

VIDEO PERFORMANCE - SEOUL

Jisun Kim

CLIMAX OF THE NEXT SCENE

06 - 28.05.2016

BRUSSEL / BRUXELLES / BRUSSELS

KUNSTENFESTIVALDESARTS



Les Brigittines

A project by *Jisun Kim*

Performed by *Ej, Jisun Kim*

Video editing *Hojin Choi, Jisun Kim*

Sources *Text from Lu Xun: preface to Call to Arms, Video footage from Collateral Murder - Wikileaks - Iraq*

Technicians **Kunstenfestivaldesarts** *Rudi Bovy, Sébastien Courtoy, Emmy Dallard, Hamilton Freitas Vicentini, Colin Legras*

Les Brigittines

7/05 - 22:30

8/05 - 20:00

9/05 - 20:00

KR > EN

1h

Meet the artist after the performance on 8/05

Presentation Kunstenfestivaldesarts, Les Brigittines

Production Asian Arts Theatre (Gwangju)

Performance in Brussels supported by Korean Cultural Center Brussels, Center Stage Korea - Korea Arts Management Service

CLIMAX OF THE NEXT SCENE

'Er zijn verschillende van dergelijke revoluties (zoals de Copernicaanse revolutie) geweest, zei ik. Newton introduceerde het idee van de beweging zonder een primaire krachtbron. Darwin leverde bewijs voor een ontwerp zonder ontwerper. Computers tonen ons gedachten zonder denker. En nu schudt de cognitieve wetenschap onze fundamentele ideeën over wie en wat we zijn door elkaar. Ze presenteert niets minder dan een visie op de geest zonder ziel.'

Karl Schroeder

De relatie tussen het virtuele en de werkelijkheid is gebaseerd op de vooronderstelling dat het eerste afgeleid is van het laatste en het ook probeert te benaderen, hoewel het eerste niet echt is, en het eerste geacht wordt het laatste te volgen; met andere woorden, het virtuele is een weergave van de werkelijkheid. De onschuldige dwaas denkt, in de geest van de Otaku (Deok-hu, in het Koreaans) [mensen met obsessieve interesses], echter niet noodzakelijk op die manier. Hij plaatst de virtuele ruimte en de fysieke ruimte op hetzelfde niveau, alsof ze geen onvermijdelijke oorzakelijke of hiërarchische relatie hebben.

Als het bestaan van de wereld op deze wijze wordt gedefinieerd, dan is de wereld van de Deok-hu een combinatie van werelden waar ze weg van zijn en de bestaande werkelijkheid die zij niet uit de weg kunnen gaan. Met andere woorden, de wereld is complex en bestaat uit meerdere werkelijkheden. Om de terminologie van Foucault te gebruiken: het is niet de 'heterotopie' in de werkelijkheid, maar de 'heterotopie/heterochronie van werkelijkheden' waarbij de verschillende werkelijkheden vermengd zijn. Voor Deok-hu-spelers bestaat er een orde. Hun eerste realiteit is de 'echte werkelijkheid' waarvan we geacht worden te geloven dat ze ons lichaam en onze geest herbergt. Deze entiteit van de werkelijkheid wordt bedreigd door een andere werkelijkheid en ook door zichzelf, in die mate dat er een dubbele nadruk komt te liggen op de werkelijke werkelijkheid. De meeste rationele wezens zullen het eens zijn met het substantiële belang van de eerste realiteit. En de spelers, die in de *games* wonen, weten dat de wereld een illusie is, dat de digitale virtualiteit wordt gemaakt door spelletjesbedrijven en uiteindelijk producten zijn van het kapitalisme. Het is juist aan deze ambivalente houding dat we meer aandacht moeten besteden, en niet aan de extreme tweedeling.

Er bestaan verschillende meningen over. Žižek gebruikte de uitdrukking 'het plezier in de kapitalistische ideologie', wat betekent dat als consu-

menten deelnemen in het systeem van de ideologie die tegen hun overtuiging indruist, en ze zich daarvan bewust zijn, ze er toch ook gewoon van genieten. Ze eigenen zich met andere woorden doodleuk een bepaalde inhoud toe, zoals animatie, spel, film, performance of kunst, hoewel ze de beperkingen van deze culturele producten en de problemen van de ideologie kennen. Net als een kind met een fetisj - 'Ik ben me bewust van (de afwezigheid), maar' - herkennen zij het ontbreken, maar kiezen ervoor om de fetisj voorzichtig te bevestigen en ervan te genieten.

