



# APE-X

18.06.2010 / 30.07.2010

Kurator: Michał Brzeziński

## ANDRÉ SIER





**APE-X**  
ANDRÉ SIER

Redakcja: Michał Brzeziński

Foto: archiwum artysty

Tłumaczenie tekstu João Silvério, z portugalskiego na angielski: Nancy Dantas

Copyright © by Łódzki Dom Kultury

Wydawca:



Łódzki Dom Kultury

90-113 Łódź, ul. Traugutta 18

tel. 42 633 98 00

[www.ldk.lodz.pl](http://www.ldk.lodz.pl)

Druk i oprawa: PPHU „WIST”

95-100 Zgierz, ul. Barona 8b



MICHAŁ BRZEZIŃSKI

## Biogram

André Sier pracuje jako intermedialny artysta-programista. Posiada wykształcenie w zakresie filozofii, a także malarstwa i rzeźby. Tworzy obiekty, które wymagają zastosowania audiowizualnych języków programowania. Przy tworzeniu prac współpracuje również z artystami plastykami, performerami i muzykami. Od 2002 r. uczy programowania audiowizualnego i organizuje warsztaty.

## Opis wystawy

Sztuka współczesna otwiera się na podmiot jako na twórcę. Artysta współczesny, który oswoił sztukę Internetu, sztukę software'u, nie daje już tylko gotowych zamkniętych produktów, ale dostarcza łatwe w obsłudze platformy kreatywne, które później żyją własnym życiem. Można więc powiedzieć, że dokonało się przejście do kultury w wersji 2.0, czego manifestacją jest także Galeria NT. Artyści tacy jak Ben Fry (twórca processingu – platformy używanej między innymi przez André Siera) tworzą dzieła dające nieograniczone możliwości przekształcania się w nieskończoną ilość kolejnych dzieł sztuki. Nie są to tylko narzędzia, choć tak są traktowane przez innych artystów. Dzieła te tworzą jeden organizm, umożliwiają pojawianie się kolejnych powiązanych ze sobą dzieł – kolektywnych, choć wyrażających idee lub ekspresję określonych osób. Sztuka współczesna zmierza w stronę tworzenia więzi międzyludzkich i społeczeństw, ale szanuje wolność i ekspresję jednostki, gdyż to dzięki niej może istnieć.

Przykładem takiej sytuacji są prace André Siera, które stają się kłaczem takiego dialogu, ale jednocześnie wizualizują dane czerpane z naszej obecności w przestrzeni galerii. Nie tyle my decydujemy o ostatecznym kształcie dzieła sztuki, co nasze ciało przemawia za nas. Wchodząc do galerii nie mamy na myśli ingerencji w dzieło sztuki, bo nie mamy w świadomości żadnej gotowości na owo dzieło. Następnie, obserwując jego reakcje na nasze zachowania, zwracamy sami uwagę na sposób naszego funkcjonowania w tejże przestrzeni i uczymy się jego języka. Dzieło jest dla nas partnerem, podmiotem, który posiada wła-

sną logikę sprzężoną z naszym ciałem, a więc i umysłem. Sier w innych swoich pracach tworzy światy zamknięte w szklanej kuli komputerowego monitora. Tworzy tam proste podmioty, które poddaje ewolucji, oraz zasadom, którymi owe światy będą się rządziły:

„Teraz jestem siecią komórek 2,5. mój stan zależy od 1,4, 2,4, 3,4, 1,5, 3,5, 1,5, 2,5, 3,5. i będziemy dodawać te wartości, by sprawdzić aktualną mapę reguł i by sprawdzić, czy jestem żywy lub martwy. żyję. Teraz jestem siecią komórek 3,3. mój stan zależy od 2,2, 3,2, 4,2, 2,3, 4,3, 2,4, 3,4, 4,4. i będziemy dodawać te wartości, by sprawdzić aktualną mapę reguł i by sprawdzić, czy jestem żywy lub martwy. umarłem. Teraz jestem siecią komórek 7,3. mój stan zależy od 6,2, 7,2, 8,2, 6,3, 8,3, 7,4, 8,4, 9,4. i będziemy dodawać te wartości, by sprawdzić aktualną mapę reguł i by sprawdzić, czy jestem żywy lub martwy. żyję.” (André Sier)

Twórczość André Siera estetycznie i wizualnie nawiązuje do kubizmu, ale będąc interaktywną nie przypomina jednocześnie ani pękniętego lustra odbijającego i transformującego naszą twarz, ani typowego malarstwa kubistycznego, które przedstawia najczęściej obraz rozpostarty na bryłach geometrycznych; jest to natomiast sztuka wielu równoległych informacji, są pozyskiwane różnymi, niekoniecznie wizualnymi kanałami, a następnie są wizualizowane przez komputer. Komputer jest więc instancją tworzącą obraz na podstawie reguł ustalonych przez artystę. Pozyskane informacje rozłamują się więc na bryłach algorytmów. Jego prace zmagają się także ze zrozumieniem mechanizmów fizycznych, ewolucyjnych czy teorią chaosu i używają do tego symulacji. Są to więc nie tyle dzieła gotowe, co procesy, a czasem zapisy konkretnych relacji czasoprzestrzennych. Procesualność i performatywność jego prac, ale też „doczesność” efektów końcowych jest ulotnym artefaktem dla dzieła sztuki. Grafiki produkowane przez głośniki wychlapujące tusz, który tworzy przypadkowe wzory na kartkach, to tylko świadomie produkowany fetyszystyczny zapis tego, co działo się danego dnia w galerii, gdyż źródłem dźwięku jest ruch i dźwięk wykrywany przez system. Nie ma to jednak nic wspólnego z ekspresją artysty, ani poszukiwaniem przypadku w malarstwie, nie jest to też malarstwo akcji. Sama istota jego sztuki jest natomiast algorytmem-strukturą, która stoi u podłoża obrazów produkowanych przez maszynę, programistyczną grą językową, pojawiającą się na styku języka ludzi i maszyn, a jest ona do odnalezienia dzięki czułemu spojrzeniu na jego prace, jakie charakteryzuje spojrzenie człowieka na człowieka w działaniu.



MICHAŁ BRZEZIŃSKI

## Biography

André Sier works as an intermedia artist and a programmer. He is educated in philosophy, painting and sculpture. He creates objects, which need application of audiovisual programming languages. While creating them, he cooperates with visual artists, performers and musicians. He has been teaching audiovisual programming and organizing workshops since 2002.

## Exhibition Description

Contemporary art opens to a subject as a creator. Contemporary artist, being familiar with the art of internet and software, does not offer ready products, but delivers easy-to-use creative platforms, which live independently afterwards. Consequently, we can say, that we have moved to 2.0 culture whose manifestation is also Gallery NT. Artists such as Ben Fry (creator of the processing – platform used also by André Sier) create artworks presenting infinite opportunities of transforming into unlimited number of subsequent artworks. These are not only the tools, although artists treat them as such. These works constitute one organism, enabling proliferation of subsequent, interrelated artworks – collective, but expressing the ideas or expression of certain people. Contemporary art tries to establish interpersonal and social bonds, but respects freedom and expression of individual, since the individual is a condition of its existence.

Such situation is visible in the works of André Sier, which become a rhizome of such dialogue, at the same time visualizing data brought from our presence in the gallery. It is not us, who decide about the final shape of the artwork, but our body, which speaks for ourselves. Entering a gallery, we do not intend to interfere with the artwork, since we have no readiness for the artwork in our consciousness. Next, observing its reaction to our behaviour, we pay attention to the way we function in that particular space and we learn its (artwork's) language. The artwork is our partner, subject which has its own logics, coupled to our body and, thus, to our mind. In his other works, Sier creates worlds closed in the glass ball of computer monitor. He produces simple subjects, which he puts to evolution and sets up laws, which will rule these worlds:

„Now I'm a network of cells 2,5. My state depends on 1,4, 2,4, 3,4, 1,5, 3,5, 1,5, 2,5, 3,5 and we will be adding these values to check the current map of rules and to check if I'm dead or alive. I'm alive. Now, I'm a network of cells 3,3. My state depends on 2,2, 3,2, 4,2, 2,3, 4,3, 2,4, 3,4, 4,4 and we will be adding these values to check the current map of rules and to check if I'm dead or alive. I'm dead. Now I'm a network of cells 7,3. My state depends on 6,2, 7,2, 8,2, 6,3, 8,3, 7,4, 8,4, 9,4 and we will be adding these values to check the current map of rules and to check if I'm dead or alive. I'm alive." (André Sier)

The work of André Sier refers to the cubism aesthetically and visually, but, being interactive, it does not evoke either broken mirror reflecting our face, or typical cubist painting, which usually presents the picture spread on geometric solid figures. It is the art of multitude of parallel information, which are produced by different, not necessary visual channels and subsequently visualized by the computer. Computer is an instance creating a picture, based on rules established by the artist. Gained information splits on the figures of algorithms. His works also struggle with the understanding of physical and evolutionary mechanisms or the chaos theory and use simulation for that. These are not ready artworks, but processes or sometimes records of particular spatiotemporal relations. Processualism and performativity of his works, as well as the temporality of final effects is the fugitive artifact for the work of art. Graphics produced by the speakers splashing ink, which makes random patterns on paper, is only a conscious, fetishistic record of what happened in gallery on a particular day, since the sources of sound are the movement and the sound detected by the system. However, it has nothing to do with the artist's expression or the search for chance in the painting, it is not an action painting either. The essence of his art is algorithm – structure, which lays at the basis of picture produced by the machine, it is a programming language game, emerging at the meeting point of human and machine languages. It is possible to find it if we look at his works with tenderness which characterizes the way human being looks at the other human being in action.







JOÃO SILVÉRIO/maj 2010

## PRZYPISY DO TWÓRCZOŚCI ANDRÉ SIERA

### Metafora stworzenia świata

*Nasze myśli, wytwory i fantazje to zmysłowe obrazy, nie wywoływane obecnością ciał fizycznych. Obrazy mogą być nieruchome, niczym skały, lub dynamiczne, jak żyjące ciała<sup>1</sup>.*

Moje stanowisko dotyczące twórczości André Siera powstało w odniesieniu do pewnej szczególnej cechy jego prac: ciągłej refleksji nad stosowanymi przez niego mediami oraz nad kontekstem, w jaki wpisuje się jego dzieło.

Chodzi mi tu o coś więcej niż tylko o sytuację wystawy i pobieżnego zetknięcia się z jego twórczością. Prace André Siera tworzą specyficzny kontekst, pierwotny w stosunku do interakcji odbiorcy: stanowią one płynne obiekty, wywołujące serie reakcji łańcuchowych. Aktywność osób zwiedzających nie jest w założeniu synchronizowana, ani rozpisana przez jego prace na czasowe sekwencje. Następujące po sobie zmiany, jakim podlegają obraz i dźwięk, są ich pochodną, są więc przypadkowe i wyrażają się w przejściu od tego, co w zamierzeniu niekontrolowane, do porządku tkwiącego w cyfrowej konfiguracji jego dzieła.

