



Rozprawa doktorska

Używanie ciała jako fikcyjna interpretacja wyobraźni

Projekt artystyczny: Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie

Ya Wen Fu

Akademia Sztuki w Szczecinie

Promotor

dr hab. Tomasz Wendland

Szczecin, 2021

Spis treści

1	Wprowadzenie	1
2	Ciało jako twór społeczny	3
3	Jak tworzenie może stać się wyobrażeniem.....	6
4	Obrazy w lustrze.....	11
5	Pragnienie	16
6	Wadliwe ciało, z perspektywy	22
7	Wyobrażenia napędzana technologią	28
9	Techniczny algorytm pragnienia	34
10	Rozbieżność/Unikalność	37
11	Pomiędzy.....	43
12	Wniosek: Ja, bez „Ja”	49
13	Bibliografia.....	51
14	Załącznik	53

1 Wprowadzenie

Po uzyskaniu tytułu Bachelor of Fine Arts w National Taiwan University of Arts (Tajwański Narodowy Uniwersytet Artystyczny) zainteresowałam się programowaniem i multimediami. Prawdopodobnie to sprawiło, że po przyjeździe do Niemiec, w 2004 r., zaczęłam studiować sztuki multimedialne. W latach 2007 - 2016 studiowałam w Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB) (Akademia Sztuk Pięknych) w Lipsku, gdzie zrobiłam dyplom, a następnie uzyskałam tytuł magistra sztuki. Pod koniec 2019 r. rozpoczęłam studia doktoranckie w Akademii Sztuki w Szczecinie, aby kontynuować swoją pracę twórczą i badawczą.

Program studiów doktoranckich w dużym stopniu koncentruje się na analizowaniu własnej komunikacji z otoczeniem i społeczeństwem. Doświadczenie różnic kulturowych w epoce mediów internetowych i globalizacji uświadomiło mi, że na styku człowieka i technologii dochodzi nie tylko do konfrontacji, ale także integracji. Ale jak połączyć technologię i twórczość artystyczną, by wyrazić ludzkie myśli i emocje? Motywem przewodnim moich projektów jest łączenie technologii, sztuki i emocji. Nie ma wątpliwości, że nie potrafimy żyć bez technologii. Nasze życie jest silnie związane z nauką i technologią, które je ułatwiają, ale jednocześnie, za sprawą różnych czynników egzogenicznych, wywołują poczucie wyobcowania. Jak powiedział kiedyś J. Robert Oppenheimer, „Ulice są pełne bawiących się dzieci, które potrafiłyby znaleźć rozwiązanie niejednego problemu z dziedziny fizyki, nad jakim się głowię, dzięki sposobom postrzegania zmysłowego, które ja zatraciłem już dawno temu”. Dlatego w moich projektach badawczych wykorzystuję nie tylko naukę i technologię. Uzupełniają je doświadczenia cielesne i zmysłowe, ze szczególnym naciskiem na abstrakcyjne wyobrażenie stanu percepcji cielesnej. Interesuje mnie, jak można znaleźć idealny sposób koegzystencji z ciałem w różnych warunkach tak, by ciało nie było tylko pasywnym narzędziem do przesyłania informacji i wykonywania czynności. Tymczasem, wykonywane przez nas czynności odzwierciedlają fikcyjne wyobrażenia, korzystając przy tym z tego, czego doświadcza nasze ciało.

Podczas studiów eksperymentowałam z różnymi twórczymi podejściami do realizacji swoich pomysłów, łącząc w moich projektach artystycznych różnorodne media i technologie. Nauczyłam się także świadomie wykorzystywać własne ciało w działaniach o charakterze performansu, a jednocześnie postrzegać je po prostu jak każdy inny przedmiot.

Najważniejsze w tworzeniu jest dla mnie łączenie różnych elementów - dźwięku, urządzeń mechanicznych, ciała i czynności wykonywanych przez ciało - i wywoływanie napięć między nimi.

Stąd, moim projektem artystycznym bliżej do instalacji, niż performansu. Bardzo istotne jest tu wrażenie konfliktu między poszczególnymi elementami i mediami, gdyż pozwala mi ono skupić uwagę na najbardziej istotnych aspektach.

Istotą pracy zatytułowanej „*Używanie ciała jako fikcyjna interpretacja wyobraźni*” jest obserwacja i analiza głównego bohatera opowieści fantastycznej (mojego awatara). Praca opisuje moje projekty artystyczne realizowane od listopada 2019 do listopada 2021, skupiające się na przedstawianiu relacji między ciałem a przestrzenią. Główny bohater to postać - osoba, zdarzenie, przedmiot - która zrywa z dotychczasowymi skojarzeniami i tworzy znaczenia. W kolejnych rozdziałach analizuje to zagadnienie i pokazuję, w jaki sposób moją twórczą uwagę przykuwają relacje między ciałem, technologią, świadomością i społeczeństwem i jak to wszystko przeradza się w moje projekty artystyczne. Napięcia pomiędzy ciałem i technologią, opisane w mojej pracy, przełożone zostały na projekt zatytułowany „Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”. Realizując ten projekt, zadawałam sobie pytanie, jak mogę przedstawić napięcia odczuwane przez ludzi w codziennym życiu oraz napięcia międzynarodowe, jakie widzimy w mass mediach.

Często zajmuję się badaniem materiałów *poddawanych działaniu różnych sił*. Na przykład, ważną rolę w moich projektach odgrywają materiały, które zmieniają kształt pod wpływem siły zewnętrznej, jak sprężyny naciągowe, elastyczne szkło akrylowe, guma i tkaniny. Wreszcie, wykorzystuję także moje własne ciało, jako jeden z takich materiałów, i konfrontuję je z ‘materiałowością’ innych materiałów. To pozwala mi poczuć i zrozumieć, jak przedstawiać relacje pomiędzy ludźmi i ich otoczeniem. Co więcej, wymyślając konkretne podejście do poszczególnych koncepcji, jestem w stanie dokonać krytycznej analizy osoby w przestrzeni. Odczuwając i postrzegając istniejące „ja” i otoczenie, z którym się styka, badam granice między osobami a ich otoczeniem.

W moich projektach ciało artysty odgrywa rolę konkretnej osoby, która prezentuje się w sali wystawowej. W przeciwieństwie do większości artystów-performerów, którzy wystawiają całe swoje ciało na pokaz, stając się tym samym zupełnie bezbronnymi, ja ukrywam się za zaprojektowaną przez siebie konstrukcją instalacji, która mnie chroni. Urządzenia, które wykorzystuję w swoich projektach są tak naprawdę przedłużeniem ciała, a ludzkie postacie na wystawach/performansach, wydają się być pół-ludźmi pół-maszynami. Na pierwszy rzut oka, urządzenia te wydają się być tarczami lub zbrojami. Jednak kiedy przyjrzeć się im bliżej, okazują się być całkowitym zaprzeczeniem tego pierwszego wrażenia. W moich pracach, poprzez dynamiczne przedstawienie, wyrażam ideę, że „ciało nigdy nie jest w pełni wolne od ograniczeń i schematów narzucanych przez społeczeństwo”.

2 Ciało jako twór społeczny

„To ciało jest ciałem desygnowanym społecznie i jest tylko desygnatem.”

(Schroer, 2005, str.49)

W wymyślonej przeze mnie fantastyce, ciało głównego bohatera, będące strukturą organiczną, zamiast komórkami skóry pokryte jest małymi kawałkami luster, przez które przenika światło i które odbijają obraz. Ciało pokryte niezliczonymi lustrami odbija otoczenie. To rodzi pytania: Czym jest ciało które, zamiast pokazywać siebie, pokazuje odbicie otoczenia, z którym wchodzi w interakcje? Czy nadal należy ono do głównego bohatera? Czy też przekształca się ono w inną osobę lub istotę? Przezroczysta, pokryta lustrzanymi płytkami, skóra sprawia, że ciało bohatera - niczym organizm będący wytworem nowoczesnych technologii - nieustannie się zmienia, pozwala mu stać się dowolną osobą.

Ale jednocześnie skóra ta uniemożliwia także ciału uzyskanie własnej tożsamości. Całe ciało pokrywa skóra zbudowana z lustrzanych płytek, która wchodzi w interakcje z otoczeniem. Światło odbija się i załamuje na ich powierzchni - w ten sposób pokryty lustrzaną skórą bohater reaguje na komunikaty wysyłane przez ludzi, przedmioty i zdarzenia wokół niego, co rodzi wzajemne emocjonalne zależności oparte na refleksjach i informacjach zwrotnych. Niekończące się interakcje zakłócają wzajemny odbiór i wiedzę, ale jednocześnie wspomagają wzajemne poznanie, tworząc wewnętrzne koło sukcesu. Koło to stanowi część interaktywnego systemu, który obejmuje także otoczenie - intrygujące, bo można je zgłębiać, bo jest nieznane, bo pełno w nim międzyludzkich metafor.

Lustrzana skóra pozwala bohaterowi uwolnić się od etykietek płci, nazwiska, sposobu tytułowania. Kiedy ciało się obraca, zmieniają się kąty ustawienia lustrzanej skóry i coraz to nowe obrazy wnikają przez nią do ciała. Odbierane obrazy zewnętrzne są następnie porównywane i konfrontowane z obrazami zinternalizowanymi. Ciągła zmiana kątów widzenia rodzi rozbieżności.

Jakie możliwości działania ma to ciało? Kiedy staramy się przewidzieć jego model działania pierwsze, co przychodzi nam do głowy to kombinacje działań świadomych (ruchów wykonywane w określonym celu) i reakcji odruchowych (ruchów czysto fizycznych ciała) oraz proporcje między nimi. Na przykład, ostrożne przeciskanie się pulchnego ciała przez wąskie przejście. Ostrożne sprawdzanie ręką temperatury gorącego kubka z kawą przed wypiciem. Te proste codzienne czynności są jak

zwyczajowe ćwiczenia percepcji ciała, obejmujące aktywne zaangażowanie, bierne reakcje, uczestniczenie w sytuacjach i reagowanie na nie.

Proces obejmuje zarówno świadome, jak i odruchowe reakcje ciała. Doświadczenia związane z działaniami rodzą się, gdy różnice i wzajemne reakcje pomiędzy jednymi i drugimi się równoważą, w oparciu o niewidzialną percepcję ciała. Często zdarza się nam tę percepcję przeoczyć. Nie ma jednak wątpliwości, że kiedy jej zabraknie, znika także świadomość, którą ta percepcja daje.

Postrzegając percepcję jako medium, i starając się oddzielić dominację ciała od tego, co zapamiętujemy z doświadczenia, przeżywamy codzienne bodźce na nowo w sposób, który prowokuje nas do zastanowienia się nad tym, jak my - pojedyncze osoby - uczymy się różnych czynności społecznych i przyzwyczajamy do nich. To zaś skłania do refleksji nad tym, czy można zerwać ze społecznymi wzorcami zachowań opartymi na normach społecznych i kulturowych. Kiedy ciało zaangażowane jest w percepcję generowane obrazy, które stanowią łącznik między ciałem, a percepcją. W ten sposób możliwe jest poznawanie praktyk społecznych i realizowanie ich z różnych perspektyw, co z kolei zmienia doświadczenie życiowe.

Jako jednostki żyjące w grupach społecznych, ludzie podlegają procesom kształcenia i wychowywania, które wtłaczają w nasze umysły i wyobraźnię schematy postrzegania zakorzenione w normach społecznych. Używamy naszych ciał w oparciu o normy oparte na zachowaniach naszych przodków. Do pewnego stopnia można to nazwać „powielaniem”. Zamiast pozwalać, by nasze ciało ciągle powielало i powtarzało te zachowania społeczne, powinniśmy może raczej zastanowić się nad sprzecznościami zawartymi w czynnościach, jakie wykonuje nasze ciało? Przyjmując wszystko za pewnik, bezwiednie wybieramy schemat, według którego zaczynamy działać; przestajemy zadawać sobie pytania, a gdy już jakieś czasem nam się nasunie - przeganiamy je, żeby nie zachwiało naszym poczuciem bezpieczeństwa, zbudowanym na poczuciu racjonalności i uwarunkowaniach mentalnych. Czy znaczy to, że my, jako jednostki w grupie społecznej, stajemy się ciałem, jednym tworem? Czy znaczy to także, że staliśmy się symboliczną maszyną, która pozostaje niezmienna?

Co się stanie, gdy wyjdziemy poza symboliczne znaczenie ciała i spojrzymy na nie, jako na odbiornik poleceń i zadań społecznych i kulturowych? Eksperymentalnie pryskamy kolorowymi farbami na niewidzialne, ale realne, trajektorie percepcyjnych interakcji. Kiedy zwracamy uwagę na istnienie percepcji, oddziałujące na siebie wzajemnie zmysły ciała mogą przemieszczać się między tym, co obiektywne i subiektywne. W tym stanie niejednoznaczności to, czego ciało doświadczyło w przeszłości, łączy się z bieżącymi wydarzeniami. Co więcej, możemy oderwać się od naszych zwykłych

postaw, wyjść poza przyjęte założenia, a następnie przyjąć perspektywę innej osoby i przyrzeć się im z oddali, zastanowić nad nimi w procesie dyskusji i krytycznej analizy.

W „Dialogach” Pierre’a Cabanne’a z Marcelem Duchampem, Carbanne pytał: „Co zdecydowało o twoim wyborze gotowych elementów?”. Duchamp odpowiedział: „To zależało od przedmiotu. Generalnie, musiałem być bardzo ostrożny, bo po piętnastu dniach przychodzi moment, kiedy albo ci się to podoba, albo nie. Do rzeczy trzeba podchodzić z obojętnością, jakbyś w ogóle nie miał poczucia estetyki. Wybór gotowych elementów zawsze oparty jest na wizualnym zdystansowaniu, a jednocześnie na całkowitym braku poczucia dobrego lub złego smaku”.

3 Jak tworzenie może stać się wyobrażeniem

Jedną z rzeczy, jakich nauczyła mnie kamera, jest patrzenie na świat, ten sam, który widzą moje oczy, w jego metaforycznym, symbolicznym wymiarze. Warunek ten jest tak naprawdę zawsze obecny, ukryty w świecie, który nas otacza.

— Bill Viola (cytat za: J. Paul Getty Museum, brak daty)

Skóra głównego bohatera mojej fantastyki pokryta jest lustrzanym materiałem, poszerzając tym samym zakres wyobrażeń, wynikający z percepcji wzrokowej. Bez względu na kąt ułożenia ciała, skóra odbija otoczenie w procesie, który wywołuje ruchy ciała i nadaje im materialną formę. Zdolność ciała do postrzegania określa jego miejsce w otaczającym świecie i prowadzi je do integracji z jego reakcjami motorycznymi, dając mu możliwości, jakie stwarza „*je peux*” („potrafię”).

Jest to w końcu świat fantastyki, którego czasoprzestrzeń rządzi się własnymi prawami. Ale jak ciało ma opisać swoje istnienie w świecie rzeczywistym, kiedy stanowi medium łączące się otaczającym je światem i komunikujące z innymi, żyjącymi w nim istotami? Ciało postrzega obraz dzięki swoim funkcjom wzrokowym, które pozwalają mu zobaczyć zarówno świat zewnętrzny, jak i siebie. Wzrok pozwala widzieć, widzenie daje poczucie zaufania, które buduje „ja” w sposób tak naturalny, jak roślina przeprowadza fotosyntezę, jeśli tylko panują odpowiednie warunki. To, z kolei, stanowi dla ciała współrzędne określające jego położenie w świecie.

