

Axel Straschnoy

MILJA LIIMATAINEN

Axel Straschnoy'n teos *Etsivä* (2017) kiinnittyy muutokseen tavoissamme tarkastella ja havainnoida maailmaa yhä enenevässä määrin erilaisten teknisten apuvälineiden kautta. Konserttitaltioinnin voi nähdä YouTubessa, tuttuun puuhia seurata sosiaalisessa mediassa ja Google Mapsin Streetviewillä käydä toisella puolella maailmaa. Straschnoy'n teos pohtii, mitä tapahtuu kun suhteemme maailmaan välineellistyy ja miten teknologia vaikuttaa kokemuksiimme.

Teoksen keskiössä on salapoliisitarina, jota katsoja seuraa virtuaalilaseilla. Video kuljettaa katsojan läpi Kiasman ARS17-näyttelyn, esittäen näyttelyn teokset osittain viitteellisinä, muunneltuina pintoina. Ruumiiton, tilasta toiseen liukuva olento, katsoja, tulee teoksen lopussa tietoisiksi itsestään nähdessään olomuotonsa, kameran, heijastuvan peilistä.

Teknologian kehityksen ja digitalisaation vaikutuksista esimerkiksi työelämään ja maailmanmarkkinoihin on kirjoitettu paljon, mutta haastavampaa on arvioida sitä, miten ne muokkaavat tapaamme ymmärtää ja tarkastella maailmaa sekä niiden suhdetta tunteisiimme ja ajatteluumme. Straschnoy'n teoksen yhtenä lähtökohtana toimivat British Libraryn sanomalehtikokoelmat, jotka muutettiin sähköisiksi vuonna 2014. Fyysisten, osittain hauraiden lehtien suojelemiseksi asiakkaalle tarjotaan nyt mikrofilmitallennetta tai digitaalista reproduktiota. Samantyyppiseksi kehitykseksi voi lukea museoiden alati lisääntyvät online-kokoelmat, jotka tarjoavat tietoa ja runsaasti kuvamateriaalia kokoelmiinsa kuuluvista teoksista missä ja milloin tahansa.

Vaikka motiivit digitalisoinnille ovat vähintäänkin ymmärrettäviä ja perusteltuja, tekniikan väliintuloa voi myös problematisoida. Straschnoy pohtii mitä tapahtuu, kun fyysinen kohtaaminen materiaalisen objektin kanssa vähenee tai häviää. Mitä tapahtuu teoksen auralle, jos katsoja tapaakin vain teoksen representaatioita? Kopion ja originaalin suhdetta on käsitellyt tunnetussa esseessään *Taideteos teknisen uusinnettavuuden aikakaudella* (1935) filosofi ja kulttuurikriitikko Walter Benjamin. Hänen mukaansa teoksen ainutlaatuinen läsnäolo tietystä ajassa

Straschnoy considers what happens when our physical contact with material objects decreases or ceases altogether.

Axel Straschnoy's *Detective* (2017) delves into our altered ways of observing and interacting with the world through our ever-growing reliance on technical devices. We watch live concerts streamed on YouTube, we follow what our friends are doing on social media, and we visit faraway places on Google Maps Streetview. Straschnoy looks at how our relationship with reality is mediated by technology and how it is altering our experience of the world.

The piece is designed around a detective story viewed through VR goggles. The video takes us on a journey through the ARS17 exhibition, presenting sketchy, manipulated versions of the works on display. The viewer is transformed into a bodiless being floating in space: we become aware of our altered form when it is revealed in a mirror, exposing us to be nothing but a disembodied camera.

Much has been written about the impact of technology and digitalization on work and the global economy, but a more complex issue is how they are reshaping our ways of seeing and comprehending the world, to say nothing of how they affect our emotions and thought patterns. Straschnoy's work is partly based on the British Library's newspaper archives, which were digitalized in 2014. To protect fragile hard copies of historical newspapers, the library scanned millions of original bound newspaper pages and microfilm. A similar trend is being witnessed in art museums, many of which offer an expanding array of online collections and a wealth of digitized data and images to which users have access any time and any place.

Although there are certainly well-founded arguments for digitalization – and there is no denying its convenience – the intervention of technology can also be problematized. Straschnoy considers what happens when our physical contact with material objects decreases or ceases altogether. What happens to the work's aura if the viewer



The Detective
2017

ja paikassa ei ole tosinnettavissa. Vaikka Benjaminin suhde auran muuttumiseen ja katoamiseen on ambivalentti, ainutlaatuisuuden ajatukseen nojaa vahvasti kuvamateriaaliaan kaikkien käyttöön avaava museomaailma: tarkimmankaan digikuvan ei ajatella voivan päihittää fyysistä kohtamista alkuperäisen teoksen kanssa.

Todellisuuden, toisintojen, muunnosten ja hybridien kysymykset ovat tunnusomaisia ajallemme ja ne ovat keskeistä post-internet-taiteen materiaalia. Kaipuu toisiin todellisuuksiin tai niiden hyödyntäminen ei kuitenkaan ole uusi ilmiö vaikka kuluttajakäyttöön suunniteltujen virtuaalilasien ja 360-asteisten kameroiden povataankin mullistavan kokemuksen täysin. Niiden edeltäjät, stereoskooppi, camera obscura, kinetoskooppi ja elokuva sekä teemapuistot ja larpit (live action role playing), pyrkivät nekin mahdollisimman tarkkaan todellisuuden jäljentämiseen ja immersiiivisen kokemuksen luomiseen.

