

Anna Gryszkiewicz

Uniwersytet Gdański (PL)

ORCID: 0000-0003-2877-9303

Teatr 4.0

W antropotechnicznym środowisku tajwańskich sztuk performatywnych

Abstract

Theatre 4.0: Within the Anthropotechnic Environment of Taiwan's Performing Arts

Established in 2009 by the hardware manufacturer Quanta Computer, Quanta Arts Foundation has had an unprecedented impact on Taiwan's cultural policy. The beneficiaries of QAF's substantive and financial support include Chou Shu-yi, Hsieh Chieh-Hua, Su Wen-chi, Luo Wen-jinn, and Huang Yi, whose work is discussed in the article. The artists collaborate with the science sector on an ongoing basis; they have become the pivot of interdisciplinary "labs" temporal anthropotechnic platforms bringing together specialists, engineers, and artists from various disciplines. The article offers a critical look at these performative entanglements, considering the opportunities and threats involved in attempts to break the hegemony of the human subject, which were initiated by the Romantic "dance" with new technologies. It also reveals the potential of theatre as a laboratory "that can move the earth" (to quote Archimedes, as paraphrased Latour), where the acquired knowledge about

mechanisms linking science, technology, and society can evolve into agency scaled to different environments.

Keywords

Quanta, dance, anthropotechnics, Taiwan, Wen-chi, performance, performatics

Abstrakt

Quanta Arts Foundation, powołana do życia w 2009 przez producenta sprzętu komputerowego Quanta Computer, ma bezprecedensowy wpływ na politykę kulturalną Tajwanu. Wśród beneficjentów merytorycznego i finansowego wsparcia fundacji znaleźli się między innymi omawiani w artykule Chou Shu-yi, Hsieh Chieh-Hua, Su Wen-chi, Luo Wen-jinn i Huang Yi. Twórcy, którzy stale współpracują z sektorem nauki, stali się osią interdyscyplinarnych „laboratoriów” — temporalnych platform antropotechnicznych zrzeszających specjalistów, inżynierów i artystów różnych dziedzin. Artykuł prezentuje krytyczne spojrzenie na owe performatywne sploty, rozważa szanse i zagrożenia związane z próbami przełamania hegemonii ludzkiego podmiotu, zainicjowanymi przez romantyczny „taniec” z nowymi technologiami. Tekst ujawnia również potencjał teatru jako laboratorium „mogącego poruszyć ziemię” (za Archimedesem i parafrazującym go Latourem), w którym zdobyta wiedza o mechanizmach łączących naukę, technologię i społeczeństwo może ewoluować w sprawczość skalowaną na różne środowiska.

Słowa kluczowe

Quanta, taniec, antropotechnika, Tajwan, Wen-chi, performans, performatyka

W kwietniu 2009 roku w mieście Taoyuan w północnej części Tajwanu, na terenie głównej siedziby producenta sprzętu komputerowego Quanta Computer¹, znajdującej się w parku technologicznym Hwa Ya, otwarto Quanta Hall – salę teatralną średniej wielkości, nowoczesnie wyposażoną i mogącą pomieścić 576 widzów². Niecały rok później Barry Lam, właściciel firmy i znany na wyspie filantrop sztuki, zaprosił do współpracy wpływowych działaczy kultury i powołał do życia Fundację Guangyi. W zapowiedziach Lama wybrzmiewały trzy cele: po pierwsze fundacja miała podnieść produktywność tajwańskich przemysłów kultury, po drugie ułatwić komunikację między artystami w regionie Cieśniny Tajwańskiej, a więc między Tajwanem, Hongkongiem, Makau i Chinami kontynentalnymi, po trzecie zintegrować środowisko twórców performatywnych ze środowiskiem naukowym i inżynieryjnym.

Quanta Arts Foundation działa do dziś, a jej rozległy mechanizm wsparcia, szczególnie przyjazny tym twórcom, którzy wykorzystują zaawansowane technologie i nowe media, w popandemicznych latach obrósł w liczne sprawozdania obecnie dostępne na stronie internetowej³. Skala zjawiska opisywanego w raportach, w tym ogrom wkładu finansowego oraz liczba projektów i osób zaangażowanych w działalność fundacji, każe stawiać pytania o wartość, etykę i cel tych działań. W ciągu dekady (2010–2020) Quanta Arts Foundation współpracowała ze 135. zespołami wykonawczymi, zrealizowała 131 premier, a w Quanta Hall odbyło się 210 spektakli, koncertów i innego rodzaju wydarzeń artystycznych. Każdy pracownik Quanta Computer wziął udział w średnio trzydziestu pięciu z nich. Horyzontalna i wertykalna, by tak je ująć, konsolidacja sił między branżami kultury i technologii oraz rządem i sektorem prywatnym może wynikać z zależnych od siebie uwarunkowań politycznych, militarnych i ekonomicznych. Wielokrotnie pisał o tym w swoich rozprawach naukowych i tekstach publicystycznych polski sinolog Bogdan Góralczyk⁴. Efektem tej międzybranżowej

¹ Podając chińskie imiona i nazwiska, zaczynam tradycyjnie dla języka chińskiego od nazwiska i stosuję częściej używaną na Tajwanie transkrypcję Wade'a i Gilesa lub, w nielicznych przypadkach, transkrypcję opartą na wymowie dialektu hokkien. Jeśli wymieniane osoby używają oficjalnie również angielskiego imienia i nazwiska, w pierwszej kolejności podaję imię. W przypadku nazw miejsc, organizacji, festiwali, wydarzeń i tytułów spektakli stosuję zasadę powszechnego użycia, z reguły przytaczając uznane angielskie lub polskie tłumaczenia.

² Zob. *Gushi de kaishi*, Quanta Art Foundation, 2019, <https://www.qaf.org.tw/about.php?act=info>.

³ Raporty są dostępne na stronie internetowej fundacji, <https://www.qaf.org.tw/about.php?act=download>.

⁴ Chińska Republika Ludowa uważa Tajwan za swoją prowincję, tymczasem rząd Tajwanu utrzymuje, że jest jedyną legalną władzą państwa chińskiego, która ze względu na wygraną komunistów w wojnie domowej musiała emigrować z kontynentu na wyspę. Rząd Tajwanu używa oficjalnej nazwy – Republika Chińska. Mimo fizycznej kontroli, jaką ten rząd sprawuje nad wyspami: Tajwan, Peskadorami, Kinmen i Mazu, autonomiczny status Republiki Chińskiej nie jest uznawany przez większość społeczności międzynarodowej. Kraj, ze względu na swoje położenie w pierwszym pasie wysp na zachodnim Pacyfiku (*first island chain*), odgrywa ważną rolę jako sojusznik militarny Stanów Zjednoczonych. Obecnie sytuacja Tajwanu jest jednym z najbardziej dyskutowanych możliwych punktów zapalnych w układzie geopolitycznym USA–CHRL. Zob. Bogdan Góralczyk, „Tajwan: Pułapka Tukidydesa?”, w: *Nowy Długi Marsz: Chiny ery Xi Jinpinga* (Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2021), 197–219. Zob. też Anna Gryszkiewicz, „When I Fall in Love with Machine: O tożsamości kulturowej Tajwańczyków w epoce postmediów, cyberfizycznej kultury przemysłowej i wojen technologicznych oraz roli, jaką odgrywa działalność artystyczna w jej wytwarzaniu”, *Porównania* 1, nr 31 (2022): 295–324.

konsolidacji jest bezprecedensowa w skali światowej produktywność środowisk twórczych, które pod parasolem Quanta Arts Foundation centralizują się, przyjmując nowe wzorce zarządzania, często zorientowane również na inne cele niż artystyczne. Jednocześnie aura QAF sprzyja indywidualnym artystycznym głosom, co więcej, nieocenzurowana kreatywność staje się jej siłą napędową. System ten wspiera na wskroś unikalną centralizację kultury performatywnej – nieoddolną, lecz zasilaną w dużej mierze prywatnie, rozpaloną korporacyjną nowomową, lecz sekundującą twórczości poszukującej i często przełomowej, nastawioną na rozwój i inkluzywną, wreszcie – centralizację w imię tajwańskiej demokracji, wbrew autorytarnemu rosnącemu w siłę kontynentowi. Na powstałe w jej wyniku środowisko antropotechniczne, jak je nazywam, składa się wiele działań, od budowy sceny widowiskowej, przez inicjatywy festiwalowe, aż po inkubowane i finansowane projekty krótkoterminowe, w których nowe media i wysokie technologie są poddawane dosłownie artystycznym próbom.

