

Andrzej Jajszczyk

## Technika a Centrum Manggha

*...Po stu niemal latach, od czasów kiedy powstawała kolekcja Feliksa Jasińskiego, Japonia nie jest już dla nas tylko krajem fascynującej sztuki. Dziś stykamy się niemal każdego dnia z produktami japońskiego przemysłu budzącymi zainteresowanie dla kraju, który je wytworzył. To właśnie jest powodem, dla którego chcemy, aby zbiorom dawnej sztuki japońskiej towarzyszyły w Centrum „Manggha” wystawy współczesnej techniki. Myślimy, że to zaskakujące spotkanie dawnej sztuki z dzisiejszą japońską technologią, która ma dziś nie mniejszy wpływ na kierunek rozwoju świata, niż miał Hokusai czy Utamaro na europejską sztukę końca XIX i początku XX wieku, pokaże polskiemu społeczeństwu Japonię wspartą dwoma skrzydłami o tradycję i nowoczesność, która jak ogromny ptak zrywa się do lotu w przyszłość XXI wieku<sup>1</sup>.*

*Andrzej Wajda i Krystyna Zachwatowicz*

### Wprowadzenie

Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha ma już od wielu lat ustalone miejsce w kulturze Krakowa, Polski, a także poza jej granicami. Liczne wystawy malarstwa i grafiki, jak również prac rzemiosła artystycznego, przyciągają tysiące ludzi. Ogromną popularnością cieszą się wykłady, pokazy filmów, prezentacje teatralne czy kursy tradycyjnego parzenia herbaty. Wiele osób uczy się regularnie języka japońskiego w szkole utworzonej przez Fundację Kyoto–Kraków. Jednak, jak dotąd, technika japońska jest wyraźnie mniej widoczna, mimo oczekiwań fundatorów Centrum – Andrzeja Wajdy i Krystyny Zachwatowicz. Technika, która odgrywa tak ogromną rolę we współczesnym rozwoju Kraju Kwitnącej Wiśni, która tak mocno wyrasta z jego wielowiekowej tradycji, wreszcie która stanowi znaczące tworzywo powstającej tam obecnie sztuki.

Tekst ten stanowi krótki przegląd złożonych relacji między techniką a sztuką, z przykładami koncentrującymi się na doświadczeniach Japonii. Omawia także wydarzenia związane z prezentacjami techniki w Centrum Manggha w ostatnich kilkunastu miesiącach.

### Technika a sztuka

Sztuka, w jej najszerszym znaczeniu, jest wyrazem kreatywności lub wyobraźni albo kombinacji obu z nich<sup>1</sup>. W takim wypadku technikę możemy uważać po prostu za część sztuki. Nie ulega bowiem wątpliwości, że tworzenie techniki wymaga zarówno kreatywności, jak i wyobraźni. W zawężonym znaczeniu sztukę można uznać za skutek zastosowania umiejętności, charakteryzujący się powstaniem wartości estetycznych<sup>2</sup>, jakkolwiek można by dyskutować, czy wszystkie produkty uznawane obecnie za sztukę takie wartości posiadają. Tak czy inaczej, związki techniki i sztuki są wielorakie i ich szczegółowy opis wykracza poza ramy tego tekstu. Ograniczę się do podania wybranych przykładów.

#### Obiekt techniki jako dzieło sztuki

Wiele dzieł techniki możemy wprost zakwalifikować jako dzieła sztuki, chociażby z powodu ich wartości estetycznych. Dotyczy to części dzieł architektury, ale też dziełami sztuki są

niewątpliwie niektóre samochody czy pociągi japońskiego superekspresu Shinkansen. Ogromna większość oferowanych obecnie produktów ma postać będącą wynikiem pracy odpowiednio przygotowanych projektantów i stąd otaczają nas coraz częściej piękne meble czy przedmioty elektroniki użytkowej, a także ładne drobiazgi, takie jak zegarki czy nawet długopisy. Oczywiście spotykamy również brzydkie produkty techniki, podobnie jak nietrudno zauważyć okropne obrazy czy rzeźby. Ale i te brzydkie obiekty mogą być obiektami sztuki konceptualnej.

## Technika jako środek ekspresji w sztuce

Od zarania ludzkości technika odgrywała znaczącą rolę jako środek ułatwiający tworzenie sztuki. Instrumenty muzyczne zawsze były produktami techniki, począwszy od prymitywnych, jak bębny czy proste instrumenty strunowe naśladowujące łuk, przez takie dzieła jak tradycyjne organy, aż po wyrafinowane instrumenty elektroniczne. Trudno sobie wyobrazić wielkie widowiska muzyczne, realizowane na przykład przez Jeana Michela Jarre'a, bez mikrofonów, wzmacniaczy, ogromnych kolumn głośnikowych, świateł czy laserów. Elementy nauki i techniki próbuje się wprowadzać również w kompozycji. Przykładem może być muzyka dodekafoniczna czy serialna, w których korzysta się z matematycznej i geometrycznej struktury muzyki. Na szczęście zawodzą, jak dotąd, próby automatycznego komponowania muzyki przez komputery z odpowiednio przygotowanym oprogramowaniem. Podobne niepowodzenia dotyczą automatycznego układania wierszy.

