UNIVERSITY OF AMSTERDAM

UvA-DARE (Digital Academic Repository)

Sinofuturism as worlding

Imagining futures in sinophone digital art

Snels, J.

Publication date
2025

Link to publication

Citation for published version (APA):
Snels, J. (2025). *Sinofuturism as worlding: Imagining futures in sinophone digital art*. [Thesis, fully internal, Universiteit van Amsterdam].

General rights
It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations
If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: https://uba.uva.nl/en/contact, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

UvA-DARE is a service provided by the library of the University of Amsterdam (https://dare.uva.nl)

Download date:16 Dec 2025

Samenvatting

Sinofuturisme als Worlding: Het Verbeelden van Toekomsten in Sinofone Digitale Kunst

Dit onderzoek vormt een reactie op de door politici, journalisten en opiniemakers wijdverspreide verbeeldingen van de toekomst van de Sinofone sfeer (*Sinophone sphere*) in techno-utopische of techno-oriëntalistische termen en als bepaald door ofwel China ofwel "het Westen." Het onderzoek richt zich op de Sinofone digitale kunst die steeds bekender geworden is en die genuanceerde verbeeldingen van de relatie tussen digitale technologieën en de toekomst produceert die zich onttrekken aan reductieve geopolitieke tegenstellingen. Dit project stelt de volgende vraag: Hoe verbeeldt Sinofone digitale kunst technologische toekomsten in reactie op techno-utopische en techno-oriëntalistische voorstellingen van die toekomsten? Om deze vraag te beantwoorden wordt gebruik gemaakt van een *cultural analysis* benadering, ondersteund door kunsthistorische formele en contextuele analyse en etnografische methoden zoals interviews en veldbezoek.

Het theoretisch kader van dit project bestaat uit drie concepten: Sinofoon (*Sinophone*), *worlding* en Sinofuturisme (*Sinofuturism*). Het concept "Sinofoon" is gekozen om kunstenaars, kunstwerken en de toekomsten die zij verbeelden niet te reduceren tot een geografische of geopolitieke entiteit of tot reductieve identiteitslabels zoals "Chineesheid." Onder "Sinofone kunst" wordt hier verstaan: kunst van kunstenaars die deel uitmaken van een cultureel Sinofone gemeenschap. Er wordt gesteld dat digitale kunst toekomstige werelden laat ontstaan door de toekomst te verbeelden, en door de manier waarop die verbeelding interacteert met de bestaande wereld, het publiek, de tentoonstellingen waar de kunst deel van uitmaakt en de sociaal-culturele en politieke context waarin het zich bevindt. Dit proces, wat "*worlding*" genoemd wordt, wordt ondersteund door een zogenaamde "*worldbuilding*" praxis: het bouwen van een diëgetische wereld die functioneert als het podium waarop *worlding* wordt uitgevoerd, hoofdzakelijk door middel van narrativiteit, mediumspecificiteit en esthetiek. Het concept "Sinofuturisme" wordt gedefinieerd als een genre van *worlding* dat zich specifiek richt op het *worlden* van de technologische toekomsten van Sinofone werelden. Het wordt hier gebruikt om de *worlding*-praxis van toekomstgerichte Sinofone digitale kunst te analyseren.

De hoofdstukken richten zich op vier thema's die veel in digitale Sinofuturistische *worlding* voorkomt. Dit zijn: verbondenheid (*connectedness*), belichaming (*embodiment*), selfcare, en kunstmatige intelligentie. Het eerste hoofdstuk onderzoekt hoe de online tentoonstellingen die georganiseerd werden tijdens de Covid-19-pandemie gebruik maakten van digitale middelen om verbondenheid te produceren toen de toekomst van de geglobaliseerde kunstwereld, die fysieke aanwezigheid altijd centraal had gesteld, plotseling onzeker was geworden. Het hoofdstuk analyseert de volgende drie casussen: *WE=LINK: Ten Easy Pieces* (vanaf 2020) van Chronus Art Center, gecureerd door Zhang Ga; *The One Minute Series: The Power of Transparency* (vanaf 2020), gecureerd door Yu Minhong in samenwerking met The One Minutes Foundation en Het Nieuwe Instituut; *A Hypothetical Show for a Closed Museum* (vanaf 2020) van M WOODS, gecureerd door Victor Wang. Dit hoofdstuk betoogt dat alle drie de tentoonstellingen mogelijkheden creëerden voor toeschouwers om door tijd en ruimte heen een temporeel moment of temporeel ritme te delen, waardoor zij, zelfs tijdens zelfisolatie, verbondenheid konden erva-