Usieciowiony performans antropotechniczny

Kolaboracja Big Tech-u z artystami nowych mediów ma długą historię, mniej więcej tak długą, jak sam termin „nowe media”, a działalność Quanta Arts Foundation jest jej ważną, choć słabo widoczną w badaniach częścią. Początek nurtu formalnych i wielkoskalowych kooperatyw z pogranicza sztuki, nauki i technologii przypisuje się często Billy'emu Klüwerowi i Fredowi Waldhauerowi – inżynierom Bell Telephone Laboratories, rozwijającej się w szalonym tempie firmy telekomunikacyjnej⁵, a za moment zerowy wielu badaczy przyjmuje rok 1966, w którym Klüwer i Waldhauer wraz z artystami Robertem Rauschenbergiem i Robertem Whitmanem zrealizowali *9 Evenings: Theater and Engineering*⁶. Zaskakujący rozmachem dziesięciomiesięczny projekt połączył znane postaci amerykańskiej awangardy⁷ z trzydziestoma inżynierami i naukowcami, zatrudnionymi wówczas w Bell Telephone Laboratories w Murray Hill w New Jersey. Początkowo nieformalna współpraca nad serią performansów rok później przerosła się w działalność o trwałej strukturze, znaną pod nazwą Experiments in Art and Technology (E.A.T.). Organizacji wyznaczono cel – dać niejednorodnemu dyscyplinarnie środowisku kreatywnemu wspólną przestrzeń oraz umożliwić

⁵ Vincent Bonin and Billy Klüwer, The Daniel Langlois Foundation website, 2006, <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1858>.

⁶ Julie Martin, E.A.T.: *Experiments in Art & Technology, 1960–2001*, nagranie, Dartmouth, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=BocoCgXER4>.

⁷ Poza wspomnianymi, wśród artystów pracujących przy *9 Evenings* znaleźli się: John Cage, Merce Cunningham, Lucinda Childs, Deborah Hay i Steve Paxton, a więc grupa powiązana z kolektywem Judson Dance Theater.

budowanie sieci kontaktów, dzięki którym ma wzrastać zrozumienie między reprezentantami dwóch różnych i intelektualnie konserwatywnych kultur, jak nazwałby je, nie bez kontrowersji, Charles Percy Snow⁸.

Tymczasem z perspektywy prawie piętnastu lat istnienia QAF można powiedzieć, że model wypracowany przez Tajwańczyków odbiega w znacznym stopniu od E.A.T., głównie ze względu na bardziej strategiczne, niekiedy peryferyjne i odgórne (dyplomatycznie i ekonomicznie uzasadnione) partnerstwo między artystami i inżynierami. Choć polityka współpracy z twórcami wydaje się mieć charakter równościowy wobec ich potrzeb, pytanie co do współmierności wysiłków i zysków pozostaje otwarte. Z pewnością integracja działań między sektorami wzmocniła rozpoznawalność jednych i ociepliła wizerunek drugich beneficjentów tego, jak powie Lam, „holistycznego mikroświata” dyktowanego przez Quanta. „Cywilizacja jest w stanie ułatwić rozwój kultury. Gdy jednak minie sto lat, co pozostawimy po sobie? Dobrobyt gospodarczy i interesy polityczne są ulotne, kultura jest wieczna”⁹ – idealistyczne wypowiedzi Lama można mnożyć, nie zapominając jednak, że również w tym przypadku polityka, ekonomia i kultura to trzy głowy tego samego smoka¹⁰. W wizji Quanta integracja sektorów w sposób ekwiwalentny stymuluje popyt na tajwańskie produkty artystyczne i technologiczne. Z jednej strony stabilne zaplecze finansowe i strukturalne, które QAF zapewnia twórcom, wpływają na porównywalnie imponujący rozwój nowo medialnych sztuk performatywnych na tej stosunkowo niewielkiej wyspie. Z drugiej – czerpanie z zasobów wiedzy, intuicji i pomysłowości artystów każe myśleć o QAF jako sztucznie wytworzonym świecie, w którym priorytetem pozostaje rozwój firmy Quanta Computer, nie tracącej od trzech dekad reputacji producenta innowacyjnego i wyczuwającego potrzeby rynku. Z trzeciej, najmniej oczywistej, strony opisywane tu partnerstwo może stanowić przykład na wskroś idealistycznego pragnienia sprzężenia ludzkich i technologicznych zasobów w imię tworzenia usieciowionych międzygatunkowych i ponadnarodowych tożsamości społecznych.

Stąd pomysł, aby nazwać to środowisko antropotechnicznym, przy czym skalowanie antropotechnicznego dyskursu widoczne wewnątrz tekstu uznaję tu za okazję do krytycznego mierzenia się z Harawayowską narracją w duchu pokrewieństwa (*kinship*) i naturokultury (*natureculture*). Przymiotnik „antropotechniczny” będzie się odnosić między innymi do definicji antropotechniki

⁸ Charles Percy Snow, *The Two Cultures and Scientific Revolution* (New York: Cambridge University Press, 1961).

⁹ *Trans-art Concepts*, raport QAF, 2013, <https://www.qaf.org.tw/about.php?act=download>, 37.

¹⁰ O zależnościach polityczno-ekonomiczno-kulturowych zob. Ewa Zajdler, red., *Zrozumieć Chińczyków: Kulturowe kody społeczności chińskich* (Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2014).

zapropionowanej przez niemieckiego inżyniera Rainera Bernotata, według której antropotechnika to interdyscyplinarny i wieloetapowy proces optymalizacji środowiska technologicznego, którego człowiek jest konsumentem i użytkownikiem, równoległy z selekcją i przystosowaniem (pod względem psychologicznym i biologicznym) człowieka do funkcjonowania w ekosystemie pełnym maszyn¹¹. O ile można myśleć o sztuce nowo medialnej i wykorzystującej technologię jako najwęższym obiegu zwrotnym, w którym różnego rodzaju optymalizacje zostają dosłownie wcielone¹², skalowanie definicji Bernotata na zaaranżowane przez QAF protechnologiczne środowisko twórcze, w którym mieszają się głosy humanistów i przyrodoznawców, by jeszcze raz nawiązać do eseju Snowa, pozwala mu się przyglądać w perspektywie ewoluujących i zagarniających wciąż nowe ludzkie obszary mechanizmów treningowych, opisywanych gęsto przez Petera Sloterdijka w *Musisz życie swe odmienić*. Antropotechnika, którą Sloterdijk bierze od Waleriana Murawiova i jego kosmizmu uduchowionego¹³, a z którą wędruje ahistorycznie, ukazując różne typy trenerów ujawniających swoją niepokromioną moc w socjotechnicznych i dogmatycznie usankcjonowanych zabiegach odrywania człowieka od samego siebie, w przypadku widocznych w tekście zderzeń sztuki, technologii i nauki wyzwala dyskusję czysto pragmatyczną, dotyczącą tego, kiedy, dlaczego i z jakim skutkiem, w tym konkretnym przypadku, sztuka poddała się treningowi korporacyjnemu. Dyskusja ta sięga tematów najbardziej aktualnych, przeobrażając ekstrema indywidualizmu i socjalizmu w niedualistyczne myślenie o sobie i innych.

Równocześnie ów performans antropotechniczny może być dziś rozważany jedynie w perspektywie mnożących się technologii usieciawiania, takich jak przetwarzanie w chmurze (*cloud computing*) czy internet rzeczy (*internet of things*), które włączają sztukę w system przepływu informacji, i rzeczy na prawach przemysłu 4.0 (*Industry 4.0*)¹⁴ – system obwarowany pułapkami immunologizujących go rozwiązań protokolaro-hardwareowych (dalej za Sloterdijkem). To rozumienie antropotechniki skalowane na przemysł tajwańskiej kultury upraktycznia potencjalnie spolaryzowaną dyskusję na temat sztuki zasymilowanej

¹¹ Rainer Bernotat and Klaus-Peter Gärtner, *Displays and Controls: The Proceedings for an Advanced Study Institute Held at Berchtesgaden, March 1971; Sponsored by the NATO Scientific Affairs Division and the Federal Republic of Germany* (Amsterdam: Swets & Zeitlinger, 1972), 3–13.

¹² O optyce antropotechnicznej w sztuce zob. Agnieszka Jelewska, „Sztuka antropotechniczna: Wywiad z Agnieszką Jelewską”, rozmawiali Monika Włodzik i Witold Wachowski, *Avant. Trends in Interdisciplinary Studies* 4, no. 2 (2013): 417.

¹³ Peter Sloterdijk, *Musisz życie swe odmienić: O antropotechnice*, tłum. Jarosław Janiszewski (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014), 553.