André Sier wychodzi od idei analogicznej do stworzenia świata i za pomocą prostych, geometrycznych form tworzy kod, na tyle skomplikowany, by wytworzyć niezliczoną ilość kombinacji, zależnych od oddziaływania zewnętrznych elementów, na przykład dźwięku, zmiany światła albo ruchu wygenerowanego przez fizyczne ciało. Metodę pracy Siera uzupełniają proste, surowe środki, jakie stosuje on w swoich pracach, wyrażając to, co najważniejsze za pomocą podstawowych materiałów.

Taką praktykę można postrzegać jako metaforę sytuacji, w której rynek rozszerza swoje wpływy na proces programowania (kod), mocno redukując jakiegol-

---

<sup>1</sup> Rudolf Arnheim *The Coming and Going of Images*, [w:] *Media Art Histories* (pod red. Olivera Grau), MIT Press, Massachusetts, 2007, str. 14.

wiek podobieństwo do form najbliższych wyobraźni. Uległa ona bowiem procesowi standaryzacji przez produkty nowszych zindustrializowanych mediów cyfrowych.

U podstaw twórczości Siera leży coś w rodzaju chęci zainicjowania zabawy. Artysta buduje sformatowaną cyfrowo, niekończącą się grę, z którą łączy się idea możliwej do pokonania i mierzalnej przestrzeni. To zanikanie czy też rozpuszczanie się granic między kodem a światem fizycznym prowadzi do uruchomienia wyobraźni. Wskazuje także na teoretyczne i literackie odniesienia autora, w których krzyżują się ścieżki Kafki i Platona, dając początek problemom związanym z etyką, konsumpcją czy wolnością.

Przestrzeń to główny temat i zarazem kluczowe zagadnienie w twórczości Siera. Ten aspekt jego pracy obejmuje ogromny obszar zagadnień, między innymi tworzenie obrazów i budowanie wizualnych wszechświatów, działanie i nadawanie przestrzenności dźwięku lub pogłosu spowodowanego przez urządzenia, które wykonują przypadkowe zapisy na kawałkach papieru.

Prace wybrane do tej wystawy ujawniają strukturę myślenia artysty oraz sposób, w jaki łączy on różnorodne elementy, pierwotnie ułożone w cykle, tworząc dialektyczne dzieło o platońskim rodowodzie. Kształt trójkąta czy też trójnóg pojawia się w różnorodnych formach i sposobach zapisu, istniejąc w odniesieniu do trzech głównych alegorii zawartych w *Państwie* Platona. W żadnej ze swoich prac Sier nie ujawnia jednak chęci zilustrowania tego fundamentalnego tekstu. Jego myśl pojawia się jako strukturyzujący wzór, łączący prace, które zachowują swoją autonomię. Procedura ta stanowi zasadę budowy pojedynczego wszechświata, w którym warunki tworzenia obrazów łączą się z dwuetapowym wydarzeniem: ideą i jej reprezentacją. To właśnie tu, pomiędzy wirtualnością a cielesnością sytuuje się performatywność jego prac, jako że w czasie rzeczywistym dochodzi do nawiązania dialogu, w którym zawarta jest relacja pomiędzy różnymi sposobami tworzenia i odbioru. Dialog zakłada ideę aktywnego doświadczenia, związanego z obecnością ciała w przestrzeni, warunkującego istnienie tego wszechświata działaniami anonimowych uczestników.

André Sier tworzy swoje prace niczym programista, podążając za aktem woli, który sam w sobie stanowi kreację, pierwotną w stosunku do doświadczenia, podobnie jak w przypadku poezji, która doświadcza swojego istnienia w akcie recytacji. „Sylaby”, „słowa” czy „zdania” tekstu/kodu stanowią skutek kompromisu w intymnej sferze kreacji artysty, nieskończony i ciągle pisany na nowo

tekst. Ukazuje on kosmogonię, w której narzędzia przedstawiania, czyli nowe „maszyny” ery cyfrowej scalają dzieło sztuki. Po raz pierwszy ujął to Bruno Munari w manifestie mechanicyzmu z 1952 roku: „Maszyna musi stać się dziełem sztuki”. Zastosowanie technologii wraz z jej specyficznym językiem (na przykład istotnych tu procesów stochastycznych Andrieja Markowa<sup>2</sup>) jest symbolem radykalnego stanowiska artysty i stanowi przykład dziedzictwa automatyzacji, zawartego w rozprawie *O teatrze marionetek* Heinricha von Kleista lub w kinetycznych doświadczeniach *Rotoreliefów* Marcela Duchampa.

Spośród prac zaprezentowanych na wystawie, na szczególną uwagę zasługują trzy, zajmujące wyjątkowe miejsce w twórczości artysty.

Pierwszą z nich jest instalacja zatytułowana *interstellar*, która wskazuje na praktykę rzeźbiarską oraz performatywność w przestrzeni wystawienniczej. Praca zdradza pewien wpływ *art povera* oraz eksperymentalnych akcji artysty, które, wychodząc poza programowanie, ujawniają jego inklinację do prostych materiałów, takich jak papier czy tusz.

Na poziomie interakcji z odbiorcą, doświadczenie nie ogranicza się tylko do sfery wizualnej czy dźwiękowej, bowiem elementy instalacji wytwarzają fizyczny rejestr, przez artystę nazywany „przypadkowym rysunkiem”. Owe rysunki to „kleksy” wytworzone poprzez odgłosy lub drgania dwóch głośników niskotonowych, pokrytych czarnym tuszem, które wibrują na skutek przypadkowych ruchów w przestrzeni wystawy. Każdego dnia rysunki są zabierane i przechowywane, przywołując wspomnienia i sam akt sporządzenia dokumentacji fizycznych zdarzeń, do których doszło w trakcie trwania wystawy. W tym przypadku sugerowane jest krzyżowanie się cyfrowych systemów i mechanicznych działań, gdzieś pomiędzy wirtualną a fizyczną przestrzenią. *interstellar* można przedstawić na dwa sposoby, ponadto instalacja ta dała początek nowej serii prac, nad którą Sier aktualnie pracuje, zatytułowanej *uunniivveerrssee*.

Kolejny projekt to *Apex (+pyramid)* – trójwymiarowa rzeźba z trójkątną podstawą, która może współoddziaływać z innymi pracami. Na jej wierzchołkach znajdują się trzy lub cztery głośniki, które, w zależności od odległości między wierzchołkami i w zależności od zmian oświetlenia, emitują lub syntetyzują dźwięki następujące według ciągu Fibonacciego. Piramida jest zbudowana

<sup>2</sup> Andriej Markow był rosyjskim matematykiem, który zajmował się analizą numeryczną. Jego najbardziej znane dokonanie – łańcuch Markowa to stochastyczna sekwencja zmiennych.

z różnych linii, stanowiąc materializację postępu algorytmicznego, stworzonego przez kod, który wprowadza symboliczny element do przestrzeni wystawy. Kod ten dostępny jest tylko w komputerze. Słowo *apex* (pol. *apeks* lub *szczyt*), zawarte w tytule to rzeczownik, stanowiący podstawę dla innych słów, których znaczenia pogłębiają metafizyczny charakter pracy Siera. Ta wieloznaczność łączy się z ideą generowania w obrębie otwartego systemu. Począwszy od swej genezy, aż po nieskończoność system przetwarza różnorodne skale w czasowych interwałach, przeobrażając wszechświat, dla uzyskania zamierzonego efektu.

Inna praca, a właściwie cykl trzech prac, posiada strukturę tryptyku czy też trylogii i podąża za logiką nieskończoności gier komputerowych. Ta niewielka seria nosi tytuł *space race #1, #2, #3*. Sier tworzy tu krótką narrację, opartą na procedurze dostarczania statkowi kosmicznemu zielonego paliwa, od którego zależy wszelkie działanie w grze. Nie ma tu żadnego końcowego aktu, żadnego *telos* (celu) czy zakończenia historii. Istnieje jednakże potrzeba przesuwania się z poziomu na poziom, odrzucenia inercji, poprzez nieskończone posuwanie się do przodu w ciągle odsłaniającym się wszechświecie. To rozszerzenie przestrzeni zostaje wygenerowane przez kod skompilowany na 64 kB i odnosi nas do *Zamku* Kafki i możliwości współdziałania w procesie, w którym przestrzeń zostaje na zawsze poszerzona.

Trzeci obiekt, noszący nazwę  $\Lambda$  („delta”), przedstawiony jako wielkoformatowa projekcja, sugeruje panoramiczny ogląd chaotycznego wszechświata form i żywołów, uchwyconych przez kamerę wideo i odtworzonych jako kosmiczny chaos. Praca ta stanowi modelowy przykład i zarazem podsumowanie twórczości Siera. Jest to zdecydowanie najbardziej rozbudowany i skomplikowany projekt, prowokujący poetycki odbiór. Widać w nim najwyraźniej trójwymiarowość obrazów.

$\Lambda$  można odebrać jako wrota otwierające cykl *uunniivveerrssee*, miejsce dostępu do równoległego wszechświata, który bezustannie staje się na nowo, przez co stale poszerza swoje możliwości twórcze. Ma to spowodować spojrzenie odbiorcy poza niego samego (czy nią samą), nawet wówczas, gdy zapis aktywności jego własnego ciała stanowi główny podmiot działania na mechanicznej płaszczyźnie.

JOÃO SILVÉRIO / may 2010

## ANNOTATIONS ON THE WORK OF ANDRÉ SIER

### A metaphor for the world's construction

*Our thoughts, inventions, and fantasies are sensory images not produced by the presence of physical objects. Furthermore, images may be immobile like rocks or full of action like living bodies.<sup>1</sup>*

My address of André Sier's work has been erected taking a particular quality of his work into account: the sustained reflection on the relationship between the mediums he employs in his production and the context wherein his work is inscribed.

The context I am referring to encompasses more than just the context of display and encounter with his work. In fact, André Sier's works create a specific context, one that precedes the level of viewer interaction in the sense that the works themselves are simultaneously permeable objects, activating one or more systems of chain reaction. This activity is neither declaredly synchronic nor marked by a temporal sequence of cadences. Instead, the succession of different alterations that image and sound undergo is arbitrary and expressive of the transition between the determinately uncontrollable and the order inherent to the digital configuration of his oeuvre.