Ale jak kształtuje się istnienie ludzkiej istoty? Nie wystarczy próba stymulacji poprzez wszczepianie do ciała różnych organów; nie wystarczą przeszczepy lustrzanej skóry, pozwalającej uchwycić bardziej interaktywne obrazy. Ciało aktywnie angażuje zmysły, by uzyskać informacje, ale same zmysły odbierają informacje także w sposób bierny. Takie połączenie aktywności i bierności oraz ich wzajemna zależność buduje percepcję, dzięki której ciało wchodzi w interakcje z otoczeniem. Percepcja odbywa się w sposób naturalny, jakby ciało miało wbudowany system programowania, który nieustannie tworzy znaczenia. Można nazwać ciało zmieniającym się interfejsem, który łączy elementy otoczenia z ciałem (rozumianym jako pewien obszar). Dołączone do ciała, elementy te przedstawiają w różny sposób powstawania ciała, np. poprzez montaż.

Powróćmy na chwilę do pytań dotyczących fantastyki: Czym jest ciało, które zamiast przedstawiać siebie, przedstawia odbicie otoczenia, z którym wchodzi w interakcje? Czy nadal należy do bohatera? Czy może przekształca się w inną osobę lub istotę?

Obrazy uzyskane przez lustrzaną skórę ciała są analizowane poprzez ich odnoszenie do doświadczeń wzrokowych - nie przypomina to sytuacji, gdy możemy widzieć nowe rzeczy i aspekty, zmieniając punkty widzenia. Z trajektorii wizualnych ruchów, które mogą być skierowane do wewnątrz lub na zewnątrz, wyłaniają się pytania, których nie da się zignorować, które zmuszają do refleksji. Kto widzi? Kto jest widziany? Kto jest niewidoczny?

Jednym słowem, kiedy już wyjdziemy poza naukową lub empiryczną interpretację *obrazu*, w jaki sposób możemy zrozumieć *jego* projekcję, gdy nabrał *on* wieloznaczności i istnieje zarówno wewnątrz ciała, jak i w przestrzeni je otaczającej. Należy podejść do *niego* poprzez trajektorie wizualnych ruchów, a gdy staramy się *go zobaczyć* z różnych perspektyw, wykorzystujemy zmysłowy potencjał, który koordynuje obraz w obu jego znaczeniach. Tylko w taki sposób rodzi się tak zwana *wyobraźnia*.

Posłużmy się przykładem pracy artysty. Ciało jest jak instrument muzyczny, a trajektorie ruchów wizualnych nadają kształt utworowi w formie zapisu nutowego. Wydarzenia codziennego życia są jak nuty na pięciolinii. Kiedy ciało próbuje na różne sposoby grać muzykę, wszystkimi zmysłami odbiera płynące nieustannie nuty, wydaje się odgrywać zapisaną w nutach melodię, ale jednocześnie pisze ją na nowo. Ludzie są od zawsze ciekawi artystów. Zastanawiają się: Jak napisana jest muzyka do tego utworu? Jak artysta czyta zapis nutowy, „chwytą” nuty tańczące na papierze, umieszczając je tam, gdzie ich miejsce, czasem nawet dodając własne, których nie ma w oryginalnym zapisie nutowym, by stworzyć nowy utwór?

Główny bohater mojej fantastyki zastanawia się, czy nasze zachowania nie są tak naprawdę zaprojektowane przez system społeczny. Czy narzucony system społeczny stałby się widoczny, gdyby ciało, odmawiając odgrywania swojej roli, jako ciało mające znaczenie, zerwało z tak zwanym spojrzeniem towarzyskim? Kiedy ciało, uczestniczące w nieustającym przeciąganiu liny, traci siły i upada, może wtedy wreszcie udałoby się, w akcie desperacji, znaleźć drogę ucieczki. Zastanawiając się nad tymi pytaniami, główny bohater wymyśla projekt artystyczny „Przestrzeń pomiędzy” (*Space in Between*). Mamy tu zawieszone pośrodku przestrzeni trzy akrylowe obręcze z czterech stron połączone z otaczającą jej przestrzenią za pomocą sprężyn naciągowych i lin. Ruch ciała zmienia przestrzeń i położenie lin, zmieniając także położenie obręczy, gdy siły przenoszone są między ciałem a linami. Aby zwiększyć wewnętrzną siłę ciała i zewnętrzne ciągnięcie i naciąganie, bohater

przygotowuje rodzaj uprzęży ze skóry cielęcej. Jest ona dopasowana do kształtu ciała, by jak najlepiej do niego przylegać i maksymalnie ograniczyć pustą przestrzeń między ciałem a uprzężą, dzięki czemu ciało może w pełni wykorzystać swoją siłę. Zamontowane mikrofony kontaktowe wykorzystywane są do podkreślenia interakcji między poruszającym się ciałem a instalacją przestrzenną – mikrofony wychwytyują dźwięki instalacji, jak dialogi.

Ryc. 3.1

Space In Between („Przestrzeń pomiędzy”).

Wykonanie - Ya-Wen Fu, Media Art Biennale WRO 2015 *Test Exposure*

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 3.2.

Projekt artystyczny *Space In Between* („Przestrzeń pomiędzy”) autorstwa Ya-Wen Fu (2015)

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 3.3.

Space In Between („Przestrzeń pomiędzy”)

Wykonanie - Ya-Wen Fu, 2020, HALLE 14 – Centre for Contemporary Art, Niemcy

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 3.4

Space In Between („Przestrzeń pomiędzy”),

Wykonanie - Ya-Wen Fu, 2020, HALLE 14 – Centre for Contemporary Art, Niemcy

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



4 Obrazy w lustrze

Fizyczna relacja pomiędzy lustrzaną skórą a światłem zachodzi, gdy światło otoczenia, lustrzana skóra i ciało spotykają się w różnych punktach i pokazywane są różne zdjęcia tego momentu. Gdy ciało się porusza, odbiera z otoczenia informacje w formie obrazów w lustrze. Jednocześnie, funkcje lustrzanej skóry wykraczają poza możliwości, jakie daje lustrzana tafla: pełni ona funkcję przewodnika, staje się dodatkowym zmysłem, który otwiera się na interakcje między dwiema stronami i pozwala im się wzajemnie przenikać. Innymi słowy, światło i przestrzeń są jak pióro w ręku autora, a ciało, media, obrazy, kształty i figury dają autorowi wyobraźnię, która pozwala mu opisać podróż bohatera.

Kiedy bezimienne ciało stale przemieszcza się z jednego miejsca w drugie, próbując udowodnić swoje istnienie, nieświadomie zadaje sobie samemu pytanie: Jak mam określić swoją osobowość, zoptymalizować mój obraz, abym mógł zapewnić swoje istnienie w społeczeństwie? Jako nasz punkt kontaktowy z resztą świata, w tym z innymi istotami, „ja” najpełniej wykorzystuje funkcje lustrzanej skóry. Refrakcyjność lustra pozwala „ja” przenikać do otoczenia, poznawać je i badać w sposób niezauważalny. Jednocześnie widzi własne lustrzane odbicie – postać człowieka – w innym pokrytym lustrzaną skórą ciele i *vice versa*. Postać człowieka w lustrze jest jak nasza własna twarz, pełna reakcji i zmiennych emocji. Na początku obraz nas przyciąga. Uderza nas podobieństwo do nas samych i wyobrażenie konstruowane, kiedy twarz i jej obraz tworzą swoje wzajemne odbicia. Wtedy zaczynamy się zastanawiać nad niejednoznacznością ich obu: Czu odbicie w lustrze, to *moje własne „ja”*? A może to jakieś inne „ja”, które wygląda jak *moje „ja”*?

W rozmowie z Alkibiadesem Sokrates mówił:

Wszak zauważyłeś, że wpatrującemu się w oko zjawia się w przeciwległej tęczówce twarz, jakby w lustrze, i właśnie źrenicą nazywamy to, co jest odbiciem jakimś tego, kto się w nią wpatruje.

(Platon, brak daty)

W jednym z rozdziałów mojej fantastyki piszę o szkole, na której zewnętrznej ścianie znalazło się takie oto motto: „Nie ma rzeczy niemożliwych, jeśli tylko wierzysz w siebie”. Pod tym inspirującym mottem znajduje się lista modeli ról i wskazówek edukacyjnych, które mają prowadzić do sukcesu. Określone media zostały tu wykorzystane do promowania domyślnych obrazów, które mają na celu stworzenie standardowego „idealnego” obrazu ciała.

Podobna sytuacja ma teraz miejsce w mediach społecznościowych, pełnych standaryzowanych wiadomości online w nieskończoność promujących obraz lepszej (bardziej „smart”) przyszłości, poniekąd sugerując „świat nieskończonych możliwości”.

Główny bohater w mojej opowieści wykorzystuje każdą możliwość samodoskonalenia, starając się przekształcić swoje pełne wad „ja” i zbliżyć do idealnego ciała, które spełnia „standardy ideału”. W swoim pragnieniu osiągnięcia perfekcji, tęsknocie za idealną wersję siebie, bohater działa, jakby układał puzzle według obrazka na pudełku. Domyślny „idealny” obraz wydaje się być w zasięgu ręki, jeśli tylko podążać będziemy za konwencją. Jednak, gdy niespodziewanie na jego drodze stają siły zewnętrzne, jego skóra - ze swojej natury złożona z drobnych elementów - może łatwo popaść w niekończący się cykl rozsypywania i układania od nowa.

Dzięki lustrzanej skórze uświadamiany sobie różnice między naszym „ja”. a projekcją obrazu ciała w określonej sytuacji. Ta świadomość jest blisko związana z obrazem narzucanym przez media społecznościowe. Kiedy uświadomimy sobie różnice i podobieństwa między *obrazem idealnym* a *naszym własnym „ja”*, patrzymy na własne „ja” tak, jak odbija je otoczenie. Wówczas „ja” patrzy na *siebie* przez pryzmat innego „ja”, które znajduje się poza nim. Tam, gdzie ono się znajduje, powstaje pętla odbić: „ja” umiejscawia *siebie*, patrząc na własne „ja” odbite w lustrach innych „ja”.

To rozszczepienie i zagmatwanie wyobraźni jest odpowiedzią na granice między światem fantastyki w naszej głowie a światem rzeczywistym, w którym żyjemy. Te granice się rozmywają, ale nadal są widoczne i otaczają obrazy bohaterów każdego z tych światów, „karmiąc” w ten sposób *przestrzeń* odkrywaną przez ciało.

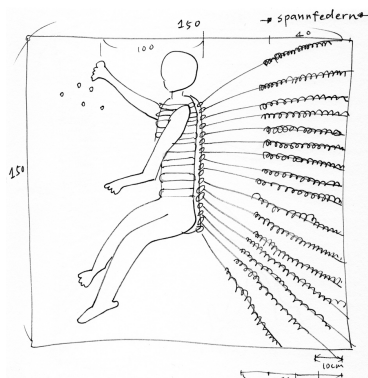
Granice są jak ramka ze skryzalizowanego cukru, która wraz ze wzrostem temperatury stopniowo się rozpuszcza, powodując wzajemne przenikanie się przestrzeni kontekstualnych.

„Ja” w lustrze inspiruje głównego bohatera i popycha go do zgłębiania relacji między „ja” a przestrzenią. To zgłębianie zmienia się w projekt artystyczny „W napięciu” (*Under Tension*). Po oszacowaniu wytrzymałości i elastyczności kręgosłupa, bohater tworzy eksperymentalne urządzenie u uprzęż zakładaną na ciało, złożoną z 24 sprężyn naciągowych odpowiadających 24 kręgom. Kręgosłup jest połączony z jednym końcem z każdą z 24 sprężyn. Drugi koniec każdej z nich połączony jest z konstrukcją przestrzenną. Ciało i urządzenie stają się jedną zintegrowaną całością, a każdy ruch oznacza kontakt i walkę pomiędzy 24 rozciąganyymi kręgami i otaczającą przestrzenią. Podczas tych interakcji, ciało i przestrzeń stale ze sobą rozmawiają. Kiedy ciało przestaje się ruszać, nie czuje na sobie uprzęży. Jest to stan rozluźnienia następujący spontanicznie, dający subtelne

poczucie bezpieczeństwa i wyobrażonego komfortu, choć ciało jest fizycznie przymuszone do pozostania w tym stanie komfortu, czy może przyjemności. Fizyczne rozluźnienie i poczucie bezpieczeństwa można zinterpretować jako „mylne”. Ciało znajdujące się w takiej „bezpiecznej” pozycji w świecie rzeczywistym, mogłoby wyjść z niej, wykonując dowolny ruch. Tu natomiast, kiedy ciało bada, jak bardzo sprężyny są się w stanie rozciągnąć, między uprzężą a przestrzenią powstają siły przeciwstawne, a wówczas ciało odczuwa naprężenia i rozluźnienia ze zdwojoną siłą. Naciąganie i ciągnięcie w przeciwne strony sprawia, że prostowanie kończyn i utrzymanie równowagi jest coraz trudniejsze, aż ciało uzyskuje stan maksymalnego rozciągnięcia.

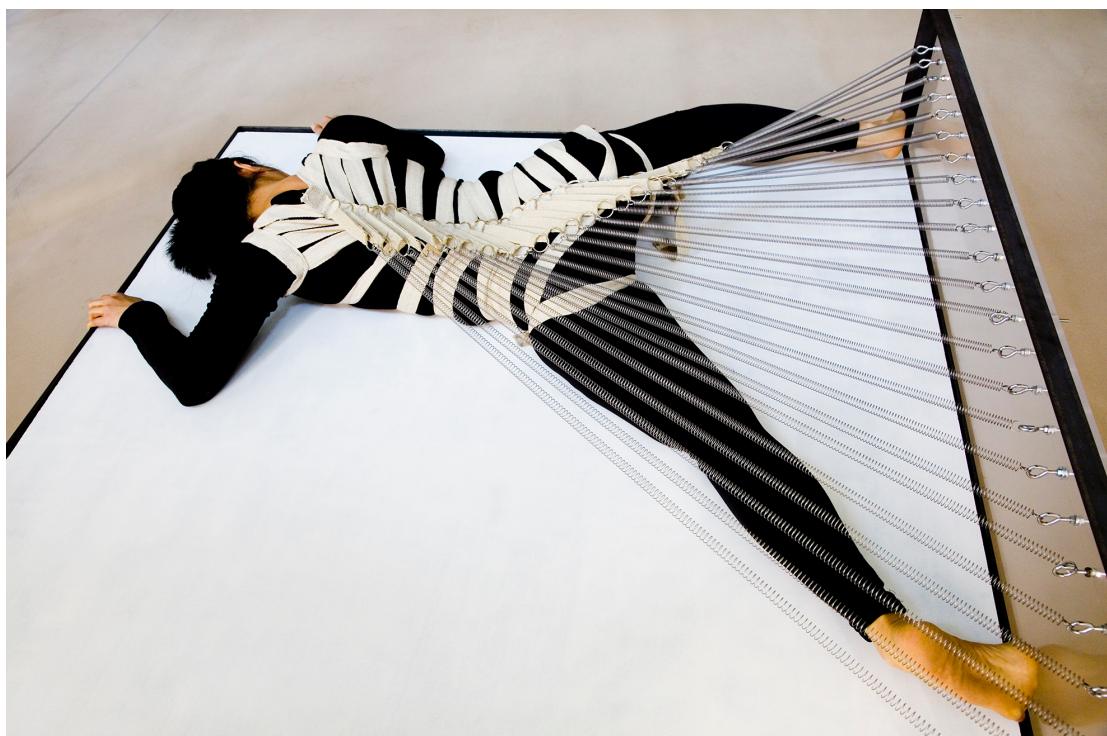
Ryc. 4.1.