Het maakt niets uit, ofschoon de unieke acties van de spelers - en dit wordt door deze voorstelling benadrukt - geen praktische invloed hebben op de eerste realiteit, en ondanks het feit dat alles het gevolg en het resultaat is dat door spelontwikkelaars wordt bepaald. Ze genieten van het spel, ondanks hun kritische erkenning en perspectief op de virtualiteit van de wereld en de daarmee verbonden ideologische kwesties.

Een spel wordt gedefinieerd als een activiteit onderworpen aan regels. Wanneer deze logica wordt toegepast op een digitale omgeving, wordt het een digitaal spel. Op het moment dat een speler zich inlogt in het spel, komt hij of zij - tot op zekere hoogte - te weten wat er moet gebeuren. De gamewereld, een Diegesis [een verhaal zonder directe nabootsing van gebeurtenissen, scènes, of protagonisten; de wereld afgebeeld in de film] in een filmisch perspectief, leidt het spel, terwijl het doelen en regels suggereert, verplicht tot het maken van keuzes en de juiste beloningen en hindernissen verstrekt. De gamewereld regeert over het spel, en over de spelers, hoewel hij zelf het product is van de god van het spel.

Het spel observeert en onderzoekt diegenen die inloggen in het spel maar niets geven om de missies die het spel biedt, degenen die het spel spelen, wat het wezenlijke doel van het spel ook moge zijn, en datgene dat vanuit die wereld weet te ontsnappen. Net als voor een antropoloog van het digitale tijdperk begint de online versie van 'de ervaring van in een schommelstoel te zitten, zonder enige kans om de wereld te zien'. Naast de toeschouwer wordt een bijkomende laag toegevoegd aan de wereld om de speler te observeren die een extra actie uitvoert in het spel waarin de keuzes en acties vooraf ontworpen zijn. Vanuit het oogpunt van de god van het spel is dit een weinig verheffende en goddeloze scène. En ik, een lid van het publiek bij de voorstelling, zie ze een gesprek voeren, zittend in de stoel van een toeschouwer uit een andere wereld.

Vele vragen worden gesteld: wat betekenen de handelingen die niet bedoeld zijn door het systeem? Kunnen die worden gezien als een vorm van weerstand tegen het onbeweeglijke systeem van de wereld? Is het mogelijk om een manier te vinden om het metasysteem in de acties die afwijken van het werkelijke doel (volgens Lacan is er geen metataal...) te veranderen? Ik pas vreemde acties in de gamewereld toe op de actieve consument van cultureel onderzoek die inhoud zoals drama's en films kritisch aanvaardt en deze vergelijkt met de performatieve kunst die het kapitalistische systeem binnen het kapitalisme niet volgt. Onder tussen kom ik tot de vraag van de kunstenaar: 'Is het mogelijk om in het spel/de performance iets te vinden dat we zouden willen?'

Als alternatief kunnen er tegengestelde posities ingenomen worden: performatieve acties, zoals de mate van vrijheid in een spel, of de extra's, zijn uiteindelijk illusionair en fictief; dergelijke acties van Deok-hu zijn ondergeschikt aan het kapitalistische systeem en breiden zelfs het kapitalisme uit. Heeft de subjectiviteit van dramaconsumenten zin? Hoe kunnen we kritiek hebben op de Amerikaanse ideologie terwijl we kijken naar Hollywoodiaanse heldenfilms? Is het een praktijk eigen aan het gamingsysteem om te denken aan de metataal van het spel, terwijl een auto wordt gestolen en er genoten wordt van het doden van mensen met een vuurwapen? Zal postdramatisch theater, dat duidelijk maakt dat theater een cultureel en fictief product op zich is, de wereld veranderen? Hoe zullen de leden van het publiek zich gedragen op hun weg terug naar huis als de uitvoering die plaatsvindt in het theater hen tijdelijk aan performativiteit blootstelt?