¹⁴ Saurabh Vaidya, Prashant Ambad and Santosh Bhosle, „Industry 4.0 – A Glimpse”, *Procedia Manufacturing* 20 (2018): 233–238.

lub sztuki zawłaszczonej przez sektor technologiczny¹⁵, czyniąc z niej pożytek dla poparcia wielogłosowości i ukazując jej różne oblicza zależne od obiegu, na którym jest zogniskowana. Komodyfikacja sztuki, humanizacja technologii i „optymalizacja” człowieka – to tylko powierzchowne, oksymoroniczne zestawienia, wynikające z zasilającej ten system cyrkulacji finansów i wiedzy. Ponieważ jednak technologia wtargnęła w ludzkie życie na stałe, artyści bardziej niż kiedykolwiek potrzebują teoretycznej i krytycznej asystentury, naukowej uważności, pozwalających umiejętnie oceniać przyczyny, konsekwencje oraz zagrożenia i szanse, wynikające z tej współpracy.

By jednak właściwie odnieść się do owego świata w świecie, które Quanta Arts Foundation z sukcesem zaprojektowała na potrzeby własne i innych podmiotów, należy uwzględnić chociażby sprzyjający czas, a więc zarówno historię gospodarczego przyspieszenia Tajwanu w dwóch ostatnich dekadach XX wieku, jak i atmosferę wynoszenia tajwańskiej sztuki na nowy, zorientowany na technologie poziom aranżowaną przez rząd od lat dziewięćdziesiątych. W tekście najpierw podejmuję się wyjaśnienia tych zagadnień. Następnie opisuję udział QAF w projektach interdyscyplinarnych, skupiając się na okresie 2009–2017, który oceniam jako najbardziej charakterystyczny i najintensywniejszy dla działań fundacji. Biorę pod uwagę liczne raporty dostępne na stronie QAF, opisy programów oraz własne notatki na temat spektakli, których zapisy cyfrowe znajdują się w Bibliotece Sztuk Performatywnych w Tajpej. Na koniec wracam do pojęcia antropotechniki.

Economy first¹⁶

Ośmiopunktowa agenda *step by step* dla tajwańskiego rządu, opracowana przez Wesleya C. Heraldsona, dyrektora Agencji Stanów Zjednoczonych ds. Rozwoju Międzynarodowego, otworzyła nowy rozdział w historii tajwańskiej gospodarki. W latach 1950–1965 Amerykanie zainwestowali ogromne fundusze na wyspie, żeby zrealizować program przyspieszenia gospodarczego, a ich plan obejmował między innymi nieinflacyjną politykę fiskalną i monetarną, reformę podatkową, liberalizację wymiany walut, ujednoczenie kursów walutowych, ustanowienie komisji użyteczności publicznej bankowości inwestycyjnej oraz prywatyzację

¹⁵ Zob. William Deresiewicz, *The Death of the Artist: How Creators Are Struggling to Survive in the Age of Billionaires and Big Tech* (New York: Henry Holt and Company, 2020).

¹⁶ Tytuł nawiązuje do założeń tzw. Doktryny Yoshidy, według której dyplomacja polityczna jest wtórna wobec siły ekonomicznej kraju.

przedsiębiorstw rządowych¹⁷. Każdego roku Tajwan otrzymywał wsparcie finansowe w wysokości stu milionów dolarów, co dało łączną sumę prawie półtora miliarda dolarów w omawianym okresie, z czego sektor publiczny skonsumował sześćdziesiąt siedem procent. Te pieniądze wykorzystano na rozbudowę infrastruktury, takiej jak elektryczność, transport i łączność, żeby w kolejnych krokach zintegrować gospodarkę kraju z drogami, portami, elektrowniami i komunikacją. Dzięki Stanom Zjednoczonym rząd tajwański z powodzeniem przyjął politykę substytucji importu, a w następnych dekadach zajął się promocją eksportu i podwyższaniem kwalifikacji pracowniczych. Od lat sześćdziesiątych za sprawą strategii rządowej i z pomocą amerykańskich inwestycji finansowych i logistycznych (US AID) struktura ekonomiczna Tajwanu przesunęła się z rolnictwa do pracochłonnego lekkiego przemysłu wytwórczego, a następnie, na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, do kapitałochłonnego i wymagającego wysokich kwalifikacji przemysłu wytwórczego i usług, żeby w latach osiemdziesiątych wejść w fazę przemysłu zaawansowanych technologii informacyjnych i komunikacyjnych, w tym produkcji układów scalonych oraz komputerów¹⁸.

Dynamicznym przemianom strukturalnym i społecznym, nazywanym „cudem gospodarczym” Tajwanu¹⁹, towarzyszyła zakulisowa koordynacja procesu umacniania się na rynku zaawansowanego przemysłu maszynowego i nowych technologii, która dotyczyła kilku jego źródeł. Z jednej strony polityka zachęt finansowych, ulg podatkowych i niskiego oprocentowania pożyczek dla przedsiębiorstw działających w ramach strategicznych branż przyczyniła się do powrotu kształcących się za granicą naukowców tajwańskich, posiadających doświadczenie pracy w środowiskach międzynarodowych, takich jak kalifornijska Dolina Krzemowa. Z drugiej otwarcie się na inwestycje zagraniczne (przede wszystkim amerykańskie), zainicjowane przez instytuty Industrial Technology Research Institute (ITRI) i Electronic Research and Service Organization (ERSO)²⁰, doprowadziło do transferu wiedzy, której inteligentne zabezpieczenie i rozwój w środowisku lokalnym pozwoliły na wejście gospodarki tajwańskiej w fazę wybijania się na

¹⁷ Wei-Bin Zhang, *Taiwan's Modernization: Americanization and Modernizing Confucian Manifestations* (Singapore: World Scientific Publishing Company, 2003), 121.

¹⁸ Chung-Shing Lee and Michael Pecht, *The Taiwan Electronics Industry* (Boca Raton: CRC Press, 2020), 5-7.

¹⁹ Zob. Thomas B. Gold, *State and Society in Taiwan Miracle* (London: Routledge, 2015); Michael Ying-Mao Kiv and Denis Fred Simon, *Beyond the Economic Miracle* (London: Routledge, 2015).

²⁰ Industrial Technology Research Institute (ITRI) został powołany w 1973 przez Ministerstwo Gospodarki Republiki Chińskiej. Wydzielona rok później i działająca wewnątrz niego organizacja Electronic Research and Service Organization (ERSO) skoncentrowała się na pięciu podstawowych obszarach technologicznych: półprzewodnikach, komputerach, technologiach cienkowarstwowych, automatyce i komunikacji. Więcej informacji o wpływie instytutów na ekonomię wyspy zob. Lee and Pecht, *Taiwan Electronics Industry*, 19-23.

przywództwo. Siedziby zagranicznych firm usytuowane na wyspie zatrudniały Tajwańczyków i dawały szansę na pozyskanie dodatkowych kompetencji. Z kolei narodowe plany gospodarcze, ośrodki akademickie i infrastruktura parków technologicznych, w tym otwartego w 1980 Hsinchu Science Industrial Park, stabilizowały przemysłowy *boom*, sukcesywnie podnosząc potencjał badawczy Tajwanu. Usprawnienie przepływu informacji między sektorem rządowym i prywatnym oraz uzbrojenie infrastruktury wyspy w system otwartych laboratoriów²¹ nie tylko pozwoliły przyswoić amerykańskie technologie, lecz także dały początek produkcji towarów istotnie innowacyjnych, których obecność w globalnej architekturze branż motoryzacyjnej, komputerowej, kosmicznej, elektronicznej, informatycznej i militarnej uniemożliwia dziś dialog gospodarczy na światowym poziomie bez uczestnictwa Tajwanu.

Mimo zwykłej atrakcyjności produktów i usług małe i średnie przedsiębiorstwa tajwańskie do późnych lat dziewięćdziesiątych funkcjonowały przede wszystkim w modelu B2B (*business-to-business*), pozostając dla bezpośrednich klientów anonimowymi. Ten model doskonale ilustrował malejące amerykańskie zwierzchnictwo w ustanowionym niegdyś oraz poddanym wielokrotnym próbom sojuszu z USA i konsekwentnie zapobiegliwą orientację Tajwanu²² – przysłańiał widoczność lokalnych marek, ale po stronie tajwańskich graczy pozostawiał usługi R&D (*research and development*), a także kontrolę łańcuchów dostaw. Podczas gdy centra dowodzenia przedsiębiorstwami rozrastały się na wyspie i były pod każdym względem nieredukowalne, właściciele firm, ze względu na szybki wzrost popytu na tajwańską elektronikę oraz niewystarczające zasoby wewnętrzne, byli zmuszeni przenosić część niestrategicznej produkcji do biedniejszych krajów Azji Wschodniej i Południowo-Wschodniej, w których koszty utrzymania pracowników i fabryk wciąż utrzymywały się na kilkukrotnie niższym poziomie²³.