Rysunek do projektu *Under Tension* („W napięciu”)



Ryc. 4.2.

Under Tension („W napięciu”), wykonanie - Ya-Wen Fu, rok 2018, „inSonic 2018: Algorithmic Spaces” ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Niemcy (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



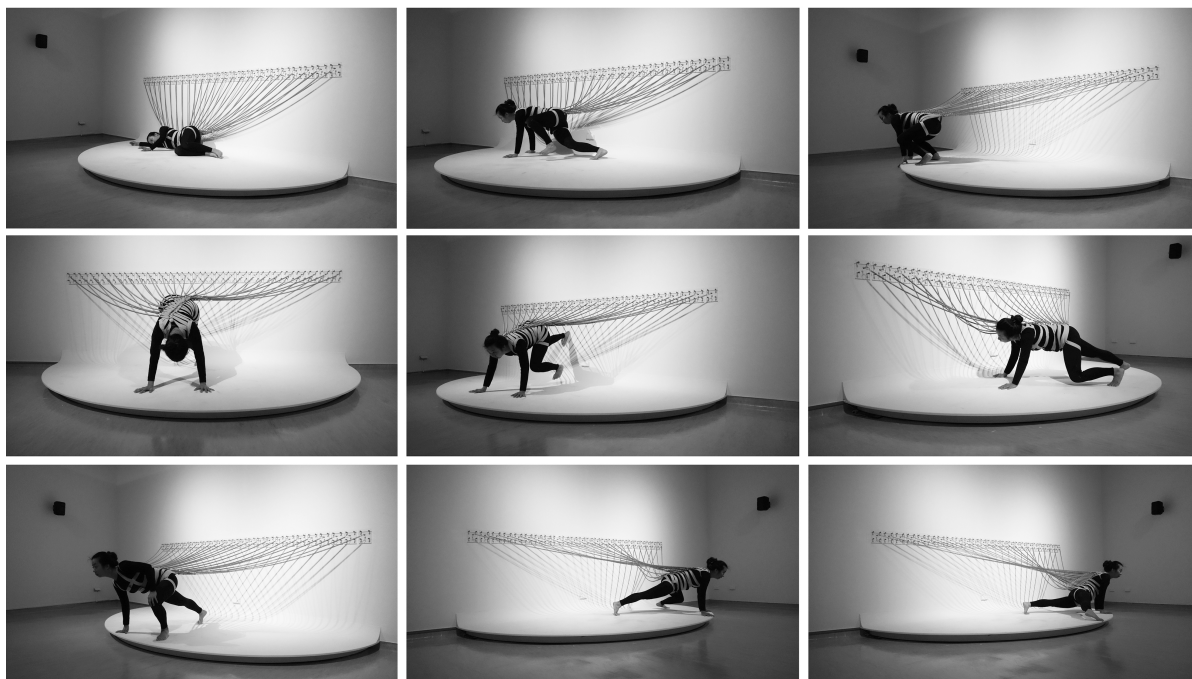
Ryc. 4.3.

Under Tension („W napięciu”), wykonawca - Ya-Wen Fu, rok 2019, Kaohsiung Award Exhibition, Kaohsiung Museum of Fine Arts (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 4.4.

Under Tension („W napięciu”), wykonanie - Ya-Wen Fu, 2019, Kaohsiung Award Exhibition, Kaohsiung Museum of Fine Arts (zdjęcia wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 4.5

Tancerz Shu-Yi Chou wykonuje performans *Under Tension* („W napięciu”) autorstwa Ya-Wen Fu, 2020, Taiwan Biennial (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



5 Pragnienie

Od czego zaczyna się pragnienie, Clarice?

Czy szukamy rzeczy, których chcemy zapragnąć?

Zaczynamy pragnąć tego, co widzimy na co dzień. Nie czujesz wzroku

wędrującego po twoim ciele, Clarice?

I czy twoje oczy nie szukają rzeczy, których mogłabyś pragnąć?

— „Milczenie owiec” (Demme, 1991)

W filmie „*Milczenie owiec*”, psychiatra dr Hannibal Lecter zadaje agentce FBI, Clarice Starling, pytanie: „Od czego zaczyna się pragnienie, Clarice?... I czy twoje oczy nie szukają rzeczy, których mogłabyś pragnąć?”. Co nasze oczy widzą w codziennym życiu? Perspektywa, którą wybieramy, kształtuje nasze pojmowanie tego, jak wyglądają rzeczy i z czego są zrobione. Jeśli coś, co widzimy z odległej perspektywy, można uznać za generyczne trzecio-osobowe *oni*, rodzi się pytanie: Czy uwagę zwracają „*oni*, którzy są oglądani”, czy może „*oni*, którzy są tworzeni przez odbicia w lustrzanej skórze”? Można to pytanie jeszcze poszerzyć - jakie jest napięcie między jednymi i drugimi „*onymi*”? Czy podlegają ograniczeniom społecznym?

Przyjmijmy, że druga osoba stojąca naprzeciw głównego bohatera także jest pokryta tym samym medium czyli lustrzaną skórą. Między bohaterem, tą drugą osobą i otoczeniem następowałyby lustrzane odbicia lustrzanych odbić. Widzenie umożliwia nam poznanie faktycznego obrazu rzeczy, tymczasem ta czynność obejmuje więcej, niż patrzenie na odbicia wyglądu rzeczy. To raczej reagowanie wyimaginowanych *onych* poprzez patrzenie na *nich* w lustrze. W *Milczeniu Owiec*, seryjny morderca, Buffalo Bill, morduje swoje ofiary i zdejmuje z nich skórę, by stworzyć z niej dla siebie garnitur. Bill nienawidzi tego, kim jest i pragnie zmienić swój wizerunek. Zakładając na siebie skórę innej osoby spełnia swoje pragnienie przemiany. Co widzi, gdy zakłada na siebie skórę wyimaginowanego „idealnego siebie”? Nie widzi zewnętrznej powłoki ciała, ale obraz samego siebie, o jakim marzy. Przez rozczłonkowanie ciała, aby na nowo stworzyć powłokę innego ciała, powstaje nowy obraz ciała - ten proces w dużym stopniu ilustruje zagmatwanie pomiędzy przemocowym punktem widzenia a wyobraźnią. Billowi nie chodzi o posiadanie ciała swojej ofiary. On chce zaspokoić swoje największe pragnienie, które popycha go to stworzenia własnej „rzeczywistości”, rzeczywistości opartej na jego pragnieniu.

Ryc. 5.1

Kadr z filmu „*Milczenie owiec*” (Demme, 1991, 01:35:42)



Ryc. 5.2

Kadr z filmu „*Milczenie owiec*” (Demme, 1991, 01:35:48)



Zacząłam wymyślać fantastykę, bo pragnęłam móc w pełni uwolnić swoją wyobraźnię. Fikcja literacka pozwala mi budować własny świat, świat złożony ze specjalnych technologii i liczb. Ciało można formować przy użyciu różnych liczb i wykorzystywać jako mosty łączące je z tym wirtualnym światem. Ciało mogą także przyjmować różne obrazy, aby odgrywać „ja”. Kiedy jedna tożsamość zmienia się w inną, ciało zostaje postawione w wymyślonej sytuacji, która daje pożądany obraz, a tym samym poczucie satysfakcji. Relacja o charakterze projekcji między ciałem a jego lustrzanym odbiciem pokazuje podobieństwa i różnice pomiędzy tymi dwiema egzystencjami. Co więcej, pozwala na

spojrzenie z zewnątrz. Kiedy zmieniamy pozycję, rozglądając się wokół, możemy stale od nowa przemyślać sprawy, zadawać pytania, a także zgłębiać sposoby postrzegania otaczającej nas „rzeczywistości”. Choć w świecie mojej fantastyki technologia może rejestrować wszystko, co się w danej chwili dzieje, i odtwarzać tę samą scenę, wykorzystując holografię, bohater wciąż pyta: „Jak mam rozumieć rzeczywistość, którą mam przed oczami?”. Są tysiące odpowiedzi na to pytanie, które umysł będzie filtrował jedna po drugiej, aż wybierze tę, która mu najbardziej odpowiada.

Przyjrzyjmy się wystawie Alicji Kwadethe *In Absence (In Abwesenheit)*. W wywiadzie z Sebastianem Frenzelem powiedziała, że wystawa zaczęła się od zadania pytania:

Czym tak naprawdę jest to „Ja”? Patrzę tu na siebie w takim sam sposób, jak na kamień. Innymi słowy, próbuję zebrać jak najwięcej informacji, aby móc opisać przedmiot moich badań. Kamień ma określony skład chemiczny, określoną gęstość, określoną masę, określoną fakturę powierzchni. Stał się taki, jaki jest, na skutek działania określonych sił. I dokładnie tak samo postępuję z samą sobą. W swoich badaniach jestem całkowicie wymienna - mogę być kimkolwiek innym, przy czym - z oczywistych względów - największy dostęp mam co samej siebie (jako do przedmiotu badań). (Frenzel, 2021)

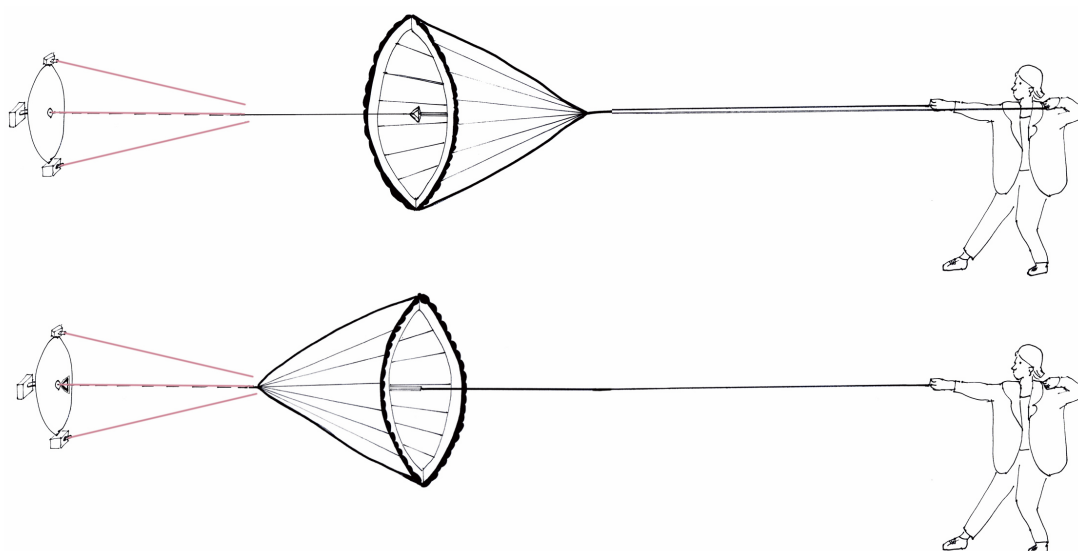
Dokonanie wyboru oznacza dla głównego bohatera ważenie racji, szukania równowagi między nimi, jakby na szalkach wagi stawiał argumenty „za” i „przeciw”. Uświadomione pragnienia stawiamy na jednej szalce, a wszystko, czego nie chcemy, na drugiej. Brak równowagi między szalkami to znak, że nie jesteśmy pewni, czego pragniemy. Szukanie równowagi i kompromisów przy podejmowaniu decyzji jest jak niewidoczne pragnienie. Niczym niewidzialne ciśnienie powietrza, zmienia położenie szalek i stale wytrąca wagę z równowagi - nie wiadomo, która strona za chwilę przeważy. Lustrzana skóra głównego bohatera jest zamglona pożądaniem (pragnieniem), złożoną i trudną do zdefiniowania emocją, i zniekształca jego „widzenie” w stopniu niepozwalającym mu w pełni uchwycić „rzeczywistości” tego, co jest „widzialne”. Z tego powodu zadaje on szereg „pytań”, by znaleźć sposoby na zbudowanie relacji pomiędzy sensorycznymi doświadczeniem ciała a otaczającymi rzeczami.

W efekcie, w kolejnym projekcie artystycznym bohatera *Aiming but at what* („Celowanie, ale do czego?”) do głosu dochodzi koncepcja *sił ciągnięcia*. Powstaje interaktywna instalacja oparta na zasadach łucznictwa, która ma łączyć linearność czasu, rozszerzanie i ścieśnianie przestrzeni oraz obecnych w niej ludzi. Jednym z głównych celów projektu jest przełożenie siły fizycznej ciała na namacalną mierzalną odległość.

Po wielu próbach i eksperymentach, dzięki filmowaniu ruchu przedmiotów i powiększeniu ekranu, udaje się uzyskać przybliżone pomiary. W oparciu o nie, główny bohater rozpoczyna poszukiwanie dostępnych lokalnie tkanin, których rozpiętość najbardziej odpowiada wymogom instalacji. Instalacja składa się z obręczy pokrytej naciągniętą na nią tkaniną, umieszczonej pomiędzy łucznikiem a tarczą strzelniczą. Nad obręczą wisi strzała - między końcem strzały a łucznikiem rozciąga się sznurek. Kiedy łucznik pociąga za sznurek, ciągnie strzałę, która z kolei naciąga tkaninę, tworząc stożek, którego wierzchołek skierowany jest w stronę łucznika. Kiedy łucznik puszcza sznurek, tkanina pociąga strzałę z powrotem. Strzała lecąc w kierunku tarczy znów naciąga tkaninę, tym razem tworząc stożek, którego wierzchołek zwrócony jest w przeciwną stronę. Patrząc z punktu widzenia łucznika, łucznik poszukuje miejsca, gdzie za obręczą może kryć się tarcza; wyobraża sobie jej położenie, mierzy wzrokiem przestrzeń i rozważa niejasne możliwości. Gdzie jest cel? Kiedy łucznik poszukuje celu, jego ciało, otaczająca go przestrzeń, instalacja wewnątrz tej przestrzeni i wyświetlany obraz wideo przeplatają się ze sobą, tworząc sytuację dramatyczną. I w tej dramatycznej sytuacji przestaje mieć znaczenie fakt, czy strzała trafi do celu. Istotny jest proces ciągnięcia i naciągania zachodzący między ciałem, przestrzenią a instalacją oraz to, w jaki sposób - w tym czasowym wymiarze - granice między nimi się zacierają, a trzech aktorzy tego dramatu wymieniają się rolami. Obserwacja tego wszystkiego z dalszej perspektywy prowadziłaby do pytania: Co widzisz? Interpretacyjne podejście będące wytworem twojej wyobraźni? Prawdę, której nie można zweryfikować? A może fakt ukryty w tym dramacie?