Een golf van vermoedheid spoelt over mij heen. Deze vragen maken me moe, omdat ze onder meer de praktische verwachting inhouden om rechtstreeks de acties van de wereld (acties van kunstenaars of onverwachte acties van individuen binnen culturele contexten) te verbinden met echte politiek. Ze verwijzen naar de taakgerichte houding dat men de wereld (direct) kan en moet veranderen door middel van performance, spel en drama. Het kapitalistische nut dat de kunst, de extra's, het spel en allerlei Deok-hu wordt onthouden komt terug als was het voorbestemd en probeert andere waarden op te leggen. Voor Deok-hu die op zoek zijn naar hun eigen plezier in games, zijn deze acties niet gebaseerd op een politiek doel of politieke positie; ze zijn alleen op zoek naar hun eigen plezier.

Laten we bespreken hoe een vrijwillige zelfmoord - al jaren een zinloze inspanning om tot het einde van het spel te komen - en de gedachten

van de kunstenaar (kunst) in games verandering kunnen brengen in de wereld.

Bestaat de wereld uit een enkel systeem? We kunnen ons richten op dit uitgangspunt bij het overwegen van de betekenis en het belang van de acties tegen het systeem, God en het reusachtige mechanisme. Zijn de regels die het systeem afdwingt gepast? Bestaat de wereld echt? Simondon bekritiseert onze overtuiging dat de wereld wordt bestuurd door een enorm systeem of beginselen zoals God, het nastreven van winst, en de zin van arbeid. Latour stelt ook dat 'het geheel altijd kleiner is dan zijn delen'. Speculatieve realisten stellen dat er geen speciale agent van de actie (een beweger, een ontwerper, een denker, vereisten, redenen, ervaring, systeem) achter de materiële wereld zit en dat de materiële werkelijkheid, of een individuele actie, geest is (Karl Schroeder). Als de wereld wordt geleid door verschillende acties van individuen, en het systeem is samengesteld uit toevallige handelingen die oncontroleerbaar en onvoorspelbaar zijn, dan vervoegen de mede-operatoren van de wereld de wereld door middel van 'demonstraties zonder eisen en niet te rechtvaardigen geweld'.

Vanuit het perspectief van 'complex-realisme', niet het grote 'realistisch-realisme', is de werkelijkheid een object en is elke werkelijkheid intrusief en in concurrentie met andere. Wat de werkelijkheid van elk individu bedreigt zijn misschien wel de realiteiten die verschillen van de zelfnegatie in de werkelijkheid die voorspelt dat de werkelijkheid niet kan bestaan als een realiteit. Virtuele realiteit werd een ideaal model; een utopie wordt vervangen door een andere utopie en de realiteiten vormen een hybride, vermengen zich met elkaar.

Wat belangrijk is in de tijdelijke utopie/werkelijkheid die voortdurend wordt vervangen en door elkaar gegooid, is niet de ruimte, maar de actie en het individuele verlangen die bewegen tussen deze ruimten in. Het onderwerp van het spel dat door deze actie wordt behandeld wordt niet in het systeem gebracht, maar wordt gevormd op basis van het verlangen van een object, van de overschot of van de overschot van het verlangen. De hulpeloosheid van een druppel in de oceaan die ervoor zorgt dat onze handelingen in conflict zijn met elkaar en acties dwarsboomt is een illusie. Het is door de niet-systematische en toevallige handelingen op basis van constante inspanningen dat gebeurtenissen worden gemaakt en de wereld geconstrueerd. In die zin is de paradox van het post-spel

verbonden met de performativiteit van het post-dramatische theater. De eenvoudige maar betekenisvolle zin 'dit is de wereld', weergegeven in het midden van het zwarte scherm observeert ons, terwijl Laa-Laa en Po druk bezig zijn met iets voor te bereiden voor beide schermen aan het begin van de voorstelling. In feite weten we al wat deze wereld heeft gemaakt.