Technika odgrywała ogromną rolę w rozwoju technik malarskich i rzeźbiarskich. Nie zawsze eksperymenty techniczne kończyły się sukcesem, o czym świadczą niektóre nieudane próby Leonarda da Vinci czy klęska dziewiętnastowiecznych farb asfaltowych. Techniki druku i kopiowania pozwalające na powielanie tematów były i są chlebem powszednim pop-artu. Wystarczy wspomnieć zwielokrotnione portrety Marilyn Monroe wykonane przez Andy'ego Warhola. Inni, jak Roy Lichtenstein, korzystali z komercyjnych komiksów jako źródła inspiracji, a detalami nawiązywali do techniki druku. Rzeźby coraz częściej stają się skomplikowanymi, poruszającymi się urządzeniami technicznymi, jak na przykład te wykonane przez Niki de Saint Phalle w *Fontannie Strawińskiego* koło Centrum Pompidou w Paryżu.

Technika wkracza szeroką falą na tereny zarezerwowane wcześniej przez malarstwo, które musi konkurować z fotografią czy coraz popularniejszymi instalacjami wideo. Wysyp tych ostatnich nie zawsze idzie w parze z jakością, co łatwo można było zauważyć w styczniu 2007 roku w warszawskiej Zachęcie, gdzie na wystawie *Malarstwo polskie XXI wieku* większość prezentowanych instalacji wideo porażała brakiem pomysłu i kiepskim warszatem (na szczęście były i wyjątki). Wcześniejsza wystawa, zorganizowana w tej samej Zachęcie prezentacja prac Krzysztofa Wodiczko, który wyspecjalizował się w wielkoformatowych projekcjach wideo, pokazała jednak, że i w tym obszarze można tworzyć dzieła znaczące. Ten sam artysta znany jest także z tworzenia wyspecjalizowanych narzędzi technicznych (takich jak na przykład „instrument osobisty” czy „laska tułacza”), które służą do kreowania dzieł sztuki.

Bez techniki nie istniałby film i nie chodzi tu tylko o proste rejestrowanie rzeczywistości zapoczątkowane w 1895 roku przez braci Lumière, ale również o jej kreowanie widoczne w wielu ostatnio realizowanych produkcjach korzystających z wyrafinowanych systemów animacji komputerowej. Nie brakuje osób uważających, że dni tradycyjnego kina z rzeczywistymi, a nie wirtualnymi, aktorami są już policzone.

Nauka i technika stanowiły też bodziec do rozwoju technik artystycznych. Książka *Zur Farbenlehre* (Teoria kolorów) autorstwa wielkiego poety Johanna Wolfganga Goethego, opublikowana w 1810 roku, była pierwszą systematyczną próbą opisu zjawisk optycznych związanych z postrzeganiem kolorów. Stanowiła natchnienie i wskazówkę dla wielu artystów. Można tu wspomnieć serię obrazów J.M.W. Turnera, których dobrym przykładem jest *Light and Colour (Goethe's Theory) – The Morning after the Deluge* (Światło i kolor – poranek po potopie), dzieło eksponowane w Tate Gallery w Londynie<sup>3</sup>. Niektórzy uważają nawet, że Goethe był prekursorem malarstwa abstrakcyjnego<sup>4</sup>.

## Technika jako temat sztuki

Urządzenia techniczne były od wieków obiektem zainteresowania artystów. Trudno teraz ocenić, czy rysunki „machin” Leonarda da Vinci były dziełami sztuki, czy też zwykłymi szkicami inżyniera. W cyklu drzeworytów Utagawy Hiroshigeo *Pięćdziesiąt trzy stacje na gościńcu Tokaido* naliczyłem dwanaście mostów, nie mówiąc już o licznych budynkach, łodziach czy lektykach. Claude Monet malował pociągi stojące na dworcu Saint-Lazare. Działający na początku XX wieku futuryści mieli wręcz obsesję na punkcie maszyn, portretując parowozy, samochody i samoloty. Znany obraz Fortunato Depero *Płonące radio*, namalowany w 1926 roku, interesująco pokazuje części składowe radiodbiornika z tamtych czasów. Pociągi czy rozpędzone samochody były tematem obrazów Rafała Malczewskiego, którego wystawa zakończyła się niedawno w Muzeum Narodowym w Krakowie. Fernand Léger był zafascynowany techniką, co znalazło odzwierciedlenie nie tylko w jego obrazach, ale także nowatorskim filmie *Ballet mécanique*. Pełne zdeformowanej techniki są liczne obrazy surrealistów. Dymiące kominy i linie wysokiego napięcia były ulubionym tematem wielu socrealistów. Przykłady można bez trudu mnożyć.

