

Dokumentacja złożona do konkursu na kuratorski projekt wystawy w
Pawilonie Polskim na 57 Międzynarodowej Wystawie Sztuki w
Wenecji 2017. Artystka:

Agnieszka Kurant

Tytuł: Maszyna Decyzyjna

Kuratorka: Stefanie Hessler

KONCEPCJA WYSTAWY W PAWILONIE POLSKIM

NA 57 MIĘDZYNARODOWEJ WYSTAWIE SZTUKI W WENECJI W 2017 ROKU

Podstawą demokracji są decyzje podejmowane zbiorowo przez obywateli społeczeństw. Nieprzewidywalność i pochopność wielu decyzji zbiorowych stała się kluczowym problemem współczesnych demokracji. Decyzja Brytyjczyków o Brexicie, zróżnicowana reakcja krajów na ocieplenie klimatu, oraz rozwój populizmów związany z napływającą do Europy falą emigrantów, to tylko kilka przykładów niemożliwości przewidzenia zbiorowych decyzji podejmowanych przez społeczeństwa. W czasach późnego (kognitywnego) kapitalizmu energie społeczne stają się motorem i walutą globalnej gospodarki. Eksploatacja naszych danych przez platformy internetowe takie jak Google czy Amazon podobna jest do eksploatacji innych źródeł energii (ropy, gazu itp.). Projekt Maszyna Decyzyjna, proponuje przekształcenie Pawilonu Polskiego w funkcjonującą maszynę symulującą proces obliczania decyzji zbiorowych. Ten, zasilany energią generowaną przez widzów oraz energią słoneczną projekt, inspirowany jest marzeniami cybernetyków, ekonomistów i antropologów o komputacji i przewidzeniu decyzji podejmowanych przez społeczeństwa. Wystawa będzie złożoną z czterech elementów maszyną-systemem opartym na cyrkulacji i transformacji różnych form energii: społecznej, kinetycznej, słonecznej, elektrycznej i wodnej. Projekt ma na celu analizę tego co Marshall McLuhan określił w 1969 roku jako termostaty obywatelskie - technologie, które nie tylko rejestrują stan społeczeństwa, lecz także kształtują podejmowane przezeń decyzje. Główna instalacja w Pawilonie, przedstawiająca model systemu złożonego analizującego podejmowanie decyzji, inspirowana jest niekonwencjonalnymi urządzeniami komputerowymi takimi jak powstały w 1949 roku Moniac (hydrauliczny model ekonomii Brytyjskiej) oraz komputer oparty na prymitywnym organizmie – słuzowcu - zdolnym przejść przez labirynt. Ta NIE wymagająca dostępu do wody instalacja będzie miała formę zamkniętego systemu przezroczystych rurek z pleksiglasu i z pcv. Wewnątrz rurek krążyć będą różnokolorowe płyny. Wyszukiwarka / Search Engine to instalacja w kształcie perpetuum mobile – utopijnej maszyny, która raz wprowadzona w ruch może w nieskończoność generować darmową energię. Ta sprzeczna z prawami fizyki maszyna będzie tu wprowadzona w ruch dzięki energii generowanej ruchem obrotowych drzwi, przez które widzowie będą wchodzić do Pawilonu oraz energii słonecznej. Animacja Nieobliczalne oparta będzie na modelu sztucznego społeczeństwa obsługiwanego w czasie rzeczywistym przez tysiące pracowników platform internetowych na całym świecie. Forma instalacji świetlnej LED - Podpis Zbiorowy - stworzona zostanie poprzez algorytm spajający podpisy tysięcy ludzi w jeden kolektywny autograf społeczeństwa.

SCENARIUSZ WYSTAWY W PAWILONIE POLSKIM

NA 57 MIĘDZYNARODOWEJ WYSTAWIE SZTUKI W WENECJI W 2017 ROKU

Punktem wyjścia projektu jest stopniowa dematerializacja pracy i pieniędzy we współczesnym świecie oraz towarzyszący jej wzrost znaczenia energii jako waluty. Wartość energii społecznych może być obecnie precyzyjnie obliczona przy użyciu algorytmów, podobnie jak wartość gazu, ropy i energii słonecznej. Media społecznościowe ułatwiają wywoływanie i rozwój sztucznych rewolucji, sfingowanych opozycji politycznych lub fałszywej popularności internetowej. Istnieją m.in. "farmy klików" (Click Farms) które zatrudniają tłumy pracowników działających w sieci generujących fałszywy tłum "polubień" danej strony internetowej, które sprzedawane są hurtowo. Energie społeczne stają się nową formą kapitału, który, wraz z innymi źródłami i złożami energii stopniowo zastępuje kapitał finansowy. Dzięki zwiększonej automatyzacji pracy większość produkcji zostanie zastąpiona robotami, produkty staną się jeszcze bardziej niematerialne i większość kapitału będzie generowana dzięki różnym formom i transformacjom energii. Możemy to obserwować już w przypadku krypto-waluty Bitcoin generowanej przez komputery na całym świecie rozwiązujące problemy matematyczne. Jedyną rzeczą potrzebną do wytworzenia kapitału bitcoinowego jest energia niezbędna do zasilania komputera, gdyż nawet kierownictwo banku Bitcoin zostało już również zautomatyzowane. Produkcja kapitału bitcoinowego stała się w pewnym momencie wyścigiem o znalezienie najtańszych źródeł energii, która może zasilić wytwarzające ją komputery. Aktualnie większość farm Bitcoina przenosi się w związku z tym do Wenezueli gdzie energia jest niezwykle tania.

