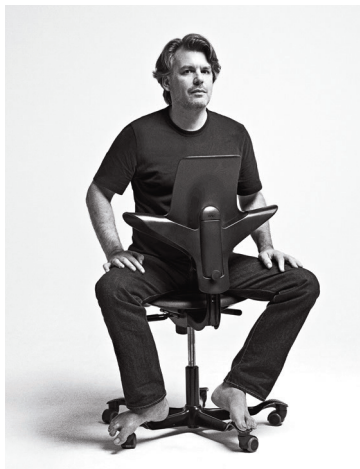


## BMW Art Club. Przyszłość to sztuka

Rozmawia Aleksander Hudzik

# Algorytm, ornament, zbrodnia

Artyści od wieków badali, co da się wyrzeźbić w kamieniu, w betonie, plastiku. Ja sprawdzam, co można stworzyć za pomocą drukarki 3D – mówi **MICHAEL HANSMEYER**. Jego wystawa „Digital Grotesque III” jest częścią projektu BMW Art Club. Przyszłość to sztuka



**NEWSWEEK:** Ostatnio usłyszałem, że ludzie dzielą się na technooptymistów, czyli tych, którzy wierzą, że technologia może uratować świat, i tych, którzy twierdzą, że jest odwrotnie. Do kogo panu bliżej?

**MICHAEL HANSMEYER:** Nie podzielam bezgranicznej wiary w technologię, ale niezaprzecalnie poprawiła ona jakość życia. W świecie architektury technologia jest bardzo ważna, a architekci kochają mieć nad nią kontrolę. Sztuka natomiast bada, jak można odpuścić tę kontrolę. Kompozytorzy tacy jak John Cage oddawali dzieło sztuki w ręce przypadku i ja chcę badać te granice.

**Pana prace, monumentalne rzeźby 3D, powstają pod dyktando pisanego przez pana algorytmu.**

**Algorytmy nie są dziełem przypadku.**

– Ja piszę algorytm, więc rzeczywiście mam kontrolę nad dziełem, ale staram się oddawać tę kontrolę. Zadałbym pytanie: czy algorytm jest autorem? Czy ja robię dzieło sztuki, czy może tylko wprawiam w ruch mechanizm, który sam generuje figury geometryczne, przecież ja nigdy nie byłbym w stanie ich narysować ani tym bardziej wyrzeźbić.

**Na czym więc polega pana rola?**

– Dotychczas pełniłem rolę kuratora. Algorytm proponował skomplikowaną bryłę, a ja wybierałem te warianty, które najbardziej mi się podobają. Porównałbym to do ogrodu, w którym ty decydujesz, na ile pozwolisz roślinie się rozwinąć. Tym razem jest inaczej. Postanowiłem nie angażować się w wybieranie ulubionych brył. Pokazaliśmy grupie ludzi formy wygenerowane przez algorytm. Nie pytaliśmy o to, co jest piękne czy ładne, mierzyliśmy wyłącznie to, na które obiekty uczestnicy patrzą dłużej. Dokonałiśmy 42 tysięcy ewaluacji i wykorzystaliśmy tę ankietę do wyszkolenia komputera

w zakresie oceny i wyboru generowanych przez niego figur. W tym sensie nie mieliśmy wpływu na to, które formy zostaną wybrane. Rozwijam projekt „Digital Grotesque” od ponad dekady i zawsze było to badanie granic piękna i brzydoty.

**Brzydota to słowo klucz. Mija sto lat od kiedy**

**w architekturze ornament uznano za brzydką, zbędny. Pan jako architekt z wykształcenia musi to brać pod uwagę.**

– Powiem więcej: ornament w architekturze był zbrodnią. Wiek XX to narodziny produkcji masowej i prefabrykatów; wszystko stało się zautomatyzowane, a ręcznie wykonywany ornament nie miał już racji bytu. Mówimy tu jednak o Europie. W dzieciństwie mieszkałem przez pewien czas w Iranie, gdzie otaczał mnie świat ornamentu i to szczególnego, opartego na figurach geometrycznych. Na ścianach meczetów, gdzie nie wolno przedstawiać obrazu Allaha, królowały ornamentalne kształty. Na przełomie lat 90. i dwudziestych, gdy studiowałem architekturę, ornament powoli wracał do łask. To znów wiąże się ze zmianami technologicznymi. Wiem, że może wydać się to kompletnie nierealne, ale dla najnowszych drukarek 3D, których używamy, nie ma znaczenia, czy to, co drukują, jest prostym sześcianem, czy arcyżołonym ornamentem, który powstał z wielokrotnego przekształcania figur geometrycznych. Technologia, którą dziś dysponujemy, pozwala na powrót do ornamentu. **N**

WYSTAWĘ BMW ART CLUB. PRZYSZŁOŚĆ TO SZTUKA „DIGITAL GROTESQUE III” MOŻNA BĘDZIE OGLĄDAĆ OD 6 DO 22 PAŹDZIERNIKA W NOWYM TEATRZE W WARSZAWIE – WSTĘP WOLNY. PARTNEREM PROJEKTU JEST NOWY TEATR, PARTNEREM TECHNOLOGICZNYM – FIRMA EPSON