

II Barbara Gryka, Agata Konarska. *Owoc granatu*

5 *Hill of the Crosses / Góra Krzyży*, instalacja architektoniczna, 2023, *Miasto Słońca*, gra wideo, 2023

6 *Owoc granatu*, wideo vr, 2023

7 *AR*, kod QR, 2023 (wymaga pobrania aplikacji na smartfon)

8 *Kwiat granatu* (Kolor granatu), reż. Siergiej Paradżanow, fragmenty, ZSSR, 1968

9 Kafejka internetowa

9a *Lets' Pray!*, gameplay, 9'47", 2023

9b *Thronus Gratiae* (Tron Wdzięczności), gameplay, 7', 2023

9c *Ultimate View*, gameplay, 2'20"., 2023

I Tytus Szabelski-Różniak. *Dziel i łącz*

1 *Dziel i łącz / Divide and Connect*, cykl fotografii, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym

E75 (I), z serii *Dziel i łącz*, 80 × 100 cm. **E261 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 110 × 137,5 cm. **E40 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, 110 × 137,5 cm. **E67 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 80 × 100 cm. **E65 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 80 × 100 cm. **E40 (II)**, z serii *Dziel i łącz*, 110 × 137,5 cm. **E261 (II)**, z serii *Dziel i łącz*, 110 × 137,5 cm.

2 *Unmaking*, animacja 3D; 9'10", muzyka: Hubert Karmiński, czyta Marta Markowicz,

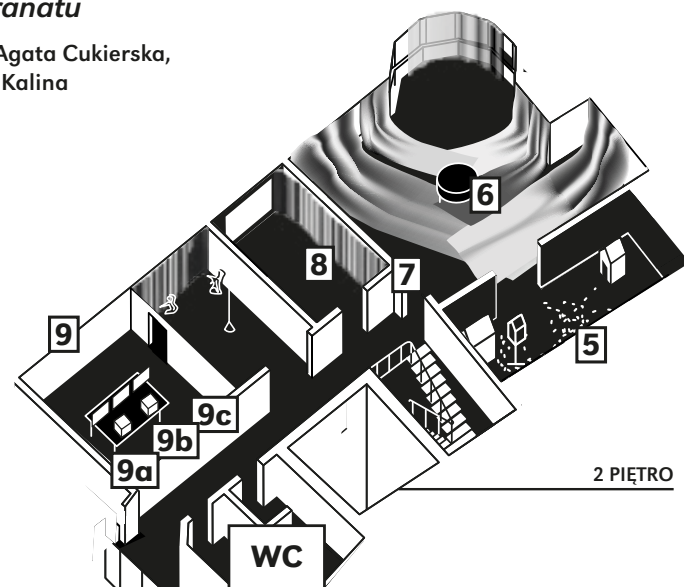
3 *Flow Control*, wideo; 5'39", muzyka: Hubert Karmiński

4 Linia znajdująca się w pierwszej sali galerii jest odwzorowaniem biegu trasy A4/E40 – od ukraińsko-polskiego przejścia granicznego Krakowiec-Korczowa, po polsko-niemieckie przejście Jędrzychowice-Ludwigsdorf.

Linia wyrysowana w głębi galerii odwzorowuje z kolei granicę polsko-białoruską.