W takich warunkach powstała i funkcjonowała firma Quanta Computer. Założona w 1988 i zorientowana na produkcję komputerów osobistych, działała na zasadzie ODM-u (*original design manufacturer*) – dostawcy zleconych, skrojonych na miarę wyrobów dla znanych koncernów, jak Dell, Apple czy Lenovo. W 2001 roku stała się największym ODM-em komputerów osobistych na świecie i odpowiadała za czternaście procent światowej produkcji laptopów. W tym samym

²¹ Kung Wang, *The ITRI Experience: Innovative Engine of Taiwan's High Tech Industry* (Industrial Technology Research Institute, 2005), 11–15, https://fsi-live.s3.us-west-1.amazonaws.com/s3fs-public/evnts/media/kwang_The_ITRI_Experience.pdf.

²² Roman Sławiński, *Historia Chin i Tajwanu* (Warszawa: Askon, 2002), 146–155.

²³ Lee and Pecht, *Taiwan Electronics Industry*, 112.

roku, ze względu na wysokie koszty zatrudnienia i wciąż pęczniejący potencjał rynku, utworzyła fabrykę w Szanghaju, sześciokrotnie zmniejszając wydatki na utrzymanie pracowników²⁴. Dziewięć lat później do Quanta Shanghai Manufacturing City dołączyła druga chińska placówka produkcyjna, w Chongqing. Od tego czasu Quanta rozszerzyła swoją działalność na systemy sieciowe dla przedsiębiorstw, rozrywkę, komunikację mobilną, elektronikę samochodową i usługi cyfryzacji środowiska domowego, adaptując i dostosowując możliwości przetwarzania w chmurze do własnych potrzeb.

Niemalże równoległe z otwarciem chińskiej fabryki w Taoyuan w Syczuanie zainaugurowano działalność Quanta Arts Foundation, na początku skupioną przede wszystkim na wymianie kulturowej „między brzegami”²⁵. Realizując plan społecznie zaangażowanego przedsiębiorstwa, w 2011 roku dyrektor wykonawczy Quanta Arts Foundation, Hsu Chao-yu, otworzył oficjalne biuro fundacji w Pekinie. Na zlecenie Hsu oraz z pomocą Rady ds. Kultury zaprojektowano stronę internetową *Bravo! Net*²⁶, gromadzącą informacje o wydarzeniach teatralnych na obszarze wokół Cieśniny, prezentującą aktualną listę placówek artystycznych regionu wraz z ich specyfikacją techniczną oraz aktualizacją wymagań i regulacji dotyczących tras zagranicznych dla artystów²⁷. Był to wielki krok na rzecz usankcjonowania relacji z Chinami, dzięki któremu Quanta pozyskała trwałe poparcie administracji rządowej, sukcesywnie zwiększając swoją obecność w inicjatywach państwowych. W trwającej od 2012 *Wymianie między brzegami*²⁸, obok licznych jednorazowych przedsięwzięć, względnie stałym elementem wypracowanego porozumienia był organizowany corocznie przez pięć lat *Cross-Strait Small Theatre Arts Festival* – festiwal małych teatrów prezentujący repertuar „młodych gniewnych”, niemainstreamowy w formie i równie odważny w treści. Poza trasami wykonawców uruchomiono rezydencje artystyczne, konferencje, kilkudniowe pobyty zapoznawcze i szkolenia menadżerskie, mające podnosić obustronną wiedzę o sąsiadujących rynkach.

Ponieważ efektywność fundacji w omawianym zakresie sięgała dużo dalej niż wysiłki krajowych oficjeli, Quanta umacniała się w randze stałego partnera w negocjacjach dotyczących spraw artystycznych. W obrębie konceptów kultury

²⁴ Claire Serant, *Quanta Computer moving into EMS territory*, EE Times, dostęp 8 lutego 2002, <https://www.eetimes.com/quanta-computer-moving-into-ems-territory/>.

²⁵ Określenie to odnosi się do wszelkiego rodzaju kooperatyw między Chinami kontynentalnymi i Tajwanem, brzegi kontynentu i wyspy dzieli Cieśnina Tajwańska.

²⁶ Strona została zlikwidowana, jej adres to www.bravo.net.tw.

²⁷ Jui-Wei Hung, *Denglu ka ka? Ni yinggai zhida de biaoyan shengtai meijiao – guangyi Xu Zhaoyu fu zhixingzhang de liangan guancha*, NCAF, dostęp 31 marca 2016, https://mag.ncafroc.org.tw/article_detail.html?id=297ef722707b8a0401709eb9eba30041.

²⁸ *Guangyi Jijinhui – Linian liang an huodong*, Quanta Art Foundation, dostęp 29 października 2023, <https://www.qaf.org.tw/communication.php>.

ostemplowanych rządową pieczęcią, wdrażających program *brandingu* narodowego, jak Taiwan in Focus, była zwinnym mediatorem w delikatnych kwestiach politycznych. Asekurując się zwierzchnictwem dochodowego koncernu komputerowego, działała na prawach niepisanej umowy bilateralnej – w ustanowionych prymarnie strukturach ekonomicznych, według których, w największym skrócie, technologia wspierała kulturę, a kultura – technologię. Wizja potencjalnego, wciąż niesplądrowanego rynku dla sztuk performatywnych, immunizowała coraz bardziej niepodważalny status Quanta. W obliczu takich ograniczeń, jak mała populacja tajwańskiej ludności i kanał dystrybucji zawężony do dużych aglomeracji miejskich, kolaboracja z politycznie odseparowanymi Chinami była więcej niż uzasadniona. Alternatywna ścieżka, oparta na filarach dobrze prosperującej infrastruktury ekonomicznej, mogła sprawiać wrażenie rozwiązania idealnego. Tymczasem podwójna działalność – filantropijna i biznesowa – Barry'ego Lama utwardzała sposób postrzegania korporacji jako patrona tradycji i piewcy najlepszych zwyczajów w zakresie swobodnego przepływu myśli. Ta mniej lub bardziej prawdziwa narracja rezonowała zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz przedsiębiorstwa. Quanta proponowała swoim pracownikom współtworzenie koturnowego konceptu świata ponad podziałami, gdzie korporacyjny i technologiczny performans tracił znaczenie i blaknął pod altruistyczną i na wskroś ludzką fasadą²⁹. W przedsiębiorstwie Lama trofeum finansowe zniknęło z horyzontu celów, a główną motywacją stała się międzynarodowa wspólnota Quanta (ang. *Quantaians*) zasilana poczuciem sensu³⁰.

W ten sposób Quanta Computer i Quanta Arts Foundation połączyły wysiłki przemysłów kultury i branży technologicznej w inkluzywnej architekturze potrzeb, nigdy nie tracąc z pola widzenia ambicji tajwańskiego rządu. Rozpoczynając od trenowania artystów w komunikacji z kontynentem, fundacja i przedsiębiorstwo na dalszym etapie stały się koniem pociągowym zmian narzucanych przez Demokratyczną Partię Postępową po jej pierwszych wygranych wyborach.

Białe Księgi Kultury

Podczas zorganizowanej w 1990 Pierwszej Krajowej Konferencji Kulturalnej na Tajwanie reprezentanci Rady ds. Kultury ustalili, że sektor kreatywny przestał nadążać za gospodarką wyspy, a eksport produktów związanych z twórczością artystyczną nie dorównuje eksportowi produktów gospodarczych

²⁹ Jen-Hung Huang, „The Notebook Niche”, in *Made by Taiwan: Booming in the Information Technology Era*, eds. Chun-Yen Chang and Po-Lung Yu (Singapore: World Scientific, 2001), 191.

³⁰ Huang, „Notebook Niche”, 192.

oraz że należy zrobić wszystko, żeby pobudzić produkcję kulturalną, dzięki czemu w atrakcyjny i efektywny sposób będzie można promować „wolne Chiny” za granicą. W kolejnych latach rewolucyjnych przemian parlamentarnych pomysły na aktywną realizację dyplomacji kulturalnej zamieszczano w Białych Księgach Kultury, spośród których te z 1998 i 2004 roku najlepiej ilustrują przełom w rządowej narracji – po zniesieniu stanu wojennego i za rządów Kuomintangu promującej Tajwan jako serce chińskiej cywilizacji, tak zwaną Nową Równinę Centralną³¹, zaś po przegranych wyborach Partii Narodowej w 2000 i przejściu władzy przez Demokratyczną Partię Postępową (DPP) ewoluującą w propagandę radykalnego odcięcia się od kontynentu i koncentrującą się przede wszystkim na wyróżnikach tajwańskiej tożsamości³². Biała Księga z 2004 roku została opublikowana pod koniec pierwszej kadencji prezydentury Chen Shui-biana i odsłaniała takie aspekty polityki kulturalnej DPP, jak nacisk na ekonomiczną wartość przemysłu kulturalnego, teoretyzowanie tajwańskiej podmiotowości oraz budowanie marki Tajwanu jako produktu eksportowego. Zapisy te szły w parze z deklaracjami postępowców dotyczącymi liberalizacji gospodarczej oraz silnie akcentującymi jej autonomię. Wolta opisywana przez Wei Chun-Ying w *Taiwan's Cultural Diplomacy and Cultural Policy: A Case Study Focusing on Performing Arts (1990–2014)* przestawiła kulturę wyspy w tryb szalonej inwencji i ekspansywności, z biegiem lat coraz odważniej eksplorującej nowe media i technologie oraz paralelnie kontrującą chińskie tradycyjne gatunki performatywne, na Tajwanie kojarzone często z opresyjnymi rządami Kuomintangu³³. Dobry nastrój w środowiskach twórczych, odnoszący się przede wszystkim do projektowanego przez postępowy rząd parytetu dla Tajwańczyków w globalnej społeczności, podgrzewała naturalna potrzeba włączania technologii obecnych w życiu codziennym w dyskurs sztuki.