Również obecnie, gdy sztuki plastyczne mniej zajmują się przedstawianiem rzeczywistości, artyści podejmują tematy związane z funkcjonowaniem urządzeń technicznych czy zjawisk fizyki i chemii. Świetnym przykładem jest tu prezentacja wideo *Der Lauf der Dinge* (Bieg rzeczy) dwóch szwajcarskich artystów Petera Fischli i Davida Weissa<sup>5</sup>. Pamiętam, jak nie mogłem oderwać od niej oczu, gdy pierwszy raz obserwowałem na monitorze w Centrum Pompidou to niezwykle przekazywanie ruchu przez zwykłe przedmioty umieszczone na obskurnej betonowej podłodze. Pomysł ten, już w bardzo eleganckiej postaci, wykorzystano w znakomitej reklamie japońskich samochodów Honda.

## Technika w dokumentowaniu, udostępnianiu i konserwowaniu sztuki

Użycie techniki w dokumentowaniu i konserwowaniu dzieł sztuki jest nie do przecenienia. Dokumentowanie za pomocą tradycyjnej fotografii jest zastępowane przechowywaniem informacji związanych z dziełami sztuki w postaci cyfrowej w odpowiednich bazach danych. Taki sposób przechowywania ułatwia ich udostępnianie, na przykład za pośrednictwem Internetu. Na stronach www można oglądać całe kolekcje wielu muzeów. Nie zastąpi to co prawda bezpośredniego kontaktu z dziełem, ale może być przydatne w pracy naukowej lub po prostu w przygotowywaniu wycieczki do muzeum czy galerii. Dzięki nowym technologiom, na przykład w telefonii komórkowej, sztuka dociera praktycznie do wszystkich. Cyfrowy zapis informacji o obiektach sztuki ułatwia konserwację, a także walkę z fałszerstwami i kradzieżami.

Systemy rzeczywistości wirtualnej pozwalają na masowe i bezpieczne „zwiedzanie” obiektów, które nie mogą być udostępniane bezpośrednio z powodów konserwatorskich, a nawet „odwiedzenie” odtworzonych cyfrowo obiektów, które już nie istnieją. Czyż nie byłyby

interesujący spacer wzdłuż murów średniowiecznego Krakowa czy po ulicach Kioto w czasach cesarza Kammu?

Trudno sobie wyobrazić konserwację dzieł sztuki bez wielu urządzeń technicznych, związanych na przykład z odkwaszaniem książek. W sukurs konserwatorom idą również postępy chemii i inżynierii materiałowej. Firma Hitachi w 2006 roku, w czasie swojej wystawy w Centrum Manggha, przedstawiła wyrafinowany system rekonstrukcji obrazów, który pozwala odtworzyć ich brakujące fragmenty na podstawie bardzo cząstkowych istniejących danych.

Warto też przypomnieć, że same budynki muzeów i galerii, ich systemy oświetlenia, ogrzewania, klimatyzacji, łączności i zabezpieczeń to również dzieła często wyrafinowanej techniki.

## Fenomen Japonii

Powszechnie uznaje się, że jednym ze źródeł sukcesu Japonii w ostatnich kilkudziesięciu latach jest silny związek między kulturą a techniką<sup>6</sup>. Nie jest przypadkiem, że społeczeństwo, które potrafiło wytwarzać niesłychanie precyzyjne elementy tradycyjnych zbroi samurajskich, potrafi teraz produkować wyrafinowane układy elektroniczne. Trzy zasady prowadzące do uznanej jakości japońskich wyrobów, a mianowicie: zasada doskonalenia, zasada jedności zespołu i zasada racjonalności, są świetnie osadzone w historii i tradycji Kraju Kwitnącej Wiśni. Jakkolwiek są i tacy, którzy powojenny sukces Japonii przypisują amerykańskim ekspertom od zarządzania, takim jak W. Edwards Deming<sup>7</sup>.

Sztuka Wysp Japońskich była zawsze silnie powiązana z techniką. Wystarczy wspomnieć tradycyjne drzeworyty (*ukiyo-e*), z których słynie Centrum Manggha. Ich wykonanie wymagało bardzo precyzyjnego przygotowania i użycia wszystkich elementów służących do drukowania poszczególnych kolorów. Nie dziwią więc teraz sukcesy japońskich producentów drukarek, jak na przykład prezentowanej w Centrum w 2005 roku firmy Seiko Epson. Również japońscy drukarze uchodzą za mistrzów w swoim fachu.