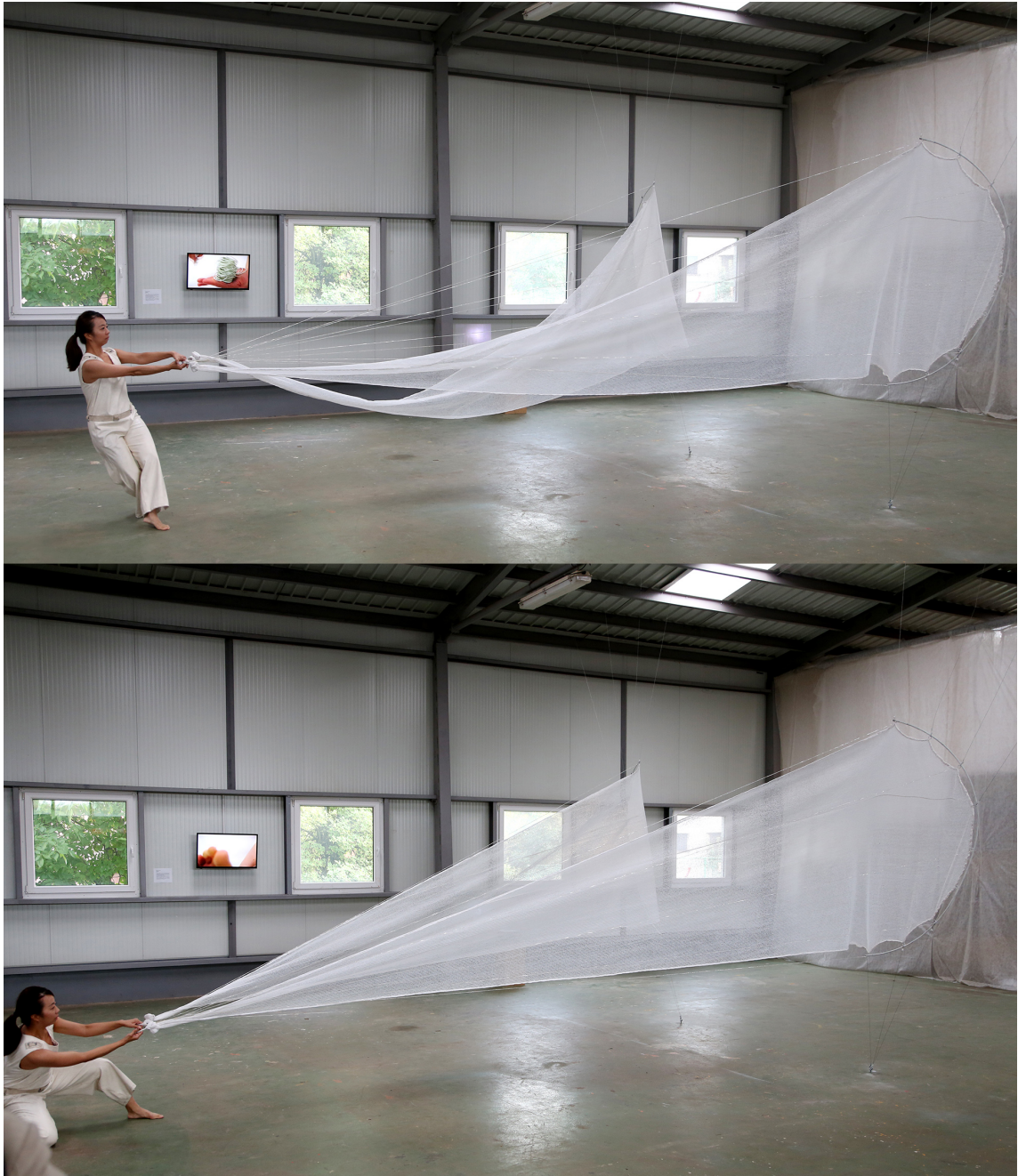
Ryc. 5.3

Rysunek do *Aiming but at what* („Celowanie, ale do czego?”)



Ryc. 5.4

Praca nad projektem *Aiming but at what* („Celowania, ale do czego”), wykonanie - Ya-Wen Fu, 2017, Studio BUBEC, Praga, Czechy (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



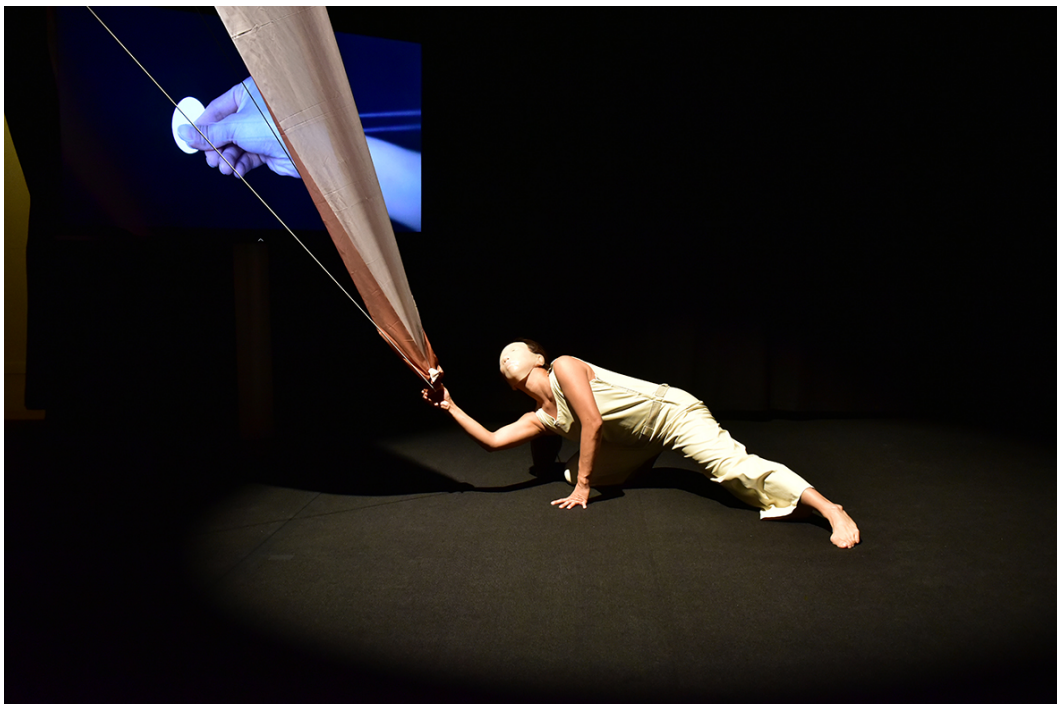
Ryc. 5.5

Aiming but at what, („Celowanie, ale do czego”), wykonanie - Ya-Wen Fu, 2018, Parking, Tajwan
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 5.6

Aiming but at what, („Celowanie, ale do czego”), wykonanie - Ya-Wen Fu, 2018, CYNETART-Festival, Hellerau – European Centre for the Arts, Drezno, Niemcy (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



6 Wadliwe ciało, z perspektywy

Niemieckie słowo „Körper” (ciało) opisuje przedmiot, który znamy jako nasze ciało w żywym świecie. Skupiamy się przede wszystkim na tym, jak jest przedstawiane z perspektywy medycznej, jak bada je nauka, jak można nim manipulować poprzez ingerencje z zewnątrz. Z drugiej strony, niemieckie słowo „Leib” („ciało ożywione”, „ciałosfera”) odnosi się do ciała, które znamy, jako nasze własne ciało, w oparciu o wiedzę zdobytą w toku naszych osobistych doświadczeń.

- Gernot Böhme ¹

Stale zastanawiam się jak, w otoczeniu epoki cyfrowej, główny bohater mojej opowieści może wyjść poza ograniczenia. Mój bohater on być nośnikiem przekazu, stosownie do indywidualnych zdolności, i skutecznie odbiera przekaz. To pozwala na lepsze życie (bardziej „smart”), ponieważ przyspiesza przyswajanie wiedzy praktycznej, jaką zdobywa się w codziennym życiu, i buduje wspólnotę wymiany informacji, którą cechuje natychmiastowość przekazu i specjalizacja. Jeśli ciało bohatera istnieje jako postać bazowa wykorzystywana w programowaniu, gdzie, przy użyciu różnych poleceń, można tworzyć wielofunkcyjne wirtualne ciała, wówczas ciało wadliwe można zoptymalizować lub nawet zastąpić jego wyobrażeniem cyfrowym. Jeśliby spojrzeć na nie z innej perspektywy, poszerzone (o nowe funkcje i znaczenia) ciało wirtualne jest jak nowy obraz dołączony do ciała. Między jednym i drugim istnieje istotna współzależność. Nowy obraz wchodzi z bohaterem w interakcje, dzięki opracowanym przez bohatera technologiom.

Jakie ciało jest ciałem wadliwym z punktu widzenia bohatera? Czy bohater ma wrodzoną czy nabytą fizyczną niepełnosprawność i dlatego nie jest zadowolony z funkcjonowania swojego ciała, czy po prostu pragnie lepszego ciała? A może bohater pragnie wyimaginowanego ciała, które spełnia przyjęte w społeczeństwie kryteria idealnego obrazu ciała? W świecie mojej fantastyki, pragnienia rosną bez końca, nie są niczym ograniczone. Główny bohater przechodzi przez kolejne poziomy gry, może mieć zaprogramowane ciała - znikające i istniejące bez końca, co ostatecznie odbiera mu pewność własnego istnienia w *rzeczywistym ciele*. Bohater przemieszcza się pomiędzy

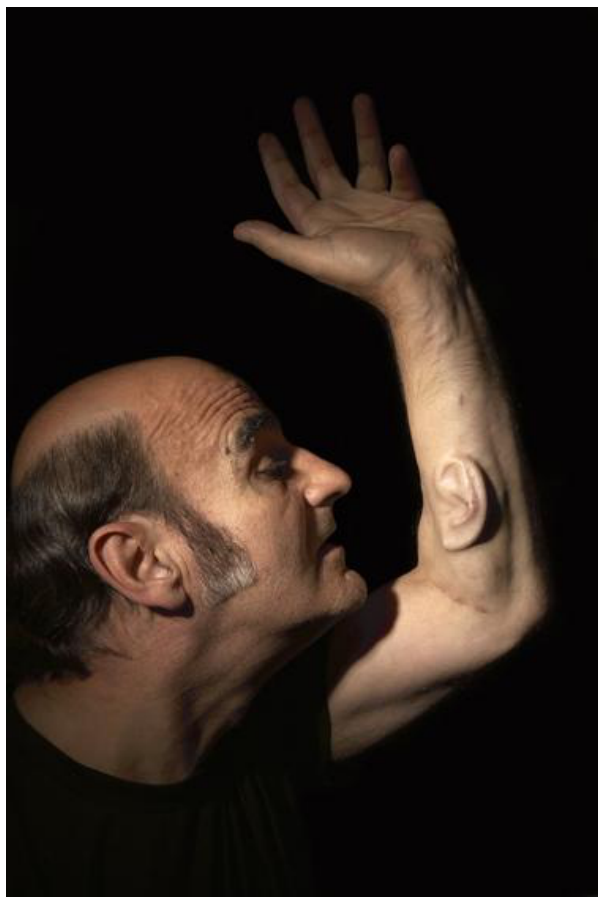
¹ Gernota Böhme „Leibsein als Aufgabe: Leibphilosophie in pragmatischer Hinsicht (2003, cytat za Franziska Wotzinger, 2020, str.19).

wspomnieniami ciała budowanymi przez wyobraźnię i kontekst społeczny, tworzącymi znaczenia czynów cielesnych poprzez eksperymenty i porażki, w procesie przypominającym programowanie.

Tymczasem, w naszym prawdziwym świecie, australijski artysta Stelarc, chirurgicznie przyszył sobie do ramienia wyhodowane z komórek ucho. Zamontowano w nim mikronom podłączony do internetu, aby umożliwić zdalne słuchanie i inne funkcje dostępne w technologii Bluetooth. Stelarc miał nadzieję, że trwale zmodyfikował strukturę ciała. Wyhodowane przez człowieka ucho na jego ramieniu było częścią „poszerzonego” ciała, działało jak organ innego człowieka, odbierając komunikaty z oddali, skracając dystans między tutaj (gdzie znajduje się jego ciało) a gdzie indziej. Choć ucho trzeba było usunąć z powodu infekcji, przez krótki czas pełniło funkcję, która wykraczała poza normalne funkcje organów skóry (zmysłów), umożliwiając komuś Innemu przesyłanie wiadomości do ciała Stelarca. Przesyłanie wiadomości uwolniło ciało od ograniczeń, jakie narzuca znajdowanie się w konkretnym miejscu.

Ryc. 6.1

Stelarca *EAR ON ARM* („Ucho na ramieniu”)



Przypis: Sellars , N. (2008). *Ear on Arm* [zdjęcie].

EAR ON ARM. STELARC. Pobrańe w 2021 r. ze strony: <http://stelarc.org/?catID=20242>.

Przygotowując projekt *Metamorphose* („Metamorfoza”), główny bohater pracuje z ciałem, wypróbowuje różne materiały, sprawdza, czy będą odpowiednie, jaki ciężar wytrzymają, jak pozwalają ciału wchodzić w interakcje z instalacją w przestrzeni. Zasadniczą kwestią jest postrzeganie urządzenia jako rozbudowania ciała do tego stopnia, by ciało, urządzenie i przestrzeń stały się jednością. Szukając inspiracji do tego projektu, bohater zastanawia się, jak metaforyczne obrazy siły i pragnienia można zmienić w urządzenia, które da się założyć na ciało. A może powinny mieć raczej formę przypominającą pięści? Szukając odpowiedzi na te pytania, bohater dalej eksperymentuje z możliwymi sposobami projektowania i ostatecznie decyduje się na wykorzystanie druku 3D. Przedmioty wydrukowane na drukarce 3D zostają przekształcone w urządzenia zakładane na ciało.

Dodatkowo, „przeszkadzające” sobie wzajemnie przedmioty zostają celowo umieszczone w instalacji, by stanowić przeciwstawne siły, gdy cała instalacja zostanie wprawiona w ruch. Kiedy przedmiot wykorzystywany w projekcie zostaje rzucony, jego „idealny” - z punktu widzenia fizyki, czyli właściwy dla jego prędkości i masy - tor lotu zostaje przerywany przez zakłócające się wzajemnie przeciwstawne siły. To prowadzi do nieustannych metamorfoz przedstawionej instalacji. Na przykład zwisające z góry przedmioty w kształcie pięści kręcą się wokół własnej osi z różną prędkością. Ich kształt stopniowo zmienia się pod wpływem urządzeń wprawiających elementy w ruch – w efekcie pięści stale uderzają i zderzają się ze sobą, powoli się rozpadając. Część tych przedmiotów w kształcie pięści, w różnych rozmiarach, zrobiona jest z lodu, który rozpuszcza się i zamienia w ciecz w trakcie wystawy/performance. Deformacje i znikanie lodowych pięści przypominają znikanie i niewidzialne siły. Co więcej, wiążą się z tematem ciągłego przeobrażania się (metamorfoz) sprzężonych ze sobą warstwy siły.

Ryc. 6.2.

Projekt artystyczny *Metamorphose* („Metamorfoza”) autorstwa Ya-Wen Fu (2020)

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 6.3.

Metamorphose („Metamorfoza”), wykonanie - Ya-Wen Fu i Shu-Yi Chou, 2021,

Wystawa indywidualna w Taipei Fine Arts Museum (TFAM)

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 6.4.

Metamorphose („Metamorfoza”), wykonanie - Ya-Wen Fu i Shu-Yi Chou, 2021,

Wystawa indywidualna w Taipei Fine Arts Museum (TFAM) (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 6.5.

Metamorphose, wykonanie Ya-Wen Fu i Charles Washington podczas "2020 POCHEN Biennale",
smac - Staatliches Museum für Archäologie Chemnitz Niemcy (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 6.6.