Yonghee Sung
Fragmenten van een recensie van
ACC Theater Opening Festival 2015

BIO

Jisun Kim is een Koreaanse kunstenares met een achtergrond in Time Art. Ze presenteert diverse projecten op basis van haar interesse in sociale systemen, culturen en niemandslanden (meerlagige ruimtes die bestaan tussen wetten, normen, grenzen van bestaande landen en gemarginaliseerde ruimtes in bestaande en digitale werelden in). Daar waar de meest gevestigde systemen (bijvoorbeeld nationale grenzen, kapitalisme, of media) samenkomen, wordt een niche of opening gecreëerd. Deze plek is niet legitiem, noch illegaal. Het werk van Kim gaat over het onthullen van, en leven in, deze gaten in het systeem. Naar aanleiding van haar performance over het oversteken van grenzen met een gescheurd paspoort, richtte Kim in 2011 de guerrilla-mediagroep Pan-Asia International Conference op. Ze verspreidde politieke boodschappen via de media door verkiezingscampagneplaatsen te bezoeken waarbij ze een T-shirt met het opschrift **훤** (*What the...*) draagt. In haar werk *Well-Stealing* van 2012 ontwikkelde ze een staatsgreep-beramingsapparaat, dat ze gebruikte om zichzelf en het publiek onzichtbaar te maken, waarna ze overging tot een symbolische bezetting van een beroemd plein in Seoel. In de eerdere versie van haar werk *Climax of the Next Scene* van 2014 traceerde Kim de veranderingen in de gewaarwording van onze waarneming van de wereld door online games en reiservaringen in de echte wereld naast elkaar te plaatsen vanuit het perspectief van de salon-antropologie.

CLIMAX OF THE NEXT SCENE

« Il y a eu plusieurs de ces révolutions (comme la révolution copernicienne), ai-je dit. Newton a introduit l'idée de mouvement sans première force motrice. Darwin a présenté la preuve du dessein sans concepteur. Les ordinateurs nous montrent la pensée sans penseur. Et à présent, les sciences cognitives bouleversent nos idées fondamentales quant à qui et ce que nous sommes : elles ne présentent rien de moins qu'une vision de l'esprit sans âme. »

Karl Schroeder

La relation entre le virtuel et le réel s'inspire de la prémisse que le premier est dérivé du second et tente de s'en rapprocher, bien que le premier ne soit pas réel et qu'il soit censé suivre le second. En d'autres mots, le virtuel est une reproduction de la réalité. Un hurluberlu innocent provenant des Otaku (*Deok-hu* en coréen) [passionné monomaniaque] ne pense cependant pas nécessairement de la sorte. Les *Deok-hu* considèrent l'espace virtuel et l'espace physique comme équivalents, non pas comme ayant un lien forcément causal ou hiérarchique.

Si le monde est ainsi défini par l'existence, celui des *Deok-hu* est une combinaison des mondes dont ils raffolent et de la réalité courante à laquelle ils ne peuvent échapper. Autrement dit, le monde est complexe et se compose de réalités multiples. Pour reprendre la terminologie de Foucault, ce n'est pas « l'hétérotopie » dans la réalité, mais « l'hétérotopie/hétérochronie des réalités » dans lesquelles se mélangent les différentes réalités. Car pour les *Deok-hu* du jeu, il y a un ordre. Leur première réalité est la réalité réelle, dans laquelle nous sommes censés croire que se situent nos esprits et nos corps. Cette entité de réalité est menacée par une autre réalité aussi bien que par elle-même, au point d'être soumise à la contrainte d'une double insistance sur la réalité réelle. La plupart des êtres rationnels pourraient reconnaître l'importance substantielle de la première réalité. Et les joueurs de jeux vidéo, qui vivent dans les jeux, savent que le monde est une illusion, que la virtualité numérique est créée par des entreprises de jeux et qu'elle n'est au bout du compte qu'un produit du capitalisme. Il nous faut prêter plus d'attention à cette attitude ambivalente, non pas à la dichotomie extérieure.

Il peut y avoir une variété d'opinions en la matière. Žižek se sert de l'expression « le plaisir dans l'idéologie capitaliste », ce qui signifie que même si les consommateurs participent consciemment au système idéologique allant à l'encontre de leur foi, ils y prennent tout simplement

du plaisir. C'est-à-dire qu'ils s'approprient agréablement certains contenus - incluant l'animation, le jeu, le cinéma, le spectacle, les arts - bien qu'ils connaissent les limites de ces produits culturels et les problèmes de l'idéologie qui les produit. Ils reconnaissent le manque, comme un enfant en l'absence de son doudou, mais s'attachent à confirmer timidement la fonction du doudou fétiche et se distraient avec lui.

Peu importe que les seules actions des joueurs - ce que souligne ce spectacle - n'aient aucun impact pratique sur la première réalité et que tout soit la conséquence *et* le résultat déterminés par des producteurs de jeux. Ils s'amuse avec le jeu malgré leur reconnaissance et perception critique de la virtualité du monde et de ses questions idéologiques.