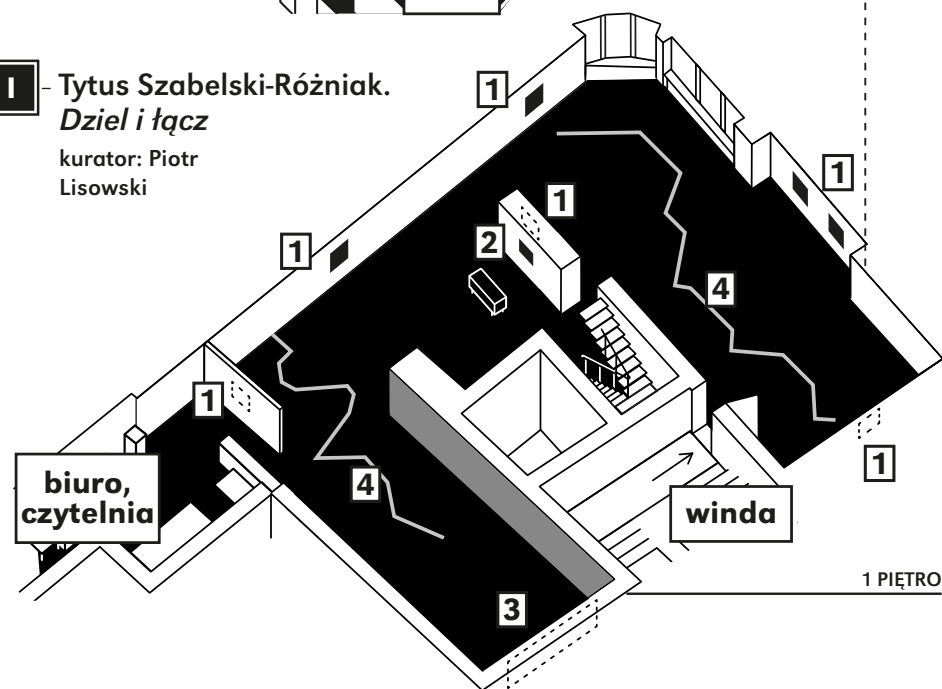
II Barbara Gryka, Agata Konarska
Owoc granatu

kuratorki: Agata Cukierska,
Katarzyna Kalina



I Tytus Szabelski-Różniak.
Dziel i łącz

kurator: Piotr
Lisowski



I Tytus Szabelski-Różniak. *Dziel i łącz*
kurator: Piotr Lisowski
współpraca: Bartek Buczek Art Industry Standard

1 *Dziel i łącz / Divide and Connect*, cykl fotografii

Fotografie z serii *Dziel i łącz* przedstawiają przejścia dla zwierząt nad autostradami i drogami szybkiego ruchu, stanowiącymi część ogólnoeuropejskiej sieci transportowej. Konstrukcje te mają na celu odtworzenie naturalnych korytarzy migracyjnych zwierząt, przerwanych przez szlaki komunikacyjne przyspieszające przemieszczanie się ludzi i towarów. Wszystkie tego typu budowle są projektowane według ścisłych wytycznych i monitorowane w celu zbadania skuteczności ich działania. Są projektowane przez architektów krajobrazu, a budowa niektórych – według plotek – konsultowana jest także z armią, by na wypadek wojny zapewnić alternatywne trasy przejazdu dla pojazdów wojskowych.

Tytuły prac:

- **E75 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym, 80 × 100 cm.
- **E261 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym, 110 × 137,5 cm.
- **E40 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym, 110 × 137,5 cm.
- **E67 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym, 80 × 100 cm.
- **E65 (I)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym, 80 × 100 cm.
- **E40 (II)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym, 110 × 137,5 cm.
- **E261 (II)**, z serii *Dziel i łącz*, 2023, druk pigmentowy na papierze archiwalnym, 110 × 137,5 cm.

2 *Unmaking*, animacja 3D; 9'10"., muzyka: Hubert Karmiński, czyta Marta Markowicz

Na animację *Unmaking* składają się trójwymiarowe modele różnych budowli pozwalających przekraczać granice lub to przekraczanie blokujących: autostradowe mosty na zachodniej granicy Polski; przejścia graniczne z Białorusią i Ukrainą; polska nitka transkontynentalnego ropociągu „Przyjaźń”, biegnącego z Syberii aż do Niemiec; graniczne fortyfikacje w Grecji, Węgrzech, Melilli (hiszpańska eksklawa w Maroku) czy na granicy polsko-białoruskiej. Słowna narracja filmu opowiada o mechanizmach dzielenia, łączenia i wykluczania, wbudowanych w każdy rodzaj infrastruktury i charakterystycznych dla systemu politycznego, w którym żyjemy.