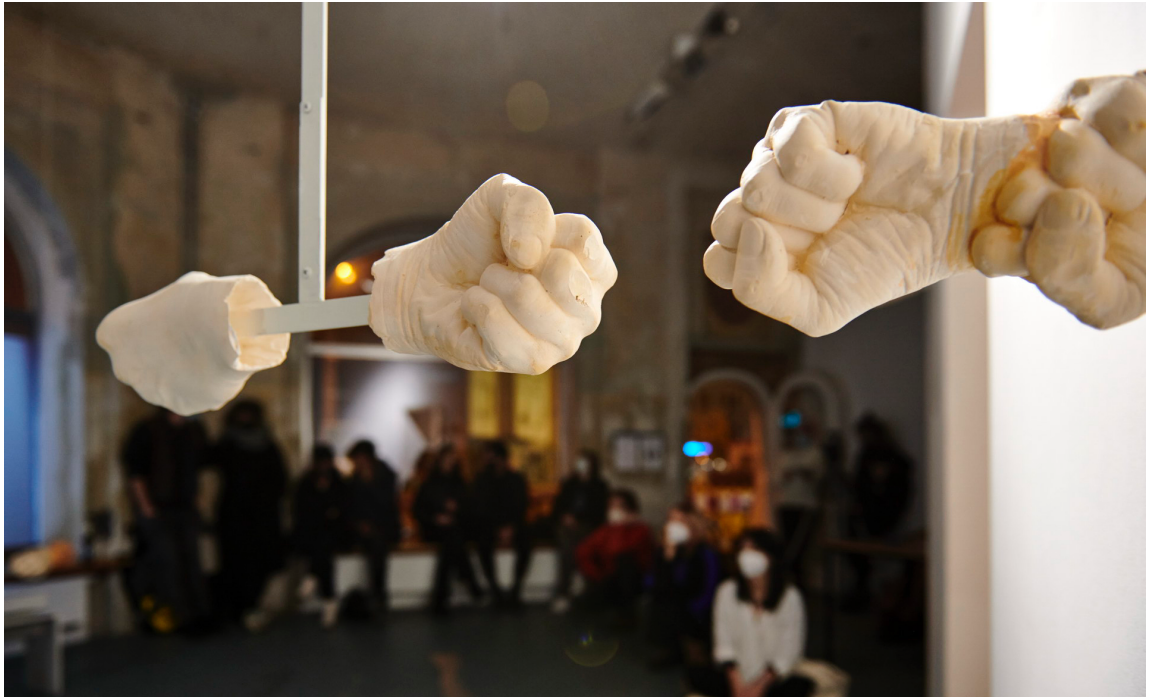
Metamorphose, wykonanie Ya-Wen Fu i Charles Washington,
„020 CYNETART“, GEH8 Kunstraum, Drezno, Niemcy (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 6.7.

Projekt artystyczny *Metamorphose* („Metamorfoza”) autorstwa Ya-Wen Fu (2021)

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 6.8

Metamorphose („Metamorfoza”), wykonanie Ya-Wen Fu, Wolfgang Zarnack i Daniel Romero, 2021,
D21/Spot: *The “Perfect” Path of a Swing*, D21 Kunstraum, Lipsk, Niemcy

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



7 Wyobraźnia napędzana technologią

Nie wystarczy stworzyć przedmiot, to nie wystarczy, by był. Musimy pokazać, że przedmiot ten może, dzięki jakiejś sztuczce, wzbudzić w widzu pragnienie, potrzebę zobaczenia.

–Paul Nougé²

Świata w mojej fantastyce kształtuje powszechność nowoczesnych technologii medycznych i innych zakłóceń, innowacji i zastosowań opartych na technologii. Jego ramy tworzy skoncentrowana mieszanka zmian i działań technologicznych, które wpływają na różne aspekty życia ludzi.

Cybernetyczna technologia daje bohaterowi, w czasie rzeczywistym, dostęp do potrzebnej wiedzy i technologii z różnych dziedzin, umożliwiając ciągłe doskonalenie funkcji ciała. Nawet programy komputerowe wykorzystywane w badaniach i rozwoju umożliwiają bieżące aktualizowanie, do tego stopnia, że mogą być powielane i powszechnie używane. Kontekst technologiczny wzbudza w bohaterze zaufanie, daje mu poczucie pewności, pozwalając stworzyć funkcjonalne schronienie przed żywiołami, a jednocześnie kształtuje wewnętrzną siłę, która pozwala przetrwać. Wydaje się to tak naturalne jak wschody i zachody słońca, jak światło słoneczne, woda, powietrze i inne naturalne żywioły, które warunkują wzrost i życie. One oraz spotkania, symbiozy i allelopatie między istotami stanowią części natury, która stwarza coraz to nowe możliwości. Z tej perspektywy, rozwój technologii i natury przebiega na drodze podobnej ewolucji. Technologia jest w końcu niczym innym jak sposobem nawiązania kontaktu z otoczeniem i kształtowania z nim relacji. Z kolei, te połączenia z otoczeniem wykorzystywane są do kształtowania przedstawień własnej egzystencji.

Gdy danych przybywa, główny bohater stopniowo uświadamia sobie, że pomimo postępu technicznego, nie da się odwrócić procesu gwałtownego powielania (re)produkcji; inżynieria wsteczna nie doprowadzi nas z powrotem do punktu wyjścia - pierwotnej wersji programu. Szybka reprodukcja koncertuje się na technologii i ma obsesję perfekcyjnej formy, tymczasem bohater w końcu odkrywa jej istotę - pierwotny zamysł, który wykracza poza technologie oryginalnego programu. Gdy go wyekstrahować, ten pierwotny zamysł zmienia strukturę relacji pomiędzy bohaterem a otaczającymi go przedmiotami, z którymi wchodzi w interakcje.

² Anna Balakian *The Surrealist Object* (za: Klaus, Robin, 2021, str. 5).

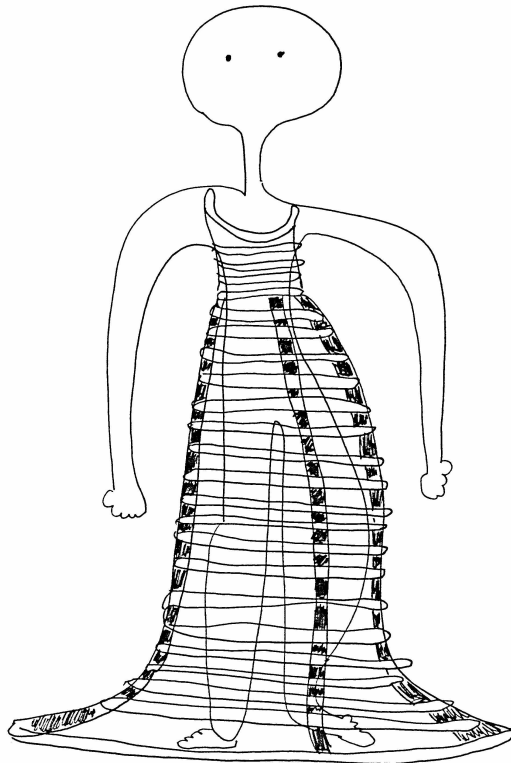
Okazuje się, że celami eksperymentów bohatera są oczywiste pragnienia. Tak jak w przypadku sugestii psychologicznych, nasycają one osobę pewnymi odczuciami i świadomością, co stają się widoczne, jak w obrazie profilu ciała. Kiedy trwa przeciąganie liny między czynnościami wykonywanymi przez analogowe ciało i doświadczeniem ciała przekształconego cyfrowo, oba te ciała dostrzegają między sobą podobieństwa, różnice, a nawet sprzeczności i konflikty. Bohater nie jest już zadowolony z technicznego poszerzania możliwości ciała. Obrazowe dane odbijane między lustrzaną skórą bohatera i innych ciał nieustannie przypominają, jak ciągłe zmienianie punktów widzenia stymuluje interakcje z otoczeniem społecznym. Uświadomienie sobie tego pozwala także na zdystansowane rozumienie własnej egzystencji w tym społeczeństwie.

Aby zwizualizować percepcję ciała i to, co niewidzialne, w swoim projekcie artystycznym *The body in which I feel at home* („Ciało w którym czuję się, jak u siebie”) główny bohater wykorzystuje rzeźbę. Projekt prezentuje rozmowy między ciałem a wideo instalacją przedstawiającą rzeźbę. Są dwu dwa przeciwstawne aspekty. W filmie, główny bohater improwizuje sytuacje z prawdziwego życia - wyraża je ciałem, pokazując w jaki sposób ciało odbiera bodźce, porusza się i rozpoznaje własne granice. Aby zilustrować te rzeczywiste sytuacje, sprawić, by były widoczne, bohater wykorzystuje w performansie rzeźbę, która jest metaforycznym gorsetem. Rzeźba składa się z 80 metalowych obręczy i sprężyn naciągowych. Fizyczne ruchy bohatera wywierają dodatkową presję na metalowe obręcze, zwiększając tym samym napięcie ciała. W tym czasie między ciałem a rzeźbą zachodzi komunikacja, prowadząca do interakcji między stanem napięcia i uwolnienia.

Film wideo i performans są bezpośrednio ze sobą związane, tworzą kontrast, który pozwala publiczności doświadczyć procesu percepcji, ruchu i ograniczenia. Z jednej strony, performans przedstawia rzeczywistość, ale w granicach narzuconych przez bohatera przy pomocy rzeźby - to istotne ograniczenie, jakie nie występuje w codziennym życiu. Z drugiej strony, film wideo oddaje realistyczne warunki, w jakich porusza się ciało w pozornie wolny i nieograniczony sposób. Istnienie pewnych ograniczeń staje się jasne w zestawieniu z performansem. Bohater wierzy, że wszyscy żyjemy w pewnych ograniczających nas ramach, ale tylko niewielu z nas tak je postrzega. Celem projektu jest zilustrowanie tego stanu i wywołanie procesu lub stanu uświadomienia, którego efektem będzie uzyskanie świadomości, co nas ogranicza.

Ryc. 7.1.

Rysunek do projektu *The body in which I feel at home* („Ciało, w którym czuję się u siebie”)



Ryc. 7.2.

The body in which I feel at home („Ciało, w którym czuje się u siebie”), 2013,

Hellerau-European Centre for the Arts, Drezno, Niemcy (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 7.3

The body in which I feel at home („Ciało, w którym czuje się u siebie”), 2013

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



8 Wzajemne relacje między doskonałą technologią a pragnieniem

Co powinien zrobić bohater, stając twarzą w twarz z obrazami odbijanymi przez lustrzaną skórę i sprzecznościami powstałymi na styku technologii i pragnienia? Jakie konsekwencje miałyby świadome zignorowanie odbijanych obrazów? A gdyby bohater świadomie lub nieświadomie skonfrontował się z tymi sprzecznościami, a tym samym zdemaskował skrywane powody entuzjazmu wobec technologii? W świecie stworzonym w mojej fantastyce niepoahamowane pragnienie wiedzy o wszystkim uniemożliwia bohaterowi ignorowanie otaczających go obrazów. Interakcje pomiędzy technologią i ciałem uwypuklają nieustanne poszukiwanie równowagi pomiędzy nimi, co pośrednio stanowi przyznanie, że są między nimi różnice i konflikty. Ulegając pokusie niewidzialnego pragnienia, główny bohater próbuje interpretować te wewnętrzne sprzeczności. Kiedy tak zgłębia różne aspekty - jeśli obrazu w lustrze nie można uznać jedynie za odbicie rzeczywistości, a ciało nie funkcjonuje jako zamknięta jednostka bez łączności ze światem zewnętrznym, choć jednocześnie ma wewnętrzną świadomość i dokonuje poznawczej analizy własnych pragnień - czy wszystko to nawet jeszcze wyraźniej może wskazywać na fakt, że piękna wyobraźnia inspirowana technologią tak naprawdę rozmyła obraz rzeczywistości?

Świat w tej fantastyce nie jest po prostu przestrzenią, w której istnieje bohater. To bardziej pojęcie opisujące relacje z otoczeniem. Wchodząc tryb gry, bohater może teraz tworzyć algorytmy zachowań dla dowolnej życiowej sytuacji czy nawet ich wielokrotnego przeżywania, co sprawia, że zaczyna kwestionować obraz dziejących się wydarzeń. Ciągła kontestacja ma na celu zdefiniowanie źródeł własnych pragnień i kształtowanie percepcji tego, co rzeczywiste i wyobrażone, w konkretnych sytuacjach. Na przykład, bohater projektuje w grze paradoksalną sytuację, gdzie pojawia się obraz René Magritte'a. Przedstawia on zwykłą fajkę, którą można znaleźć wszędzie. Jednak pod namalowaną na obrazie fajką znajduje się napis „*Ceci n'est pas une pipe*”, co znaczy „To nie jest fajka”. Bohater uświadamia sobie, że choć oczy widzą fajkę, choć jej obraz odbija się w lustrzanej skórze, tekst znajdujący się na obrazie zaprzecza, że to fajka. Artysta w paradoksalny sposób ujmuje związek pomiędzy obrazem a jego opisem tekstowym. Tytuł dzieła - *La Trahison des images* („Zdradliwość obrazów”) jest wyraźnym przypomnieniem, że bohater powinien przemyśleć obraz, który ma przed oczami, wyjść poza sztamkowe pojmowanie, w którym zobaczyć znaczy uwierzyć. To, co widzimy, nie musi być wcale prawdziwe, tak jak nie jest prawdziwy obraz odbijający się w lustrze. Co więcej, nawet skojarzenie z paleniem fajki, które wywołuje, można zakwestionować. Takie podkreślenie negocjowalności obrazu wywołuje niekończącą się wewnętrzną dyskusję: jeśli to nie jest fajka, to co? Sytuacja gry wywołuje w bohaterze nieufność wobec widzianych obrazów,

a nawet skłania do krytycznego i refleksyjnego myślenia o nich. Czy znaczenie rzeczywistego przedmiotu definiuje bezpośrednio jego obraz czy też jego tekstowy opis? A z drugiej strony - jaką rzeczywistość reprezentuje obraz, a jaką tekst?

Ryc. 8.1.

La trahison des images („Zdradliwość obrazów”)



Przypis: René Magritte, *La Trahison des images*, 1929, Huile sur toile 60 x 80 cm, Los Angeles County Museum of Art, zakupione ze środków William Preston Harrison Collection, 78.7. Z Wikipedia Foundation. (3. lipca 2021). *La trahison des images („Zdradliwość obrazów”)*. Wikipedia. Pobrane 29. listopada 2021 r., ze strony: https://de.wikipedia.org/wiki/La_trahison_des_images. Fair Use.

Takie powtarzane ćwiczenia w sytuacjach gry umożliwia bohaterowi uświadomienie sobie próżności obrazu i mnogości złudzeń, jakie w sobie kryje. Jednak skrajne negowanie i kwestionowanie tego, co widzimy, jest także wyrazem przesadnego uprzedzenia. Dlatego kluczowe w przypadku obrazów jest krytyczne myślenie i refleksja.

Na każdym poziomie gry trzeba sobie zadawać pytanie o to, na jakich podstawach opierają się nasze osądy i jakie czynniki determinują nasze decyzje? To rzuci światło na pragnienia ukryte głęboko w ciele, co z kolei pokaże, jak zrekonstruować własne „ja”.

9 Techniczny algorytm pragnienia

Najpierw trzeba wymyślić, w jaki sposób człowiek może latać. Jeśli nic nie robisz, nic się nie dzieje. (Wie der Mensch zu fliegen vermag, muss zuerst erfunden werden. Tut man nichts, geschieht auch nichts.).

– Gustav Mesmer (*Flugfahräder*, brak daty)

Ryc. 9.1.

Gustav Mesmer



Przypis: Gustav Mesmer (<https://gustavmesmer.de/>). Photo© 2021 Gustav Mesmer.