Un jeu est défini par une activité dirigée par des règles. Quand cette logique s'applique à un environnement numérique, cela devient un jeu électronique. Au moment où un joueur se connecte au jeu, il ou elle en vient à savoir ce qu'il faut faire, dans une certaine mesure. Le monde du jeu - une diégèse [une narration sans imitation directe des événements, des scènes ou des personnages ; le monde représenté en film] dans une perspective filmique - mène le jeu tout en suggérant les objectifs et les règles, forçant un choix et procurant des compensations et des difficultés appropriées. Le monde du jeu règne sur le jeu et sur les joueurs et est lui-même le produit des dieux du jeu.

Le spectacle observe et explore ceux qui se connectent au jeu, mais ne s'intéressent pas aux missions qu'offre le jeu, ceux qui jouent indifféremment du but essentiel du jeu et de l'excédent qui s'échappe de l'intérieur du monde. Comme pour un anthropologue de l'ère numérique pour qui commence l'expérience virtuelle d'être assis dans une chaise à bascule sans avoir la moindre occasion de voir le monde. Un autre excédent, hormis le spectateur, est ajouté au monde pour observer le joueur faire une action excédentaire dans le jeu dans lequel sont conçus les choix et les actions. Du point de vue du dieu du jeu, il s'agit d'une scène peu édifiante et impie. Et moi, membre du public qui assiste au spectacle, je les vois converser, assis dans mon siège de spectateur d'un autre monde.

Beaucoup de questions sont posées : que signifient les actes qui ne reflètent pas l'intention du système ? Peut-on les considérer comme de la résistance au système solidement ancré dans le monde ? Sera-t-il

possible de trouver dans les actions déviant du but lui-même un moyen de changer le métasystème (selon Lacan, il n'y a pas de métalangage...) ? Dans le monde du jeu, j'applique des actions bizarres au consommateur en recherche culturelle active, qui accepte de manière critique du contenu comme des drames et des films, et les compare à l'art du spectacle vivant qui ne suit pas le système capitaliste dans le capitalisme. Entre-temps, j'affronte la propre question de l'artiste : « Sera-t-il possible de trouver quelque chose qu'on désire dans le jeu/spectacle ? »

Sinon, il pourrait y avoir des positions opposées : des actions performatives, telles que le degré de liberté dans un jeu ou l'excédent, sont éventuellement illusoires et fictionnelles ; de telles actions de *Deok-hu* sont subordonnées au système capitaliste et l'étendent même. La subjectivité des consommateurs de drames fera-t-elle sens ? Qu'en est-il de la critique de l'idéologie états-unienne tout en regardant des films de héros hollywoodiens ? Penser au métalangage du jeu pendant qu'on vole une voiture et qu'on prend plaisir à tuer des gens avec une arme à feu relève-t-il d'une pratique du système de jeu ? Le théâtre post-dramatique, qui révèle que le théâtre est un produit culturel et fictionnel en soi, changera-t-il le monde ? Comment les membres du public se comporteront-ils en rentrant chez eux si le spectacle qui a lieu au théâtre leur montre provisoirement de la performativité ?

Une vague de fatigue déferle sur moi. Ces questions m'éreintent parce qu'elles incluent une explication pratique qui met en lien direct les actions du monde (les actions des artistes ou des actions inattendues d'individus dans des contextes culturels) et la politique réelle. Cela fait référence à l'attitude orientée sur la mission qui veut qu'on puisse et doive changer le monde (immédiatement) à travers la performance, le jeu et le drame. L'utilité capitaliste, dans laquelle l'art, l'excédent, le jeu et toutes sortes de *Deok-hu* ont été niés, revient comme le destin et tente d'imposer d'autres valeurs. Pour des *Deok-hu* qui recherchent leur plaisir dans les jeux, ces actions ne s'appuient pas sur l'objectif ou l'opinion politique ; ils ne poursuivent que leur propre plaisir.

Voyons comment un suicide volontaire - depuis des années, un effort insignifiant réalisé vers la fin du jeu - et les pensées de l'artiste (l'art) dans les jeux peuvent changer le monde.

