

Komfort w czasie niepokoju

Wystawa jest kontrapunktem do tematu tegorocznej edycji festiwalu, poświęconej komfortowi, ale zarazem się w nim mieści – użycie prezentowanych przyrządów może bowiem zapewnić nam bezpieczeństwo, a to absolutna podstawa komfortu.

Kuratorzy prezentacji Michał Piernikowski i Robert Kowalczyk piszą: „Rozwój technologiczny i konflikt zbrojny wydają się być ze sobą wzajemnie splecione. Procesowi udoskonalania uzbrojenia ofensywnego towarzyszy ciągły wyścig w rozwoju środków obronnych. Niespotykana wcześniej skala innowacji w sposobach projektowania i wytwarzania nowych produktów towarzyszy nam również w sytuacji zagrożenia wojną. Wystawa Nie_pokój to refleksja nad paradoksem współczesnych technologicznych usprawnień, które w czasach spokoju prowadzą do wzrostu komfortu, poczucia bezpieczeństwa i spokoju, w sytuacji konfliktu prowadzą jednak do spotęgowania lęków i wszechobecnego poczucia niepewności”.

Zalety pokazywanych urządzeń to: łatwość produkcji (metodą druku 3D), niska cena, daleki zasięg, możliwość szybkiego dostosowania do istniejących systemów, niewielkie wymiary, adaptacja rozwiązań cywilnych i obsługa nie wymagająca bezpośredniej obecności człowieka. Wszystko to sprawia, że w działania wojenne mogą się dziś angażować także aktywiści – pojedyncze, prywatne osoby, nieprzynależące do państwowych machin. Kiedyś nie było to możliwe. I tej jakościowej zmiany również dotyczy wspomniana wystawa.

Można oglądać fascynujące urządzenia: system Duch do monitorowania terenu w czasie rzeczywistym (w tym powietrzną platformę o trzymetrowej rozpiętości skrzydeł, zdolną do trzygodzinnego lotu na odległość 30 km z prędkością około 100 km/h), neutralizator wrogich dronów Hunter (kojarzy się trochę z miotaczami z „Pogromców duchów”, wykrywa dron z 2 km, a zagłusza go z 1,5 km), latający aparat rozpoznawczy Polar (jest wystrzeliwany bezpośrednio do punktu obserwacyjnego, przez co może zaskoczyć wroga; nie wiadomo, skąd został wystrzelony i nie można śledzić jego lotu) – ma długość zaledwie około 32 cm, waży zaledwie 440 gramów. Poza tym bezzałogowy pojazd podwodny Narwal do zbierania danych (działa do 100 m pod powierzchnią i można go uzbroić), bezzałogowy statek powietrzny Prometheus H2 – o napędzie hybrydowym, współpracujący ze sztuczną inteligencją i system antydronowy Dron Gun (projekt jeszcze w trakcie rozwoju, ma zagłuszać drony nawet z odległości 2 km). Czy wreszcie startujący „z ręki” bezzałogowy statek powietrzny Haasta o kształcie... drapieżnego ptaka, który jak ów ptak może bezszelestnie szybować – zapewne, gdy zawisnie w przestworzach, trudno go odróżnić od orła. Dowiadujemy się też o ogólnodostępnej w internecie instrukcji druku i montażu półautomatycznego karabinka FGC-9 (jego budowa jest możliwa bez naruszania przepisów dotyczących kontroli broni, a używają go choćby rebelianci w Mjamnie).

Wystawa uświadamia też, że dziś wojskowych szkoli się w trybie przypominającym gry komputerowe – nazywa się to gamifikacją. To samo określenie obejmuje współczesne pole walki, które od gier różni się właściwie tylko tym, że naprawdę giną ludzie i naprawdę niszczone są obiekty – wojskowi działają często z pozycji „gracza” właśnie, uzbrojeni w monitor, klawiaturę, gogle i rękawice sensoryczne. Tak dystans między walczącymi coraz bardziej się powiększa, a jednocześnie cyfrowe technologie pozwalają nam obserwować pole bitwy niejako z bliska – co powoduje, że realne dramaty coraz częściej odbieramy jak rzeczywistość wirtualną... „To odbiera inwazji Rosji na Ukrainę (i pewnie każdej wojnie) jej powagę, tragizm i świadomość jej znaczenia dla naszych losów” – pisze w towarzyszącym wystawie tekście dr Wojciech Stanisławski, historyk i publicysta, kurator w Muzeum Historii Polski.

Aleksandra Talaga-Nowacka

**Wystawa „Nie_pokój” - kuratorzy: Michał Piernikowski, Robert Kowalczyk.
18. Łódź Design Festival, 21-26 maja 2024. Centrum festiwalowe: Art_Inkubator.**