Bohater uwięziony między poziomami gry, zaczyna zgłębiać związki pomiędzy pragnieniem a naturą własnego „Ja”, zaś technologia cyfrowa umożliwia mu konkretyzację tych abstrakcyjnych pojęć. Na tym etapie możliwe jest rozumienie obrazów za pomocą wielu różnych interfejsów. Jednak najbardziej przełomowe jest odkrycie, jak rzeczy są przedstawiane. Bohater uświadamia sobie, że pragnienie może działać jak silnik pracujący na określonych obrotach, od których zależy prędkość i kierunek ruchu całego układu mechanicznego. W oparciu o ciągle gromadzone doświadczenia, na bieżąco się aktualizuje. Mimo to, bohater postanawia odrzucić precyzję modelu silnika, ponieważ dla niego w technologii nie chodzi o „doskonałą produkcję”, ale o wykorzystanie jej do pobudzenia egzystencji.

Na jednym z poziomów gry bohater spotyka Gustava Mesmera, artystę nazywającego siebie „prymitywnym”. Mesmer opowiada bohaterowi o swoim marzeniu - pragnie zbudować latający rower napędzany tylko siłą mięśni rowerzysty. Celowo stosuje bardziej prymitywne techniki budowy i konstrukcje, które kłócą się z wiedzą z zakresu aeronautyki, chcąc wznieść się w powietrze niczym ptak machający skrzydłami. Większość jego narzędzi i materiałów, z których buduje maszyny, pochodzi z wysypisk śmieci - są to odpady różnych kształtów i rozmiarów, wszystko, co można wykorzystać do budowy szkieletu maszyny. Aby latać jak ptak, Mesmer skupia się na najmniejszych detalach i nie przestaje, aż jest przekonany, że maszyna jest w stanie wznieść się w przestworza.

Ryc. 9.2.

Flugfahrräder („Latający rower”)



Przypis: Gustav Mesmer (<https://gustavmesmer.de/>). Photo© 2021 Gustav Mesmer.

Mesmer z entuzjazmem opisuje bohaterowi jego ostrożne próby wystartowania i niezliczone upadki i porażki. Niestety, nigdy nie udało mu się faktycznie poderwać maszyny z ziemi. Najbliższy sukcesu był, gdy jego maszyna wzniosła się na chwilę na wysokość około piętnastu centymetrów. Dla Mesmera wartością przedsięwzięcia nie jest jego widoczne powodzenie. Siłą napędową jego pracy nad latającymi maszynami jest marzenie o lataniu. Istotą nie jest mechaniczna funkcjonalność i technologie. Gdyby chciał po prostu stworzyć maszynę latającą, wystarczyłoby ją odpowiednio przeprojektować tak, by jej podstawowa konstrukcja i ogólny zarys pozwalały zrealizować ten zamiar.

Tym czasem on skupia się na modyfikowaniu szczegółów w swojej maszynie, zgodnie ze swoimi wyobrażeniami o lataniu, pomijając zupełnie kwestie techniczne, od których uzależnione było powodzenie eksperymentu z lataniem.

Ryc. 9.3.

Flugfahrräder („Latający rower”)



Przypis: Gustav Mesmer (<https://gustavmesmer.de/>). Photo© 2021 Gustav Mesmer

Dla głównego bohatera latanie to rozłożenie skrzydeł i wolność, unoszenie się i poruszanie w powietrzu, pokonanie grawitacji. Z drugiej strony, istnieje ryzyko utraty równowagi i upadku. Doświadczenie Gustava Mesmera jest dla bohatera inspiracją - uświadamia mu, w jaki sposób, dzięki wykorzystaniu technologii i wytworów wyobraźni, ciało może stać się medium pozwalającym zrozumieć własną egzystencję, a nawet odkryć samego siebie. Mesmer zgłębia swoje pragnienie latania, konstruując prymitywne maszyny latające. Patrząc na obraz skrzydeł, które stworzył, wyobraża sobie, że może latać jak ptak, i przenosi wyobraźnię na wyższy poziom w nadziei, że doświadczy posiadania skrzydeł w sposób fizycznych. Wreszcie, odbywa wewnętrzną podróż w głąb świata, który pragnie pokazać światu zewnętrznemu. Ciało tworzy technologię, ponieważ pragnie latać; technologia natomiast zamienia ciało w siłę napędową maszyny. Jednak podążając za paradoksalną wartością, świadomie odrzuca najbardziej produktywną, „doskonałą” technologię i, tym samym, sprowadza swoje szanse na latanie do zera.

10 Rozbieżność/Unikalność

Dorastając w fantastyce, bohater ma bliską, komensalną wręcz, relację z technologią. Interakcje, jakie zachodzą, gdy ciało jest wykorzystywane jako medium do podróży w grze i rzeczywistościach wirtualnych, współtworzą i wywołują autentyczność przedstawionych w nich historii. W efekcie, bohater rezonuje to, co odbiera. Dochodzi do zrozumienia fizycznego wejścia „do wnętrza” interfejsu obrazu. Interfejs można tu postrzegać jako początek relacji między przestrzeniami „wewnętrznymi” a „zewnątrznymi”. Bohater staje się świadom ograniczoności poznania, gdzie do „wyobrażenia doskonałości” i „nieadekwatności technologii” dochodzą kwestie związane z subiektywnością. Ta świadomość wywołuje ciągłe pytania o to, czy rzeczywistość powstająca na styku pragnienia i technologii nie jest tak naprawdę złudzeniem. Bohater nie może przestać zadawać sobie pytania, skąd wzięło się w nim przekonanie, że latanie to coś pięknego.

Historia opowiedziana przez Mesmera na poziomie gry, to historia większości ludzi stojących z boku, którzy mają piękne marzenie o lataniu. Choć są świadomi, że pragną niemożliwego, postanawiają ignorować ograniczenia narzucane im przez rzeczywistość i dają się ponieść idei budowania maszyn latających. Zastanawiając się nad tym, bohater czuje się zagubiony. Co sprawia, że wszyscy ci ludzie uważają latanie za coś „pięknego”? Ten zbiorowy konsensus, który trudno nazwać bezsprzecznym, wydaje się bohaterowi pustym frazesem. Dlaczego? Czy dlatego, że bohater nie widzi w lataniu nic wyjątkowego i nie pragnie latać? A może jest z nim coś nie tak? Dlaczego istnieje taki rozdźwięk między wyobraźnią bohatera a wyobraźnią większości ludzi? Takie pytania zasiały ziarno wątpliwości w umyśle bohatera. Nie chcąc być dysydem, który przeciwstawia się czemuś dla zasady, nasz bohater zaczyna tworzyć przyrząd do latania, który łączy technologię, urządzenia, obrazy, ciało i gotowe elementy. Interdyscyplinarne podejście wyraża nadzieję na potwierdzenie słuszności nielogicznych i niejednorodnych idei bohatera - na udowodnienie, że postrzeganie latania przez ludzi może być bardziej zróżnicowane, że różne idee mogą współistnieć w zgodzie z innymi.

Bohater zaczyna od wykorzystania różnych materiałów i technologii, aby dokonać pomiarów urządzenia, które zakłada się, jak ubranie. Robi parę skrzydeł z tkanin o różnej wielkości, które pozwalają połączyć się z przestrzenią wokół. Siła, jaką wytwarzają skrzydła po założeniu, oraz opór wiatru umożliwiają ciału unoszenie się w powietrzu przez krótki czas, podczas którego traci ono stabilność i równowagę. Próba symulacji latania jest powtarzana i nagrywana przy użyciu wideo rejestratora. Nagranie ciała w powietrzu w stanie przypominającym latanie jest następnie odtwarzane w zwolnionym tempie i zmontowane w komputerze w jeden film. Ukazuje on

spowolniony obraz lecącego i lądującego ciała, podczas gdy przestrzeń i czas są powoli przewijane wstecz.

Ryc. 10.1.

Kadr z materiału wideo do projektu *If I can't fly, I may never know how beautiful flying is* („Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”) (2021)
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 10.2.

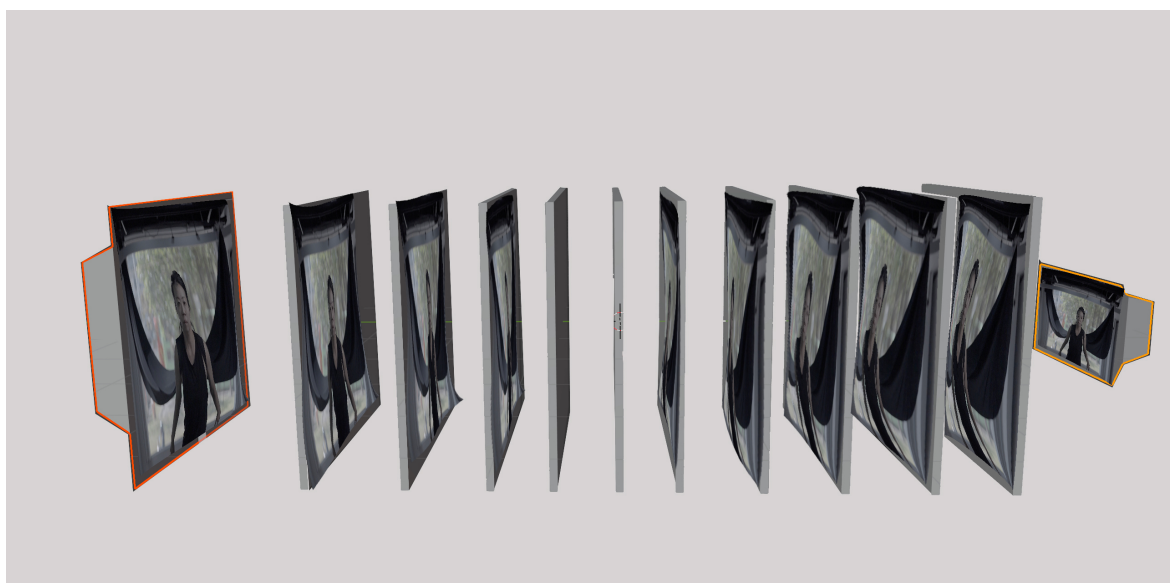
Kadr z materiału wideo do projektu *If I can't fly, I may never know how beautiful flying is* („Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”) (2021)
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Niczym niesamowita metafora latania, ciało na nagraniu ubrane jest w czarne skrzydła rozpostarte w powietrzu na dość wąskiej przestrzeni, zamiast na rozległym niebie, w otoczeniu ptaków. Zapętlone nagranie odtwarzane jest w białej przestrzeni złożonej z sześciu do ośmiu lustrzanych paneli. Po obu stronach tej przestrzeni ustawiony jest projektor. Wyświetlane za pomocą projektora obrazy latania przesuwają się po lustrzanych panelach. Co zostaje, gdy obraz przesuwa się z pierwszego do ostatniego szklanego panelu? Krótkie opóźnienie, z jakim pojawia się obraz odbity w lustrze daje wrażenie, jakby obraz odbity istniał niezależnie od obrazu odtwarzanego. Żaden z obrazów na szkle nie jest kompletnym obrazem lecącego ciała: ta niekompletność wyraża rozdźwięk z rzeczywistością, konkretyzuje wrażenie „mylnego wyobrażenia czegoś pięknego”.

Ryc. 10.3.

Projekt instalacji do projektu *If I can't fly, I may never know how beautiful flying is*
(„Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”) (2021)
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Koniec końców lustro jest przecież utopią, bo jest miejscem bez własnego miejsca. W lustrze widzę siebie tam, gdzie mnie nie ma, w nierzeczywistej wirtualnej przestrzeni, która otwiera się za jego taflą. Jestem tam, tam, gdzie mnie nie ma, niczym rodzaj cienia, który czyni mnie widocznym dla mnie samego, który pozwala mi zobaczyć siebie tam, gdzie jestem nieobecny: oto jest utopia lustra. Ale jest to także heterotopia na tyle, na ile lustro istnieje w rzeczywistości i wykonuje

rodzaj kontr-działania w stosunku do miejsca, które zajmuję. Patrząc z pozycji lustra, odkrywam moją nieobecność w miejscu, w którym jestem, ponieważ widzę tam siebie. Zaczynając od spojrzenia, które jest jakby skierowane na mnie, z tej wirtualnej przestrzeni, która znajduje się po drugiej stronie lustra, wracam do siebie, znów zaczynam patrzeć na siebie i ponownie ustanawiam siebie tam, gdzie jestem.

– Michel Foucault (Schneider, 2007, str.88-89)

Ryc. 10.4.

White Torture autorstwa Weisse Foltera (2007)



Przypis: Schneider, G. (2007). *Weisse Folter* [wystawa], Wystawa w K 21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen w dniach 17. marca – 15. lipca 2007.

Odtwarzane w zwolnionym tempie nagranie prowadzi widzów w białej przestrzeni do sytuacji, gdzie dochodzi do konfrontacji między zmysłem wzroku a fizycznym czasem, co pozwala odbiorcom doświadczyć konfliktu między świadomie tworzonymi obrazami i przestrzenią, a także relacji

zachodzących wewnątrz tego konfliktu. W międzyczasie, bohater wyobraża sobie, że każde oko widza jest jak kawałek lustrzanej skóry na jego ciele, ogarniającego całą przestrzeń i odbijającego wzajemnie widok spowolnionego lotu. Na tym etapie wydaje się, że bohater uzyskał kontrolę nad czasem, wykorzystując spowolniony obraz z projektorów dla wzmocnienia wrażenia ruchu podczas latania i spadania. Lęk przed upadkiem maskują powtarzane próby latania, podejmowane przez ciało, co wywołuje konsternację. Technika wideo wyzwala z obrazów napięcie, które rozchodzi się w przestrzeni i pomiędzy widzami, wywołując u nich refleksję - „chęć latania oznacza akceptację możliwości upadku”.

Tytuł projektu - „Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie” sugeruje sceptycyzm bohatera wobec twierdzenia, że „latanie jest piękne”. Uczucie lęku jest subtelnie ukryte w obrazach. Powolny przepływ czasu i przestrzeni, przedstawione w wideo instalacji, to eksperymentalna próba podjęta przez bohatera i transformatywna interpretacja obrazów. Uświadamia on widzom, że znajdują się w przestrzeni będącej w opozycji do czasoprzestrzeni w obrazach. To właśnie ten proces pozwala ludziom przekraczać granice czasu i przestrzeni, a następnie przyswajać różne interpretacje ruchów ciała. Obrazy stworzone przez światło projektora umożliwiają przekraczanie granic i przepływanie między przestrzenią rzeczywistą a wymyśloną. Doświadczenia gier zainspirowały bohatera do wykorzystania technologii do eksperymentalnych projektów artystycznych. Bohater podkreśla, że realizacja projektów koncentruje się na tworzeniu pojęcia lub idei, czego dowodem jest posiadanie kontroli nad czasem, na wykorzystaniu przestrzeni i technologii oraz na zmianie układu sił pomiędzy ciałami.

Zanim wyjdzie z trybu gry, bohater przypadkiem wchodzi do innego programu – „*Hijacker:{ ' }*”, napisanego przez artystę Hsien-Yu Chenga. Według Chenga „używa on określenia ‘asymilator’, aby wskazać pozytywne i negatywne relacje w procesie absorpcji komunikatów, uczenia się, uzyskiwania informacji. Obdarzając maszynę wyobraźnią, ukazuje w „*Hijacker:{ ' }*” ‘zasymilowane specyficzne cechy’ społeczeństwa w dążeniu do ‘standaryzacji’.” Tak jak w sytuacji, gdy osoba śniąca opowiada swój sen a osoba trzecia przedstawia i wyobraża sobie sen kogoś innego, mamy tu do czynienia z analizą subiektywnych wymian i zmian w przekazie komunikatów oraz tego, jak wyobraźnia może być kluczem do szczególnych zdolności. Przekazywanie i interpretowanie komunikatów ze snów pomiędzy maszynami/technologią, ciałem i sztuczną inteligencją jako osobą trzecią przedstawione jest w przestrzeni przy użyciu obrazów i słów. Cheng wykorzystuje systemy uczące się, technologie dostępu do danych i technologie fal mózgowych do przekształcania i wizualizowania wyobraźni, która tworzy sny, podczas gdy sztuczna inteligencja jako osoba trzecia rekonfiguruje te dane i przedstawia

je w formie symboli, aby wygenerować obrazy i przedstawić te najlepiej pasujące. Tu powstają pytania: Na ile jest to autentyczne? Czy podczas tego procesu zostaliśmy ukształtowani i uformowani? Czy nastąpiło to w takim zakresie, że jako marzyciele/osoby potrafiące śnić zatraciliśmy już naszą unikalną wyobraźnię?

