

BOWNIK

Gamers, Training Halls / Gracze, Sale treningowe (2007-2009)

Projekt składa się z dwóch części – portretów „gamers” i „sal treningowych”. Wielkoformatowe portrety to typologiczne spojrzenie na nowy obraz sportowca, który z uwagi na elektroniczną formę rywalizacji nie posiada odpowiednika fizycznego, znanego rywalowi. W projekcie postać gracza odkrywana jest dla wszystkich. Celem nie jest jednak demaskowanie czy próba porównania rzeczywistości z wyobrażeniem lub też wizerunkiem wirtualnym konkretnych osób. To rodzaj analizy e-środowiska i osób, które je tworzą, a także redefinicja klasycznego wyobrażenia o wyglądzie sportowca. W fotografiach wnętrz pokoiów nakładają się dwie rzeczywistości. Przedstawione przestrzenie spełniają funkcję miejsca ćwiczeń, codziennej kilkugodzinnej praktyki gamingowej, ale i zwykłego pokoju domowego, którego wystrój i obecne w nim przedmioty dowodzą historii dorastania i dojrzewania w tym miejscu. Mieszanka stanowiska treningowego e-sportowca z jego prywatnym otoczeniem stanowi bardzo ciekawy obraz, bogaty w szczegóły.

[gallery link="file"]

BOWNIK

urodził się w 1977, mieszka w Warszawie (Polska)

www.bownik.eu



Bownik ukończył studia na Wydziale Komunikacji Multimedialnej ASP w Poznaniu. W latach 2004-2008 był jednym z twórców kolektywu Icoon. W swoich projektach Bownik zajmuje się oddziaływaniem zjawisk technologicznych na codzienne życie. Rejestruje zmiany otoczenia, które wynikają z użytkowania sprzętu elektronicznego, jak i przejawy jego prywatnych adaptacji dla potrzeb zachowania elektronicznej aktywności. Dokumentuje i rekonstruuje e-środowisko, jego wpływ i odbicia cywilizacyjne, nie mieszczące się w wyobrażeniu o nowoczesności i aseptyczności użytkowej przestrzeni elektronicznej.