Emergentne procesy samo-organizacji oraz podejmowania decyzji zbiorowych są podstawą zachowania grup społecznych, tłumów, społeczeństw oraz cywilizacji. Aby lepiej zrozumieć te procesy naukowcy, ekonomiści i antropolodzy studiują w jaki sposób powstaje i ewoluuje inteligencja zbiorowa. Procesy emergencji manifestują się w różnych formach natury i kultury : jako kopce budowane przez kolonie termitów, jako kolektywne samobójcze decyzje kolonii bakterii w sytuacjach zagrożenia, jako organizacja miast, jako samo-organizacja ruchu ulicznego na rondzie (gdzie ustawianie sygnalizacji świetlnej jest w związku z tym zbędne). Pozostawione same sobie grupy ludzi mają tendencję do tworzenia spontanicznego porządku, z którego wyłania się coś nowego: wzór, kształt, decyzja, struktura lub nowy kierunek rozwoju.

Wystawa Maszyna decyzyjna będzie złożoną z kilku elementów maszyną-systemem opartym na przepływach, cyrkulacji i transformacji różnych form energii: społecznej, kinetycznej, słonecznej, elektrycznej i wodnej.

Maszyna Decyzyjna / Decision Engine

Wchodząc do Pawilonu przez obrotowe drzwi w wewnętrznej części przedsiönka widzowie napotkają po lewej stronie przestrzeni instalację Maszyna decyzyjna. Praca jest opartym na zamkniętym obwodzie cyrkulacji systemem rurek w których cyrkulować będą płyny. Instalacja ta symulować będzie proces obliczania i przewidywania decyzji zbiorowych. Inspiracją był stworzony w 1949 roku przez nowozelandczyka Billa Phillipsa hydrauliczny model ekonomii Brytyjskiej – MONIAC. Każda decyzja, taka jak podniesienie podatków wywoływała w tym modelu zmiany w systemie. MONIAC symulował konsekwencje tych zmian wobec pozostałych zmiennych w systemie, od ilości pieniędzy w budżecie do działań inwestycyjnych i zdolności obywateli do gromadzenia oszczędności.

Do podobnych wynalazków będących próbą komputacji systemów złożonych w ekonomii należy struktura wspomagania decyzji Cybersyn zrealizowana przez cybernetyka Stafforda Beera w Chile w okresie prezydentury Salvadora Allende. Stworzona przez niego algorytmiczna sieć połączeń faksowych pomiędzy centrum dowodzenia a wszystkimi fabrykami w kraju gromadziła i powiżywała ze sobą informacje z zamiarem wspomagania zarządzania gospodarką krajową poprzez tworzenie modeli prawdopodobieństwa i przyszłych konsekwencji różnych decyzji i wyborów. System zawierał nawet tzw. algedonimetr (od greckiego algos = ból i Hedone = przyjemność) w celu pomiaru reakcji ludności na decyzje rządu oraz ich ogólne samopoczucie. System ten pokazywał być może po raz pierwszy, że ludzkie emocje można dość precyzyjnie obliczyć.

Do zaprojektowania nowego systemu metra w Tokio, naukowcy wykorzystali kilka lat temu inteligencję zbiorową śluzowca – prymitywnego organizmu, który w momentach zagrożenia lub braku pokarmu tworzy większe kolonie, które są w stanie przejść przez labirynt. Wykorzystanie śluzowca jako sui generis analogowego komputera pozwoliło na opracowanie najbardziej efektywnego systemu sieci i połączeń metra. Wszystkie powyższe eksperymenty miały jeden cel: uzyskania większej kontroli nad złożonymi systemami ekonomicznymi, technicznymi i społecznymi.

Rozpoznanie czynników, które wpływają na procesy decyzyjne jest istotne dla zrozumienia kiedy i w jaki sposób podejmowane są jakie decyzje i dlaczego. Istnieje kilka głównych czynników, które wpływają na proces podejmowania przez nas decyzji. Należą do nich m.in. wcześniejsze doświadczenia danej osoby, uprzedzenia i przesady danej osoby oraz różnice indywidualne takie jak różnica wieku i statusu społeczno-ekonomicznego. Lepsze decyzje podejmujemy zwykle w godzinach porannych niż w ciągu dnia. Gdy spada nam po południu poziom serotoniny, wchodzimy stopniowo w fazę, w której nie chcemy podejmować w ogóle żadnych decyzji. Głód również może wpłynąć negatywnie na zdolność podejmowania decyzji. Duża ilość możliwych wyborów sprawia, że proces decyzyjny staje się trudniejszy.