André Sier departs from an idea akin to the construction of a universe, created using simple geometric forms and a code sufficiently complex to produce a myriad of possibilities which depend on the intervention of an exterior element, be it a sound, a change in light, or the motion generated by a mechanical body, either human or cybernetic. To his work method, Sier adds the austere means with which he constructs his works, articulating what is essential with raw materials. This practice can be seen as a metaphor in the sense that economy extends to the process of programming (code), greatly reducing any similarity to forms of representation closest to an imaginary stereotyped by products born of more recent industrialized digital media.

---

<sup>1</sup> Rudolf Arnheim, "The Coming and Going of Images", *Media Art Histories* (ed. Oliver Grau), MIT Press, Massachusetts, 2007, p. 14.

The base of Sier's work is to be found in close proximity to the stimulation of play. The artist seemingly builds a digitally formatted, unending game where the idea of a traversable and measurable space seems to blend into the work. This dilution or dissolution of boundaries points towards an imaginary, to the artist's theoretical and literary references, where figures like Kafka or Plato cross paths, and issues like ethics, consumption and freedom arise.

The question of space is determinant in Sier's work and presents itself as its focal subject matter. This aspect of his work inhabits a wide field, which is inclusive of image production and the creation of visual universes, the action and spatialization of sound or the reverberation caused by devices which develop random registers on sheets of paper.

The works chosen for this exhibition reveal the artist's thought structure and the way he reconnects diverse elements, originally developed in cycles, forming a dialectical body of platonic extraction. The triangular shape, the tripod, is made present through diverse forms and notations and exists in correlation to the three major allegories of Plato's *Republic*. In none of his works however does Sier intend or exhibit a preoccupation with illustrating this foundational text. His thought does nevertheless emerge as a structuring design, interconnecting works that maintain their autonomy. This procedure is the principle to the construction of a singular universe wherein the conditions to producing images forms an essential bond to a two-staged event: the concept and its representation. Herein – between the virtual and physicality – resides the performativity of his work, for an interactive dialogue is established (in real time), one where the relationship between different systems of creation and viewer is inscribed. This dialogue presupposes an idea of active experience, connected to the presence of the body in space, conditioning the existence of this universe thereby to the actions of anonymous participants.

André Sier composes his works like a programmer, following a volitive act that is itself already a creation before being given to experience, like a poem that knows its existence on recitation. The "syllables," the "words" and the "phrases" of the text/code comprise, within the artist's intimate realm of creation, a ceaseless and continually rewritten text which represents a cosmography wherein representational devices, the new "machines" of the digital age, integrate the art-work, as Bruno Munari first understood in 1952 in his *Manifesto of Machinism*: "The machine must become a work of art". The use of technology and its



specific language (for instance, the influential stochastic processes of Andrey Markov<sup>2</sup>) is a symbol for the artist's radical disposition and is an example of the legacy of automation, inscribed in Heinrich von Kleist's *On The Marionette Theatre* or the kinetic experiences of Marcel Duchamp's *Rotoreliefs*.

From the project that makes up this exhibition, I believe it is important to highlight three works that occupy a central stage in the artist's production.

The first is the installation by the name of *interstellar*, which points to a sculptural practice and performativity that is fleshed out within the exhibition space. This artwork denotes a certain Art Povera inflection, and the experimental actions of the artist, which exceed programming, are revelatory of an inclination towards working with simple materials like paper or Indian ink.

On the level of viewer interaction, the experience is not a purely visual or auditory one, given that the features of this work produce a physical register which the artist identifies as "random drawing". These drawings generate "fake" drippings and are produced by the burbling or regurgitations of two woofers, covered with black ink, which vibrate driven by random movements that occur in the space where the work is exhibited. Every day, the drawings are removed and stored, evoking memory and the act of keeping record of a physical action produced by an event. In this instance, hybridization between digital systems and mechanical actions is suggested, between virtual and physical space. *interstellar* can be represented in two ways and is at the basis of a new series of works which Sier has been working on, the series *uunniivveerrssee*.

Following the same line of work, *Apex (+pyramid)* is a three-dimensional sculpture with a triangular base that can potentially interact with other works. The sculpture is mounted with three or four speakers on the vertices of the tetrahedron, which depending on the changes in light, given the proximity of these vertices, produce or synthesize sounds of progression on a Fibonacci scale of keys. This pyramid is built with diverse lines, materializing the algorithmic progression generated by a code that returns a symbolic element to the space of display, one that can only be accessed in the immersive environment of computational structures. The word *Apex*, contained in the piece's title, is a noun

<sup>2</sup> Andrey Markov (1856-1928) was a Russian mathematician who worked on numeric analysis. His most important study – the Markov chain – is a sequence of stochastic variables. In these sequences, the future variable is determined by the current one, following a process where the result is not interdependent of the previous succession of each state of that variable.

that can derive into other words whose meaning amplifies the metaphysical character of this work. This polysemous dimension translates the idea of an open-ended system. From its genesis to the infinite, contemplating diverse scales and notions of temporal intervals. To a certain effect, metaphorizing the universe.

Another work, or progressive sequence of three works, has also been developed as a triadic structure or a trilogy, following the logic of infinite computer games. This small series has been titled *space race #1, #2, #3*. Sier creates a truncated narrative which obeys a procedure, supplying a spaceship with a green fuel that determines all progression. There is no conclusive act, no *telos* or end to the story. There is, however, the need to progress from one level to the next, abandoning inertia by progressing infinitely within a universe that continually unfolds. This amplification of space is generated by a code compiled at 64 kB<sup>3</sup>, alluding thus to Kafka's *Castle* and the possibility of sharing a continued process where space is eternally amplified.

In third position, the work  $\Delta$  ("delta"), envisioned as a large-scale projection, suggests a panoramic view onto the chaotic universe of forms and elements, captured by a video camera and reproduced as cosmic disarray. This work is a summary model of Sier's work. It is by far the lengthiest and most complex, channelling greater poetic reading and is simultaneously the one where the images three-dimensionality is most visible.

$\Delta$  can be considered as a gateway that opens onto the series *uunniivveerrssee*, a point of access to a universe parallel to our own, which recreates itself continually, maintaining its thrifty means of production so as to condition the viewer's gaze beyond him or herself, even when bodily action is one of the agents of the mechanical plateau.

<sup>3</sup> The 64 kB stands for the possible creation of a pseudo-infinite by way of its compilation. 64 kB contains 4 294 967 295 possible spaces. This procedure is similar to that of a work on display, *k~*, which also adheres to the allegory of Kafka's *The Castle*.

0380: 37 00 37 00 37 00 2C 0  
0390: 73 00 2C 00 61 00 5B 0  
03A0: 77 00 20 00 69 00 6E 0  
03B0: 3B 00 0D 00 76 00 6F 0  
03C0: 65 00 74 00 75 00 70 0  
03D0: 20 00 20 00 73 00 69 0  
03E0: 2C 00 73 00 2C 00 50 0  
03F0: 0D 00 20 00 20 00 66 0

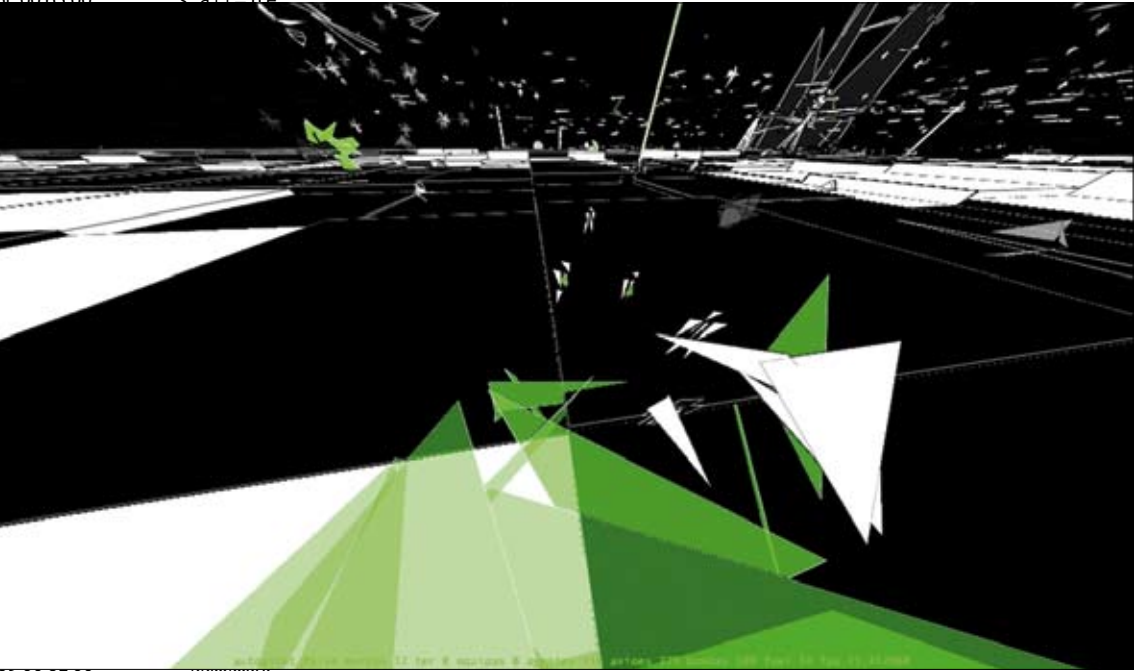
0400: 2D 00 2D 00 6D 00 3E 0  
0410: 6D 00 5D 00 3D 00 28 0  
0420: 72 00 61 00 6E 00 64 0  
0430: 2A 00 6D 00 29 00 29 0  
0440: 76 00 6F 00 69 00 64 0  
0450: 77 00 28 00 29 00 7B 0  
0460: 61 00 63 00 6B 00 67 0  
0470: 64 00 28 00 32 00 35 0  
0480: 20 00 20 00 63 00 61 0  
0490: 28 00 6D 00 6F 00 75 0  
04A0: 37 00 2C 00 74 00 2D 0  
04B0: 30 00 2C 00 30 00 2C 0  
04C0: 31 00 29 00 3B 00 0D 0  
04D0: 72 00 28 00 6D 00 3D 0  
04E0: 6D 00 3E 00 33 00 3B 0  
04F0: 28 00 61 00 5B 00 6D 0

0500: 6D 00 2D 00 32 00 5D 0  
0510: 2D 00 31 00 5D 00 2C 0  
0520: 29 00 29 00 3B 00 0D 0  
0530: 74 00 20 00 73 00 3D 0  
0540: 74 00 2C 00 6D 00 3D 0  
0550: 5D 00 3D 00 6E 00 65 0  
0560: 74 00 5B 00 73 00 5D 0  
0570: 69 00 64 00 20 00 73 0  
0580: 28 00 29 00 7B 00 0D 0  
0590: 7A 00 65 00 28 00 73 0  
05A0: 33 00 44 00 29 00 3B 0  
05B0: 6F 00 72 00 28 00 3B 0  
05C0: 30 00 3B 00 61 00 5B 0  
05D0: 69 00 6E 00 74 00 29 0  
05E0: 6F 00 6D 00 28 00 37 0  
05F0: 3B 00 0D 00 7D 00 0D 0