Nacisk na pionierskie wykorzystywanie technologii w przemysłach kreatywnych, wybrzmiewający w Białej Księdze z 2014, pozostał aktualny nawet po powrocie do władzy Kuomintangu. W 2012 roku Ministerstwo Kultury (dawniejsza Rada ds. Kultury) debiutujące pod nowym szyldem za kadencji prezydenta elekta Ma Ying-jeou ogłosiło swój czteroletni strategiczny plan

³¹ Hasło to zostało stworzone przez ówczesnego prezydenta Republiki Chińskiej, Lee Teng-hui, i odnosi się do tradycyjnego zamiennika nazwy Chin, tzw. Równiny Centralnej (Zhongyuan), a więc dolnych obszarów Żółtej Rzeki, uważanych za kolebkę chińskiej cywilizacji.

³² Chun-Ying Wei, „Taiwan's” Cultural Diplomacy and Cultural Policy: A Case Study Focusing on Performing Arts (1990–2014), praca doktorska, University of London, 2017, 91.

³³ Ya-Ping Chen, „Putting Minzu into perspective: Dance and its relation to the concept of «Nation»”, *Choreographic Practices* 7, no. 2 (2016): 219–228.

dla tajwańskiej miękkiej siły. Na agendzie pojawiły się ponownie unikalność, wydajność i wartość zagraniczna sektora kultury i sektora kreatywnego oraz podkreślana przez narodowców potrzeba integracji nowoczesności i tradycji³⁴. Wytuczne rządowe szybko obudowano niezbędnym zapleczem.

W 2009, niespełna rok po przejściu władzy przez Partię Narodową, z inicjatywy Departamentu ds. Kultury Miasta Tajpej, w stolicy powstało Centrum Sztuki Cyfrowej (Digital Art Center) zrzeszające najlepszych artystów, teoretyków i krytyków nowych mediów. W 2013 otwarto Tajwańskie Centrum Sztuki i Technologii AND (Taiwan Arts and Technology Center) zajmujące się edukacją twórców w dziedzinie technologii cyfrowych i zacieśnianiem integracji międzyśrodowiskowej. W 2014 powołano do życia Narodowe Centrum Sztuk Performatywnych, łączące trzy instytucje i cztery sale widowiskowe: Tajwański Teatr Narodowy i Narodową Salę Koncertową w kompleksie Narodowej Hali Pamięci Czang Kaj-szeka w Tajpej, Teatr Narodowy w Taizhongu oraz Narodowe Centrum Sztuki w Gaoxiongu, znane również jako Weiwuying, oddając zarządzanie najważniejszymi w kraju i prezentującymi odmienny repertuar ośrodkami w ręce jednej instytucji³⁵, co z pewnością ułatwiało koordynację wdrażania polityki modernizacji, którą wszystkie wymienione ośrodki podjęły i kontynuowały w szerokim zakresie.

Podsumowując, w pierwszej dekadzie XXI wieku na Tajwanie pod wpływem zachęt i nacisków obu rządów rozwój sztuk performatywnych wdrażających zaawansowane technologie wyraźnie przyspieszył, a artyści chętniej niż kiedykolwiek podejmowali współpracę ze studiami i centrami nowych mediów oraz z ośrodkami naukowymi. Kiedy w 2008 roku demokraci tracili władzę, rozpadzone przemysły kultury wskoczyły w tryby silniejszej centralizacji i strukturyzacji. W tej atmosferze rodziło się antropotechniczne zascenie Quanta Arts Foundation, błyskawicznie zagospodarowywane przez ministerstwo jako element strategii innowacyjności i wydajności Formozy. Dzięki ciągłości finansowej QAF mogła pozwolić sobie na promocję twórczości eksperymentalnej i niezwykle kosztownej, w innych warunkach często nierentownej i logistycznie trudnej. Korespondując z założeniami agresywnej polityki kulturalnej, stała się pierwszym promotorem tajwańskiej demokracji, superproduktywnej, szybko bogacącej się, opartej na integracji między sektorami, ultranowoczesnej, jednak statutowo formowanej

³⁴ Chen, „Putting Minzu into perspective”, 95.

³⁵ Marcin Jacoby, „Pejzaż kulturalny Hongkongu, Singapuru, Makau i Tajwanu”, w: *Urzednicy, biznesmeni, artyści: Analiza sektora kultury w krajach Azji Wschodniej i w Indiach*, red. Marcin Jacoby (Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2016), 113.

w poszanowaniu tradycji, nade wszystko zaś podejmującej próby przebicia się przez geopolityczne *status quo* wyspy.

Ćwiczenia (nie)antropotechniczne

W roku założenia Quanta Arts Foundation zorganizowała jednorazowy, interdyscyplinarny festiwal sztuk performatywnych i technologii *Quanta Tech Arts & Performance Festival* – pierwszy tego rodzaju na wyspie. Do projektu zaproszono Wang Jun-Jieha, artystę nowych mediów, profesora Taipei National University of the Arts i dyrektora założonego w 1996 roku i działającego wewnątrz uczelni Center for Art and Technology (CAT). W agendzie, obok skierowanych do inżynierów Quanta Computer warsztatów performatywnych oraz międzynarodowej wystawy sztuki cyfrowej, zaplanowano premierę spektaklu *L'Après-midi de la Gravité*³⁶ w reżyserii Wang Jun-Jieha, z choreografią Su Wen-chi³⁷ ze studia YiLab. Przedsięwzięcie zrzeszające artystów, przedsiębiorców i członków akademii miało uczyć odbioru sztuki nowo medialnej, dotychczas pojmowanej jako dyscyplina niszowa, niezrozumiała dla wielu widzów, zaś branży technologicznej dać możliwość pracy w środowisku kreatywnym. Nieco patetyczne, jak później komentowano³⁸, *L'Après-midi de la Gravité* składało się z ośmiu niezależnych scen, mogących stanowić osobne sekwencje, lecz splecionych wątkiem nadrzędnym – historią bliźniaczek rozłączonych przez śmierć jednej z sióstr i próbujących skomunikować się ponownie poprzez wirtualny interfejs. Fabuła rozwijała się skokowo, według idei tagowania (*tagging*), przy wykorzystaniu takich technologii, jak sieć czujników ciała (*body area network*, BAN), mapowanie 3D (*3D mapping*) i inteligentna folia ciekłokrystaliczna (PDLC, dzięki elektrycznemu zasilaniu zmienia stopień przezierności)³⁹. Podczas premiery 25 i 26 września

³⁶ CAT TNUA, 2010 „Wanyou yinli de xiawu”, YouTube, 4 maja 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=20vwpA-8vJLY>.

³⁷ Su Wen-chi rozpoczęła karierę w 1998 jako tancerka Dance Circle Taipei. Przez jakiś czas związana z belgijską grupą Kobalt Works, w 2005 założyła YiLab. Skład osobowy laboratorium tworzonego przez artystów nowych mediów nieustannie się zmienia, bo podstawową zasadą YiLab jest egalitaryzm, brak dominacji którejkolwiek z dyscyplin oraz twórcza interakcja. Ważnymi tematami prac Su są relacje między ludźmi, technologią i naturą, warto wymienić: *LOOP ME*, *ReMove Me*, *Unconditional Love and Fact*, *Infinity Minus One*, czy *Anthropic Shadow*. W 2015, po zdobyciu licznych wyróżnień i nagród Su Wen-chi, jako jedna z dwóch tajwańskich artystek (razem z Lin Pei-ying), została zakwalifikowana do programu *Accelerate@CERN*. Miesięczny pobyt w Europejskiej Organizacji Badań Jądrowych CERN na przedmieściach Genewy opłaciło Ministerstwo Kultury Tajwanu.

³⁸ Naiwen, „Xin meiti juchang Wanyou yinli de xiawu he Yundong xue”, *Wo Naiwen Zi* (blog), 28 października 2010, http://coolmoonintaiwan.blogspot.com/2010/10/blog-post_28.html.

³⁹ Chün Ch'eng Liao, „Huigui wenben de keji biayan juchang Wanyou yinli de xiawu tansuo wangluo yu shidai de hudong guanxi”, *PAR Biaoyan Yishu Zazhi Qi* 9, no. 213 (2010): 14–15.