Forma instalacji-rzeźby Maszyna decyzyjna przyjmuje za punkt wyjścia analogowy komputer hydrauliczny MONIAC. Instalacja NIE wymaga dostępu do wody, gdyż jest systemem zamkniętego obiegu kilku kolorowych płynów (wody z ekologicznymi barwnikami), przypominających ropę i inne substancje przepływające przez sieć przezroczystych rurek z PCV i szklanych zbiorników. Praca formalnie odwołuje się do formy MONIACa i wcześniejszych

komputerów analogowych, jednocześnie integrując dodatkowe czynniki, które mogą mieć wpływ na subiektywne, często irracjonalne ludzkie decyzje, takie jak pogoda, dzień tygodnia, pora dnia, w którym odbywa się głosowanie, poziom konsumpcji napojów gazowanych i czekolady na osobę w danym kraju, jak również poważne czynniki społeczno-ekonomiczne, takie jak stopa bezrobocia, PKB, dług publiczny, ksenofobia, nacjonalizm. Kilka niewielkich rozmiarów pomp będzie pod ciśnieniem wprowadzać kolorowe płyny w nieustanny ruch powodując ich nieustanne krążenie w przenikających się zamkniętych obiegach – każdy w innym kolorze. Praca jest analizą różnych systemów ewoluujących w miarę upływu czasu pomimo faktu, iż obwód pozostaje dokładnie ten sam. Podobnie jak w MONIACu i innych komputerach analogowych przepływ cieczy pozwala na badanie innych rodzajów przepływów (kapitału, ludzi, energii etc.)

Wyszukiwarka / Search Engine

Drugim elementem projektu będzie Wyszukiwarka - instalacja w formie paradoksalnie funkcjonującego perpetuum mobile napędzanego energią słoneczną i kinetyczną wytworzoną przez panele słoneczne na dachu budynku jak również przez widzów odwiedzające wystawę. Praca znajdować się będzie w pobliżu wejścia, po prawej stronie od wewnętrznych, obrotowych drzwi Pawilonu i będzie w ciągłym ruchu, niczym silnik zasilający pozostałe elementy wystawy. Perpetuum mobile to hipotetyczna maszyna, która może działać nieskończenie długo bez źródła energii. Od czasów starożytnych marzeniem inżynierów i alchemików było stworzenie urządzenia będącego źródłem niewyczerpanej darmowej energii. Jednak, jak udowodniono w XX wieku, tego rodzaju urządzenie jest niemożliwe, gdyż jest niezgodne z pierwszym lub drugim prawem termodynamiki: możliwe jest przekształcenie jednej formy energii w inną, ale energia nie może powstać znikąd ani ulec całkowitej entropii.

Kinetyczna rzeźba Wyszukiwarka łączy koncepcję słońca jako formy pozaziemskiego kapitału, o której pisał George Bataille oraz idei społeczeństwa jako rozproszonej fabryki. Praca polega na przekształceniu niemożliwej maszyny perpetuum mobile w funkcjonującą maszynę zasilaną przez słońce i ludzką pracę. Gdy odwiedzający wystawę widzowie będą wchodzić do Pawilonu i znajdą się w przedsionku będą musieli przejść przez obrotowe drzwi. Te drzwi będą podłączone do instalacji przekształcającej ich kinetyczny ruch w energię elektryczną, która będzie zasilać prace w pawilonie. Widzowie stają się mimowolnymi pracownikami generującymi energię. Instalacja odwołuje się do sposobu, w jaki nasze dane i zachowania w sieci wykorzystywane są bez naszej wiedzy przez platformy takie jak Google, Amazon czy Facebook. Platformy te sprzedają nasze dane personalne i behawioralne za duże pieniądze firmom reklamowym, które z kolei wysyłają nam później wąsko profilowane reklamy. Wyszukanie jakiejś informacji w Google lub polubienie strony na Facebooku staje się w pewnym sensie formą pracy gdyż dostarcza tym platformom informacje o nas a informacje te mogą być sprzedane. Ekonomści precyzyjnie obliczyli, iż pojedynczy użytkownik Facebooka przynosi tej firmie około 36 dolarów rocznie (dane z 2015 roku). Pod przykrywką użyteczności naukowej, zabawy i rozrywki towarzyszącej używaniu tych platform kryje się zatem eksploatacja naszych energii społecznych, które przekształcane są w realne zyski finansowe kilku ogromnych korporacji. Do pewnego stopnia zatem powoli wszyscy stajemy się

robotnikami w rozproszonej w świecie fabryce społecznej. Kształt instalacji Wyszukiwarka będzie syntezą różnych klasycznych form perpetuum mobile, od starożytności do teraźniejszości. Niczym mem krążący w internecie rzeźba zostanie utworzona poprzez wygenerowanie uśrednionej formy tej utopijnej niemożliwej idei powtarzanej przez tysiąclecia w różnych kontekstach w inżynierii, alchemii, filozofii, literaturze i sztuce, od Herona z Aleksandrii, poprzez Villarda de Honnecourt, Leonarda da Vinci, aż po Nicola Tesla. Memy, zwłaszcza memy internetowe zachowują się jak żywe organizmy lub wirusy, krążą i mutują w obrębie kultury w historycznie bezprecedensowym tempie i skali. Współczesnych produkcja w sieci jest w dużej mierze oparta na kreatywności tłumu, na wprowadzaniu przez ludzi w obieg, multiplikowaniu i cyrkulowaniu obrazów. Wyszukiwarka jest maszyną-utopią, która została paradoksalnie uruchomiona dzięki energiom społecznym oraz energii słonecznej.