Dziełem zarówno tradycyjnej techniki, jak i sztuki jest zbroja samurajska. Wszystkie jej typy, począwszy od *oyoroi*, przez *doumaru*, *haraate*, *haramaki*, aż do *touseigusoku*<sup>8</sup>, zadziwiają precyzją i pięknem wykonania. Być może przesadny nacisk na piękno tego podstawowego ekwipunku dawnych wojowników był powodem przedwczesnego zmierzchu potęgi kawalerii japońskiej, która straciła swoje znaczenie po krwawej bitwie pod Nagashino w 1575 roku. Prawie dziesięć tysięcy kawalerzystów prowadzonych przez Takedę Katsuyoriego zostało dosłownie rozstrzelanych przez około tysiąca arkebuzerów dowodzonych przez Odę Nobunagę (liczby walczących w bitwie żołnierzy różnią się znacznie w poszczególnych źródłach). Warto zauważyć, że bardzo przypominająca wyglądem kawalerię japońską polska husaria (zamiast flag za plecami jeźdźcy mieli skrzydła z piór) okres świetności miała w tym czasie przed sobą. W 1605 roku dwa i pół tysiąca polskich, a właściwie litewskich, husarzy pod wodzą Jana Karola Chodkiewicza rozbiło w puch kilkunastotysięczną armię szwedzką pod dowództwem króla Karola IX. Straty szwedzkie wyniosły dwie trzecie całych sił, podczas gdy Litwini i Polacy stracili około stu jeźdźców. Jednym ze źródeł sukcesu był odporny na kule arkebuzów kirys, którego przednia płyta miała do siedmiu milimetrów grubości. Zmierzch polskiej husarii, na skutek rozwoju broni palnej, to dopiero rok 1656, zaznaczony klęską w bitwie pod Warszawą. Warto zauważyć, że niektóre źródła twierdzą, iż głównym powodem szybszego zmierzchu kawalerii japońskiej były po prostu małe i powolne konie, jakimi wówczas dysponowano w tym kraju.

Precyzja, z jaką wykonywano broje samurajów, jest jednak, być może, źródłem sukcesu japońskich inżynierów konstruujących współczesne urządzenia. Zbudowane przez nich roboty odgrywają ogromną rolę w japońskim przemyśle, szczególnie samochodowym, ale mają także coraz większe znaczenie jako pomoc dla niepełnosprawnych czy też element rozrywki. Rozwiązania techniczne odgrywały również dużą rolę w innych obszarach japońskiej sztuki, takich jak architektura, ceramika, wytwarzanie tkanin czy przedmiotów z brązu. Znane jest też zamiłowanie Japończyków do pięknych detali. Świadczą o tym dobrze na przykład zbiory starannie zdobionych gard do japońskich mieczy (*tsuba*).

Jednym z fenomenów Japonii był entuzjazm w przyjmowaniu nowych, pochodzących z zewnątrz, pomysłów. Modernizacja kraju w epoce Meiji jest tu najlepszym przykładem. *Przysięga Statutowa* z 1868 roku odrzucała „podstawowe obyczaje przeszłości” na rzecz nowych wzorów zaczerpniętych z Zachodu<sup>9</sup>. Wiązało się to niestety z niedocenianiem, a czasem wręcz niszczeniem własnego dziedzictwa narodowego. Dziś Japonia jest wzorem kraju umiejętnie przejmującego i twórczo doskonalącego pomysły z całego świata. Oczywiście powstają tam też produkty czy koncepcje całkowicie oryginalne. Wystarczy wspomnieć o takich wynalazkach z mojego obszaru zainteresowań, jak światłowód telekomunikacyjny, który zrewolucjonizował łączność w skali globalnej, czy popularna antena telewizyjna, tzw. dipol.

W tym kontekście nie dziwi, że Japończycy są obecnie jednym ze światowych liderów we wprowadzaniu nowych technik elektronicznych i informatycznych do kreowania sztuki. Znaczącą rolę w odrywaniu się od tradycji i tworzeniu sztuki awangardowej odegrało Stowarzyszenie Sztuki Gutai (Gutai Bijutsu Kyokai) powstałe w połowie lat pięćdziesiątych XX wieku w Ashiya, w pobliżu Osaki. W *Manifestie Gutai* założyciel grupy, Jiro Yoshihara, krytykował tradycyjne odtwarzanie rzeczywistości za pomocą farb i innych materiałów. Zamiast tego nawoływał do tworzenia obiektów, które dotychczas nie istniały<sup>10</sup>. Prace członków grupy obejmowały aranżacje różnych tworzyw, a także urządzeń technicznych, jak na przykład kolejno uruchamianych dwudziestu dzwonków elektrycznych. Twórczynią tej ostatniej pracy była Atsuko Tanaka, znana również z powstałej w 1956 roku *Elektrycznej sukienki*, gdzie zestaw przewodów, ponad sto migających kolorowych żarówek oraz lamp neonowych tworzyły motyw japońskiego kimona, w które podczas pokazów ubierała się artystka.