Ryc. 10.5

„Hijacker:{ , }” autorstwa Hsien-Yu Cheng’s



Przypis: Zdjęcie z instalacji „Hijacker:{ , }” autorstwa Cheng, H. Y. (2020).

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Cheng, H. Y.)

11 Pomiędzy

Jednym z centralnych elementów rzeczywistości tej fantastyki jest ciało bohatera, będące głównym medium umożliwiającym mu przeniknięcie do świata science-fiction. Ciało, jako medium, może przełączyć się na odbiór z punktu widzenia osoby trzeciej, aby angażować się w różne rodzaje ruchu i odczuwać otoczenie w możliwych scenariuszach. Kiedy bohater doświadcza różnych „żyć” zaprogramowanych przez ciało, wypełniając te scenariusze mieszanką rzeczywistości, pragnień i wyobrażeń, powstają związki między wykorzystywanymi technologiami/technikami a bohaterem. To, z kolei, poszerza pojęcie ciała.

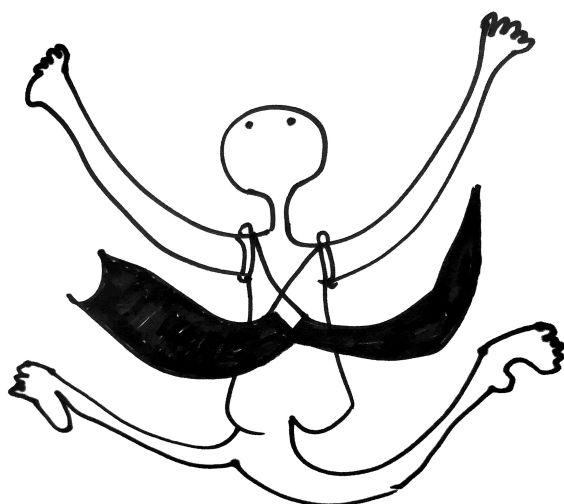
Uwaga nie jest już skupiona na dwuwymiarowej pogoni za optymalnymi funkcjami fizycznymi i zmysłowymi. Powstaje raczej trójwymiarowe pojęcie ciała, umożliwiające bohaterowi urzeczywistnienie kreatywnych projektów wymyślonych w różnych kontekstach. Ciało i jego otoczenie stale się wzajemnie konstruuje w toku odwracalnych wzajemnych relacji. Obejmuje to mnogość czekających na zgłębienie scenariuszy - można je zgłębiać albo z perspektywy egocentrycznej, przez pryzmat własnego ja, albo w oderwaniu od siebie samego, z perspektywy doświadczenia życiowego osoby trzeciej. Przełączanie się między poszczególnymi poziomami i wędrowanie pomiędzy przestrzeniami rzeczywistymi i wymagowanymi pozwala na stworzenie niepowtarzalnej wizji, dzięki której możliwe jest prowadzenie wielowymiarowego dialogu z innymi.

Ryc. 11.1.

Rysunek do projektu *If I can't fly, I may never know how beautiful flying is*

(„Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”) (2021)

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 11.2.

Proces nagrywania materiału wideo do projektu *If I can't fly, I may never know how beautiful flying is* („Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”) (2021)
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Dzięki doświadczeniom zdobytym przy realizacji różnych projektów, bohater rozpoczyna projekt „Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”. Przy wykorzystaniu szeregu mediów i technik dźwiękowych powstaje urządzenie, które zakłada się na siebie, jak ubranie, nadające materialną formę abstrakcyjnemu i niewidzialnemu *napięciu* pomiędzy ciałem a instalacją przestrzenną. W ramach tego eksploracyjnego eksperymentu bohater chce zobaczyć, co jeszcze może się stać, kiedy zbierze się razem różne media, by stworzyć projekt artystyczny. Z połączenia urządzeń mechanicznych, dźwięków, ciała i jego funkcjonowania, w interaktywnym działaniu powstaje dialog pomiędzy urządzeniem, które nosi się na ciele, a instalacją przestrzenną. Znaczenie roli bohatera polega na tym, że wymaga precyzyjnej kontroli i kalkulacji wzajemnych proporcji i relacji pomiędzy przestrzenią, technologią, czasem, ciałem i pozostałymi elementami składającymi się na projekt, tak, aby w momencie, gdy intensywne doświadczenie zmysłowe staje się udziałem widzów, byli oni całkowicie zanurzeni w tej idei i przestrzeni.

Ryc. 11.3.

Praca nad projektem *With/Out You* („Be/z ciebie”), lata 2015 - 2016
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 11.4.

Praca nad projektem *With/Out You („Be/z ciebie”)*, lata 2015 - 2016

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Czytelnicy tej fantastyki mogą się zastanawiać, dlaczego bohater tworzy te projekty. Czy robi to, aby przetestować ideę i pojęcie integracji ciała i maszyny poprzez stworzenie urządzeń technicznych pozwalających na zwiększenie funkcjonalności kończyn? A może ten, oparty na instalacji, performans ma służyć odkryciu, jakie inne formy ekspresji ciała umożliwia poszerzenie zakresu znaczeniowego pojęcia ciała? Bohater niestrudzenie odpowiada na pytania, wskazując na podstawowe wartości, za jakimi podąża każdy projekt na kolejnych etapach jego realizacji. Na przykład, w projekcie *Be/z Ciebie*, bohater skupia się na tym, jak czyjeś istnienie wpisuje się w otoczenie - ludzi, przedmioty, zdarzenia. Uwaga skupia się nie na optymalizacji poszczególnych części ciała dzięki postępowi technicznemu, ale na tym, jak to „rozbudowane” ciało współdziała z różnymi elementami przestrzeni. We współpracy z firmą zajmującą się tworzeniem protez, bohater opracowuje robione na miarę, przezroczyste urządzenie mechaniczne, które wzmacnia prawą nogę, ale jednocześnie zaburza naturalne poczucie równowagi ciała. Założenie na ciało urządzenia mechanicznego sprawia, że na jakiś czas traci ono równowagę, by po kilku interakcjach stopniowo przyzwycząić się do kolejnych „elementów obcych” w przestrzeni.

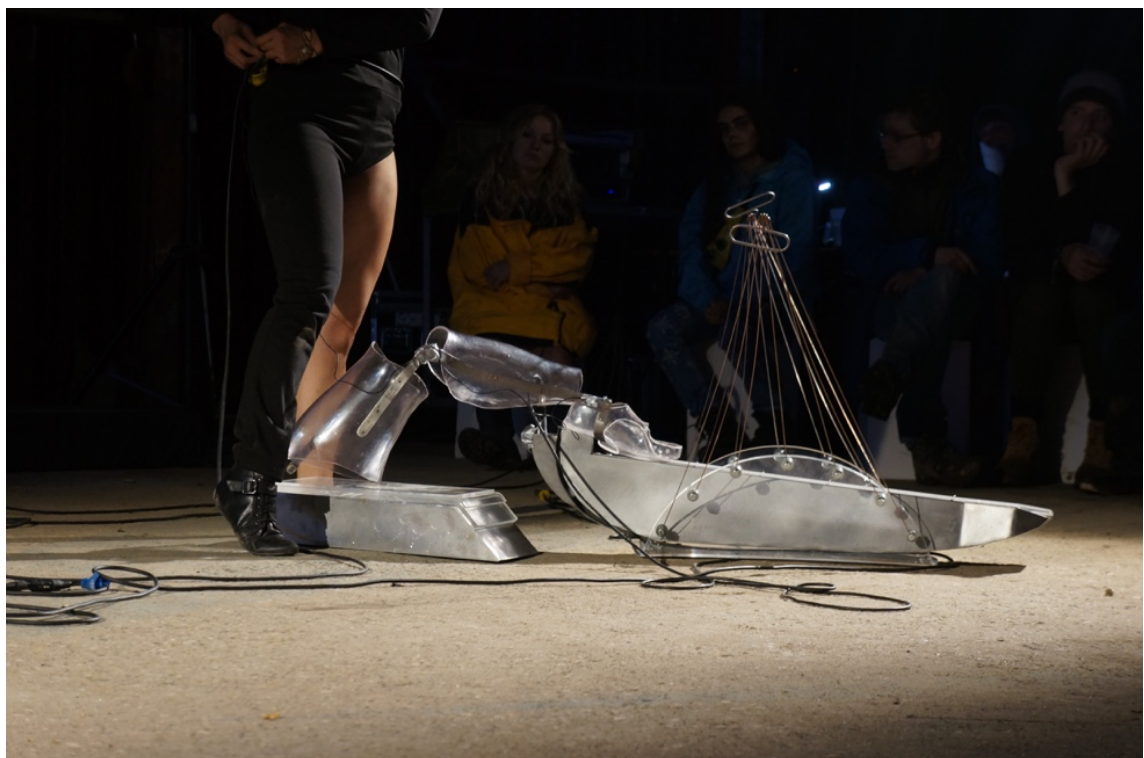
Ryc. 11.5.

Realizacja projektu *With/Out You* („Be/z ciebie”) w Kunstkraftwerk, Lipsk, Niemcy
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 11.6.

Projekt artystyczny *With/Out You* („Be/z ciebie”) (2017) (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 11.7

Realizacja projektu *With/Out You* („Be/z ciebie”) w 2016 r., w Kunstkraftwerk, Lipsk, Niemcy
(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



Ryc. 11.8.

Projekt artystyczny *With/Out You* („Be/z ciebie”) (2016) (zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



12 Wniosek: Ja, bez „Ja”

Pisząc tę pracę doktorską, której rozdziały wypełniają moje badania i doświadczenia twórcze, wyobrażam sobie istnienie świata science-fiction, który istnieje zawsze, ale w równoległej czasoprzestrzeni. W tym świecie integracja ciała i maszyny widoczna jest wszędzie i wszystkie ludzkie zmysły mogą się przenikać. Na tle technologii nie patrzymy na przedmiot po prostu jak na przedmiot. Widzimy go w szerszym kontekście, który stale przełącza perspektywę postrzegania z podmiotu na przedmiot i odwrotnie.

Główna postać pracy doktorskiej, nazywana w niej bohaterem, to istota, która jest i nie jest zarazem - spójna koncepcja bycia bez „ja”. Tylko zerwanie z tradycyjnym pojmowaniem „ja” pozwala wyjść poza zwyczajowe sztamkowe sposoby doświadczania i zastanowić się nad sobą i innymi. To właśnie umożliwia prawdziwą „rozmowę”. Jak pokazano w pracy, bohater (mój awatar) bada możliwości poszerzenia znaczenia pojęcia i funkcji ciała, przekazując złożone emocje i wyjątkowe myśli za pomocą eksperymentalnych performansów i projektów opartych na instalacjach i multimediami. W całym tym procesie, źródłem inspiracji jest zawsze zdolność ciała do nieskończonego rozwoju. Założenie na siebie urządzenia służącego wykonywaniu określonego ruchu fizycznego, które wchodzi w interakcję z instalacją, przestrzenią i czasem, czyni bohatera jeszcze bardziej świadomym niewidzialnego napięcia i sił łączących te elementy. Poczucie wyciągania i garbienia, siły, które się wzajemnie przenikają a jednak zostawiają sobie nawzajem pewną przestrzeń - wszystko to uosabia istotę twórczego poszukiwania bohatera - ciągłe odkrywanie przedstawienia napięcia.

Moja praca doktorska „Używanie ciała jako fikcyjnej interpretacji wyobraźni” zamienia ten wywód w świat, gdzie rzeczywistość miesza się z wirtualnością. Każdy czytelnik patrzy na książkę z własnej perspektywy - perspektywy „świata zewnętrznego”, jednocześnie przenosząc zawarte w niej fantazje do świata, w którym żyje. Na podstawie zawartości książki czytelnik analizuje swoją wyobraźnię i rzuca na nią światło. Natomiast scenariusze w tekście są nośnikami elementów, które czytelnik może przełożyć na swoje własne rzeczywiste życie, wykorzystać je w nim. W ten sposób czytelnik podejmuje próbę stworzenia hybrydowej czasoprzestrzeni, gdyż buduje własne sposoby postrzegania rzeczy i poszerza zakres percepcji. W podobny sposób mam nadzieję zachęcić widzów moich projektów artystycznych do spojrzenia na podnoszone kwestie z różnych perspektyw. Ukrywając eksperymentalnie metafizyczne znaczenia w projekcie, poszerzam rozumienie pojęcia ciała, postrzegając je, jako obszar, który przyjmuje polecenia i zadania od społeczeństwa i kultury. Ciało jest wykorzystane jako medium, za pomocą którego nawiązuje się kontakt z otaczającym światem i komunikuje z innymi żyjącymi w nim istotami. Jak ciało mogłoby opisać swoje istnienie, gdyby jego skóra zrobiona była z luster i w ten sposób mogła poszerzyć swoje, oparte na widzeniu, wyobrażenia?

Jak poradziłoby sobie z ambiwalentnymi relacjami pomiędzy technologią a pragnieniami? Używanie ciała jako fikcyjnej interpretacji wyobraźni - interpretacyjne podejście zaproponowane w pracy - realizuję w moim projekcie doktorskim „Jeżeli nie potrafię latać, to mogę się nigdy nie dowiedzieć, jak piękne jest latanie”. Badając związki między pragnieniem a naturą „ja”, dzięki technologii cyfrowej mogłam nadać materialną formę proponowanym abstrakcyjnym pojęciom i zastanowić się nad sposobem przedstawienia rzeczy w projekcie kreatywnym. Przyjęłam interdyscyplinarne podejście łączące technologię, instalację, zapis wideo, ciało i gotowe elementy, aby stworzyć podwójne obrazy ciała. Rozdziwiek pomiędzy niepełnymi obrazami a rzeczywistością jest materializacją „mylnego wrażenia o czymś pięknym”. Jednocześnie widzowie tego projektu artystycznego mogą próbować dekonstruować związki pomiędzy ich rzeczywistością a wyobraźnią.

Co więcej, doświadczając scenariuszy/przestrzeni prezentujących różne perspektywy, mogą nawet dostrzegać aspekty jakiegoś obrazu, których wcześniej nie dostrzegali, i zyskać nowe spojrzenie, porzucając swój dotychczasowy sposób myślenia.

Pracując nad moją pracą doktorską i projektem artystycznym używałam ciała jako medium, które może przyjąć punkt widzenia osoby trzeciej. Zajęłam się wymyślonymi scenariuszami, obejmującymi ruchy ciała i odbiór rzeczywistości, oraz elementami takimi, jak kontrola nad czasem, wykorzystanie przestrzeni i technologii, przenoszenie siły między ciałami. Podejście to uwypukla, jak moje projekty artystyczne są zawsze realizowane wokół jakiegoś pojęcia lub idei, jak realizuję swoje działania artystyczne i jak dochodzę do wniosków na temat ja bez własnego „ja”.

Ryc. 12.1.