Bycie widzem również stało się formą pracy gdyż puszczenie w obieg zdjęcia dzieła sztuki może prowadzić do gwałtownego podwyższenia jego wartości. Koncepcja Marcela Duchampa dotycząca dopełnienia dzieła sztuki przez widzów może być obecnie przekształcona w koncepcję widzów dopełniających wartość dzieła sztuki. Wyszukiwarka proponuje pracę, która przechwytyje energię generowaną przez widzów zwiedzających Pawilon i wykorzystuje ją do zasilania wystawionych tam dzieł.

Nieobliczalne / Uncomputables

Trzecim elementem wystawy będzie praca zatytułowana Nieobliczalne/Uncomputables. Prezentowana na dużym monitorze z prawej strony Pawilonu animacja opiera się na komputerowym modelu sztucznego społeczeństwa. Ten model-gra obsługiwany będzie w czasie rzeczywistym przez nową klasę robotniczą pracowników internetowych platformy Amazon Mechanical Turk.

Od końca lat sześćdziesiątych ekonomiści i socjologowie zaczęli używać komputerowych symulacji sztucznych społeczeństw takich jak Sugarscape do analizy zjawisk społeczno-ekonomicznych. Sugarscape jest wczesnym przykładem sztucznego społeczeństwa opartego na obrocie cukrem będącym fikcyjną walutą / pożywieniem / paliwem. Proste zasady rządzące tym modelem prowadzą do tworzenia skomplikowanych zjawisk społecznych, które imitują migracje, epidemie lub handel. Tego rodzaju modele pozwalają na testowanie teorii społecznych na dużą skalę. Na przykład, wyłaniająca się w sposób naturalny nierówna dystrybucja cukru pomiędzy jednostkami-agentami w Sugarscape, wygląda bardzo podobnie do nierównego podziału bogactwa w społeczeństwach ludzkich, choć nic z prostych reguł zachowania pojedynczych jednostek-agentów nie wskazuje na możliwość takiego rezultatu. Współcześni naukowcy wykorzystują modele sztucznych społeczeństw typu Sugarscape aby symulować m.in. zaginione starożytne cywilizacje, fale przestępczości i segregacji rasowej w dzielnicach miejskich oraz sztuczne ludobójstwa.

Jednym z najnowszych zastosowań tych modeli były badania nauk o złożoności dotyczące trudnych do rozwiązania konfliktów. Konflikt staje się trudny do rozwiązania np z powodu traumy zbiorowej tożsamości społecznej lub długiej historii upokorzeń. Z definicji są to konflikty, które są odporne są na wszystkie techniki rozwiązywania sporów, porozumień

pokojuowych etc. ponieważ nie możliwe jest dotarcie do przyczyn dynamiki i nieustannego podsycania konfliktu. Naukowcy zaczęli zatem stosować modele sztucznych społeczeństw do rozwiązywania konfliktów. Stosowane przez nich modele złożonych systemów podobne są do kolonii mrówek lub miast i wykorzystują matematyczną i komputerową analizę podobną do Sugarscape.

Marzenie cybernetyków o wykorzystaniu komputerów jako termostatów obywatelskich i programowania społeczeństw, jak wyobrażał je sobie Marshall McLuhan, jest obecnie do pewnego stopnia realizowane przez eksploatację naszych danych którymi karmią się programy modelowania statystycznego. Przykrą konsekwencją tych zmian technologicznych jest zwiększenie nadzoru nad naszym życiem. Jak wiele wcześniejszych prac artystki projekt zostanie zrealizowany we współpracy z naukowcami, antropologami i inżynierami, z którymi Kurant ma aktualnie okazję współpracować w czasie swojej rezydencji na MIT w Bostonie.