2010 w Quanta Hall pierwszymi widzami spektaklu byli pracownicy sekcji R&D Quanta Computer.

Od 2011 roku Quanta Arts Foundation stała się częścią zespołu projektowego Taiwan Performing Arts and Technology Flagship Project i wzięła na siebie rolę organizatora odbywającego się odtąd corocznie *Digital Arts Performance Festival*⁴⁰. Premierowa edycja festiwalu zatytułowanego *Penetration* skupiła się wokół forum dyskusyjnego, do którego zaproszono troje wybitnych francuskich praktyków i teoretyków sztuki nowych mediów: Gwendaline Bachini, choreografkę z La C.R.I., Jérôme'a Delormasa, dyrektora wykonawczego i artystycznego La Gaîté Lyrique, oraz Jamesa Giroudona, współzałożyciela GRAME. Spotkanie reprezentantów różnych dyscyplin – teatru, tańca, sztuk wizualnych i muzyki elektronicznej – przyniosło rozpoznania dotyczące rozwoju sztuki cyfrowej w kontekście tajwańskiego środowiska artystycznego, rozwijane konsekwentnie w kolejnych latach.

Edycję *Cloud Adventure* oceniono jako artystycznie dojrzałą⁴¹. W repertuarze znalazły się tym razem występy Gaybirda – Leung Kei-cheuka, pochodzącego z Hongkongu kompozytora, performerera i projektanta instalacji dźwiękowych, Su Wen-chi, eksplorującej cyfrowe technologie, oraz Hsieh Chieh-Hua⁴², architekta i choreografa. Gaybird zaprezentował *Digital Hug 2.0*⁴³, muzyczny performans, podczas którego grał na zaprojektowanych przez siebie instrumentach na tle pulsujących cyfrowych animacji oraz świateł.

Jednoosobowe *Off the Map*, wyreżyserowane i tańczone przez Su Wen-chi, koncentrowało się na jej ledwie poruszonym, prawie nagim ciele, subtelnym zmianach jego pozycji i wydłużonych w czasie rotowaniach środków ciężkości. W ten pozornie najprostszy sposób, poprzez spowolnienie dynamiki tańca artystka kreśliła na nowo swoje umiejscowienie w przestrzeni, fizycznie mapując wtórujące występowi abstrakcyjne dźwięki i obrazy. Spektakl współtworzyli Wang Fu-jui, specjalizujący się w muzyce eksperymentalnej, Wu Chi-tsung, twórca wizualny, Chou Man-nung, aktorka i dramatopisarka, oraz debiutujący w Kobalt Works (podobnie jak Su Wen-chi) Jan Maertens, reżyser świateł.

⁴⁰ 2020 *Guangyi „Shisui” Shi Nianji Nian Tekan*, raport, 2020, 88–93, <https://www.qaf.org.tw/about.php?act=download>.

⁴¹ 2020 *Guangyi „Shisui”*, 91.

⁴² Hsieh Chieh-hua, z wykształcenia architekt i choreograf, jest założycielem popularnej i uznanej na wyspie grupy Anarchy Dance Theatre. Jego ważne spektakle, poza wymienionymi w artykule: *Anarchy's Dream*, *Gray Mass*, *Anarchy 1980* i *The Eternal Straight Line*. Przy wielu ze wspomnianych spektakli artysta współpracował z Ultra Combos. Hsieh gościł wielokrotnie na światowych festiwalach, takich jak *Ars Electronica Festival*, *Today's Art Festival* i *George Town Festival*. Jego instalacje *You Choreograph* i *Exercise* przełamują konwencję performansu.

⁴³ *Digital Hug „Dianzi tu/ke” – a visual music performance* (Gaybird: Works, 2023).

Z kolei *Sensory Incidence*, przedstawienie Hsieh Chieh-Hua, które stanowiło kolejną wersję *Seventh Sense*⁴⁴, połączyło siły Anarchy Dance Theatre i tajwańskiego studio technologii cyfrowych Ultra Combos. Wizualizacje i dźwięk towarzyszące tancerzom były generowane w czasie rzeczywistym, dzięki mechanizmowi wykrywania ruchu przez system pięciu kamer na podczerwień zamontowanych na suficie. Tytułowy siódmy zmysł miał się rodzić w styczności z cyfrowym obrazem okalającym scenę, przedstawiającym reagującą na ruch, odpowiednio skalowaną graficzną siatkę, skupiającą się i rozpraszającą zbiory punktów i linii, z których co jakiś czas wyłaniały się kształty trójwymiarowych obiektów, przypominających architekturę budynków i ulic.

W 2013 roku, podczas edycji *Digital Revelation*, jedną z premier było przedstawienie *Sin City*⁴⁵ Wang Jun-Jieha. Reżyser *L'Après-midi de la Gravité* tym razem podjął współpracę ze studiem LuxuryLogico. W jej wyniku powstało multimedialne widowisko, które poza zaawansowanymi efektami wizualnymi i dźwiękowymi, zastępującymi obecność żywych aktorów, wprowadzało na scenę komputerowo zaprogramowane maszyny przemysłowe. Tytułowe miasto grzechu, widziane okiem kamery poruszającej się automatycznie po umieszczonym na scenie torze, zinterpretowano nad wyraz współcześnie, jako miejsce zdegenerowane przez nadmiar informacji, opuszczone przez żywych mieszkańców, wysoce uprzemysłowione i nieludzkie. Metafora niesiona przez fabułę spektaklu rezonowała z ogólnymi założeniami edycji, której tytuł w dosłownym tłumaczeniu brzmiałby „Cyfrowa Apokalipsa”.

Rok później, w edycji zatytułowanej *Trans-Quadrant* znalazł się Very Theatre ze spektaklem *Teatime with me, myself and I*⁴⁶ autorstwa Chou Tung-yena – scenografa, reżysera, właściciela firmy Very Mainstream pracującej z Very Theatre w tandemie i specjalizującej się w produkcji instalacji multimedialnych, filmów krótkometrażowych oraz eksperymentalnych scenografii do sztuk performatywnych. *Teatime with me, myself and I* opowiadało o codzienności związanej nierozzerwalnie z mediami społecznościowymi i życiu człowieka, które toczy się jednocześnie w dwóch czasoprzestrzeniach, fizycznej i cyfrowej.

Podczas tej samej edycji Chou Tung-yen zaprezentował jeszcze jedną z wersji przedstawienia tanecznego *Emptied Memories*⁴⁷, którego premiera

⁴⁴ *Di qi ganguan*, Ultra Combos, 2011, dostęp 1 stycznia 2025, <https://ultracompos.com/Seventh-Sense-1>.

⁴⁵ Interdisciplinary100, „2013 Shuwei biaoyan yishu jie – Wang Junjie x Haohua Lang Ji Gong”, YouTube, 8 maja 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=klgb1rkZyEc>.

⁴⁶ Interdisciplinary100, „2014 Xiangxian chuanyue – Hen Juchang Very Theatre «Wo he wo de wu cha shiguan» Teatime with me, myself and I”, YouTube, 25 listopada 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=ly7nJzdWmi8>.

⁴⁷ Interdisciplinary100, „2014 Xiangxian Chuanyue – Hen Zhuliu Duomeiti Very Mainstream Studio «Kong de jiyi» Emptied Memories”, YouTube, 2 grudnia 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=7V4YeIQzWzC>.

odbyła się w 2011 roku i którego choreografię reżyser powierzył tancerzowi Chou Shu-Yi. Solowemu tańcowi Chou towarzyszył film w rozdzielczości 4K, wyświetlany na tylnej ścianie za sceną, oraz zmieniające się wizualizacje, wspomnienia rzutowane na ruchomych, poruszanych przez tancerza lub elektrycznie, ekranach.

Na festiwalu, obok wymienionych artystów, po raz kolejny wystąpiła Su Wen-chi, tym razem z najnowszą propozycją ewoluującego spektaklu *W.A.V.E. – Urban Micro W.A.V.E.*⁴⁸. Widowisko powstało pod wpływem refleksji dotyczących trzęsienia ziemi w Tōhoku oraz wypadków w elektrowni atomowej Fukushima będących jego następstwem. Był to jednoosobowy taniec Su pod gigantyczną, sterowaną komputerowo i umieszczoną pod sufitem matrycą świetlno-dźwiękową, wyposażoną w osiemdziesiąt jeden lamp ledowych. Każda z nich mogła poruszać się niezależnie lub tworzyć złożone choreograficzne sekwencje, przypominające fale i przygniatające Su z góry sceny.