Le monde consiste-t-il en un système unique ? Nous pouvons tendre à cette prémisse quand on considère le sens et la signification des actions

contre le système, Dieu, et l'immense mécanisme. Les règles que le système impose sont-elles appropriées ? Le monde existe-t-il vraiment ? Simondon critique notre croyance au monde contrôlé par un méga-système ou des principes comme Dieu, la recherche du profit, et le sens du travail. Latour argue aussi que « l'ensemble est toujours moins que la somme de ses parts ». Des réalistes spéculatifs affirment qu'il n'y a pas d'agent spécial de l'action (une force motrice, un concepteur, des exigences, la raison, une expérience, le système) derrière le monde matériel et que la réalité matérielle ou une action individuelle est l'esprit (Karl Schroeder). Si le monde est dirigé par diverses actions opérées par des individus et si le système est composé d'actes fortuits incontrôlables ou imprévisibles, alors les non-co-opérateurs du monde le rejoignent par des démonstrations sans demandes ni violence injustifiable.

De la perspective d'un « réalisme complexe » et non pas d'un grand « réalisme réaliste », la réalité est un objet et chaque réalité est intrusive et en concurrence avec les autres. Ce qui menace la réalité de chaque individu ce sont peut-être les réalités différentes de la négation de soi au sein de la réalité, présageant que celle-ci ne peut exister en tant que réalité unique. La réalité virtuelle est devenue un modèle idéal ; une utopie est remplacée par une autre utopie et en se mélangeant, les réalités produisent un hybride.

Ce qui importe dans l'utopie/réalité provisoire, qui est sans cesse repositionnée et brouillée, n'est pas un espace, mais le désir et l'acte individuel qui se meut entre ces espaces. Le sujet du jeu qu'aborde ce spectacle n'est pas situé dans un système, mais s'appuie sur le désir d'un objet, sur le désir d'excédent ou l'excédent de désir. L'impuissance d'une goutte d'eau dans l'océan qui entraîne nos actions à entrer en conflit les unes avec les autres et les frustrer est une illusion. C'est à travers les actes non systématiques et fortuits, reposant sur un effort constant, que des événements voient le jour et que le monde se construit. En ce sens, le paradoxe du post-jeu est lié à la performativité du théâtre post-dramatique. La phrase simple, mais significative affichée sur le tableau noir posé au milieu « ceci est le monde » nous regarde, tandis que Laa-Laa et Po préparent quelque chose sur les deux écrans au début du spectacle. En somme, nous savons ce qui a fait ce monde.

Yonghee Sung

*Extraits sélectionnés d'une critique de l'inauguration
du festival de théâtre de l'ACC*

BIO

Jisun Kim est une artiste coréenne, spécialisée dans l'art temporel, qui a présenté divers projets inspirés par son intérêt pour les systèmes sociaux, les cultures et les *no man's land* (des espaces aux multiples strates créés à la croisée des lois, des normes et des frontières physiques de pays, des espaces marginalisés dans des mondes existants et virtuels). Quand les systèmes apparemment les plus solides (par ex. une frontière nationale, le capitalisme ou les médias) se rencontrent, cela produit une niche particulière. Ce lieu n'est pas légitime, mais pas illégal non plus. Son œuvre a pour objectif de révéler ces niches dans le système et d'y vivre. Depuis la performance de ses débuts consistant à traverser les frontières avec un passeport aux pages arrachées, Kim a fondé en 2011 un groupe de guérilla médiatique, la Pan-Asia International Conference, et diffuse des messages politiques par l'entremise des médias en visitant des sites de campagne électorale vêtue d'un T-shirt mentionnant **What the...**. Dans son œuvre *Well-Stealing* (2012), elle a développé un instrument de conspiration qu'elle a utilisé pour se rendre elle-même et le public invisibles et ensuite occuper une place publique emblématique à Séoul. Dans une version précédente de son œuvre *Climax of the Next Scene* (2014), elle a retracé les changements de sensations à travers lesquelles nous percevons le monde en juxtaposant des jeux vidéo en ligne et des expériences de voyage dans le monde réel à partir d'une perspective d'anthropologue de salon.

CLIMAX OF THE NEXT SCENE

“There’ve been several such revolutions (like the Copernican revolution), I said. Newton introduced the idea of motion without a prime mover. Darwin presented evidence for design without a designer. Computers show us thought without a thinker. And now, cognitive science is shaking up our fundamental ideas of who and what we are. It is presenting nothing less than a vision of a spirit without a soul.”

Karl Schroeder

The relationship between virtuality and reality is based on the premise that the former is derived from the latter and tries to approach it, although the former is not real, and that the former is supposed to follow the latter; in other words, virtuality is a reproduction of reality. Some innocent fool derived from Otaku (Deok-hu, in Korean) [people with obsessive interests], however, doesn’t necessarily think that way. They consider virtual space and physical space on a similar level, not as having an inevitable causal or hierarchical relationship.