Podpis zbiorowy

Praca Podpis zbiorowy jest komentarzem na temat, w jaki sposób ruchy społeczne lub społeczeństwa mogą być postrzegane jako "kolektywne osoby". Naukowcy wskazują, że różne systemy złożone inteligencji zbiorowej, od kolonii termitów po ruchy rewolucyjne i całe cywilizacje, wykazują odmienne cechy osobowości jako super organizmy. Podpis zbiorowy proponuje jeden zbiorowy podpis dla całego społeczeństwa lub ruchu społeczny traktowanego jako pojedyncza osoba. Praca odnosi się również do sposobów w jakie platformy takie jak Wikipedia, a także media społecznościowe prowadzą do erozji indywidualnego autorstwa i tworzenia treści i form kolektywnie przez duże grupy ludzi. Forma rzeźby w formie znaku świetlnego LED wygenerowana zostanie przez połączenie tysięcy podpisów różnych osób w jeden zbiorowy autograf. Punktem wyjścia pracy jest nasza konieczność nieustannego identyfikowania się w internecie, gdzie pojedyncze działania użytkowników są nieustannie przekształcane w zbiorową całość dzięki procesom takim jak crowdsourcing lub śledzenie, eksploatacja i analiza danych (data mining). Tymczasem obserwujemy erozję indywidualnego autorstwa zastępowanego stopniowo złożonymi formami kolektywnymi. Proces ten sprawia, że coraz bardziej oczywistym staje się fakt, iż pojęcie „Autor” jest, w dużej mierze, konstruktem stworzonym przez przemysły kultury i rynku sztuki, aby zawłaszczyć pracy pracę wielości i rozproszoną sieć procesu twórczego. W Podpisie zbiorowym akt nieustannego podpisywania podkreśla nieustanną eksploatację naszych informacji, oraz nieustanną konieczność uwierzytelnienia się w Internecie. Odwiedzający wystawę zostają zaproszeni do udziału w kolejnym podpisie, który zostanie wygenerowany na końcu wystawy. Stos papieru i pióro mieszczące w pobliżu instalacji świetlnej LED pozwoli odwiedzającym podpisać się na czystych kartkach papieru przypominającego puste głosy w tajemniczej referendum.

Katalog wystawy

Projektowi towarzyszyć będzie antologia z krótkimi i długimi tekstami zamówionymi specjalnie na tę okazję. Celem książki będzie opisanie zjawisk i procesów, które analizują prace wystawione w Pawilonie. Do zagadnień, które zostaną opisane w książce należą:

- inteligencja zbiorowa
- sztuczne społeczeństwa
- sztuczne życie
- autopoiesis
- emergencja w naturze i kulturze
- niekonwencjonalne formy komputacji
- samoorganizacja • teoria decyzji
- crowdsourcing pracy (Amazon Mechanical Turk)
- praca niematerialna i praca cyfrowa • kapitał wirtualny / Bitcoin
- konwersje i przepływy energii
- termodynamika
- energia społeczna jako nowa formy kapitału
- teoria gier
- ewolucja
- memetyka
- historia perpetuum mobile
- systemy złożone
- fikcje cybernetyczno-naukowe / utopijne systemy cybernetyczne: MONIAC, Cybersyn
- sztuczna inteligencja
- samouczenie się (machine learning)
- sieci neuronowe
- eksploatacja danych
- maszyny kawalerskie i automatony
- termostaty obywatelskie (civic thermostats)
- logika rozmyta (fuzzy logic)

Wśród pisarzy (z których część zgodziła się już napisać teksty do katalogu) znajdują się między innymi:

Jussi Parikka - teoretyk mediów, pisarz i profesor Kultury i estetyki technologicznej w Winchester School of Art (University of Southampton).

Philip Ball – pisarz popularnonaukowy, którego teksty poświęcone są zastosowaniu modeli matematycznych do zjawisk społecznych i gospodarczych.

Timothy Morton - profesor literatury angielskiej na Uniwersytecie Rice, związany z grupą filozofów ontologii zorientowanej na przedmiot

Matteo Pasquinelli - filozof i adiunkt na wydziale Media Studies na Pratt Institute, NY.

Ian Bogost - projektant gier wideo, krytyk i pisarz

Ted Chiang – pisarz science fiction

Sanford Kwinter – pisarz i teoretyk architektury, oraz współtwórca wydawnictwa Zone Books

Diedrich Diederichsen - autor, dziennikarz muzyczny i krytyk kulturalny

Dorothea von Hantelmann - historyczka sztuki, pisarka, i niezależna kuratorka

John Menick - artysta, pisarz i programista

Karen Barad - amerykańska feministka i fizyczka teoretyczna, profesor Studiów feministycznej filozofii i historii świadomości w University of California w Santa Cruz

Josh Tenenbaum - profesor nauk kognitywnych, Massachusetts Institute of Technology

Ben Woodard - filozof, autor książki „Slime Dynamics”