Jednym z ważnych elementów współczesnej sztuki japońskiej jest odniesienie do upływu czasu i nieskończoności<sup>11</sup>. Czołowym reprezentantem tego nurtu jest Tatsuo Miyajima, którego międzynarodowym debiutem była praca *Morze czasu*, wystawiona na Biennale w Wenecji w 1988 roku. Filarami jego dzieł są trzy zaczerpnięte z buddyzmu postulaty: „zmieniaj się, kontynuuj bez końca oraz łącz się ze wszystkim”. Ich praktyczna realizacja to instalacje oparte na licznikach elektronicznych wyświetlających cyklicznie zmieniające się wzory. Inni artyści, tacy jak Noboru Tsubaki, Tabaimo (Ayako Tabata) czy Tadasu Takamine, budują skomplikowane, poruszające się urządzenia korzystające z robotów i terminali komputerowych. W ruchomych pracach Tabaimo, na przykład w *Japońskim wnętrzu*, jakkolwiek korzysta się z wyspecjalizowanych komputerów, to same obrazy w stylu drzeworytów ukiyo-e artystka malowała tradycyjnie<sup>12</sup>.

Bezpośrednie odniesienia do Internetu wykorzystuje grupa Exonemo utworzona w 1996 roku przez Kensuke Sembo i Yae Akaiwa<sup>13</sup>. Na przykład ich nieco przewrotna instalacja *Natural Process* polegała na przesyłaniu z Muzeum Sztuki Mori w Tokio do Internetu obrazu z kamery nakierowanej na dużych rozmiarów obraz olejny przedstawiający pierwszą stronę wyszukiwarki internetowej Google.

Należy podkreślić, że w przeciwieństwie do wielu artystów europejskich ich japońscy koledzy dawno już zrezygnowali nie tylko z taśm wideo, ale również z płyt wizyjnych, na rzecz komputerów o dużej mocy przetwarzania, pozwalających na skomplikowane animacje i bardzo dużą rozdzielczość obrazów.

Począwszy od 2005 roku Japońska Agencja Nauki i Techniki finansuje prace związane z tzw. sztuką urządzeń (*Device Art*). Reprezentujący ten kierunek artyści uważają się za kontynuatorów dadaistów i surrealistów, a ich celem jest integracja sztuki i techniki wraz z rozrywką i kulturą popularną. W ich pracach urządzenia techniczne są nie tylko narzędziem do uzyskania określonego efektu, ale same ten efekt powodują. Kusahara porównuje takie użycie urządzeń do ceremonii parzenia herbaty czy układania ikebany: „jest oczywiste, że celem ceremonii parzenia herbaty nie jest tylko przyjemność jej wypicia. Istota tkwi w całym doświadczeniu, włączając w to sam proces i użyte w nim narzędzia, takie jak łyżeczki i czarki. Narzędzia te mają swoją funkcjonalność i są wykonane z odpowiednich materiałów, ale jednak oferują coś więcej niż tylko ich użyteczność. [...] Stanowią także medium komunikacji. W ceremonii parzenia herbaty właściwie dobrane akcesoria zmieniają całość doświadczenia”<sup>14</sup>. Jednym ze znanych przedstawicieli „sztuki urządzeń” jest Nobumichi Tosa i jego grupa Maywa Denki. Tworzą oni dziwnie wyglądające roboty, z których następnie korzysta się w czasie publicznych prezentacji.

## Prezentacje techniki w Centrum Manggha

Od chwili powstania Centrum Manggha łączyło sztukę z techniką. Bo czyż wspaniały budynek, który zaprojektował Arata Isozaki, jako dzieło architektury nie jest wyrazem takiej jedności? Obiekty techniki pojawiały się wielokrotnie w salach Centrum, jak chociażby w 1999 roku, w czasie wystawy plakatów na tematy morskie i modeli statków z lat dwudziestych ubiegłego wieku, czy na wystawie *Rzeczy pospolite* zrealizowanej w roku 2000, kiedy to mogliśmy zobaczyć między innymi samochód Syrena i pralkę Frania. Przez jakiś czas można było obejrzeć w holu Centrum japoński silnik firmy Isuzu. Również w roku 2000 zorganizowano wystawę *The Art of Mitsubishi Electric Technology*, na której zaprezentowano między innymi roboty i systemy sterowania procesami przemysłowymi.

Dwa lata później ważnym wydarzeniem była wizyta w Centrum cesarza Japonii, który zwiedził wystawę drzeworytów Utagawy Hiroshigeo i towarzyszącą jej multimedialną wystawę *Droga*. Wystawa multimedialna, autorstwa znanego krakowskiego artysty Aleksandra Janickiego, łączyła klasyczną twórczość Hiroshigeo z osiągnięciami najnowszej techniki, tworząc magiczną wirtualną przestrzeń. Pokłosem wystawy była też płyta *ukiyo-e Hiroshige multimedialny*.