Bibliografia:

- Marshall Berman, *All That Is Solid Melts Into Air: The Experience of Modernity*, New York, 1982.
- Gracie Mae Bradley, Luke de Noronha, *Against Borders: The Case for Abolition*, Verso Books, 2022.
- Wendy Brown, *Walled States, Waning Sovereignty*, New York : Cambridge, Mass: Zone Books ; Distributed by the MIT Press, 2010.
- Katarzyna Czeczot, Michał Pospiszyl, *Osuszanie historii. Błoto i nowoczesność*; „Teksty Drugie” 5 (2021): 62–78.
- Mariusz Falkowski, *Geopolitics of Motorways*; „Scientific Journal of the Military University of Land Forces” 165, nr 3 (1 lipca 2012): 75–101.
- Marina Gržinić, red. *Border Thinking: Disassembling Histories of Racialized Violence*, Publication Series of the Academy of Fine Arts Vienna, Volume 21. Berlin: Sternberg Press, 2018.
- Penny Harvey, Knox Hanna, *The Enchantments of Infrastructure*, „Mobilities” 7, nr 4 (listopad 2012): 521–36.
- Hagar Kotef, *Movement and the Ordering of Freedom: On Liberal Governances of Mobility*, Perverse Modernities, Durham; London: Duke University Press, 2015.
- Andreas Malm, *How to Blow Up a Pipeline. Learning to Fight in a World on Fire*, Verso, 2021.
- Achille Mbembe. *The Idea of a Borderless World*, „Africa Is a Country”.
- Walter D. Mignolo, *Geopolitics of Sensing and Knowing: On (de)Coloniality, Border Thinking and Epistemic Disobedience*, „Postcolonial Studies” 14, nr 3 (wrzesień 2011): 273–83.
- Néstor Fernández, Aurora Torres, Florian Wolf, Laura Quintero, i Henrique M. Pereira, *Boasting Ecological Restoration for a Wilder Europe Making the*

Green Deal Work for Nature, Rewilding Europe, 2020.

- Autor nieznany, *Przejścia dla zwierząt. W Polsce jest ich w sumie 5008!*, „Infor”, 31 stycznia 2023.
- Obserwator Drogowy, *Po co budujemy drogi dla czołgów za setki milionów złotych?*, „na:Temat”.
- Fred Pearce, *Fenced In: How the Global Rise of Border Walls Is Stifling Wildlife*, „Yale Environment 360”, 16 listopada 2022..
- Michał Pospiszyl, *The Fifth Element: The Enlightenment and the Draining of Eastern Europe*, „Environmental History” 28, nr 2 (1 kwietnia 2023): 361–88.
- Peer Schouten, *Roadblock Politics: The Origins of Violence in Central Africa*, Cambridge University Press, 2022.
- Paul Virilio, *Speed and Politics*, Semiotext(e) Foreign Agents Series. Los Angeles, CA: Semiotext(e), 2006.
- Waldemar Kuligowski, Agata Stanisz, *Ruchome modernizacje. Między Autostradą Wolności a „starą dwójką”*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, 2017.

3 *Flow Control*, wideo; 5'39", muzyka: Hubert Karmiński

Infrastruktura służąca do transportu surowców takich jak ropa czy gaz, może być tak samo narzędziem do budowania relacji handlowych, jak i prowadzenia konfliktów – co stało się jasne po otwarciu przez Rosję nowej fazy wojny z Ukrainą w lutym 2022 roku. Wideo przedstawia fragment polskiej nitki ropociągu „Przyjaźń”, biegnącej z Syberii do rafinerii w Płocku i niemieckim Schwede. Konstrukcja wychodzi spod ziemi w miejscu, gdzie przekracza rzekę Narew, pomiędzy zalewem Zegrzyńskim a Nowym Dworem Mazowieckim. To tam strategiczna paliwowa magistrala – dziś martwa, a jeszcze niedawno transportująca surowiec z Rosji do Unii Europejskiej – staje się podatna na potencjalne ataki. Co ciekawe, rurociągowi towarzyszy również transkontynentalny kabel światłowodowy przesyłający ogromne ilości danych – nazywanych niekiedy „nową ropą”.

Muzyka towarzysząca wideo jest zapisem lokalnego krajobrazu dźwiękowego. Odgłosy natury mieszają się w niej z rykiem silników wojskowych śmigłowców i pasażerskich samolotów, przemieszczających się w powietrzu oraz z dźwiękiem samego rurociągu, który stał się instrumentem dla autora muzyki, Huberta Karmińskiego.