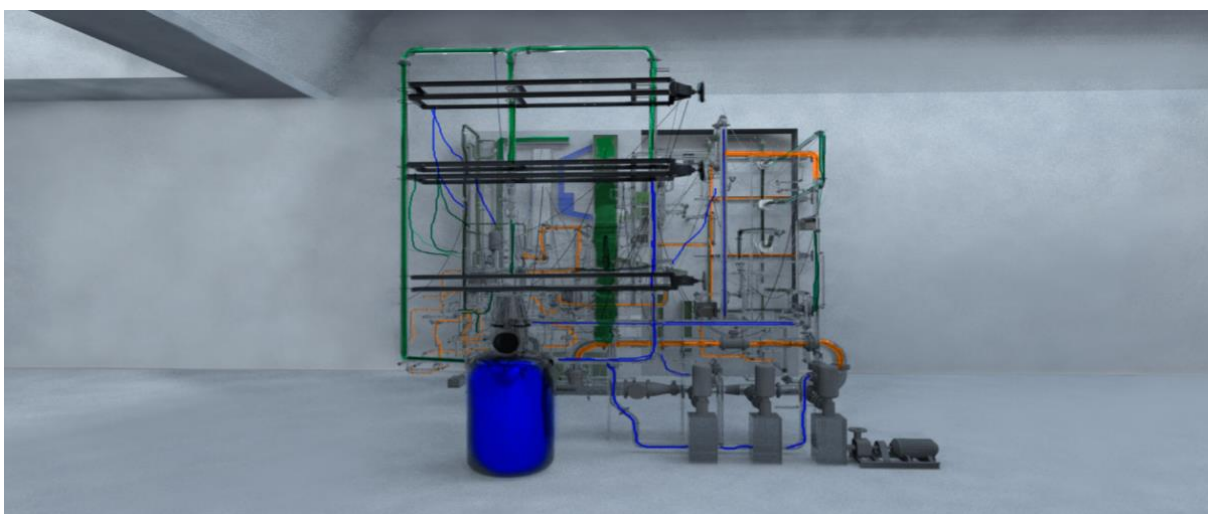
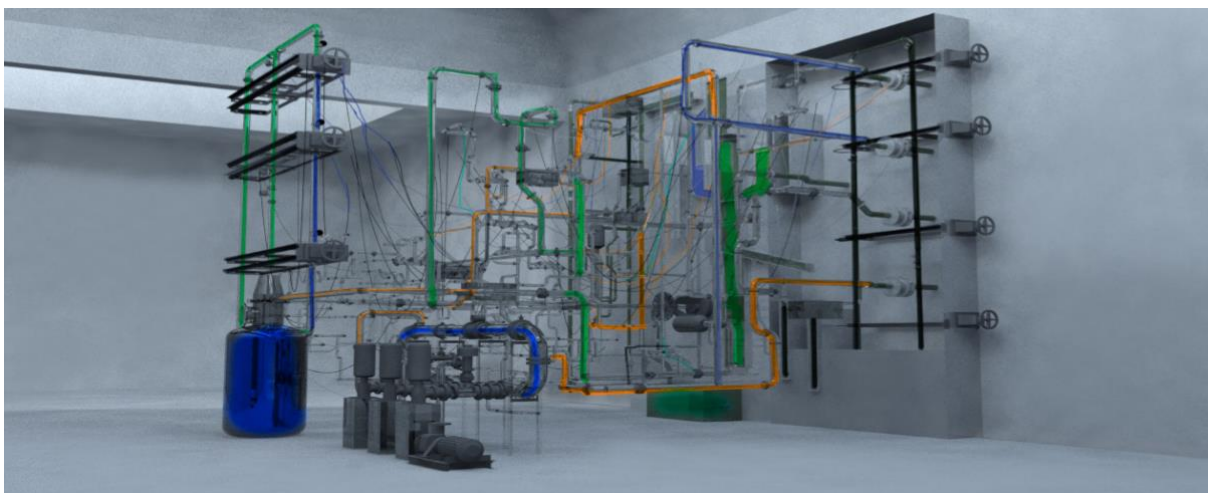
Luciana Parisi – wykładowczyni teorii kultury, zastępcą dyrektora Działu Kultury Cyfrowej, Goldsmiths University of London, publikuje teksty na temat cybernetyki, teorii informacji, obliczeń, złożoności i teorii ewolucyjnych

Rosi Braidotti - współczesna filozofka i feministka, teoretyk, autorka książki „The Posthuman” na temat post-antropocentrycznej myśli współczesnej

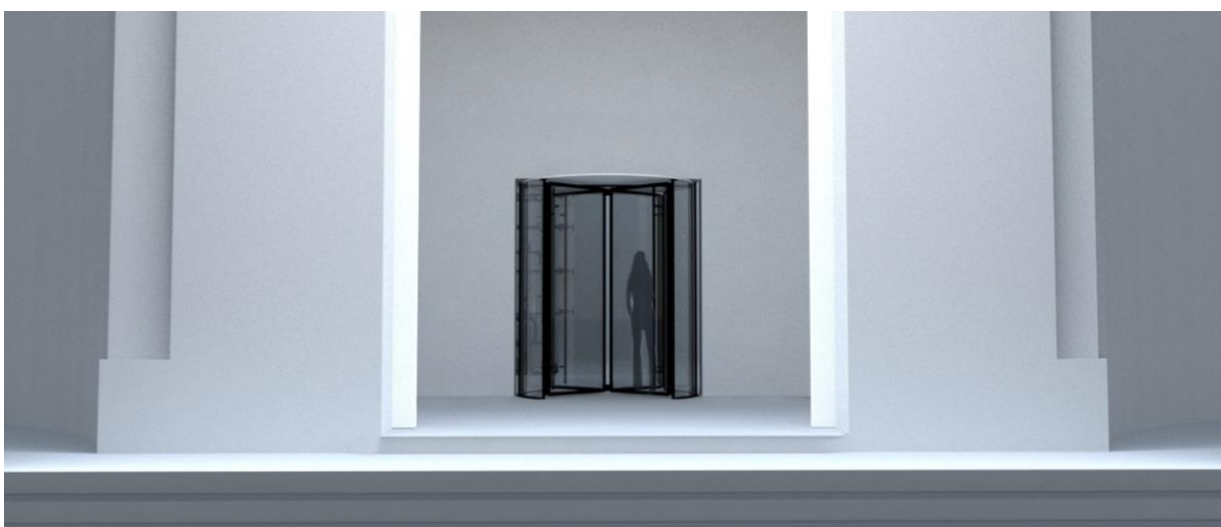
Evelyn Fox Keller - fizyk, biolog molekularny, profesor Emerita Historii i Filozofii Nauki w Massachusetts Institute of Technology