Praca nad projektem *Aiming, but at what* (“Celowanie, ale do czego”), ujęcie z boku (2019)

(zdjęcie wykorzystane za zgodą Ya-Wen Fu)



13 Bibliografia

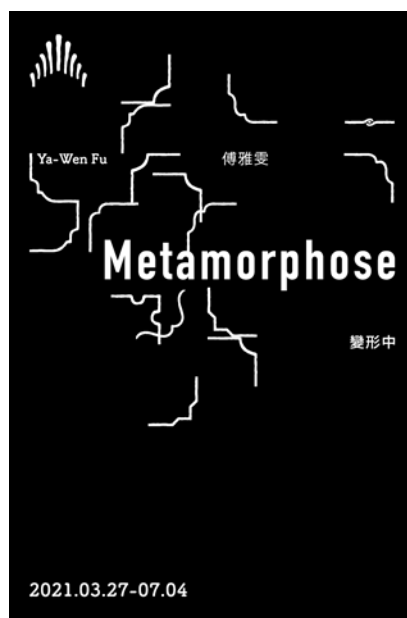
- Brause, N. (2017). *Techniken des Körpers. Wahrheitsgehalt, Bedeutung und kommunikationstheoretischer Kontext von Marcel Mauss' „Les techniques du corps“*. GRIN Verlag.
- Cheng, H. Y. (2020). *Hijacker*:{ ' } [zdjęcie].
- Demme, J. (reżyser). (1911). *“Milczenie owiec”* [Film]. Strong Heart Productions.
- Fischer-Lichte, E. (2004). *Ästhetik des Performativen*. Suhrkamp.
- Flugfahrräder*. (brak daty) Gustav Mesmer. Pobrane w 2021 r. ze strony: <https://gustavmesmer.de/kategorien/flugfahrraeder/>.
- Franzen, J. (3. maja 2006). *Schnitt/Stelle Körper: Der Körper im Zeitalter Seiner herstellbarkeit*. Refubium. Pobrane 29. listopada 2021 r., ze strony: <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/2794>.
- Frenzel, S. (19. listopada 2021). *Künstlerin Alicja Kwade "Ich bin Null spirituell"*. Künstlerin Alicja Kwade über Selbstfindung. Pobrane 28. listopada 2021, ze strony: <https://www.monopol-magazin.de/alicia-kwade-berlinische-galerie-interview-baw-ich-bin-null-spirituell>.
- Genosko, G. (2002). *Félix Guattari: An aberrant introduction*. Continuum.
- Gilleßen, M. (2012). *Körper, Disziplin, Selbst: Die soziale Formatierbarkeit des Körpers bei Marcel Mauss und Michel Foucault (1. Aufl.)*. GRIN Verlag.
- Haar, R. (2019). *Simulation und Virtuelle Welten: Theorie, technik und Mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*. Transcript.
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology*. Harper & Row .
- J. Paul Getty Museum. (brak daty) *Emergence, Bill Viola*. J. Paul Getty Museum. Pobrane 28. listopada 2021, ze strony: https://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/contemporary_art/downloads/viola_emergence.pdf.
- Klaus, R. S. (2016). *Surrealism, communism, and the pursuit of revolution*. Open Works. Pobrane 28. listopada 2021, ze strony: https://openworks.wooster.edu/blackandgold/vol2/iss1/1/?utm_source=openworks.wooster.edu%2Fblackandgold%2Fvol2%2Fiss1%2F1&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages.
- Merleau-Ponty, M., & Arndt, H. W. (2003). *Das Auge und der Geist*. Meiner.
- Plato. (brak daty). *Alcibiades I*. Wersja angielska pobrana ze strony: http://opera-platonis.de/Alcibiades_I.pdf.

- Projects*. (brak daty). STELARC. Pobrano 28. listopada 2021, ze strony:
<http://stelarc.org/projects.php>.
- Qiu, Z.Y. (2012). *Guan Jian Lun Shu Yu Zai Di Shi Jian: Zai Di Mai Luo Hua Xia de Xin Mei Ti Yi Shu* [Significant Discourse and Local Practice: New Media Art in Taiwan's Context], Digital Art Foundation; Yamore Books & Publishing.
- Schneider, G. (2007) *Weisse Folter* [wystawa], wystawa w K 21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen w dniach 17. marca – 15. lipca 2007.
- Schroer, M. (2005). *Soziologie des Körpers*. Suhrkamp.
- Sellers, N. (2008). *Ear on Arm* [zdjęcie]. *EAR ON ARM*. STELARC. Pobrane w 2021 r., ze strony:
<http://stelarc.org/?catID=20242>.
- Shusterman, R. (2012). *Körper-Bewusstsein: Für eine philosophie der somästhetik*. Felix Meiner .
- Simons, P. (2018). « *Corps étranger* », 1994, *la dernière vidéo de Mona Hatoum (capture)* [zdjęcie]. *Mona Hatoum, magnétique*. Hyam. Pobrane w 2021 r., ze strony:
<https://hyam.fr/blog/2018-12-06-mona-hatoum-magnetique>.
- Simons, P. (2018). *Mona Hatoum, magnétique*. HYam. Pobrane 28. listopada 2021, ze strony:
<https://hyam.fr/blog/2018-12-06-mona-hatoum-magnetique>.
- Werner, C. (2021). *Alicja Kwade* [zdjęcie]. *Alicja Kwade "Ich bin null spirituell"*, Monopol Magazin. Pobrane w 2021 r., ze strony: <https://www.monopol-magazin.de/alicia-kwade-berlinische-galerie-interview-baw-ich-bin-null-spirituell>.
- Wikipedia Foundation. (3. lipca 2021). *La trahison des images*. Wikipedia. Pobrane 29. listopada 2021 r., ze strony: https://de.wikipedia.org/wiki/La_trahison_des_images.
- Wotzinger, F. (2020). *Körper und medium Im Spiegel Sozialer netzwerke*. University of Bamberg Press.

14 Załącznik



Wystawa indywidualna 2021:
The "Perfect" Path of a Swing
Miejsce: D21 Kunstraum, Lipsk, Niemcy



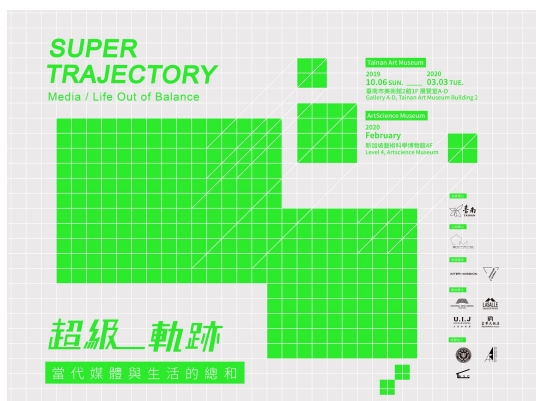
Wystawa indywidualna 2021:
Metamorphose
Miejsce: Taipei Fine Arts Museum (TFAM), Tajwan



Wystawa zbiorowa 2020: *Metamorphose*
Miejsce: SMAC – Chemnitz, Niemcy



Wystawa zbiorowa 2020: *Space In Between*
Miejsce: HALLE 14 – Contemporaryart.t, Niemcy

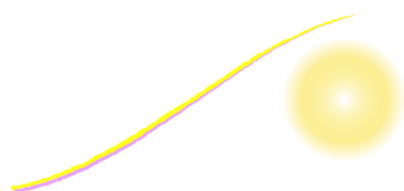


Wystawa zbiorowa 2019: *Aiming, but where to IV*
Miejsce: Tainanart.t Museum II, Taiwan



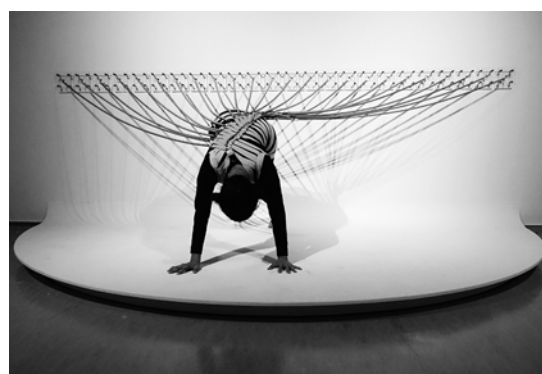
Wystawa zbiorowa 2019: *+ Anhydrite Biennale*
Miejsce: Barbarossa Cave, Niemcy

TWO PERSON EXHIBITION
가는 선 Fine Line
Ya-Wen Fu & Carsten Goering



2019.7.20-8.8
opening reception : 7.20(Sat)4pm-7pm
opening hours : 1pm-5pm(Mo-Fr)
space xx, Seoul
(서울시 영등포구 도림로128가길 1, 지하 1층)
www.facebook.com/spacexx/

Wystawa dwuosobowa 2019: *가는 선 Fine Line*
Miejsce: space xx, Seoul, Korea Południowa



Wystawa zbiorowa: *Kaohsiungart.t awards 2019*
Miejsce: The Kaohsiung Museum of Fine Arts, Tajwan



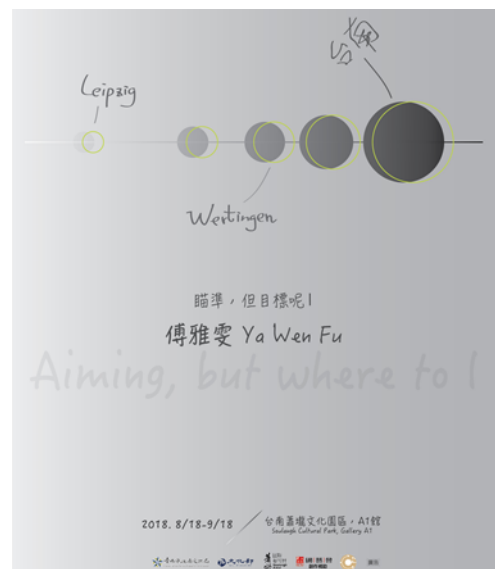
Wystawa zbiorowa: *inSonic 2018: Algorithmic Spaces*
Miejsce: ZKM | Center for art.t and Media Karlsruhe



Wystawa zbiorowa: *CYNETART 2018*
Miejsce: Festspielhaus Hellerau, Niemcy



Wystawa zbiorowa: *iJacking Hannover*
Miejsce: : Kunsthalle Hannover (Kesselhaus)



Wystawa indywidualna 2018: *Aiming, but where to I*
Miejsce: Soulang Cultural Park, Gallery A1, Tajwan

Ya-Wen Fu

Ya-Wen Fu urodziła się na Tajwanie. Dyplom i tytuł Meisterschüler w dziedzinie sztuk multimedialnych uzyskała w Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB) w Lipsku. Jej prace dotyczą przede wszystkim relacji między ciałem a przestrzenią. Ya-Wen Fu stara się uchwycić tę relację nie tylko opisując przedmiot i jego otoczenie, ale także poprzez różnicowanie podejścia i krytyczną analizę przedmiotu w przestrzeni. Bada przestrzeń, w której czujemy i działamy; przestrzeń, w której odbierające świat „ja” istnieje oraz gdzie to „ja” ma swój początek w otoczeniu.

Wykształcenie

- 2019-2022 Studia doktoranckie w dziedzinie sztuk pięknych, Akademia Sztuki w Szczecinie, Polska
- 2016 Studia Meisterschüler z zakresu sztuk multimedialnych, Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB), Lipsk, Niemcy
- 2013 Dyplom w zakresie sztuk multimedialnych, Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB), Lipsk, Niemcy
- 2003 Tytuł Bachelor z zakresu sztuk pięknych, National Taiwan University of Arts, Tajpej, Tajwan

Pobyty rezydencyjne

- 2020 KWW Art-Science-Economy Scholarship, The Artists' Village Schöppingen, Niemcy
- 2019 A-I-R-2019, Hellerau – European Centre for the Arts, Drezno, Niemcy
- 2018 Städtische Galerie Wertingen, Niemcy
- 2018 Soulangh Cultural Park, Tajwan
- 2017 Bubec – Program rezydencyjny, Praga, Czechy
- 2016 Pobyt rezydencyjny Changdong of National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea Południowa
- 2015 Gyeonggi Creation Center, Ansan, Korea Południowa
- 2014 LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, Hiszpania

Nagrody/granty

- 2019 Nagroda *Kaohsiung Art Awards*, The Kaohsiung Museum of Fine Arts, Tajwan
- 2018 Laureatka *A-i-R CYNETART 2018*, Hellerau – European Centre for the Arts Drezno, Niemcy
- 2017 Laureantka, *Leipzig Art Award* – PARADIGMA Blickwechsel, Lipsk, Niemcy
- 2014 Wyróżnienie, *Altonale 16 Art Awards*, Hamburg, Niemcy
- 2012 Nagroda, *7th Digital Art Awards Taipei*, Tajwan

Kolekcje

Space In Between, Art funds, State Art Collections Drezno, Niemcy

Under Tension, Art Bank Taiwan, The National Taiwan Museum of Fine Arts, Tajwan

Wystawy indywidualne

2021 *The "Perfect" Path of a Swing*, D21 Kunstraum Lipsk, Niemcy

2021 *Metamorphose*, Taipei Fine Arts Museum, Tajpej, Tajwan

2021 *Metamorphose*, Hong Foundation / Project Seek, Tajpej, Tajwan

2018 *Aiming but at What*, Soulangh Cultural Park, Gallery A1, Tainan, Tajwan

2016 *With/Out You*, Kunstkraftwerk, Lipsk, Niemcy

2014 *Space in Between*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, Hiszpania

Wybrane wystawy grupowe

2021

Exploring the Undefined, Taipei Artist Village, Banyan Room, Tajpej, Tajwan

Fine Line autorstwa Carsten Goering i Ya-Wen Fu, REITER Galerie, Lipsk, Niemcy

2020

POCHEN Biennale, smac - Staatliches Museum für Archäologie Chemnitz, Niemcy

CYNETART-Festival, GEH8 Kunstraum Drezno, Niemcy

KUNST(RE_PUBLIC), HALLE 14 – Centre for Contemporary Art, Niemcy

2019

Kaohsiung Art Awards, The Kaohsiung Museum of Fine Arts, Tajwan

TWO PERSON EXHIBITION – Fine Line, space xx, Seul, Korea Południowa

ANHYDRITE - Biennale of media art, Barbarossa Cave, GeoPark Kyffhäuser, Rottleben, Niemcy

2018

inSonic 2018: Algorithmic Spaces, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Niemcy

CYNETART-Festival 2018, Hellerau – European Centre for the Arts Drezno, Niemcy

PARADIGMA Blickwechsel – Analog / Digital, Tapetenwerk Lipsk, Niemcy

f(r)iction in between, WERKSCHAU – Leipziger Baumwollspinnerei, Niemcy

2017

Fuchsbau Festival, Kunsthalle Faust, Hannover, Niemcy

Simulating, Object and Perception, Art Bank of the National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung, Tajwan

Elsewhere is Nowhere, Kunsthalle Exnergasse (KEX), Wiedeń, Austria

2016

Elsewhere is Nowhere, Digiark Gallery, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung, Tajwan

The People's Cinema, Salzburger Kunstverein, Austria

Unlimited Limitations, Residency Changdong, National Museum of Modern and Contemporary Art, Seul, Korea Południowa

Second Art Award, Landesmuseum Württemberg, Old Castle, Stuttgart, Niemcy

2015

5. Dresdner Biennale / 21. Kunstfestival ORNÖ, Drezno, Niemcy

WRO 2015 Résumé exhibition – other view, WRO Art Center, Wrocław, Polska

WIN / WIN 2015, HALLE 14 – Zentrum für zeitgenössische Kunst, Leipziger Baumwollspinnerei, Niemcy

TEST EXPOSURE, 16th Media Art Biennale WRO, Wrocław, Polska