Po czterech latach zreformowano *Digital Arts Performance Festival*, dodając słowo „Taiwan” na początku jego nazwy i podkreślając otwartość na nowe trendy i międzynarodową współpracę. Edycja *Ciao* z 2015 i 2016 roku, która miała stanowić cezurę, w rezultacie była ostatnią edycją festiwalu. Za formułę rozszerzoną o przemysł mody odpowiadali kuratorzy Chiu Chih-Yung i Isaac Chen, a serię wydarzeń (sześć performansów, liczne wystawy, instalacje i pokazy mody) rozplanowano w trzech miastach: Tajpej, Nowym Tajpej i Taoyuan.

Odrębną aktywność Quanta Art Foundation stanowił prowadzony między 2014 i 2017 rokiem *QA Ring – International Digital Art Exhibition and Performance Cross-disciplinary Co-creation Project*, w ramach którego zarząd fundacji deklarował się jako partner w umiędzynarodawianiu tajwańskiej sztuki nowych mediów i wysokich technologii. W QA Ring, poza Quanta Arts Foundation, brały udział takie instytucje, jak Linz Electronic Arts Center, New York 3-Legged Dog Art & Technology Center, Denmark Elsinore Cultural Plaza i Wydział Inżynierii Muzycznej Konserwatorium Muzycznego w Szanghaju. W międzynarodowym gronie zaproszonych tutorów znaleźli się między innymi: Martin Honzik, Mikael Fock, Kevin Cunningham, Carl Emil Carlsen, Justine Beaujouan i Joseph Polifroni⁴⁹. Program otaczał twórców opieką finansową i merytoryczną, zapraszał do współpracy nie tylko gości z zagranicy, ale również pracowników Quanta Computer. Patronatem QA Ring jako pierwszy objęto spektakl *Huang Yi & KUKA*

⁴⁸ Interdisciplinary100, „2014 Xiangxian Chuanyue – Yi Dangdai Wutuan YiLab”, YouTube, 28 listopada 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=GnXza4d7Osl>.

⁴⁹ 2020 *Guangyi*, „Shisui”, 100.

choreografa Huang Yi⁵⁰. Krótka, dwudziestominutowa wersja przedstawienia powstała dwa lata wcześniej, ale przy wsparciu Kevina Cunnighama z 3-Legged Dog Art & Technology Center i po doświadczeniach w QA Ring performans ewoluował w sześćdziesięciminutową, pełnowymiarową formę. Jak pisano na blogu QA Ring:

głównym rdzeniem i metodą zarządzania w projektach objętych programem było wykorzystanie kreatywnych pomysłów młodych tajwańskich artystów, zgodnie z twórczym harmonogramem i potrzebami, do sporadycznych interakcji z konsultantami i mentorami online, w celu stymulowania twórczej inspiracji.⁵¹

26 września 2014 roku w Quanta Hall odbył się pokaz *Huang Yi & KUKA*. Spektakl transmitowano w czasie rzeczywistym za pośrednictwem Google Hangout. Tutorzy i internauci mogli oglądać przedstawienie i wchodzić w bezpośrednią interakcję ze sobą i artystami na czacie. Dzięki udziałowi międzynarodowych konsultantów miało wzrosnąć nie tylko zrozumienie koncepcji i procesu powstawania dzieła, ale również szansa na upowszechnienie spektaklu na zagranicznych scenach. Dane związane z projekcją przechowywano w chmurze dostępnej dla wielu podmiotów i publikowano na nieistniejącej dziś stronie internetowej „qaring.tw”.

Do udziału w QA Ring nominowano również spektakl *Second Body* w reżyserii Hsieh Chieh-Hua, którego tematem było ludzkie ciało zmieniające się pod wpływem technologii. Jak tłumaczyli twórcy, podczas gdy termin „pierwsze ciało” może odnosić się do nieskażonego kontaktem z cywilizacją ciała niemowlęcego, tytułowe „drugie ciało” definiowało stan po jego „optymalizacji” w kontekście obcowania z technologią⁵². Performans wynosił ideę kierowania samochodem na poziom abstrakcji, ale w spektaklu fizycznie obecną maszynę

⁵⁰ Huang Yi jest tancerzem, choreografem i założycielem Huang Yi Studio. Wielokrotnie współpracował z najbardziej znanym tajwańskim choreografem – Lin Hwai-minem, tworząc układy taneczne dla Cloud Gate 2, laureat wielu nagród krajowych i zagranicznych. Wśród jego nagradzanych spektakli znalazły się: *Spin 2010*, współtworzony z grupą LuxuryLogico oraz firmą fotograficzną i projektową Fishbone (Fishbone stworzyła prototyp mechanicznego obrotowego ramienia do spektaklu); *Second Skin*, ze strojami kostiumologa Yang Yu-teha i grupą artystów nowych mediów XOR; *Under the Horizon* z japońskim artystą wizualnym i muzykiem Ryoichi Kurokawą; *A Million Miles Away*. W 2010 reżyser znalazł się na liście amerykańskiego *Dance Magazine* jako jeden z 25 twórców sztuki, których prace trzeba zobaczyć („25 to Watch”). W latach 2015, 2016 i 2020 członkowie Huang Yi Studio+ zostali wyróżnieni przez International Society for the Performing Arts (ISPA).

⁵¹ Fundacja Guangyi, „QA Ring Jihua Shouyan – Huang Yi yu Kuka Niuyue xingqian yanchu”, *Guangyi Buluoge* (blog), 23 września 2014, <http://quantaarts.pixnet.net/blog/post/58746430>.

⁵² Jiahua He, „Wudao yu Shuwei Yishu Zhi Kuayu Yanjiu-Yu «Second Body»”, praca magisterska, National Taiwan University of Arts, 2019, 66.

zastąpiły obrazy cyfrowe. Dzięki asyście specjalistów z Ultra Combos na scenie wykorzystano mechanizm fotograficznej rejestracji ruchów tancerzy, operujący za pośrednictwem trzech rodzajów kamer (normalna, na podczerwień i kamera głębi), detektora Kinect oraz systemu mapowania 3D. Mechanizm w trybie natychmiastowym przetwarzał informacje z czytników na obraz, odpowiednio renderowany i rzutowany na ruchomą figurę ludzką (tak zwana projekcja *light sculpture*).

Wśród projektów zakwalifikowanych do udziału w programie znalazły się także: *Solo Date* Tainaner Ensemble⁵³, *Étude Aluana*⁵⁴, *Code: Cytus* studia Divertimento Media oraz *L'Enfant* duetu Luo Helin i Chen I-chun.

Od 2010 roku, równoległe z festiwałem i QA Ring, w ramach nagrody Digital Art Performance Award, sygnowanej wspólnie z Digital Art Center, Quanta Arts Foundation promowała awangardowe pomysły artystów interdyscyplinarnych, nagradzając najlepsze z nich kwotą miliona dolarów tajwańskich (około 33 tysiące dolarów amerykańskich)⁵⁵. Beneficjentami nagrody i uczestnikami programów QAF pozostawali często ci sami artyści. Przykładowo, w 2010 i 2012 roku główną nagrodę DAPA zdobył Huang Yi, najpierw za *Symphony Projec – I. Violin*, a następnie za prototypową wersję *Huang Yi & KUKA*. W 2013 poza Huang Yi nagrodę zdobyło widowisko muzyczne *The Displacement*⁵⁶ grupy Allergen, wyreżyserowane przez Wang Lien-Changa. W 2015 zwycięska okazała się instalacja multimedialna *Render Ghost*⁵⁷, stworzona przez grupę CBMI, a w 2016 wygrał spektakl *Prisoners Under the Torch* studia cyfrowych sztuk performatywnych Nomad Planet⁵⁸.

Niektórzy artyści rozpoczęli karierę pod skrzydłami QAF, inni zaczęli być obecni na arenie międzynarodowej, jeszcze inni dzięki pomocy fundacji po raz pierwszy współpracowali ze studiami projektowymi i centrami sztuki cyfrowej, za każdym niemal razem przyglądając się zmianom i, częściej, defektom, które środowisko technologiczne odciska na ludzkim ciele. Dojrzałe spektakle Su Wen-chi i Hsieh Chieh-Hua brały pod lupę ów antropotechniczny performans

⁵³ Meing kai Cai, „Wo ai de keneng shi ziji: *Solo Date* wei aiqing xuming”, *The News Lens*, 27 stycznia 2017, <https://www.thenewslens.com/article/58926>.

⁵⁴ Ruiwei Hong, „Yu chenbao shangzhe gong pu «Lianxiu»: Keji, yishu yu xin de xiangyu”, *The News Lens*, 6 grudnia 2016, <https://www.thenewslens.com/article/56778>.

⁵⁵ 2020 *Guangyi*, „Shisui”, 96.

⁵⁶ „*The Displacement*”: *An Interdisciplinary Project of Technology and Percussion 2013 by Wang Lien-Cheng*, Taiwan Contemporary Art Archive, 2023, <https://tcaarchive.org/artwork/9661/>.