Evan Thompson – kognitywista zajmujący się filozofią umysłu, fenomenologią i filozofią międzykulturową, profesor filozofii na University of British Columbia

Stefanie Hessler - kuratorka, pisarka, redaktorka. W 2016 roku współredagowała antologię wystawy poświęconej pytaniu “Czym jest życie?” wraz z Daniel Birnbaumem, Carstenem Höllerem i Jo Widoffem dla Moderna Museet w Sztokholmie. Publikacja zawiera 173 teksty z literatury, filozofii, nauki i innych dziedzinach, autorstwa m.in. Giorgio Agambena, Rosi Braidotti, Jussi Parikka, Raymonda Roussela, Carla Sagana, Isabelle Stengers i wielu innych. Struktura i koncepcja tej książki posłużą jako model dla antologii wydanej z okazji wystawy Maszyna Decyzyjna w Pawilonie Polskim.



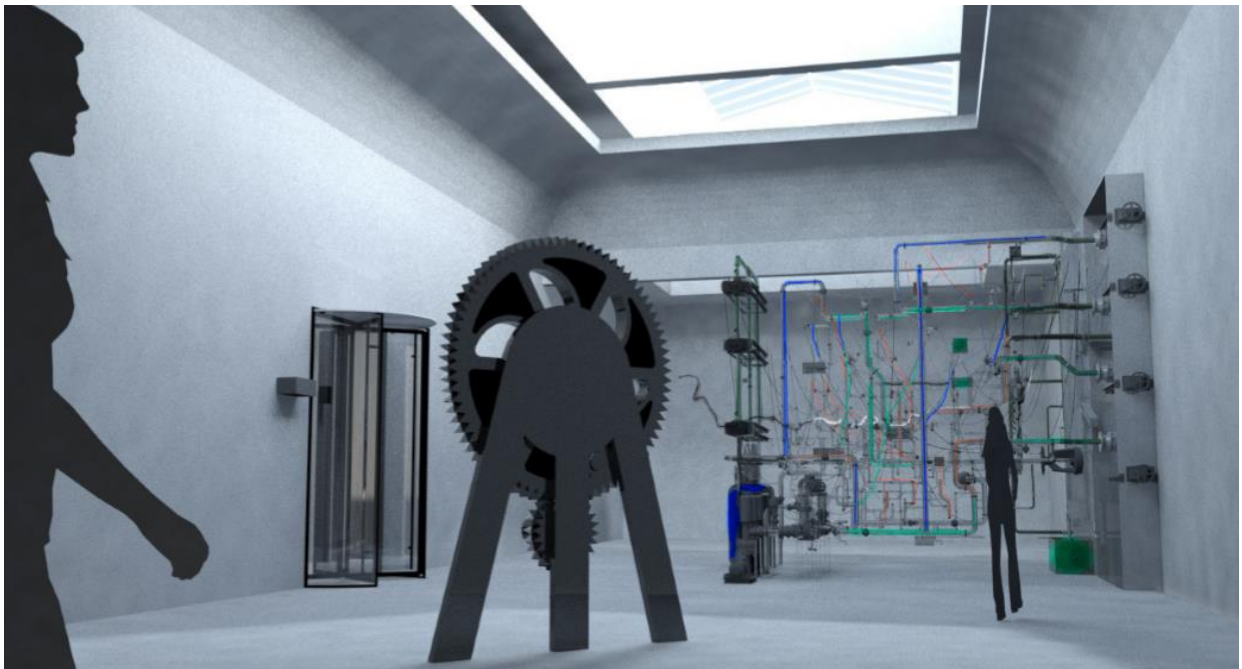
Wizualizacja Maszyny decyzyjnej widocznej od strony wejścia do Pawilonu