ren. Deze ervaring wordt versterkt door de manier waarop de tentoonstellingen gebruik maakten van digitale technologieën die al op grote schaal in de Chinese samenleving werden toegepast. Daarnaast wordt gesteld dat ingevolge de onzekerheden die de pandemie karakteriseerden, deze tentoonstellingen het kosmopolitische systeem van de kunstwereld en diens afhankelijkheid van globale mobiliteit hebben ge*reworld* tot een systeem dat is aangepast aan het pandemische heden (en de potentieel pandemische toekomst) door digitale technologieën te omarmen. De focus van dit hoofdstuk op tentoonstellingen die werden geproduceerd in een unieke periode die inmiddels voorbij is maar die elk moment kan terugkeren (in vergelijkbare of andere vorm), benadrukt dat werelden voortdurend opnieuw worden ge*reworld* in reactie op crises of andere veranderingen.

Het tweede hoofdstuk richt zich op belichaming en onderzoekt de manier waarop videogamekunst reflecteert op hoe digitale technologie veranderingen teweegbrengt, of daartoe de mogelijkheid biedt, in de manier waarop mensen de fysieke, fenomenologische en affectieve dimensies van het menselijk lichaam beschouwen. Het hoofdstuk bestudeert eerst de videogame *Deep Simulator* (2020) van aaajiao en laat zien hoe dit werk *metagame*-tactieken gebruikt als onderdeel van zijn *worldbuilding* om zo een heden en toekomst te *worlden* waarin het voor het publiek van het kunstwerk helder is dat hun belichaming wordt gecoproduceerd door de digitale technologieën waarmee ze interacteren. Vervolgens analyseert het hoofdstuk de videogame en videogamefilm *The Great Adventure of Material World* (2019-2020) van LuYang en stelt dat dit werk een boeddhistische wereld *world* waarin belichaming in het algemeen, en die van gender in het bijzonder, wordt opgevat als inherent relationeel. Tot slot wordt het *machinima*-werk *howdoyouturnthison* (2021) van Li Yi-Fan onderzocht en wordt aangetoond hoe dit werk de relatie tussen de kunstenaar en de virtuele *avatar* die hij in het kunstwerk belichaamt – en de belichaamde relaties van mensen met virtuele avatars in het algemeen – *world* als zijnde relationeel en als gekenmerkt door zowel belichaming (*embodiment*) als lichaamloosheid (*disembodiment*).

Het derde hoofdstuk analyseert noties van selfcare in digitale kunst en onderzoekt hoe een benadering van populaire creativiteit (*vernacular creativity*) kan worden gebruikt om een toekomst te verbeelden waarin geplatformiseerde selfcaregebruiken niet gecoöpteerd zijn door commodificatie in de vorm van neoliberale zelfverbetering. In dit hoofdstuk worden twee casussen geanalyseerd: *Hardcore Digital Detox* (2018), een satirisch internetkunstwerk van Miao Ying over geplatformiseerde digitale detoxprogramma's, en *You Are in the Desert of the Real, but I Am in Beautiful* (2018), een *lecture performance* van Ye Funa over schoonheidsapps (*beautification apps*). De analyse toont aan hoe kunstwerken het futuristische heden re*worlden* tot één waarin mensen selfcaregebruiken toepassen die gebaseerd zijn op populaire creativiteit en die lelijkheid omarmen en de tegenstelling van echt versus nep verwerpen, zodat mensen de complexiteit van het leven in een geplatformiseerde samenleving beter kunnen navigeren. De analyse van de kunstwerken maakt duidelijk dat, in tegenstelling tot de gangbare associatie van Sinofuturisme met machinale "*new aesthetics*," Sinofuturistische *worlding* ook via lelijke, slordige, verouderde of onoriginele esthetiek kan ontstaan en zulke esthetiek kan bekrachtigen.