0600: 20 00 64 00 72 00 61 0  
0610: 0D 00 20 00 20 00 62 0  
0620: 72 00 6F 00 75 00 6E 0  
0630: 35 00 29 00 3B 00 0D 0  
0640: 6D 00 65 00 72 00 61 0  
0650: 73 00 65 00 58 00 2C 0  
0660: 2D 00 2C 00 30 00 2C 0  
0670: 31 00 2C 00 31 00 2C 0  
0680: 20 00 20 00 66 00 6F 0  
0690: 73 00 3B 00 2D 00 2D 0  
06A0: 6C 00 69 00 6E 00 65 0  
06B0: 5D 00 2C 00 61 00 5B 0  
06C0: 2C 00 61 00 5B 00 6D 0  
06D0: 61 00 5B 00 6D 00 5D 0  
06E0: 7D 00 0D 00 69 00 6E 0  
06F0: 37 00 37 00 37 00 2C 0

0 74 00 2C 00 6D 00 3D 00  
0 5D 00 3D 00 6E 00 65 00  
0 74 00 5B 00 7  
0 69 00 64 00 2  
0 28 00 29 00 7  
0 7A 00 65 00 2  
0 33 00 44 00 2  
0 6F 00 72 00 2

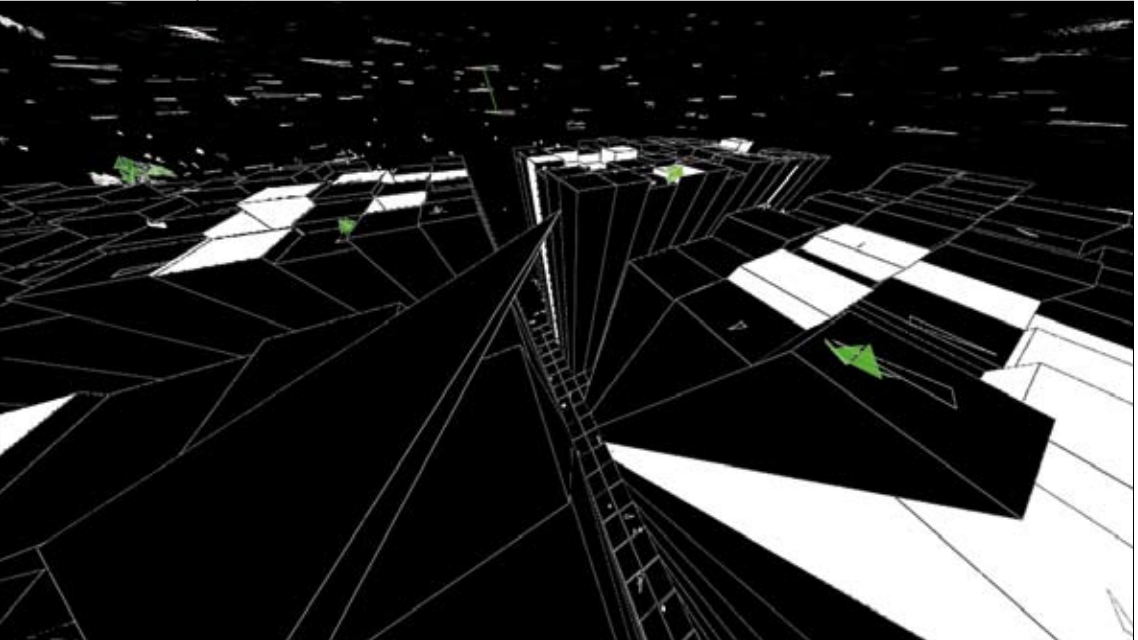
7.7.7.,t.,m.=.  
s\_a[]-ne



0 2C 00 61 00  
0 61 00 5B 00  
0 7D 00 0D 00  
0 37 00 37 00 37 00 2C 00  
0 73 00 2C 00 61 00 5B 00  
0 77 00 20 00 69 00 6E 00  
0 3B 00 0D 00 76 00 6F 00

t.s.=7.7.7.,  
t.,m.=s.,a[.  
]=n.e.w.i.n.  
t.[s];;...v.o.

0 65 00 74 00 7  
0 20 00 20 00 7  
0 2C 00 73 00 2  
0 0D 00 20 00 2  
0 2D 00 2D 00 6  
0 6D 00 5D 00 3  
0 72 00 61 00 6  
0 2A 00 6D 00 7  
0 76 00 6F 00 6



0 77 00 28 00 2  
0 61 00 63 00 6  
0 64 00 28 00 3  
0 20 00 20 00 6  
0 28 00 6D 00 6  
0 37 00 2C 00 7  
0 30 00 2C 00 3  
0 31 00 29 00 3  
0 72 00 28 00 6  
0 6D 00 3E 00  
0 28 00 61 00 5  
0 6D 00 2D 00  
0 2D 00 31 00  
0 29 00 29 00  
0 74 00 20 00 7  
0 74 00 2C 00 6

Space Race #1 (screen stills), 2008



Space Race #2 @ festival eme, teatro ibérico, lisboa, 2008



Space Race #2 @ viewpoint, s&g galleries, berlin, 2008

0000: 69 00 6E 00 74 00 20 00 73 00 3E  
 0010: 37 00 2C 00 74 00 2C 00 6D 00 3E  
 0020: 61 00 5B 00 5D 00 3D 00 6E 00 6E  
 0030: 69 00 6E 00 74 00 5B 00 73 00 5E  
 0040: 76 00 6F 00 69 00 64 00 20 00 73  
 0050: 75 00 70 00 28 00 29 00 7B 00 0E  
 0060: 73 00 69 00 7A 00 65 00 28 00 73  
 0070: 2C 00 50 00 33 00 44 00 29 00 3E  
 0080: 20 00 66 00 6F 00 72 00 28 00 3E  
 0090: 6D 00 3E 00 30 00 3B 00 61 00 5E  
 00A0: 3D 00 28 00 69 00 6E 00 74 00 2E  
 00B0: 6E 00 64 00 6F 00 6D 00 28 00 3E  
 00C0: 29 00 29 00 3B 00 0D 00 7D 00 0E  
 00D0: 69 00 64 00 20 00 64 00 72 00 6E  
 00E0: 29 00 7B 00 0D 00 20 00 20 00 6E  
 00F0: 6B 00 67 00 72 00 6F 00 75 00 6E

0100: 32 00 35 00 35 00 29 00 3B 00 0E  
 0110: 63 00 61 00 6D 00 65 00 72 00 6E  
 0120: 6F 00 75 00 73 00 65 00 58 00 2E  
 0130: 74 00 2D 00 2D 00 2C 00 30 00 2E  
 0140: 30 00 2C 00 31 00 2C 00 31 00 2E  
 0150: 3B 00 0D 00 20 00 20 00 66 00 6E  
 0160: 6D 00 3D 00 73 00 3B 00 2D 00 2E  
 0170: 33 00 3B 00 6C 00 69 00 6E 00 6E  
 0180: 5B 00 6D 00 5D 00 2C 00 61 00 5E  
 0190: 32 00 5D 00 2C 00 61 00 5B 00 6E  
 01A0: 5D 00 2C 00 61 00 5B 00 6D 00 5E  
 01B0: 3B 00 0D 00 7D 00 0D 00 0D 00 6E  
 01C0: 74 00 20 00 73 00 3D 00 37 00 3E  
 01D0: 74 00 2C 00 6D 00 3D 00 73 00 2E  
 01E0: 5D 00 3D 00 6E 00 65 00 77 00 2E  
 01F0: 74 00 5B 00 73 00 5D 00 3B 00 0E

0200: 69 00 64 00 20 00 73 00 65 00 74  
 0210: 28 00 29 00 7B 00 0D 00 20 00 2E  
 0220: 7A 00 65 00 28 00 73 00 2C 00 7E  
 0230: 33 00 44 00 29 00 3B 00 0D 00 2E  
 0240: 6F 00 72 00 28 00 3B 00 2D 00 2E  
 0250: 30 00 3B 00 61 00 5B 00 6D 00 5E  
 0260: 69 00 6E 00 74 00 29 00 72 00 6E  
 0270: 6F 00 6D 00 28 00 37 00 2A 00 6E  
 0280: 3B 00 0D 00 7D 00 0D 00 76 00 6E  
 0290: 20 00 64 00 72 00 61 00 77 00 2E  
 02A0: 0D 00 20 00 20 00 62 00 61 00 6E  
 02B0: 72 00 6F 00 75 00 6E 00 64 00 2E  
 02C0: 35 00 29 00 3B 00 0D 00 20 00 2E  
 02D0: 6D 00 65 00 72 00 61 00 28 00 6E  
 02E0: 73 00 65 00 58 00 2C 00 37 00 2E  
 02F0: 2D 00 2C 00 30 00 2C 00 30 00 2E

0300: 31 00 2C 00 31 00 2C 00 31 00 2E  
 0310: 20 00 20 00 66 00 6F 00 72 00 2E  
 0320: 73 00 3B 00 2D 00 2D 00 6D 00 3E  
 0330: 6C 00 69 00 6E 00 65 00 28 00 6E  
 0340: 5D 00 2C 00 61 00 5B 00 6D 00 2E  
 0350: 2C 00 61 00 5B 00 6D 00 2D 00 3E  
 0360: 61 00 5B 00 6D 00 5D 00 29 00 2E  
 0370: 7D 00 0D 00 69 00 6E 00 74 00 2E

D 00 37 00 37 0  
D 00 73 00 2C 0  
5 00 77 00 20 0  
D 00 3B 00 0D 0  
3 00 65 00 74 00  
D 00 20 00 20 0  
8 00 2C 00 73 0  
8 00 0D 00 20 0  
8 00 2D 00 2D 0  
B 00 6D 00 5D 0  
9 00 72 00 61 0  
7 00 2A 00 6D 0  
D 00 76 00 6F 0  
1 00 77 00 28 0  
2 00 61 00 63 0  
E 00 64 00 28 00  
  
D 00 20 00 20 0  
1 00 28 00 6D 0  
C 00 37 00 2C 0  
C 00 30 00 2C 0  
C 00 31 00 29 0  
F 00 72 00 28 0  
D 00 6D 00 3E  
5 00 28 00 61 0  
B 00 6D 00 2D  
D 00 2D 00 31 0



5D 00 29 00 29 00  
0D 00 69 00 6E 00  
7 00 37 00 2C 00  
2C 00 61 00 5B 00  
0 00 69 00 6E 00  
D 00 76 00 6F 00

],,a[.m.].).  
;...}.....i.n.  
t.,s.=.7.7.,,  
t.,m.=.s.,a[.  
l=new.in

Space Race #3 (screen stills), 2008

4 00 75 00 70 00  
0 00 73 00 69 00  
3 00 2C 00 50 00  
0 00 20 00 66 00  
D 00 6D 00 3E 00  
D 00 3D 00 28 00  
1 00 6E 00 64 00  
D 00 29 00 29 00  
5F 00 69 00 64 00  
3 00 29 00 7B 00  
3 00 6B 00 67 00  
3 00 32 00 35 00  
0 00 63 00 61 00  
D 00 6F 00 75 00  
C 00 74 00 2D 00  
C 00 30 00 2C 00  
  
9 00 3B 00 0D 00  
3 00 6D 00 3D 00  
E 00 33 00 3B 00  
1 00 5B 00 6D 00  
2D 00 32 00 5D  
31 00 5D 00 2C 00  
9 00 3B 00 0D 00  
0 00 73 00 3D 00



],,n.t.s.=.