Ostatnie lata przyniosły zwiększony udział techniki w działalności Centrum Manggha. I to nie tylko środki techniczne, takie jak ekrany plazmowe japońskich firm NEC, Pioneer i Hitachi oraz multimedialne rzutniki i komputery, które ułatwiają działanie Centrum. To także realizacje starannie przemyślanych wystaw i prezentacji pokazujących ogromne możliwości, ale też i piękno, japońskiej techniki.

W kwietniu 2005 roku odbył się, nadszpedzowanie ciekawy, cykl pokazów techniki piezograficznej firmy Seiko Epson. Piezografia umożliwia niezwykle precyzyjną obróbkę obrazów i ich druk. Bardzo wierne oddawanie szczegółów pozwala na stosowanie tej techniki zarówno do dokumentowania, jak i tworzenia dzieł sztuki. Ogromne wrażenie robiły wielkoformatowe wydruki postaci z przedstawień gagaku – tradycyjnej japońskiej sztuki dworskiej, a także efektowne mandale. Można dodać, że technika piezograficzna jest szeroko stosowana do tworzenia wysokiej jakości reprintów dzieł malarskich, graficznych czy

ilustracji książkowych. Studenci Akademii Sztuk Pięknych Joshibi w ramach projektu *Community Communication Ginza 2004*, korzystając z piezografii, przygotowali kopie własnych prac, które w postaci flag zawieszono na latarniach tokijskiej dzielnicy Ginza.



Wydruki piezograficzne firmy Seiko Epson

Od listopada 2005 roku do stycznia roku następnego można było oglądać w Centrum Manggha wystawę *Kraj Wschodzącej Wyobraźni – wystawa japońskiej techniki cyfrowej*, zorganizowaną przy współpracy z firmą Canon. Pokazano na niej historię aparatu fotograficznego, a także interesujące przekroje najnowszych aparatów cyfrowych oraz nowoczesne technologie druku. Na wystawie znalazły się również cyfrowe fotografie młodego japońskiego fotografa Noriyuki Arakiego, dokumentujące malownicze okolice Hiroszimy.

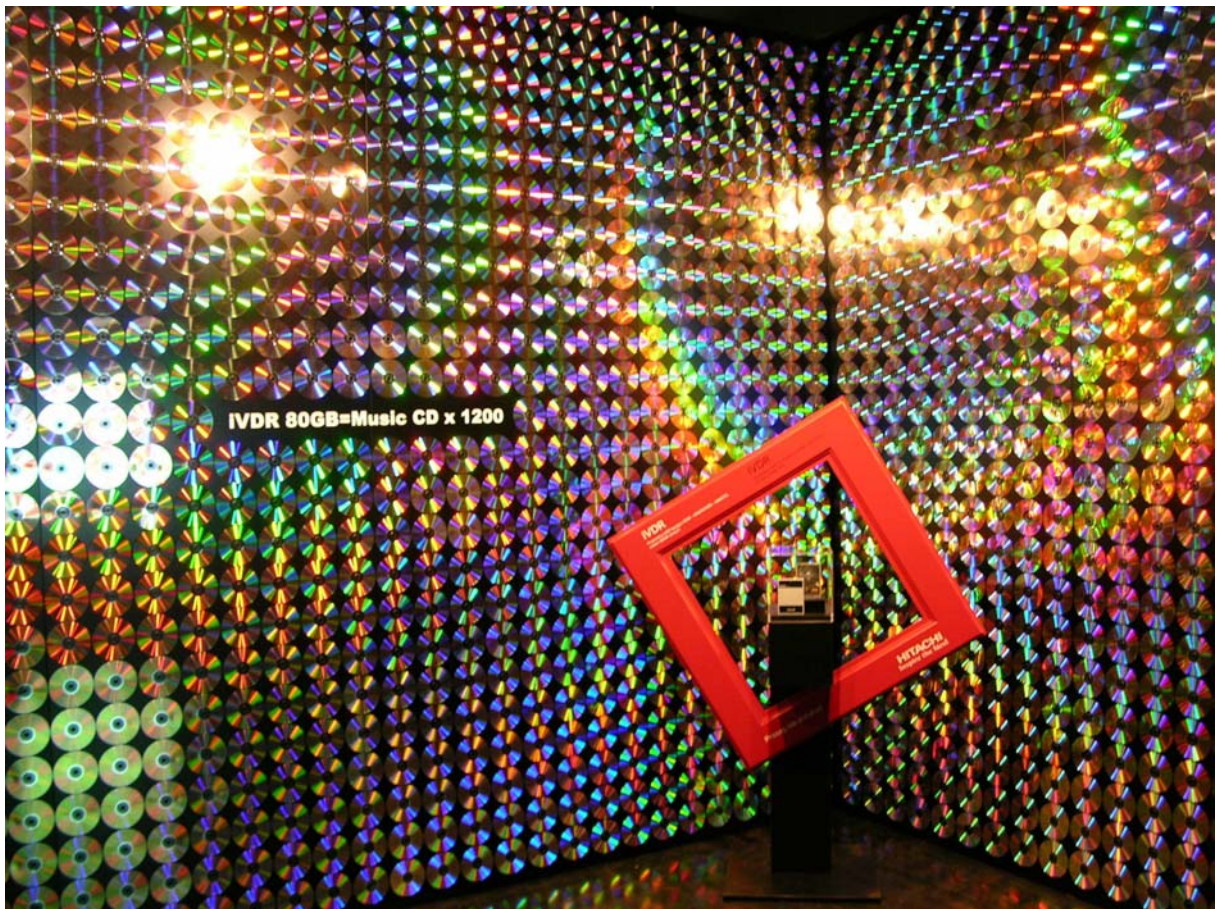
W czerwcu i lipcu 2006 roku odbyła się bardzo starannie przygotowana wystawa technologii firmy Hitachi zatytułowana *Świat ujęty w ramy*. Można się było wówczas zapoznać z osiągnięciami tej znanej firmy, obejmującymi rozległy obszar od telewizji i techniki wyświetlaczy, przez systemy pamięci komputerowych i diagnostyki medycznej, aż po urządzenia ochrony środowiska i superszybkie pociągi. Duże wrażenie, szczególnie na młodszych zwiedzających, robiło porównanie czarno-białych odbiorników telewizyjnych z lat pięćdziesiątych XX wieku, przez pierwszy japoński telewizor kolorowy z końca lat sześćdziesiątych, aż do współczesnych płaskich telewizorów z ekranami plazmowymi i ciekłokrystalicznymi. Był i ekran przyszłości z możliwością oglądania obrazów trójwymiarowych, a także „papier elektroniczny”, który może zrewolucjonizować wydawanie gazet i książek. Bardzo przekonująca była prezentacja przenośnego twardego dysku komputerowego zdolnego do przechowywania danych z 1200 konwencjonalnych płyt CD. Osiągnięcia nanotechnologii ilustrowała prezentacja najmniejszego w świecie pierścionka z brylantem. Pierścionek miał zaledwie trzy setne milimetra (30  $\mu\text{m}$ ) średnicy.





