí, workshopů, výtvarných reali-

### AI X MUSIC FESTIVAL

Jen těžko si lze představit nesourodější spojení, než je spojení umělé inteligence a hudby. Výsostně lidské schopnosti tvořit abstraktní hudební díla, která provází člověka téměř po celou dobu jeho existence na Zemi. Od pravěkých rituálů až po současnou konzumní hudební produkci. Historicky je proti hudbě umělé inteligence teprve v plenkách, ale o to více nás zaměstnává a je

nejvyšší čas se věnovat nejen jejím možnostem nebo užitečnosti, ale i jejím dalším aspektům. Například jaká bude její role, nebo spíše jakou by měly hrát roli systémy založené na umělé inteligenci v budoucnu? Co můžeme očekávat, pokud jde o sociální přijetí a odpovědnost pro tyto autonomní technické systémy? A v neposlední řadě, co to všechno bude znamenat pro naše každodenní životy lidských bytostí? Chceme vlastně AI podporovat? Samozřejmě, že spojení AI a hudby na festivalu nepřineslo odpovědi na všechny otázky, které vznikaly, vznikají a vzniknou, ale určité interpretace umělců dokázaly v myslech posluchačů probudit emoce a reflexe, které si předtím nedokázali ani představit. „Je to interakce, umělecká forma, která vyjadřuje naše poci-

coviště, tedy bez potřeby světla a asi i estetiky. Dále byly představeny hned čtyři projekty vycházející ze zázemí Masarykovy univerzity v Brně. Pod vedením doc. Jany Horákové na této univerzitě fungují obory a předměty pro studium a rozvoj umění nových médií. Průvodce jednou z expozic univerzity říká: „Artefakty nových médií jsou výsledkem kreativních aktů, které se podobají spíše práci kurátorů než práci tvůrců, DJů spíše než tlumočnicků a tanečníků spíše než sochařů. Je to termín označující kritické, spekulativní a kreativní strategie, které mají potenciál otestovat limity naprogramovaných procesů, výrazů a zkušeností zprostředkovaných infrastrukturou informačních a komunikačních technologií.“



ty magickým způsobem a zároveň je neoddelitelně navazuje na matematická pravidla a fyzikální principy. Jde o použití inovativních technologií, které mají opakovaně tvořit nové výrazové prostředky pro hudebníky,“ říká průvodce AI x Music festivalem. A to, že nešlo jen o okrajovou událost, dokládá účast nejen hudebníků, skladatelů a kulturních historiků, ale i technologů, vědců a vývojářů umělé inteligence z celého světa, kteří do Lince přijeli diskutovat o interakci mezi lidmi a stroji prostřednictvím koncertů a představení, konferencí, workshopů a výstav. Skvělým vyvrcholením pak byla Velká koncertní noc.

### SPECIÁLNÍ PANELY, WORKSHOPY A VÝZVY

Na festivalu proběhly desítky přednášek, setkání a panelů, jako třeba „Kreativita, umění a vzdělávání“, „Trajektorie“, „Humanizace umělé inteligence“, poskytující doslova vzrušující informace z různých směrů. Pro „začátečníky“ v nejrůznějších oblastech bylo určeno inovační fórum Ars Electronica pod názvem GET.Inspired, kde se setkali autoři z oblasti umění, designu, vědy a vývoje se začínajícími podniky a společnostmi za účelem výměny názorů.

### ČESKÉ STOPY

Každý rok je Čechů na festivalu vidět víc. Nejen jako návštěvníků, ale hlavně jako aktivních účastníků. Určitě máme a do budoucna budeme mít co říci. Letos tu bylo osm animovaných filmů Anifilmu, expozice UMPRUM, která se zabývala novou architekturou, vznikající pro autonomní a robotická pra-

Na festivalu byl například univerzitou představen projekt dotovaný Technologickou agenturou ČR, který testuje užitečnost umělých neuronových sítí ve službách historiografie a teorie mediálního umění, nebo byla k vidění technicky vyspělá rekonstrukce výstavy Computer Graphic pořádané v únoru 1968 v Domě umění v Brně umělcem, kurátorem a teoretikem Jiřím Valochem. Valochova výstava byla jednou z prvních galerijních prezentací počítačového umění na světě a vůbec první výstavou tohoto umění v socialistické zemi.

Letošní rok byl pro festival Ars Electronica výjimečný, a to nejen počtem návštěvníků nebo účastníků. Nejdůležitějším výsledkem je určitě pozornost, kterou si vybíjoval u politiků a kapitánů průmyslu a asi nepopíratelnějším faktem je, že mladá generace nové technologie a jejich možné i nemožné dopady chce řešit a že není lhostejná k budoucnosti. Proto také všichni přivítali fakt, že příští ročník festivalu se uskuteční ve studentském prostředí – v areálu Johannes Kepler University v Linci od 10. do 14. září.

Rektor univerzity Meinhard Lukas k tomu říká: „Linec je během Ars Electronica středem pozornosti. Festival je elektrizujícím magnetem pro umělce a vědce z celého světa, kteří disponují odvahou, průkopnickým duchem a inovativní silou. Příští rok se nejdůležitějším festival republiky uskuteční v nejkrásnějším a nejzajímavějším kampusu; máme z toho obrovskou radost.“

Leoš Kopecký, Linec  
Foto: Ars Electronica