4 Wyznaczone na podłodze galerii linie odpowiadają dwóm budowlom o diametralnie różnym przeznaczeniu. Linia znajdująca się w pierwszej sali galerii jest odwzorowaniem biegu trasy A4/E40 – od ukraińsko-polskiego przejścia granicznego Krakowiec–Korczowa, po polsko-niemieckie przejście Jędrzychowice–Ludwigsdorf. Droga, która w swojej zachodniej części biegnie śladem trasy wybudowanej w czasach III Rzeszy, dziś jest jednym z istotniejszych gospodarczo korytarzy transportowych między Polską a Niemcami oraz jedną z głównych tras dla migrantów i uchodźców z Ukrainy. Linia wyrysowana w głębi galerii odwzorowuje z kolei granicę polsko-białoruską, gdzie humanitarny kryzys wzmożony budową granicznego muru trwa od 2021 roku, a nawet dłużej – wzięwszy pod uwagę tragiczną sytuację uchodźców z Czeczenii, którym od wielu lat polskie służby odmawiają prawa do azylu. Podczas gdy jedna budowla obiecuje ekonomiczny rozwój, szansę na lepsze życie lub po prostu możliwość ucieczki, druga stanowi barierę i śmiertelną pułapkę.

1 Barbara Gryka, Agata Konarska. *Owoc granatu*
kuratorki: Agata Cukierska, Katarzyna Kalina
współpraca: Bartek Buczek Art Industry Standard, Dorota Hadrian
Podziękowania dla Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

5 *Hill of the Crosses / Góra Krzyży*, instalacja architektoniczna, 2023,
Miasto Słońca, gra wideo, 2023

Instalacja nawiązuje do planów odbudowy Ukrainy po wojnie. Coraz głośniej mówi się o odbudowie kraju, planuje wielkie inwestycje, ale nie pyta się o zdanie tych, którzy tam wrócą i będą żyć; nie pyta się dzieci, które są przyszłością tego kraju.

Instalacja architektoniczna powstała podczas warsztatów przeprowadzonych przez Barbarę Grykę w szkole „Materynka” w Warszawie, pierwszej w Polsce pełnoprawnej ukraińskiej szkole codziennej. Artystka, zastanawiając się nad tym jak myśleć o budowie przyszłości, w wyniku współpracy z dziećmi i młodzieżą pochodzenia ukraińskiego, stworzyła architekturę nawiązującą do tematu odbudowy kraju dotkniętego wojną oraz dobrego wspólnego życia.

Grupie warsztatowiczów zostały postawione pytania: czym jest dla ciebie architektura marzeń? Jak widzisz swoje otoczenie i co chciałbyś w nim

zmienić? Jakiego świata chciałabyś dla siebie i kolejnych pokoleń? Metody pracy zaczerpnięte zostały z praktyk Oskara Hansena. Budulcem, z którego korzystali uczestnicy i uczestniczki warsztatów były intuicyjne materiały, kartony, papier, brystol, farby, kleje. Założeniem była prowokacja do zaprojektowania „przyszłości”. Przyszłość jednak nigdy nie będzie mogła być przewidziana ani do końca zaplanowana, mimo że powstają scenariusze, według których ma się ona rozstrzygać. Dlatego ważna jest pewna otwartość projektu, w myśl zasady, że osoby artystyczne tworzą przyszłość poprzez swoją pracę, praktykę, proces, w trakcie którego określają i rewidują swoje założenia.

W instalacji architektonicznej ukryta jest gra wideo, w którą można zagrać. Projekt gry zainspirowany został Górą Krzyży, wzgórzem na Litwie w pobliżu miasteczka Meszkucie. W miejscu tym postawiono w 1430 r. kapliczkę upamiętniającą przyjęcie przez Żmudzinów chrztu. Nad kapliczką górował wielki krzyż. Po upadku powstania listopadowego w 1831 r. zaczęto tam masowo przynosić i stawiać kolejne krzyże i od tego czasu przybywa ich stale. Stawiane są, bądź podwieszane na już stojących, różnej wielkości, od ogromnych kilkumetrowych aż po całkiem miniaturowe, w intencji nadziei, przyszłości, jako symbole zadumy, wiary bądź jako wota dziękczynne. W okresie władzy sowieckiej wielokrotnie próbowano zmusić mieszkańców do zaprzestania pielgrzymowania w to miejsce, a w 1961 r. podjęto próbę całkowitej jego likwidacji przy pomocy pił, siekier i buldożerów. W 1965 zniszczono około 5 tysięcy krzyży i kaplicę, a do 1975 kolejne 1200 krzyży. W latach 1978–1979 planowano zalać teren, na którym znajduje się wzniesienie. Mimo to krzyże wciąż stawiano. Liczba krzyży jest szacowana na ok. 200 tys.