Het vierde en laatste hoofdstuk gaat over kunstmatige intelligentie (AI) en bestudeert de rol die antropocentrisme speelt in verbeeldingen van de toekomst van AI. Het eerste deel van het hoofdstuk bestaat uit een tekstuele analyse van tentoonstellingsaankondigingen van de kunstinstellingen Chronus Art Center, Aiiiii Art Center en Digital Art Center waarin AI en/of algoritmes een rol spelen. Deze analyse heeft ten doel een beter inzicht te creëren in hoe de toekomst van AI en algoritmes wordt ge*world*. Dit

hoofdstuk concludeert dat de temporele relatie tussen heden en toekomst in deze teksten vaak een belangrijke rol speelt, waarbij de instellingen zich ofwel richten op het publiek bewust maken van de veranderingen die plaatsvinden in het heden, ofwel op het publiek inspireren om te handelen in het heden met als doel de toekomst te veranderen. In de teksten wordt ook een aanhoudende neiging geobserveerd om de toekomst van AI te verbeelden zoals die betrekking heeft op mensen; enkele pogingen om antropocentrisme te vermijden ten spijt. Het tweede deel van het hoofdstuk bevat een close reading van videowerken van Lawrence Lek, Fei Yining en chuck kuan, en Betty Apple, die allemaal een post-apocalyptische toekomst van AI verbeelden waarin mensen niet meer bestaan. De analyse laat zien dat hoewel de mens nog steeds een rol speelt in deze kunstwerken, ze toekomsten *worlden* waarin menselijke temporaliteit is vervangen door computertijd en/of geologische tijd en waarin toekomsten niet langer worden geproduceerd door de mensen uit het verleden. De analyse laat verder zien hoe verbeeldingen van de toekomst in Sinofone digitale kunst in staat zijn om zowel de hegemonische positie van de mens ten opzichte van de machine als die van het Westen ten opzichte van de Sinofone sfeer te decentreren.

De volgende inzichten volgen uit het onderzoek van dit project naar hoe Sinofuturistische digitale kunst de toekomst verbeeldt op een manier die breekt met essentialistische techno-oriëntalistische en techno-utopische perspectieven. Ten eerste wordt duidelijk dat de onderzochte Sinofuturistische digitale kunst de toekomst niet verbeeldt als een temporeel op zichzelf staand domein, maar dat het in plaats daarvan de toekomst beschouwt als (op lineaire of niet-lineaire wijze) verbonden met het heden en, in sommige gevallen, met specifieke verledens. Deze verbeelding van temporaliteit ontwricht (techno-)oriëntalistische benaderingen die de Sinofone sfeer gelijktijdigheid (*contemporaneity*) ontzeggen door die weg te zetten als bestaande in een temporeel afgescheiden toekomst. Ten tweede, wanneer Sinofuturistische digitale kunst de toekomst van de Sinofone sfeer verbeeldt, doet ze dat op een manier die lokaal gesitueerd maar niet lokaal bepaald is, waardoor zowel essentialistische als universalistische voorstellingen van die toekomsten vermeden worden. Ten derde *world* Sinofuturistische digitale kunst de toekomst vaak in relatie tot de complexe en genuanceerde realiteit van het heden zoals die ervaren wordt door gewone mensen in hun dagelijks leven, waardoor de generaliserende techno-utopische en techno-dystopische perspectieven die voortkomen uit systemische perspectieven van China versus "het Westen" worden vermeden. Samen creëren deze inzichten een completer begrip van de veelzijdige toekomsten die in de Sinofone sfeer verbeeld en tot stand gebracht worden.