If the world is defined by existence in this way, the world of the Deok-hu is a combination of the worlds they’re crazy about and the usual reality they cannot avoid. In other words, the world is a complex one consisting of multiple realities. To use Foucault’s terminology, it is not the ‘heterotopia’ in reality but the ‘heterotopia/heterochrony of realities’ wherein the various realities are mixed. For game-Deok-hu, there is an order. Their number-one reality is the ‘real-reality’ in which we are supposed to believe that our body and mind are placed. This entity of reality is threatened by another reality as well as by itself, to such an extent as to become stressed with a double emphasis on real-reality. Most rational beings might agree with the substantial importance of the number-one reality. And game players, who live in games, know that the world is an illusion, that digital virtuality is made by game companies and is ultimately a product of capitalism. We need to pay more attention to this ambivalent attitude, not to the extreme dichotomy.

There may be a variety of opinions on it. Žižek used the expression ‘the pleasure in capitalist ideology’, which means that even if consumers participate in the system of ideology functioning against their faith and know that fact, they simply enjoy themselves in it. In other words, they pleasantly appropriate certain content, including animation, game, film, performance, and art, although they know the limitations of these cultural products and the problems of ideology. Like a kid with a fetish

- "I know (the absence), but" - they recognise the lack, but hold to tentatively confirming the fetish and enjoying themselves in it.

It doesn't matter, even though the game players' unique actions - which this performance emphasises - don't have any practical impact on number-one reality, and even though everything is the consequence as well as the result determined by game producers. They enjoy the game despite their critical recognition and perspective on the virtuality of the world and the ideological issues.

A game is defined as an activity governed by rules. When this logic is applied to a digital environment, it becomes a digital game. The moment a player logs-in to the game, he or she comes to know what to do, to some extent. The game world, a diegesis [a narrative without direct imitation of events, scenes, or characters; the world depicted in film] in a cinematic perspective, leads the game while suggesting the goals and rules, forcing a choice and providing proper compensation and difficulties. The game world reigns over the game as well as over the players, itself the product of the god of game.

The performance observes and explores those who log in to the game but don't care about the missions the game offers, those who play regardless of the essential purpose of the game and the surplus escaping from inside the world. Like an anthropologist of the digital era, the online version of "the experience of sitting in a rocking chair, without a chance of seeing the world" begins. Another surplus, besides the bystander, is added to the world to observe the player making a surplus action in the game in which choices and actions are designed. From the viewpoint of the god of game, it is an unedifying and impious scene. And I, a member of the audience at the performance, see them having a conversation, sitting in the spectator's seat of another world.

Many questions are posed: What do the acts that are not intended by the system mean? Can it be seen as resistance to the solid system of the world? Will it be possible to find a way to change the meta-system in the actions deviating from the proper aim (according to Lacan, there is no metalanguage...)? I apply odd actions in the game world to the active consumer of cultural research who critically accepts content such as dramas and films and compares these to the performative art that doesn't follow the capitalist system in capitalism. Meanwhile, I encounter the

artist's own question: "Will it be possible to find something we want in the game/performance?"

Alternatively, there could be oppositional positions: performative actions such as the degree of freedom in a game, or the surplus, are eventually illusionary and fictitious; such actions of Deok-hu are subordinate to the capitalist system and even expand capitalism. Will the subjectivity of drama consumers make sense? What is it about criticising American ideology while watching Hollywood-hero movies? Is it a practice of the gaming system to think of the metalanguage of the game while stealing a car as well as enjoying killing people with a gun? Will post-dramatic theatre, which reveals that theatre is a cultural and fictional product in itself, change the world? How will members of the audience act on their way back home if the performance taking place inside the theatre temporarily displays performativity to them?

A wave of fatigue sweeps over me. These questions make me tired because they include the practical expectation to directly connect the actions of the world (actions of artists or unexpected actions of individuals within cultural contexts) to real politics. It refers to the mission-oriented attitude that one can and should change the world (straight-away) through performance, game, and drama. The capitalist utility, in which art, surplus, game, and all kinds of Deok-hu have been denied, comes back like destiny and tries to impose other values. For Deok-hu seeking their own pleasure in games, these actions are not based on the political goal or position; they are only in pursuit of their own pleasure.