MICHAŁ BRZEZIŃSKI

## SZTUKA JAKO PLATFORMA DYSKURSU

O kulturze i sztuce możemy mówić z jednej strony w kontekście komunikacji, a z drugiej – w kontekście materialności. Przekaz stanowi bodajże podstawowy pułap dla kultury, która jest formą komunikacji wymagającej medium. Radykalne traktowanie materialności w sztuce tylko i wyłącznie jako informacji może prowadzić na manowce symulacji i kiczu: udawania marmuru czy brązu przez plastik (podobnie jak naśladowanie taśmy filmowej przez strumień danych w cyfrowym wideo). Zgodzimy się także co do tego, że występuje znacząca różnica między jakością architektury w zależności od użytego materiału. Jest to jednak różnica, która posiada odzwierciedlenie w płaszczyźnie komunikatu i informacji, gdyż zachodzi sprzeczność między tym, co materialność komunikuje (lub inaczej: co symuluje), a tym czym jest.

Informacją możemy nazwać każdy, nie tylko intencjonalny impuls zmysłowy: dźwiękowy, werbalny czy wizualny, poruszający nasze myśli i emocje, przez co wpisuje się w kontekst uprzednio uzyskanej wiedzy, która następnie łączy się z owym impulsem jako jego interpretacja. Interpretacja również jest informacją i w przypadku sztuki krąży ona w tkance społecznej zwanej środowiskiem artystycznym. Sztuka jest specyficznym kontekstem nadawania i odbioru owych impulsów za pośrednictwem mediów, a pojęcie impulsu estetycznego rozszerzyć można obecnie na wszelkie pola komunikacji społecznej.

### Sztuka jako informacja

Jeśli spróbujemy sobie wyobrazić świat bez technologii informatycznych i informacyjnych, świat, którego już nikt z nas nie pamięta, pozbawiony radia, prasy, telewizji, Internetu czy telefonów komórkowych, dostrzeżemy, że sztuka stanowiła wówczas pewnego rodzaju źródło informacji. Kościoły mówiły o życiu pozagrobowym, pałace – o życiu doczesnym, zamki, miasta i dwory stanowiły źródło informacji politycznych i ustrojowych, zaś ubiór był informacją o pochodzeniu, które determinowało tożsamość. Sztuka pojawiała się wszędzie na zasadzie stosowności, ukazując istotne elementy kulturowego zakotwiczenia człowieka w świecie. Tożsamość człowieka była ciężka jak katedra i przypisana

raz na zawsze. Wyjątki awansu społecznego były tak nieliczne, że możemy mówić o pojedynczych przypadkach. Dziś elementy znaczące, znaki i znaczenia oderwały się od desygnatów i wędrują w swobodnym, postmodernistycznym, wartkim strumieniu gier losowych, mieszających je w struktury współczesnych dzieł sztuki.

Przeływ informacji był niegdyś powolny, skazany na zniekształcenia, subiektywność przekazu. Królowała religia i ściśle określone stany umysłu, będące celem twórczości. Sztuka służyła więc religii, a stany umysłu, umiejętnie wywoływane przez artystów, były ułożone w spójną strukturę. Obraz czy rzeźba docierały do nas w postaci zmysłowej, po czym powodowały zmysłową fluktuację impulsów semantycznych w naszym ciele, aby doprowadzić do zgodnego z duchem epoki celu.

## Informacja jako sztuka

Jeśli spróbujemy sobie wyobrazić świat, który pamiętają już tylko nieliczni, dostrzeżemy, że wraz z nastaniem epoki fotografii, prasy codziennej, pierwszych telegrafów, radia i tzw. paleotelewizji informacja często przekształcała się w sztukę. Medializacja rzeczywistości spowodowała, że artyści zainteresowali się tym procesem, bowiem sama rzeczywistość stawała się informacją. Galeria, jak w przypadku *ready-made* ustanawiała kontekst dla rzeczywistości i przez to przekształcała ją w sztukę, dzięki przyjęciu instytucjonalnej definicji sztuki. Z kolei konceptualizm przekształcił same idee w swoisty *ready-made* i niemal całkowicie wyeliminował przedmiot, nadając prymat informacji. Działanie artystyczne, mimo że odbywało się w materialnej przestrzeni, było jedynie informacją, która pojawiała się na moment i znikwała w falach informacyjnego szumu, który wytwarzała. Krytycy i sami artyści odrzucili narzuconą wcześniej rolę sztuki, czerpali przyjemność z wolności od misji i odpowiedzialności, mając poczucie dryfowania w wodzie, której fale tworzyły aktywne jednostki. Sama sztuka stała się czymś autotelicznym, definiowanym środowiskowo, miała charakter efemeryczny i incydentalny. Epoka sztuki jako informacji z wolna odchodziła w niepamięć, a skamieliny trafiały do muzeów i tam czekały na przywołanie przez artystów – społecznych psychoterapeutów. Dawna sztuka była mitem wymagającym reinterpretacji, była *Giocondą*, już nie tyle tajemniczą, co marzącą o wąsiku, zaś idee rozbrzmiewały w oderwaniu od porzuconych dzieł. Dziełami tymi próbowano bowiem konserwować stan umysłu, opisywać i przekazywać coś, co nie nadawało się do zachowania, coś, co powinno odejść, aby nie stracić swojej świeżości. Ów proces „konserwacji” stał się obiektem



ironii Katarzyny Kobro, która utrwaliła stół, przy którym jadła śniadanie wraz z przyjaciółmi (do dziś możemy go oglądać w łódzkim Muzeum Sztuki). Akt ten można odczytywać jako wyraz zwątpienia w sens tworzenia instytucji, która ma misję niemożliwą i pragnie zatrzymać coś, co nie jest możliwe do zatrzymania. Być może Kobro postawiła pytanie, czy tego typu instytucja nie przekształci się w śmietnik, pełen pamiątek po czymś, co minęło.

Sztuka nabrała cech autoironicznego żartu, błazenady i choć podejmowała problemy, to podawała na nie absurdalne rozwiązania. Artyści oczekiwali na błysk zrozumienia ich ironii, płynący ze zgody na zwątpienie w jedynie słuszny porządek, któremu podmiot winien podporządkować interpretację. Sztuka jako informacja podawała w wątpliwość zasady stosowności i przystawalności, pragnęła doprowadzić do anarchistycznej, utopijnej równości, znosiła wszelkie wykluczenia i z zasady drwiła z zasad. Równość miała być już nie tylko równością względem Boga czy śmierci, ale również względem prawa, rynku czy pozycji społecznej, które stały się także obiektem drwin. Sztuki jako informacji nie można posiadać, rozumieć, ani nauczać, tak jak się naucza rzemiosła. Każda informacja jest subiektywna, a proces tworzenia nowych dzieł jest jednostkowy i niepowtarzalny, bowiem ponowne odtworzenie danego procesu nie jest już tym samym procesem.

## Przełom

Równocześnie z ruchami takimi jak sztuka konceptualna, *performance*, *land art* czy *fluxus* (definiowanymi tutaj jako sztuka informacji) pojawiły się i upowszechniły komputery, które same tworzyły gotowe artefakty na podstawie wprowadzonych informacji. Sztuka jako informacja wyparła starą definicję dzieła sztuki i skoncentrowała się na procesie. Jednakże dzięki komputerowi musieliśmy przemyśleć język naszej kultury i zaprojektować proces jego informatycznych przekształceń. Konstruowano więc nowe języki programowania, platformy programistyczne i zręby współczesnych systemów operacyjnych. Egzekutorem informacji przestał być człowiek, a stał się nim komputer, zaś informacja o nas i naszym świecie zaczynała wnikać w środowisko informatyczne. Artyści i odbiorcy poszukiwali sposobów porozumiewania się ze środowiskiem informatycznym. Taśma magnetyczna szybko przerodziła się z medium niosącego informacje i pamięć o ludziach i dla ludzi w taśmę przechowującą tylko dane dla komputera. Te dane stawały się coraz gęstsze, ale pozostawały zawsze skończone. Tworzono interaktywne instalacje, gry, w których projekt umożliwiał interakcję ograniczoną przez całkowitą przewidywalność



i policzalność możliwych efektów rozgrywki. Policzalność permutacji stawała się następnie coraz mniej określona, gra przypominała życie, które jest bardziej skomplikowane niż najbardziej złożony układ, jaki jesteśmy sobie w stanie wyobrazić, a sztuka wraz z rozwojem technologii informatycznych dążyła do nieskończoności.

Ichnatowicz tworzył wtedy kinetyczne rzeźby sterowane komputerowo (w tym przypadku ruchome konstrukcje metalowe), ale nie skupiał się już tylko na wykonywaniu przez interfejs operacji powstających w wyniku informacji, które wprowadzał do komputera. Pozwalał widzom na wprowadzanie tychże informacji i ingerencję w wewnętrzną strukturę dzieła. Jego obiekty reagowały także na dźwięki z otoczenia. Zastosowanie komputera do interpretacji danych wprowadzanych przez użytkowników było przekroczeniem kontekstu sztuki kinetycznej i krokiem w stronę sztuki informatycznej.