Fot. © Andrzej Janikowski

Drukarki firmy Canon



Przenośny twardy dysk firmy Hitachi (Fot. Andrzej Jajszyk)



Centrum nie zapomniało także o technice dla najmłodszych. W czerwcu 2005 roku zorganizowano pokazy i warsztaty kalejdoskopów japońskich. Zaprezentowano kalejdoskopy różne pod względem wielkości i materiałów, z których zostały wykonane, na przykład porcelanowe, złożone z dużych dwu-, trzymetrowych pudełek, elektroniczne itp. Uczestnicy mogli pod kierunkiem profesora Takaaki Sonody wykonać własne kalejdoskopy.



Warsztaty kalejdoskopów

Ważnym elementem działań Centrum Manggha są wystawy, prezentacje i dyskusje dotyczące architektury – obszaru, który nierozzerwalnie łączy ze sobą sztukę i technikę. Najbardziej znaczącym wydarzeniem była wystawa *3\_2\_1 Nowa architektura w Japonii i Polsce*, której pomysłodawcą i głównym autorem był znany krakowski architekt Krzysztof Ingarden, jak również związane z nią seminarium<sup>15</sup>. Wystawa odniosła międzynarodowy sukces – jej edycje były pokazywane w Rzymie, Mediolanie, Padwie i Bratysławie, a także, wcześniej, we Wrocławiu, Łodzi i Katowicach. Włoski aneks do wystawy, w postaci prezentacji multimedialnych, zaprezentowano w Centrum Manggha w grudniu 2006 roku.

Od 2003 roku odbywają się w Centrum wykłady z cyklu *Co to jest architektura?* Kurator cyklu, Adam Budak, zapewnił udział wybitnych architektów i teoretyków architektury, takich jak: Michael Rutschky, Heinz Paetzold, Jacek Dominiczak, Marco De Michelis, Colin Fournier, Gerald Zugmann, Hani Rashid, Klaus Kada, Kurt W. Forster, Anne Lacaton, Diana Agrest, Odile Decq, Didier Fiuza Faustino, Justus Pyssal i Nikolaus Hirsch.