Przestrzeń gry jest inspirowana przestrzenią miejsca, które wygląda jak wyspa krzyży. Osoby zostawiają krzyże i inne elementy na upamiętnienie czegoś złego lub dobrego, przestrzeń tworzy się sama, bez architekta.

Nazwa gry – Miasto Słońca – nawiązuje do książki „Mińsk. Przewodnik po Mieście Słońca” autorstwa architekta Artura Klinaua, opisującego Mińsk jako miejsce, gdzie Ludzie i Miasto są ze sobą nierozzerwalnie związani, zniewoleni przez siebie nawzajem. Mińsk miał być idealnym miastem dla władzy, pełnym szerokich placów, pomników, kolumnad i pałaców górujących nad życiem szarych ludzi.

Projekt socjalistycznego Mińska porównuje do realizacji utopijnego państwa doskonałego, poetyckiej, odrealnionej wizji ideologicznej, *Utopii* Tomasa Morusa czy *Miasta Słońca* Tommaso Campanelli.

Instalacja łączy proste domki dziecięce z grą, proponując całkowite wejście w alternatywny świat. Połączenie artefaktów z grą pozwoliło na prezentację warsztatów jako podróży, przez dodanie technologii AR (rozszerzona rzeczywistość polegająca na nakładaniu w rzeczywistym czasie elementów i przedmiotów świata wirtualnego na świat widzialny przy użyciu kamery) i innych elementów technologicznych.

W przestrzeni medialnej trwa czynna dyskusja na temat sztucznej inteligencji i choć jesteśmy jeszcze daleko od wielu z tych czarnych wizji, to żyjemy w strachu przed AI.

Takie myślenie sprowokowało artystki do stworzenia kolejnych gier, w których fabule odnajdujemy m.in. sekty, w których człowiek szukający ukojenia i przewodnictwa, finalnie jest porzucony i wykorzystany.

6 **Owoc granatu**, wideo vr, 2023

Na nagraniu VR prezentowany jest występ zespołu dziecięcego, koordynowanego przez Fundację Homo Faber. Dzieci śpiewają w swoim ojczystym języku o przyszłości, o powrocie do domu, o wielkości Ukrainy, chwale dla Ukrainy, ale także tęsknocie za domem.

Śpiewanie piosenek patriotycznych to jedna z najbardziej jednoczących czynności zbiorowych. To jedne z niewielu utworów, które większość z nas potrafi zaintonować. Narodowych pieśni uczymy się od dziecka, a więc w momencie, w którym kształtują się nasze wyobrażenia o świecie. W szkołach śpiewamy je na rocznicowych akademiach i lekcjach muzyki. Nucimy je często zupełnie bezrefleksyjnie. Nauczani ich tekstów we wczesnym dzieciństwie rzadko zastanawiamy się nad tym jakie znaczenie mają powtarzane przez nas słowa. Chwila namysłu pozwala zauważyć jak wiele w nich stereotypów dotyczących płci, ile fascynacji wojną i przemocą, a jak mało miejsca na żalobę i uczucia. Zakorzenie w przeszłości uniemożliwia patrzeć w przyszłość.

Artystka pyta swoimi pracami jak żyć razem w tym samym „utopijnym mieście”, różniąc się od siebie wzajemnie. Buduje takie miejsce we współpracy z młodymi ludźmi, którzy traktują rzeczywistość, w tym pieśni, jako ekspresyjny wyraz własnych emocji, nie wykorzystując ich w marszu przeciwko innym, którzy mają swoje odrębne, podobne utwory.