## Sztuka jako dyskurs

Dzisiaj żyjemy w świecie, w którym nie tylko wytwarza się nowe jakości artystyczne – informacje. Dzięki cyfrowemu zapisowi można je także zachować w niezmiętej formie oraz umożliwić ich publiczną dostępność (na razie nieodpłatnie i należy walczyć o to, aby tak zostało, chociaż niekoniecznie za cenę piractwa). Dzisiaj to wszystko, co stanowiło efemeryczność dawnego świata białych kruków: płyty winylowe, kserowane tomiki poezji, unikalne nagrania VHS, książki dające tanie oświecenie, muzyka czy wideoklipy, niegdyś tak ulotne i kuszące, wszystko to odnalazło swoje miejsce w krainach *youtube.com*, *vimeo.com*, w niezliczonych norkach na serwerach rozmaitych *chomików.pl* czy na komputerach spiętych w sieci p2p. Prywatna informacja stała się ogólnie dostępna i utraciła swój intymny charakter. Proces ten nadal postępuje. Kamery monitorujące ulice, parkingi, sklepy, centra handlowe, klatki schodowe, a także rejestry wejść i wyjść z pomieszczeń służbowych czy domów, to wszystko tylko tymczasowo stanowi odrębne pola informatyczne. Prędzej czy później zostaną one połączone lub użytkownicy sami zapragną, aby zintegrować je w sieć, którą będziemy pytać co rano o to, co mamy ochotę zjeść na śniadanie. Archiwa współczesnych służb bezpieczeństwa Chin, Rosji czy Stanów Zjednoczonych już dzisiaj mogą odpowiedzieć na to pytanie. Sztuka w tym świecie nie może dłużej być tylko interaktywna i nie może pozostać towarem. Sztuką stał się nieustający *feedback*, sprzężenie zwrotne, fluktuacja danych, sztuką jest stworzenie żywej struktury, żywego organizmu, skonstruowanie portalu społecznościowego czy platformy podobnej do *processingu* lub nawet instytucji

animującej kształt działań artystycznych, jaką u swych źródeł było np. łódzkie Muzeum Sztuki (grupa a.r., głównie Strzemiński i Kobro), a także *Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe* (Weibel). Dziś tego rodzaju kolektywne dzieła sztuki to głównie projekty internetowe, takie jak *Perpetual Art Machine*, *Human Emotion Project* lub *Exquisite Corpse*. Za każdym z tych projektów stoją artyści, którzy są autorami idei swoich dzieł, następnie rozwijanych inne osoby. Mamy tu więc do czynienia z działaniami o kolektywnym charakterze. Wymienione projekty są bardzo różne, zarówno jeśli chodzi o poziom artystyczny tworzonych prac, jak również stopień zaawansowania i ingerencji samych artystów wprowadzających takie platformy w cyberprzestrzeń lub tkankę społeczną. Większość z nich jednak podąża w kierunku wytyczonym wcześniej przez dadaistów oraz późniejsze ruchy awangardowe czy też rozmaitych artystów tworzących wspólne, kolektywne dzieła. Ponadto, sztuka otworzyła się na podmiot nie tylko jako na odbiorcę – konsumenta, ale także jako na twórcę. Artysta nie daje gotowych, zamkniętych produktów, ale dostarcza kreatywnych platform. Można więc powiedzieć, że dokonało się przejście do kultury w wersji 2.0.

Inaczej rzecz ujmując, przeszliśmy od sztuki jako przedmiotowo traktowanej informacji do sztuki jako podmiotowo traktowanej przestrzeni. Życie stało się efektem końcowym sztuki czy też sztuka stała się projektowaniem życia. Artysty tacy jak Ben Fry (twórca *processingu* – platformy używanej między innymi przez André Siera) tworzą skończone dzieła dające nieskończone możliwości przekształcania się w niezliczoną ilość dzieł sztuki, które są podpisywane nazwiskami innych artystów. Prace te tworzą jeden organizm, obecny w wielu miejscach, który tworzy różne algorytmy czy struktury przetwarzające dane. Jednocześnie organizm ten stanowi żywe środowisko, które możemy zorganizować na nowo. W przestrzeń wizualną można wprowadzić dowolne elementy i poddać je ustalonym przez nas prawom. W ten sposób, sztuka pojawiająca się dzisiaj jest wynikiem dialogu środowiska programistycznego i organizmów żywych. Prace André Siera, który używa *processingu* do generowania własnych światów, dzięki wizualizacji danych czerpanych z naszej obecności w przestrzeni galerii, stają się kolektywnym kłęczem dialogu. Wchodząc w taką interaktywną strukturę, która ma wielu autorów, stajemy się częścią dzieła. Wymieniamy z nim informacje, ale czy jesteśmy jego autorami? Autorami są raczej artyści – twórcy bazy dla *software'u* czy programiści je wykorzystujący, tacy jak André Sier, który prezentuje nam swoje współ-prace, nie istniejące bez nas. Sztuka potrzebuje Cię!

MICHAŁ BRZEZIŃSKI

## ART AND INFORMATION

When we talk about art, we can refer to it in the context of communication or in the context of materiality. Transmission is probably the essence of a culture, and culture is a form of communication which requires a medium. Treating the materiality merely as an information can lead to fake and kitsch, when bronze or marble are imitated by plastic (similar to the process of imitating a film by a stream of data in digital video, e.g. through special effects). I think that everyone would agree that the quality of architecture depends greatly on the quality of the material used. The difference is, however, visible on the grounds of communication and information as there is a difference between what the materiality communicates (and simulates) and what it actually is.

We can thus define the information as every, not only intentional sensory impulse: verbal, visual or aesthetic, which reaches us by a medium and triggers our thoughts and emotions, inscribing into the context of previously acquired knowledge, which subsequently blends with that impulse as its interpretation. The interpretation itself is also an information and, in the case of art, it circulates in the social tissue called artistic community. The art is a specific context of transmitting and receiving such impulses and the notion of aesthetic impulse can be extended to all grounds of social communication.

### Art as Information

If we try to imagine a world without information technology, the world which no one of us remembers, without the radio, press, television, internet or mobile phones we will notice, that art used to be a sort of information source. The churches spoke about life after death, the palaces spoke about worldly life, castles, cities and mansions informed about political systems, whereas clothes revealed social and family background which determined the identity. Art appeared everywhere, on the basis of appropriateness, pointing to the essential elements of a man's cultural anchor. His identity was heavy like a cathedral and attributed to him forever. Incidents of social advancement were so rare, that we can refer to them merely as to the individual cases. Today, these significant

elements, signs and meanings have separated from its referents and are drifting in the postmodern, swift stream of games of chances which blend them into the structures of contemporary artworks.

The information flow used to be slow, burdened with distortion and subjectivity of transmission. Religion was prevailing, using art to evoke strictly determined states of mind. Art was thus in a service of religion, and states of mind skilfully triggered by artists were arranged in a coherent structure. Painting or sculpture communicated by means of senses, causing sensory fluctuation of semantic impulses in our bodies, just to attain the desired effect, according to the spirit of the particular age.

## Information as Art

If we try to imagine the world which probably very few of us remember, we will see that together with the age of photography, press, first telegraphs, radio and so called *paleo television* information was very often transformed into art. Medialisation of the reality was interesting for artists because the reality itself was turning into information. Gallery, as in the case of *ready-made*, created a context for the reality, turning it into art by means of its institutional definition. Next, conceptual art turned the ideas into *ready-made* and almost totally eliminated object, giving primacy to the information. Artistic action, although happening in the material space, was only a piece of information, which appeared for the moment and dissolved into the waves of information noise. Art critics and artists themselves rejected previously imposed role of art, cherished freedom from mission and responsibility and had a the feeling of drift in the water, whose waves were created by the most active individuals. The art itself gained independence, became something defined by the artistic circles and started to have ephemeral and momentary character. The age of art as information was slowly falling into oblivion. Its fossils landed in the museums where they waited for the call of artists – social psychotherapists. Old art was a myth needing reinterpretation, was like *Gioconda*, not a mysterious one, but the one dreaming of a mustache. Ideas were resounding, separated from the abandoned works, which had been used to preserve states of mind, to describe and to transmit something which should not be preserved, something which should go away so as not to lose its freshness. This “preservation process” became an object of irony for Katarzyna Kobro, who preserved a table by which she had breakfast with her friends (we can see it in the Museum of Art in Łódź). We can see that act as a sign of doubt in creating an institution

which has impossible mission of preserving something which is not possible to preserve. Perhaps Kobra posed a question whether such institution would not turn into a dumpster full of souvenirs of something which was gone.

Art became a kind of self-ironic joke or tomfoolery, and although it addressed problems, the solutions given were intentionally absurd. Artists expected the viewers to appreciate their irony stemming from the rejection of the one right way of interpretation. Art as information questioned the principles of appropriateness and coherence, wanted to lead to anarchic, utopian equality, abolish all exclusions and, by principle, derided all principles. The equality was no longer limited to the equality in front of the God, or the death. It embraced law, economy and social position which were also an object of a mockery. Art as information is impossible to own, understand or teach as a craftsmanship. Every information is subjective and the process of creating new works is individual and unique. Even pure reconstruction becomes always something new and different from the original.

## The Breakthrough

The time of trends such as conceptual art, performance, land art or *fluxus* (defined here as information art) was also the age when the computers appeared and became popular. Computers created ready artefacts on the basis of information input. Art as information displaced the old definition of art and concentrated on the process. However, thanks to the computer, we had to rethink the language of our culture and design the process if its IT modifications. New programming languages, programming platforms and basis of operational systems were constructed. The executor of information was no longer a human, but a computer. The information about us and the world around started to dissolve into the cybernetic environment. Maybe that is why artists and viewers were looking for the means of dialogue with it. Magnetic tape, which used to be a medium preserving information and memory of people and for the people, quickly became only a source of data for the computer. The data were becoming more and more dense, but were always limited. Some interactive installations were created, but their design enabled interaction only limited by the predictability and countability of possible effects. Next, countability of permutations became less and less defined and the game was more and more similar to real life which is more complicated than the most complex system we can imagine. Art, together with the development of IT technology, was moving towards the infinity.

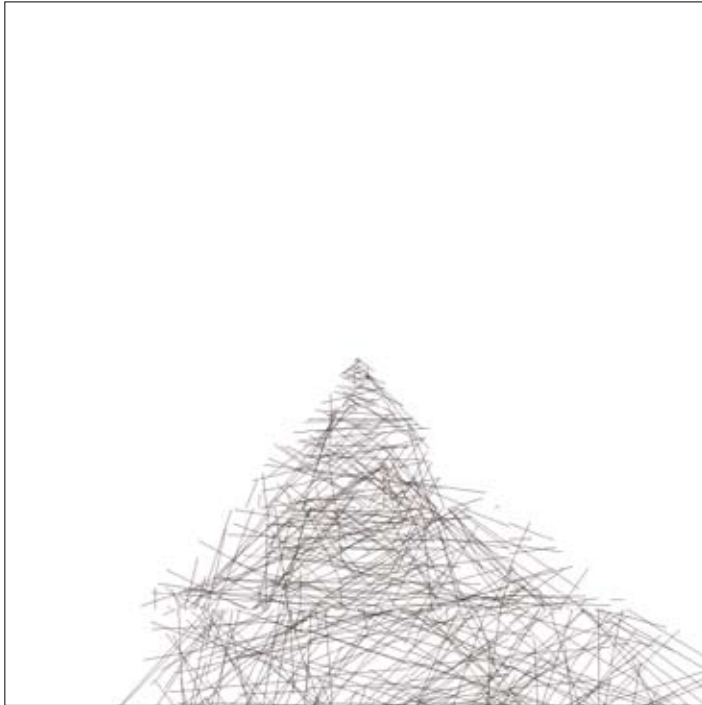
At the same time, Ichantowicz created computer driven, kinetic sculptures (in this case, moving metal constructions), but he did not concentrate on executing information which he entered into the computer. Instead, he let the viewers enter the information themselves and interfere in the inner structure of his work. His objects also reacted to the sounds from their surroundings. Using computer for interpretation of data entered by users marked a transition from the kinetic art towards the IT art.