⁵⁷ *The First Prize of the 6th Digital Art Performance Awards: CBMI's Render Ghost*, Digi Arts, 2015, <https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/NewsPage/88457218800531/En>.

⁵⁸ Shiyuan Que, „«Huoju xia de qiufan»: Yi chang yanyi shuwei qiutu «jiankong» yu «bei jiankong» de xima”, *The News Lens*, 21 października 2016, <https://www.thenewslens.com/feature/insubject/52155>.

fundowany ludzkości na co dzień, stawiając niewygodne pytania o fizyczne skutki przyspieszenia informacyjnego i technologicznego. Podobny wydzźwięk miała sztuka Wang Jun-Jieha, wieszcząca apokaliptyczny finał eksperymentów z technologiami.

Te jakże ważne i krytyczne podejścia pozwalają mówić o dysonansie lub, przeciwnie, harmonii artystycznych i korporacyjnych potrzeb – pewnym dwutorowym funkcjonowaniu wygodnego finansowo i infrastrukturalnie przymierza. Odgórnie administrowana konwergencja sztuki i technologii, dosłownie ucieleśniana w eksperymentach artystów wyspy, miała jednocześnie tworzyć ramy dla rozwoju szczególnej tajwańskiej tożsamości i utrwalania rzeczywistości, w której pojęcia technologicznego i ekonomicznego kosmopolityzmu oraz politycznego nacjonalizmu przenikały się, zamiast ze sobą konkurować. Również na takich zasadach miał działać idealny świat Quantians. W tym odgórnym antropotechnicznym obiegu, w strategii obejmującej również ludzkie niepokoje najważniejsze były wspólne marzenia, symulowane naturokulturowe zjednoczenie, bezwzględna asymilacja oraz optymalizacja w imię wyższych celów.

W stronę immunologii ogólnej

Cała historia jest historią walk systemów immunologicznych. Jest ona identyczna z historią protekcjonizmu i eksternalizacji. Protekcja odnosi się zawsze do lokalnego Ja, eksternalizacja do anonimowego otoczenia, za które nikt nie przejmuje odpowiedzialności. Historia ta obejmuje ten okres ewolucji człowieka, w którym zwycięstwa tego, co własne, opłacane były zawsze porażkami tego, co obce. Dominują w niej święte egoizmy narodów i przedsiębiorstw⁵⁹

– powie Sloterdijk, nie dając klarownej odpowiedzi co do możliwości przewartościowania się owego układu w stronę „ko-immunizmu” – „makrostruktury immunizacji globalnych”, respektującej „pojedyncze kultury, partykularne interesy i lokalne solidarności”. Pojęcie systemu immunologicznego, które u autora *Musisz życie swe odmienić* nadaje kontekst terminowi antropotechniki, odnosi się zarówno do indywidualu, jak i zbiorowości. To dzięki niemu „systemy stają się systemami, istoty istotami, kultury kulturami”⁶⁰. Ten stan zjawisk, w którym

⁵⁹ Sloterdijk, *Musisz życie swe odmienić*, 627–628.

⁶⁰ Sloterdijk, 12.

poprzez mentalne i fizyczne procedury treningowe (antropotechniki) zarówno *homo immunologicus*, jak i większe grupy nabierają odporności i optymalizują swój immunologiczny status, można skalować do obiegów najwęższych, takich jak starania tajwańskich artystów, pragnących zrozumieć i opanować cyfrowe oraz robotyczne środowisko, w jakim żyją i pracują.

Z drugiej strony, co zostało dobitnie wyłożone przez Sloterdijka, techniki treningowe są narzędziem konstytuowania dogmatów państwowych, religijnych i korporacyjnych. Przez te dwa nachodzące na siebie pryzmaty można widzieć antropotechniczne środowisko Quanta, nieustannie optymalizujące to, co oryginalnie antykorporacyjne, niestandardowe i po prostu ludzkie. Raz jeszcze, pragmatyzując antropotechnikę jako sposób na immunizację walczących systemów, Quanta Arts Foundation nie tylko przyczyniła się do całkowitej restrukturyzacji przemysłu sztuk performatywnych na Tajwanie. Jako platforma wymiany doświadczeń, kumulowania finansów i celów przyspieszyła rozwój i podniosła produktywność artystów, ułatwiając promocję tajwańskiego teatru, tańca i sztuk wizualnych poza granicami wyspy. Dała również przestrzeń do wyrażania obiekcji, pytań i kontrofensyw wobec prymatu technologii.

Wszystkie te zabiegi można widzieć jako etos immunizacji, korzystanie na wszystkim tym, co poza systemem, co z początku nieadekwatne, obce i anarchizujące. Dzięki połączeniu sił z sektorem kultury inżynierowie Quanta Computer oraz innych współpracujących firm technologicznych sukcesywnie pogłębiali swoją wiedzę na temat potrzeb i obaw związanych z funkcjonowaniem człowieka w świecie technologii i maszyn. Być może niektóre z rozwiązań zaproponowanych w symbiotycznych projektach QAF mają dziś swoje odwzorowanie w produktach firmy. Korzyści te są trudno mierzalne. Obecny status Quanta Computer jako promotora kultury ma dodatkowy odcień – firma dostarcza rozwiązań w zakresie cyfryzacji dla największych tajwańskich teatrów (dokumentacja, system biletowania, budowanie sceny cyfrowej etc.). W tym sensie schematy wypracowane przez zarząd fundacji wyniosły antropotechniczną optymalizację najpierw na poziom sztuki, a następnie na poziom funkcjonowania przemysłów kultury w ogóle, a być może jeszcze wyżej. Współpraca Quanta z sektorem kreatywnym, stale zacieśniana i rozszerzana o nowe podmioty, potwierdza pewną trudną do zaakceptowania tezę, że twórczość artystyczna w tej części świata jest częścią immunizującego się systemu wolnorynkowego, w którym liczą się przede wszystkim produktywność, innowacyjność i związane z nimi nagrody finansowe. Na szczęście nawet w tych makroskalowych, antropotechnicznych obiegach działają artyści. To dzięki nim na horyzoncie wciąż migocze tak trudno uchwytna, choć

dogłębnie ludzka ko-immunizacyjna struktura, za pomocą której „bezaradna całość” może zamienić się w „zdolną do protekcji jedność”⁶¹.

Bibliografia

- Abriszewski, Krzysztof. *Poznanie, zbiorowość, polityka: Analiza teorii aktora-sieci Bruno Latoura*. Kraków: Universitas, 2012.
- Dao, Niang. „Zhou Shuyi: Zai Konghuan de Chengshi, Wuyong de Tudi Shang Wudao”. *Shenti Fangwen Jihua* (blog), 22 grudnia 2019. https://www.sohu.com/a/362006662_260616.
- Foster, Susan. *Choreographing Empathy: Kinesthesia in Performance*. London: Routledge, 2010.
- Frydrysiak, Sandra. *Tanec w sprzężeniu nauk i technologii: Nowe perspektywy w badaniach tańca*. Łódź: Przypis, 2017.
- Haraway, Donna. „Manifest gatunków stowarzyszonych”. W: *Teorie wywrotowe: Antologia przekładów*, redakcja Agnieszka Gajewska, tłumaczenie Joanna Bednarek. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2012.
- Jacoby, Marcin. „Pejzaż kulturalny Hongkongu, Singapuru, Makau i Tajwanu”. W: *Urzednicy, biznesmeni, artyści: Analiza sektora kultury w krajach Azji Wschodniej i w Indiach*, redakcja Marcin Jacoby. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2016.
- Kocur, Mirosław. „Neurony lustrzane”. W: *Źródła teatru*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2013.
- Latour, Bruno. „Dajcie mi laboratorium, a poruszę świat”. Tłumaczenie Krzysztof Abriszewski i Łukasz Afeltowicz. *Teksty Drugie*, nr 1/2 (2009): 163–192.
- Lomas, James Derek, et al. „Resonance as a Design Strategy for AI and Social Robots”. *Frontiers in Neurobotics* 16 (2022). <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnbot.2022.850489>.
- Sloterdijk, Peter. *Musisz życie swe odmienić: O antropotechnice*. Tłumaczenie Jarosław Janiszewski. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014.
- Zawojński, Piotr. *Cyberkultura: Synopia sztuki, nauki i technologii*. Wydanie 2 poprawione. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2018.

⁶¹ Sloterdijk, 628.

ANNA GRYSZKIEWICZ

doktor nauk o sztuce, adiunktka w Zakładzie Kultur i Języków Azji Wschodniej Uniwersytetu Gdańskiego, teatrołożka i sinolożka. Stypendystka Jasmine Jiangsu Government Scholarship (Jiangsu University, Chiny), Research Grant for Foreign Scholars in Chinese Studies (Center for Chinese Studies, National Central Library, Taipei), członkini projektu *Dealing With a Resurgent China* dla Komisji Europejskiej (DWARC, China Horizons 2021–).