Inspiracją do stworzenia wideo była scena z filmu „Kwiat granatu”, w której chór chłopięcy stoi jakby martwy, nie wydając dźwięku. Usta są

zamrożone, dzieci trzymają martwe poroża, czaszki zwierzęce, a na palcach mają maliny.

7 **AR**, kod QR, 2023 (wymaga pobrania aplikacji na smartfon)

Żubr, ryś, bocian i orzeł występują w przestrzeni wystawy jako ceramiczne figury oraz zwierzęta obecne w grach i rozszerzonej rzeczywistości. Dzięki AR można zobaczyć duszę tych zwierząt. To symboliczne znaczenie odsyła nas do wschodnich mitologii. Jednak figury tych zwierząt są też wykorzystywane jako symbole narodowe, które katalizują formowanie się tożsamości państw oraz służą jej podtrzymywaniu. W tego typu atrybutach gloryfikowane są głównie cechy powiązane z walecznością, siłą, odwagą, ale też płodnością i zwiększaniem liczebności narodu. Sprowadzają one rolę mężczyzny do walki, a kobiety do rodzenia. Symbole są wykorzystywane do wzmacniania stereotypów i podziałów, do przekonania, że naród jest najwyższą wartością i najważniejszą formą społeczną. Takie rozumowanie prowadzi do pragnienia zwycięstwa i dominacji, a w konsekwencji do wzbudzania agresji wobec innego.

Artystki wprowadzają na wystawę duchy symbolicznych zwierząt wzmacniających tożsamości narodowe zastanawiając się jednocześnie, czy nie powinny pozostać one już tylko duchami.

8 **Kwiat granatu** (Kolor granatu), reż. Siergiej Paradżanow, fragmenty, ZSSR, 1968

Owoc granatu to symbol narodowy Armenii, ale też między innymi symbol płodności. To też tytuł całej wystawy, zainspirowanej filmem Paradżanowa, która zbudowana jest na symbolach, często abstrakcyjnych, czasem bardzo konkretnych.

Symbole, np. narodowe, pozwalały w historii przetrwać pewnym grupom. Dziś inaczej buduje się wspólnoty. Plemiona internetowo łączących się graczy mają swoje miasta-państwa, zbudowane według własnej wizji, nie mają własnego kraju, łączą się z różnych miejsc przez Internet, sami kreują nowe symbole w świecie bez człowieka, który można budować i przebudowywać według własnej indywidualnej wizji. Budowanie własnego świata jest możliwe.

Film, posługując się wyłącznie symbolem, przedstawia historię XVIII-wiecznego ormiańskiego poety Harutiuna Sajadiana (Vilen Galstyan), znanego również jako Sajat-Nowa. Losy głównego bohatera podzielone są na poszczególne etapy życia: dzieciństwo, młodość spędzoną na dworze gruzińskiego króla Herakliusza II, śmierć w klasztorze. Zakazana miłość poety do córki króla zmusza go do opuszczenia dworu, wybiera więc życie w odosobnieniu, które zostaje gwałtownie przerwane przez najazd perskiego szacha.

Ten mistyczny i awangardowy film nakręcony został w Związku Radzieckim, przebijając się przez ostrą cenzurę tylko ze względu na podjęty temat: postać Sajat-Nowy była ważna dla ZSRR, kilka lat przed powstaniem filmu obchodzono hucznie 250. rocznicę urodzin poety. Postać ta stała się ikoną symbolizującą braterską jedność narodów kaukaskich. Nowatorska forma filmu została dopuszczona do produkcji wyłącznie ze względu na temat. Fantazja i odrealnienie stały się jedyną możliwą formą walki z systemem.

9 Kafejka internetowa

Kafejka internetowa jest reliktem przeszłości. W 1988 roku studenci z Hongik University wpadli na pomysł udostępnienia internetu każdemu. Dzięki dwóm 16-bitowym komputerom podłączonym do telefonicznego modemu goście pierwszej na świecie kawiarenki internetowej - Electronic Cafe - mogli wejść do sieci, wypić kawę i pogawędzić przy dzisiaj archaicznych, wtedy świeżo powstałych stronach www. Pierwsze kafejki zaczęły powstawać w Polsce w 1996 roku. W latach 2000–2005 były bardzo popularne. Z czasem zaczęły upadać ze względu na upowszechnienie dostępu do Internetu.