Etsivän teossa hyödynnetty kokeellinen työskentely on tyypillinen toimintatapa Straschnoylle, joka näkee tekemisensä ennen kaikkia tutkimisena ilman ennalta tarkasti määriteltyä lopputulemaa. Vaikka emme materiaalisesta maailmasta aivan täysin vielä irtautuisikaan, on virtuaalisen vaikutusten pohtiminen paitsi kiehtovaa myös äärimmäisen tarpeellista. ♦

only ever encounters its representation(s)? The complex relationship between the original and the reproduction is problematized by the philosopher and culture critic Walter Benjamin in his famous treatise *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935). Benjamin argues that an artwork's unique presence in a particular time and place is something that cannot be reproduced. Although Benjamin's attitude to how this aura changes or vanishes is ambivalent, the notion of uniqueness certainly informs the museum world's practice of freely placing visual material in the public domain without restriction under copyright, the premise being that not even the most gloriously exact digital reproduction can ever trump a direct physical encounter with the original artwork.

Issues related to reality, reproduction, manipulation and hybridity are endemic to our age, constituting the core themes of post-internet art. Oculus Rift and 360° cameras are slated to soon revolutionize the consumer's experience of virtual reality, yet our longing to immerse ourselves in a different or augmented reality is by no means a new human impulse. The precursors of VR – the stereoscope, the camera obscura, the kinetoscope, motion pictures as well as theme parks and Live Action Role Playing (LARP) – are likewise designed to create a totally immersive experience and a faithful facsimile of reality.

The experimental method employed in *Detective* is typical of Straschnoy, who views his artistic practice primarily as a mode of inquiry without any specific foregoing hypothesis. Although we are not quite ready to fully disconnect from the material world, it is certainly intriguing and indeed extremely important to ponder the impacts of the virtual revolution. ♦

Jenna Sutela

ATTILIA FATTORI FRANCHINI

AFF: *Teoksesi Gut-Machine Poetry (GMP) on sivusto, joka on osa ARS17+ verkkonäyttelyä. Kaikki teoksen elementit on ilmoitettu teoksen nimessä. Kertoisitko siitä vähän enemmän?*

JS: *Gut-Machine Poetry on biologinen elins. wetware-satunnaislukugeneraattori¹, joka perustuu fermentoituvan ruoka-aineen ja sana/ääni-tietokannan väliseen vuorovaikutukseen. Sivustolla nähdään reaaliaikaista videota (makro- ja mikrotasolla) kielellisen tuotoksen taustalla olevista biokemiallisista prosesseista.*

AFF: *Olet viime aikoina keskittynyt tutkimuksessasi eloperäisiin materiaaleihin. Mikä sai sinut kiinnostumaan niistä?*

JS: *Vähän yli vuosi sitten ryhdyin työtämään yksisoluisista ”monipäistä” organismeja nimeltä *Physarum polycephalum*, joka on limasieni eli limakko. Limakkoa kutsutaan usein luonnon tietokoneeksi. Se on ollut mukana monissa viimeaikaisissa teoksissani. *Gut-Machine Poetry* rakentuu ruoka-aineissa olevien pieneliöiden, tarkemmin sanoen kombutsa-teesienessä symbioosissa elävien bakteerien ja sienien varaan. Olen kiinnostunut probiooteista, ja tässä teoksessa jatkan tutkimuksiani biologisen tiedonkäsittelyn alueella.*

AFF: *Kyseisellä verkkosivulla nähdään livekuvaa biokemiallisista prosesseista sekä sanoista ja äänistä koostuvaa runoutta. Millainen laitteisto sivuston taustalla toimii?*

JS: *Kaikki fyysiset elementit sijaitsevat tietokonekotelossa. Kotelon sisällä on optimaaliset olosuhteet käymisen avulla valmistettavien elintarvikkeiden eli ns. wetwaren kasvamiselle. Laajennuspaikassa oleva räätälöity piirilevy (hardware) luo palautesilmukan elintarvikkeen ja tietokoneella olevan sana/äänitietokannan välille.*

AFF: *Your piece Gut-Machine Poetry (GMP), it's a website displayed online as part of ARS17+. In its title somehow are expressed all the work main elements, Can you tell me more about it?*

JS: *Gut-Machine Poetry is a poetry-generating website fueled by a Wetware Random Number Generator¹ based on fermenting foodstuff and a database of words/sounds interacting with each other in real-time. The website shows a live video feed (at macro and micro scales) of the biochemical processes behind the linguistic output.*

AFF: *Living materials have been the starting point of a lot of your recent research, how did you start working with it?*

JS: *A little more than a year ago, I started working with a single-celled yet “many-headed” organism called *Physarum polycephalum*, or the slime mold. The slime mold is often referred to as a natural computer. It has performed in many of my recent works. In *Gut-Machine Poetry*, I’m collaborating with micro-organisms contained in foodstuff, particularly the symbiotic colony of bacteria and yeast in kombucha. Beyond my interest in probiotics, this collaboration continues the exploration into biological computation.*

AFF: *The poetry-generating website will show a live feed of the biochemical processes along a flux of words and sounds. Can you explain how is technically set up?*

JS: *A computer case located at a distance hosts all the required physical elements: The fermenting foodstuff (wetware) is maintained at an optimal condition for its development within the case. A dedicated expansion card (hardware) creates a feedback loop between the food stuff and a database of words/sounds on the computer. Here, a conversation between*



Gut-Machine Poetry (GMP)
2017