## Art as Discourse

In the world of today not only new artistic qualities (pieces of information) are produced. Thanks to digital recording we can preserve them in an unchanged form and make them available to the general public (so far for free, and we have to fight for it, but not necessarily allowing breaking copyrights). Today, everything which consisted ephemerality of the old world of rarities: vinyl records, photocopied poetry volumes, unique VHS recordings, books offering cheap enlightenment, music and videos, so elusive and tempting, everything landed in realms such as *youtube.com*, *vimeo.com*, in countless different *chomik.pl*, or in computers joined in p2p networks. Private information became available to the general public and lost its intimate character. The process has been ongoing so far. Cameras monitoring streets, car parks, shops, malls, staircases or registers of entries to offices and houses – these are only temporarily separate cyberspace fields. Sooner or later they will be joined or their users will want to integrate them into one network, which we will ask what to eat for breakfast in the morning. The archives of present-day intelligence services can answer that question even today. In such world the art cannot be just interactive and remain only a commodity. Art has become a continuous feedback, fluctuation of data, creation of living structure or organism, constructing a social network service or a platform similar to *processing* or even an institution animating artistic activities. Museum of Art in Łódź (a.r. group, mainly Strzemiński and Kobro) at its beginnings or *Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe* (Weibel) are examples of such institutions. Today such collective works are usually internet projects, such as Perpetual Art Machine, Human Emotion Project, or Exquisite Corpse. These projects are created by their authors only at the very early stage, and are then developed by other individuals, so the work has a collective character. The type and quality of such projects vary, depending on the level of development and interference of the artists, introducing such platforms into the cyberspace or social tissue. Most of them, however, move towards direction pointed by the Dadaists, later *avant-garde* movements or

different artists creating collective artworks. Moreover, art has opened to the subject not only as a viewer-consumer but also as a creator. Artist no longer offers ready, completed products but delivers creative platforms. We can thus say that the transition to the 2.0 culture has been made.

In other words, we have moved from art as objectively treated information to art as objectively treated space. Life has become the final effect of art or maybe the art itself has become life-designing. Artists such as Ben Fry (creator of *processing* – platform used by André Sier) create complete works, giving unlimited opportunities of transforming into countless number of artworks, which are signed by names of other artists. These works form one organism, present in many places, which creates different algorithms or data processing structures. However, this organism is also a living environment, which we can organise, given the opportunity of introducing new elements and rules into the visual space. Thus, the art of today is a result of the dialogue between the computer and the living environments. The works of André Sier, who uses *processing* to generate his own worlds (through visualisation of the data of our presence in the gallery), become a rhizome of the dialogue. Entering such interactive structure, created by multiple authors, we become a part of his artwork. But are we its authors? The authors are the artists – creators of software basis or the programmers, such as André Sier, who presents his co-works, which do not exist without us. The art needs you!



Apex (+pyramid) (screen still – version 1), 2009  
 Apex (+pyramid) (version 2) @ ericeira, pt, 2010



0700: 73 00 2C 00 61 00 5B 00 5D 00 3D  
 0710: 77 00 20 00 69 00 6E 00 74 00 5B  
 0720: 3B 00 0D 00 76 00 6F 00 69 00 64  
 0730: 65 00 74 00 75 00 70 00 28 00 29  
 0740: 20 00 20 00 73 00 69 00 7A 00 65  
 0750: 2C 00 73 00 2C 00 50 00 33 00 44  
 0760: 0D 00 20 00 20 00 66 00 6F 00 72  
 0770: 2D 00 2D 00 6D 00 3E 00 30 00 3F  
 0780: 6D 00 5D 00 3D 00 28 00 69 00 61  
 0790: 72 00 61 00 6E 00 64 00 6F 00 6D  
 07A0: 2A 00 6D 00 29 00 29 00 3B 00 0F  
 07B0: 76 00 6F 00 69 00 64 00 20 00 64  
 07C0: 77 00 28 00 29 00 7B 00 0D 00 2C  
 07D0: 61 00 63 00 6B 00 67 00 72 00 6F  
 07E0: 64 00 28 00 32 00 35 00 35 00 29  
 07F0: 20 00 20 00 63 00 61 00 6D 00 65

0800: 28 00 6D 00 6F 00 75 00 73 00 65  
 0810: 37 00 2C 00 74 00 2D 00 2D 00 2C  
 0820: 30 00 2C 00 30 00 2C 00 31 00 2C  
 0830: 31 00 29 00 3B 00 0D 00 20 00 20  
 0840: 72 00 28 00 6D 00 3D 00 73 00 3F  
 0850: 6D 00 3E 00 33 00 3B 00 6C 00 69  
 0860: 28 00 61 00 5B 00 6D 00 5D 00 2C  
 0870: 6D 00 2D 00 32 00 5D 00 2C 00 61  
 0880: 2D 00 31 00 5D 00 2C 00 61 00 5E  
 0890: 29 00 29 00 3B 00 0D 00 7D 00 0F  
 08A0: 74 00 20 00 73 00 3D 00 37 00 37  
 08B0: 74 00 2C 00 6D 00 3D 00 73 00 2C  
 08C0: 5D 00 3D 00 6E 00 65 00 77 00 2C  
 08D0: 74 00 5B 00 73 00 5D 00 3B 00 0F  
 08E0: 69 00 64 00 20 00 73 00 65 00 74  
 08F0: 28 00 29 00 7B 00 0D 00 20 00 20

0900: 7A 00 65 00 28 00 73 00 2C 00 73  
 0910: 33 00 44 00 29 00 3B 00 0D 00 20  
 0920: 6F 00 72 00 28 00 3B 00 2D 00 2D  
 0930: 30 00 3B 00 61 00 5B 00 6D 00 5D  
 0940: 69 00 6E 00 74 00 29 00 72 00 61  
 0950: 6F 00 6D 00 28 00 37 00 2A 00 6D  
 0960: 3B 00 0D 00 7D 00 0D 00 76 00 61  
 0970: 20 00 64 00 72 00 61 00 77 00 28  
 0980: 0D 00 20 00 20 00 62 00 61 00 63  
 0990: 72 00 6F 00 75 00 6E 00 64 00 28  
 09A0: 35 00 29 00 3B 00 0D 00 20 00 2C  
 09B0: 6D 00 65 00 72 00 61 00 28 00 6D  
 09C0: 73 00 65 00 58 00 2C 00 37 00 2C  
 09D0: 2D 00 2C 00 30 00 2C 00 30 00 2C  
 09E0: 31 00 2C 00 31 00 2C 00 31 00 29  
 09F0: 20 00 20 00 66 00 6F 00 72 00 28

0AA0: 73 00 3B 00 2D 00 2D 00 6D 00 3  
 0A10: 6C 00 69 00 6E 00 65 00 28 00 61  
 0A20: 5D 00 2C 00 61 00 5B 00 6D 00 2  
 0A30: 2C 00 61 00 5B 00 6D 00 2D 00 3  
 0A40: 61 00 5B 00 6D 00 5D 00 29 00 2  
 0A50: 7D 00 0D 00

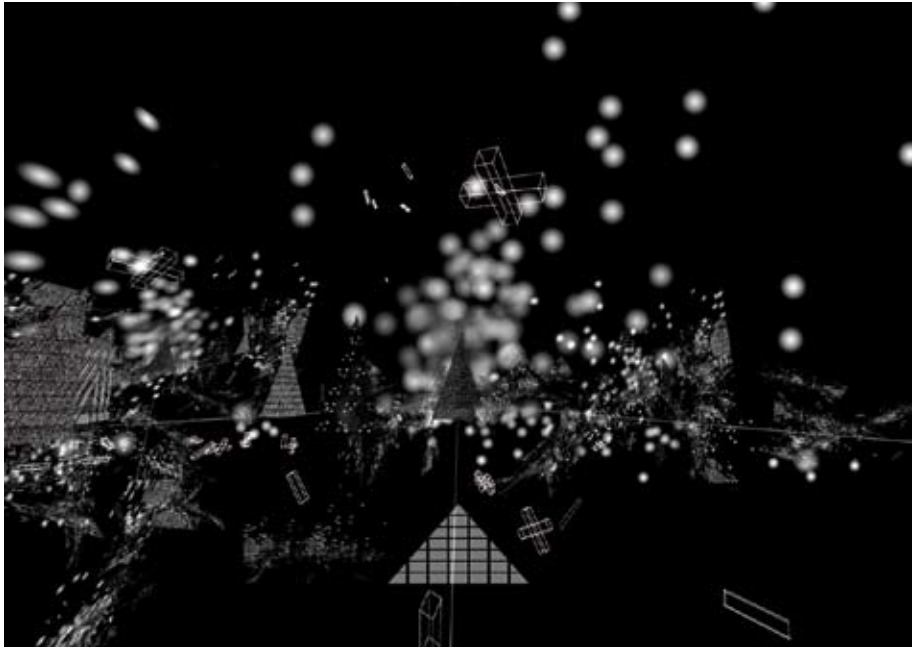


00 6E 00 65 00  
 00 73 00 5D 00  
 00 20 00 73 00  
 00 7B 00 0D 00  
 00 28 00 73 00  
 00 29 00 3B 00  
 00 28 00 3B 00  
 00 61 00 5B 00  
 E 00 74 00 29 00  
 00 28 00 37 00  
 00 7D 00 0D 00  
 00 72 00 61 00  
 00 20 00 62 00  
 00 75 00 6E 00  
 00 3B 00 0D 00  
 00 72 00 61 00

s.,a.[.]=.ne.  
 w. i.n.t.[s.].  
 ;...v.o.i.d. .s.  
 e.t.u.p.(.) {...  
 .s.i.z.e.(s.  
 ,s.,P.3.D.);  
 ...f.o.r.(;  
 --m.>.0.;a[.  
 m.]=(.i.n.t.).  
 r.a.n.d.o.m.(7.  
 \*m.);...}  
 v.o.i.d. .d.r.a.  
 w.(.) {... .b.  
 a.c.k.g.r.o.u.n.  
 d.(2.5.5.);...  
 .c.a.m.e.r.a.