Let's discuss how a voluntary suicide - for years already, a meaningless effort made towards the end of the game - and the artist's thoughts (art) in games can bring change to the world.

Does the world consist of a single system? We can aim at this premise when considering the meaning and significance of the actions against the system, God, and the huge mechanism. Are the rules that the system enforces appropriate? Does the world really exist? Simondon criticises our belief that the world is controlled by a huge system or principles such as God, the pursuit of profit, and the sense of labour. Latour also argues that "the whole is always smaller than its parts". Speculative realists state that there's no special agent of the action (a mover, a designer, a thinker, requirements, reason, experience, system) behind the material

world and that material reality or an individual action is the spirit (Karl Schroeder). If the world is led by various actions made by individuals, and the system is composed of accidental acts that are uncontrollable or unpredictable, then the non-co-operators of the world join the world through “demonstrations without demands and unjustifiable violence”.

From the perspective of ‘complex-realism’, not a great ‘realistic-realism’, reality is an object and each reality is intrusive and competes with the others. What threatens each individual’s reality might be the realities that are different from the self-negation inside the reality that portends that reality cannot exist as one reality. Virtual reality became an ideal model; one utopia is replaced by another utopia and the realities form a hybrid, mixing with one another.

What is important in the temporary utopia/reality that is constantly replaced and jumbled, is not a space, but the individual desire and action that move between these spaces. The subject of the game being dealt with by this performance is not placed in a system but is formed on the basis of the desire of an object, on that of the surplus or the surplus of the desire. The helplessness of a drop in the ocean that causes our actions to conflict with one another and frustrates those actions is an illusion. It is through the unsystematic and accidental acts based on steady effort that events are created and the world is built. In this sense, the paradox of the post-game is connected to the performativity of post-dramatic theatre. The simple but significant sentence “this is the world” displayed on the black screen in the middle is watching us, while Laa-Laa and Po are busy preparing for something on both screens at the beginning of the performance. In fact, we know what made this world.

Yonghee Sung
Selected excerpts from the ACC
Theater Opening Festival 2015 (Review)

BIO

Jisun Kim is a Korean artist who majored in Time Art and has since been presenting various projects based on her interest in social systems, cultures, and no man's lands (multi-layered spaces created between laws, norms, physical borders between countries, and marginalised spaces in existing and online worlds). When the most solid-looking systems (e.g. national borders, capitalism, or the media) meet, it produces a peculiar niche or hole. This place is not legitimate nor is it illegal. Her work is about revealing these holes in the system and living inside them. Following her performance related to crossing borders with a torn passport in earlier days, Kim founded the guerrilla media group Pan-Asia International Conference in 2011 and distributed political messages through the media by visiting election campaign sites wearing a T-shirt saying **헐** (*What the...*). In *Well-Stealing* (2012), she developed a coup-plotting device with which she would turn herself and the audience invisible, whence they could proceed to occupy an emblematic plaza in Seoul. In the earlier version of her 2014 work *Climax of the Next Scene*, Kim traced the changing sensations through which we perceive things by juxtaposing online games and travel experiences in the real world from a perspective of armchair anthropology.

Ook te zien op het Kunstenfestivaldesarts / À voir aussi au Kunsten-
festivaldesarts / Also at the Kunstenfestivaldesarts

Miet Warlop

Fruits of Labor

Zinnema

19/05 - 20:30

20/05 - 20:30

21/05 - 20:30

22/05 - 18:00

Welcome to Caveland!

Een tiendaags activiteitenprogramma in een grot in Les Brigittines,
ontworpen en uitgewerkt door Philippe Quesne.

Un programme d'activités, prenant place dans une grotte aux
Brigittines, conçu et commissionné par Philippe Quesne.

A ten-day activity programme in a cave at Les Brigittines,
conceived and curated by Philippe Quesne.

A Day in Caveland!

Pieter De Buysser

Les Brigittines

24/05 - 19:00

A Day in Caveland!

Gwendoline Robin

Les Brigittines

27/05 - 19:00

More activities on www.kfda.be/welcometocaveland



KUNSTENFESTIVALDESARTS

BOX OFFICE

MEETING POINT

WELCOME TO CAVELAND!

Les Brigittines

Korte Brigittinenstraat / Petite rue des Brigittines

1000 Brussel / Bruxelles

02 210 87 37

tickets@kfda.be

www.kfda.be

be my friend

Steun ons / Soutenez-nous / Support us

www.kfda.be/friends