Trwają dyskusje, a także konkretne prace związane z przyszłymi wystawami techniki japońskiej w Centrum Manggha. W ubiegłym roku wiele inicjatywy przejawiał w tym obszarze ówczesny ambasador Japonii – pan Masaaki Ono. W Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie powstało szereg projektów studenckich zawierających propozycje stanowisk ekspozycyjnych, na ogół interaktywnych, ilustrujących rozwiązania i osiągnięcia techniki japońskiej. Temu tematowi poświęcono również dwie prace magisterskie, obronione w 2006

roku na kierunku Elektronika i Telekomunikacja AGH. Pierwsza z nich, wykonana przez Szymona Buczka, pod tytułem *Japońska technika telekomunikacyjna – propozycja wystawy interaktywnej*, dawała szeroki przegląd różnorodnych rozwiązań związanych z łącznością. Druga praca, autorstwa Weroniki Wolny, zatytułowana *Fala w telekomunikacji – wystawa multimedialna*, z tematem zainspirowanym przez Michała Jasińskiego, twórczo eksplorowała temat fali w fizyce i systemach telekomunikacyjnych. Piękne i nawiązujące do kultury Japonii eksponaty pomagała dyplomantce projektować Annamaria Kedves, studentka Wydziału Architektury Wyższej Szkoły Technicznej w Budapeszcie. Proponowana wystawa ma być zrealizowana łącznie z ekspozycją dzieł sztuki japońskiej nawiązujących również do tematu fali, takich jak słynny drzeworyt *Wielka fala w Kanagawie* Katsushiki Hokusai.

## Zakończenie

Technika i sztuka łączą się ze sobą licznymi więzami. Technika pozwala nam kształtować nasze otoczenie, ułatwia, a często nawet ratuje nam życie, umożliwia korzystanie z jego radości. Bez inżynierów i naukowców nie podróżowalibyśmy samochodami ani samolotami, nie oglądali programów telewizyjnych ani nie potrafili porozumiewać się na większe odległości. Gdyby nie oni i ich skromniej utytułowani poprzednicy, szczytowymi osiągnięciami sztuki pozostałyby prawdopodobnie naskalne rysunki w grotach Altamiry i Lascaux czy skałach północnej Australii. Bez szeroko rozumianej sztuki życie miałoby jednak niewielki sens.

Pomysł Andrzeja Wajdy i Krystyny Zachwatowicz, by w Centrum Manggha połączyć sztukę i technikę Japonii, miał głęboki sens. Nie da się zrozumieć Kraju Kwitnącej Wiśni bez poznania tych obu jego stron. Wierzyliśmy też kiedyś, że wystawy techniki przyciągną do Centrum młodzież, która niejako przy okazji pozna sztukę Japonii. Obecnie wydaje się, że jest raczej odwrotnie – to sztuka przyciąga tłumy, ułatwiając zapoznanie się również z osiągnięciami techniki. Tej techniki, która kształtuje naszą teraźniejszość i od której w dużym stopniu zależy nasza przyszłość.

---

<sup>1</sup> en.wikipedia.org/wiki/Art

<sup>2</sup> Evelyn P. Hatcher, *Art as Culture: An Introduction to the Anthropology of Art*, Bergin & Garvey, Westport, CT, USA, 1999.

<sup>3</sup> Michael Bockemühl, *William Turner*, Taschen, Köln 2005.

<sup>4</sup> Guitemie Maldonado, *Dans la lumière: L'art et la science aux confins du visible*, „Connaissance des Arts”, no. 209, 2003.

<sup>5</sup> Peter Fischli & David Weiss, *Der Lauf der Dinge*, DVD, C-Sales / éditions à voir, 1987.

<sup>6</sup> Ian Inkster, Fumihiko Satofuka (Editors), *Culture and Technology in Modern Japan*, I.B. Tauris, London, New York 2001.

<sup>7</sup> Andrzej Blikle, *Trzy zasady fenomenu Japonii*, „Nowe Życie Gospodarcze”, 7.01.2007.

<sup>8</sup> *Japanese Armor History „YOROI & KABUTO”*, www.fsinet.or.jp/~usa/historyus.html

<sup>9</sup> J.W. Hall, *Japonia od czasów najdawniejszych do dzisiaj*, przeł. Krystyna Czyżewska-Madajewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1979.

<sup>10</sup> Jiro Yoshihara, *Gutai Manifesto*, „Geijutsu Shincho”, vol. 7, no. 12, December 1956.

<sup>11</sup> Gregory Burke, *Inside Mediarena: contemporary art from Japan in context*, „New Zealand Journal of Media Studies”, vol. 9, no. 1, 2002.

<sup>12</sup> *Tabaimo: On the Dark Side of Japanese Animation*, „Kateigaho International Edition”, Autumn 2003.

<sup>13</sup> www.exonemo.com

<sup>14</sup> Machiko Kusahara, *Device Art: A New Form of Media Art from a Japanese Perspective*, „Intelligent Agent”, vol. 6, no. 2, 2006.

<sup>15</sup> Krzysztof Ingarden, *3\_2\_1\**, *Materiały seminarium „Kierunki”*, Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha, 29–30.11.2004.