00 58 00 2C 00  
 C 00 30 00 2C 00  
 00 31 00 2C 00  
 00 66 00 6F 00  
 00 2D 00 2D 00  
 00 6E 00 65 00  
 C 00 61 00 5B 00  
 00 5B 00 6D 00  
 00 6D 00 5D 00  
 00 69 00 6E 00  
 00 37 00 2C 00  
 C 00 61 00 5B 00  
 00 69 00 6E 00  
 00 76 00 6F 00  
 00 75 00 70 00  
 00 73 00 69 00

(m.o.u.s.e.X.,  
 7.,t.--,0.,  
 0.,0.,1.,1.,  
 1.);... .f.o.  
 r.(m.=s.;--  
 m.>.3.;i.n.e.  
 (a.[m.],a[.  
 m.-.2.],a[.m.  
 -.1.],a[.m.]  
 );...}...i.n.  
 t. .s.=.7.7.7.,  
 t.,m.=s.,a[.  
 ]=.n.e.w. i.n.  
 t.[s.];...v.o.  
 i.d. .s.e.t.u.p.  
 (.) {... .s.i.



Δ (screen still), 2009

Δ @ festival olhares de outono, ucp, porto, 2009

00 2C 00 50 00  
 00 20 00 66 00  
 00 6D 00 3E 00  
 00 3D 00 28 00  
 00 6E 00 64 00  
 00 29 00 29 00  
 F 00 69 00 64 00  
 00 29 00 7B 00  
 00 6B 00 67 00  
 00 32 00 35 00  
 00 63 00 61 00  
 00 6F 00 75 00  
 00 74 00 2D 00  
 C 00 30 00 2C 00  
 00 3B 00 0D 00  
 00 6D 00 3D 00

z.e.(s.,s.,P.  
 3.D.);... .f.  
 o.r.(;--m.>  
 0.;a.[m.]=(.  
 i.n.t.)r.a.n.d.  
 o.m.(7.\*m.).  
 ;...}...v.o.i.d.  
 .d.r.a.w.(.) {  
 ... .b.a.c.k.g.  
 r.o.u.n.d.(2.5.  
 5.);... .c.a.  
 m.e.r.a.(m.o.u.  
 s.e.X.,7.,t.-  
 --,0.,0.,0.,  
 1.,1.,1.);...  
 .f.o.r.(m.=



E 00 33 00 3B 00  
 00 5B 00 6D 00  
 D 00 32 00 5D 00  
 00 5D 00 2C 00  
 00 3B 00 0D 00

s.;--m.>.3.;  
 l.i.n.e.(a.[m.  
 ],a[.m.-.2.]  
 ,a[.m.-.1.]  
 a[.m.]);...  
 }...

ANDRÉ SIER/Maj 2010

## Ape-x // André Sier @ Galleria NT, Lodz, Poland, czerwiec-lipiec 2010

Maszyny sztuki X. Zakodowane ciągi zdarzeń. Reakcje na bodźce. Samostworne, zmieniające się symulacje. Komunikacja człowiek – maszyna. Pozory szczytu rozumianego jako mała człekokształtna, humanoid, Ape-x, punkt triangulacyjny, zbiór maszyn sztuki, słowo opisujące początek interakcji człowiek – maszyna.

```
final int MAXOBJTYPE=10; final int TPACK=0; final int TPORTAL=1; final int
TREKT=2; final int THUMAN=3; final int TPREDIO=4; final int TESFERA=5; final int
TESPIRAL=6; final int TPARTS=7; final int TNUVENS=8; final int TCASTELO=9;
class Zona {
ArrayList objectos; int id; Terreno ter = null; int[] zboxcoords=new int[4]; int di-
mx,dimz; v3 zonacenter = new v3(); int zboxminx,zboxminz,zboxmaxx,zboxmaxz;
//construct
Zona() {
}
```

Maszyny, które symulują, reagują, współdziałają. Maszyny, które pochłaniają czas. Maszyny, które zagrażają przestrzeni. Przestrzeni pseudonieskończoności. Maszyny ślepo wykonujące programy i rozkazy. Dzięki logice, bity mogą być umieszczone w określonym porządku, działając w procesorze, wykonywać rozkazy, karmiąc się dźwiękami i obrazami z zewnątrz, generując nieskończone reakcje albo tworząc kaskadę zakodowanych zdań na bazie ciągu zapisanych rozkazów, która zostaje przetłumaczona na komputerowy język. Maszyny, które nieustannie szukają kombinacji parametrów, zestawiają je i bawią się nimi. Maszyny, które dają początek skomplikowanym symulacjom w pozornie strukturalnej, trójwymiarowej przestrzeni; maszyny, które wytwarzają proste, sztuczne, działające podmioty; maszyny, które tworzą przypadkowe, rysunkowe wzory utrwalone na papierze, maszyny wydające z siebie glissando blipów, maszyny, które pokonują nieskończone przestrzenie dzięki wyjściu audio.

```

class Pessoa {
v3 pos=new v3(); v3 vel=new v3(); v3 acc=new v3(); float radius; float grav=0.1;
float firce=0.; float maxturn=0.03; float maxspeed=15; float maxforce=5; float an-
gle=0.0f; float speed=0.0f; float speedinc=0.2; float speeddec=0.987; int kind=0;
int edge=-1; int draw_person=-1; float siz = random(50,75); float fuelmax = 50.;
float fuelcarry=0.; boolean fuelmaxcarry=false;
int logic=-200; int nextlogic = 0; int serial = number++; v3 fuelloc1 = new v3(); v3
base1 = new v3(500,0,-500); float flock_coh, flock_ali, flock_sep, flock_bo, flock_
at; float bminx = -10000; float bmaxx = 10000; float bminz = -10000; float bmaxz
= 10000; int whichequipa = -1; boolean canevaporate=false;
Pessoa(v3 p, int eq) {

```

Instalacje zaprezentowane na tej wystawie zwracają uwagę na szczytowy punkt w sztuce tworzenia maszyn, które demontują się nawzajem, zmierzając w swoich ciągłych bitowych metamorfozach do sensu, szerszego i bardziej znaczącego niż tylko zapomnienie. Sztuka, jako proces istniejący w dyskretnych momentach, z przerwami, ciągle adaptując się do zewnętrznych parametrów i dostosowując się do nich niczym uśmiech życia, nadal rozwija się, jako swobodne wysiłki autonomicznego życia tworzącego obiekty sztuki.

```

int s=777,t,m=s,a[]=new int[s];void setup(){size(s,s,P3D);for(--m>0;a[m]=(int)ran-
dom(7*m));}void draw(){background(255);camera(mouseX,7,t--,0,0,0,1,1,1);fo-
r(m=s;--m>3;line(a[m],a[m-2],a[m-1],a[m]));}

```

ANDRÉ SIER/May 2010

## Ape-x // André Sier @ Galleria NT, Lodz, Poland, june-july 2010

Art x machines. Coded sequences of events. Responses to triggers. Self-driven evolving simulations. Human-machine communication. The semblance of an ape and that of a summit. Ape-x is an ape, a summit of a hill, a triangulation point, a collection of art machines, a word fusing a dawn of man machine interaction.

```
final int MAXOBJTYPE=10; final int TPACK=0; final int TPORTAL=1; final int  
TREKT=2; final int THUMAN=3; final int TPREDIO=4; final int TESFERA=5; final int  
TESPIRAL=6; final int TPARTS=7; final int TNUVENS=8; final int TCASTELO=9;  
class Zona {  
ArrayList objectos; int id; Terreno ter = null; int[] zboxcoords=new int[4]; int  
dimx,dimz; v3 zonacenter = new v3(); int zboxminx,zboxminz,zboxmaxx,zboxma  
xz;  
//construct  
Zona() {  
}
```

Machines which simulate, respond, interact. Machines that take time. Machines that engender space. Pseudo-infinite space. Machines blindly carrying out programs, instructions. By means of logic, bits can be placed orderly running in the processor, executing statements, feeding upon the sounds and images of the outside, generating infinite responses, or cascading coded statements, based on a written set of instructions which gets interpreted into running computer language. Machines that unceasingly search combinations of parameters, combine them, make them play each other. Machines that give rise to complex simulations, in seemingly structural three dimensional space; machines that evolve simple artificial agents; that make random drawn patterns accumulated in paper; machines which blip sonic glissandi, machines that navigate infinite spaces by means of sound input.

```

class Pessoa {
v3 pos=new v3(); v3 vel=new v3(); v3 acc=new v3(); float radius; float grav=0.1;
float firce=0.; float maxturn=0.03; float maxspeed=15; float maxforce=5; float
angle=0.0f; float speed=0.0f; float speedinc=0.2; float speeddec=0.987; int kind=0;
int edge=-1; int draw_person=-1; float siz = random(50,75); float fuelmax = 50.;
float fuelcarry=0.; boolean fuelmaxcarry=false;
int logic=-200; int nextlogic = 0; int serial = number++; v3 fuelloc1 = new v3(); v3
base1 = new v3(500,0,-500); float flock_coh, flock_ali, flock_sep, flock_bo, flock_
at; float bminx = -10000; float bmaxx = 10000; float bminz = -10000; float bmaxz
= 10000; int whichequipa = -1; boolean canevaporate=false;
Pessoa(v3 p, int eq) {

```

The installations presented in this exhibition point to an apex of art making machines, disassembling each other, perusing in this continual bit metamorphosis some meaning larger than oblivion; art as processes existing in discreet time moments, with gaps, continually adapting to exterior parameters, adjusting, as a simile of life, still developed as crude attempts of autonomous life making art objects.

```

int s=777,t,m=s,a[]=new int[s];void setup(){size(s,s,P3D);for(--m>0;a[m]=(int)
random(7*m));}void draw(){background(255);camera(mouseX,7,t--,0,0,0,1,1,1);for(m=s;--m>3;line(a[m],a[m-2],a[m-1],a[m]));}

```



struct\_5 @ festival bang, reservatório da patriarcal, lisboa, 2008



struct\_5 @ motion=snd, kapelica galery, ljubljana, 2009

struct\_5 @ festival bang, reservatório da patriarcal, lisboa, 2008





GALERIA NT/IMAGINARIUM  
90-113 Łódź, ul. Traugutta 18  
tel. 42 633 98 00 w. 227  
galeria@galeria-nt.pl  
galeria-nt.pl



**ŁÓDZKI DOM KULTURY**  
INSTYTUCJA SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO



**łódzkie**



**K2**  
KONFERENCJA  
KONFERENCJA  
www.k2.pl