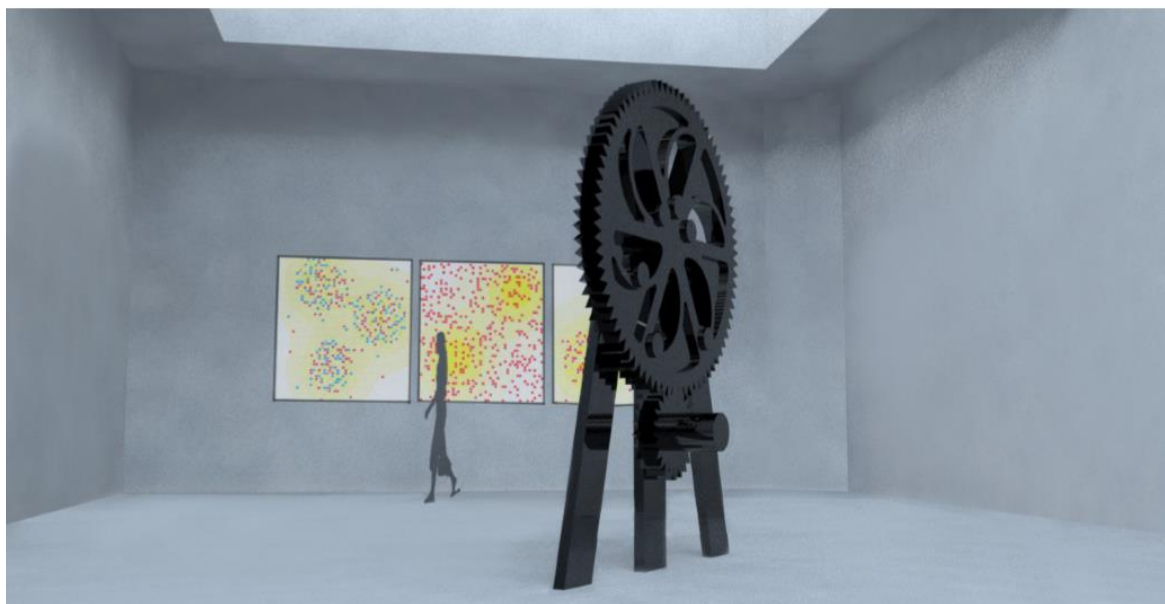
Przedśionek Pawilonu, drzwi obrotowe, przez które będą wchodzić widzowie



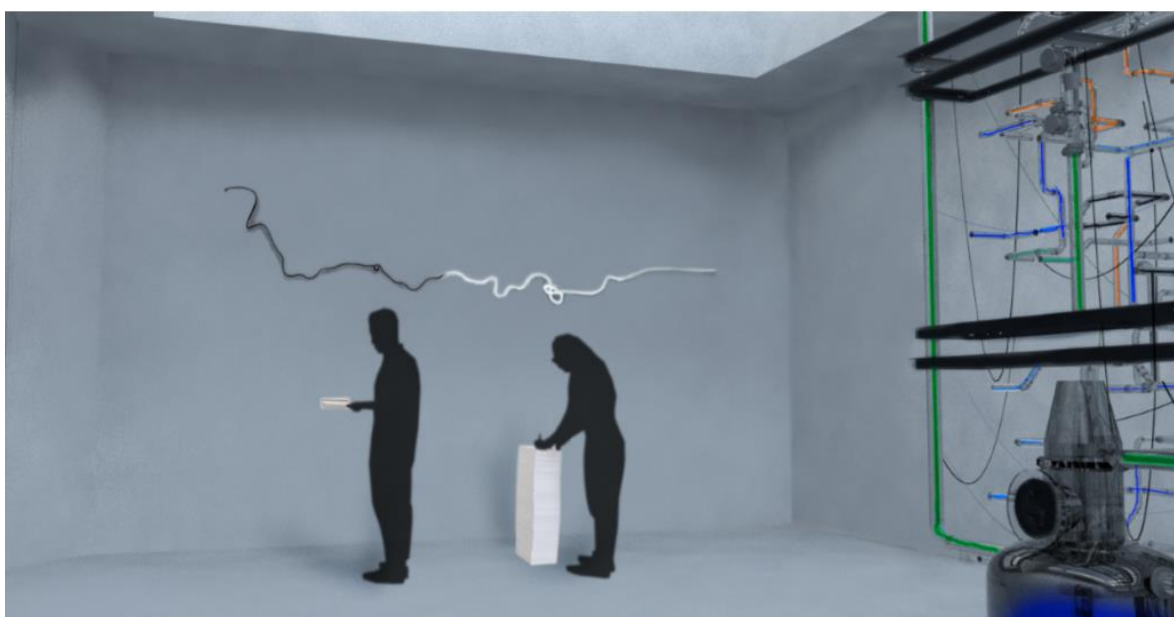
Widok ogólny wnętrza pawilonu: w centrum Wyszukiwarka, w tle Nieobliczalne



Widok ogólny Pawilonu; w centrum Wyszukiwarka w tle *Maszyna decyzyjna*



Wyszukiwarka, w tle widoczne monitory z animacją *Nieobliczalne*



Podpis zbiorowy; widzowie podpisujący się na czystych kartkach papieru i wrzucający je w otwór w ścianie. Powyżej na ścianie znak świetlny LED