Instalacja jest z jednej strony próbą odtworzenia miejskich przestrzeni wspólnotowości internetu, z drugiej strony nawiązuje do biurowych stref chilloutu. Doświadczenia gamingowe opowiadają o hegemonicznym i zawłaszczającym stosunku człowieka do natury, religijnej wspólnotowości i starciu natury z kulturą.

Na monitorach znajdują się autorskie gry stworzone przez Agatę Konarską we współpracy z Barbarą Gryką:

9a *Let's Pray!*, gameplay, 9'47", 2023

Let's Pray! to wirtualne doświadczenie oparte na eksploracji przestrzeni inspirowanych historiami sekt i radykalnych grup religijnych. Kształt wykreowanych lokacji nawiązuje zarówno do autentycznych wydarzeń historycznych (takich jak np. ataki terrorystyczne czy masowe samobójstwa), jak i do symboliki poszczególnych kultów i powstających wokół nich zjawisk popkulturowych. Projekt jest zbiorem subiektywnych wyobrażeń artystek na ich temat, aranżacją obiektów o nienaturalnej skali, rozciągniętych w wirtualnej rzeczywistości, tworzących szkieletowe instalacje. W tych historiach artystki poszukują elementów wspólnych, które tworzą sieć powiązań w całym projekcie. Ta obserwacja ma wywołać u uczestnika refleksję nad powtarzalnością kształtu zjawisk wyłaniających się z chaosu wszechświata. Wszystkie siedem plansz osadzonych jest w silniku Unreal Engine, całość składa się z obiektów, zdjęć i dźwięków found footage, co poprzez swój kolażowy charakter ma podkreślać schematyczność tych konfiguracji.

Portale umożliwiające przemieszczanie się pomiędzy poziomami ukryte są w obiektach, które uczestnik może śledzić, kierując się narastającym efektem cieplnym. Grając w grę ciepło-zimno, obserwator teleportuje się pomiędzy obszarami na osi historii, bez finału, w wiecznej pętli podróży poza ciałem. Widz rozpoczyna eksplorację od wyjścia z lewitującego ciała i przez resztę podróży dryfuje po wirtualnych przestrzeniach pozbawionych grawitacji, mając możliwość przenikania przez obiekty, unoszenia się nad ziemią i nieograniczonego zasięgu działania. Ruch zostaje zatrzymany, a rzeczywistość nabiera muzealnego charakteru. Ma to na celu podkreślenie rekonstrukcji konkretnego momentu w historii i naszej bierności wobec niego. Tytuł pracy jest dwuznaczny.

9b *Thronus Gratiae* (Tron Wdzięczności), gameplay, 7', 2023

Projekt jest interaktywnym wirtualnym doświadczeniem, które w swojej formie nawiązuje do labiryntów i gier walki. Praca porusza tematy różnorodności i ekspansywnej relacji człowieka z naturą. Zanim zagłębisz się w labirynt, wcielisz się w rolę oranta, stając się przedstawicielem rasy ludzkiej, a o wybawienie zwrócisz się do św. Małgorzaty karmiącej piersią Smoka, swojego przeciwnika w sporze. Spotkasz tam mityczne zwierzęta, takie jak jednorożce, wróżki, owce warzywne, cyklopy i chupacabry. Będą one konsumować swoje własne pochodzenie - zwierzęta,

na podstawie których powstały ich legendy. Te owoce zawłaszczenia przybiorą formę wytworów kultury, takich jak gobeliny, rzeźby z żywopłotu czy sztuczne jeziora, podczas gdy ich prototypy będą przypominać eksponaty muzeów historii naturalnej - martwe ciała i kości.

9c *Ultimate View*, gameplay, 2'20", 2023

Pod koniec gry staniesz się częścią odwiecznej waśni między Kapłanem Wymierania a Anty-człowiekiem. Bezgłowe skóry walczących pokryte tatuażami przez sztuczną inteligencję będą prezentowane jako trofea lub lecznicze ślady zwierząt, które odegrały znaczącą rolę w hegemonicznym spektaklu humanistycznego szaleństwa.