

Adventurer of uncertain times



THE IMMORTALS ARE QUITE BUSY THESE DAYS opens in a time of massive anthropogenic change, the COVID-19 pandemic, and civil unrest stoked by inflammatory politics across the globe. The year that preceded the exhibition's opening, 2020, was one marked by lockdowns and social distancing measures on account of curbing the spread of the pandemic. Yet amidst faltering global economies, video game industry titans have benefited from these conditions, as more people retreat from the physical realm into the virtual and connect through technological means. Within two months following its launch, *Animal Crossing: New Horizons* sold 13.5 million copies; *World of Warcraft's* new expansion *Shadowlands* sold 3.7 million copies on its launch day; and the launch sales of the PlayStation 5 console was the highest in Sony's history.

Patch history



Historically, a software patch was in fact a literal, physical patch – a piece of paper tape or punch card, delivered to the recipient for them to quite literally amend the computing scripts on the earliest computers so as to reduce vulnerabilities, correct errors, and improve efficiency. Today, we associate it more frequently with the pop-ups we quickly dismiss with the “Remind me tomorrow” button. A patch history then refers to a log of the changes that have been implemented since the program's inception. In the realm of computer gaming, patches can have a significant impact on existing playability, strategy, and wider implications on the gaming economy as well. The closure of *Diablo III's* auction house in patch 2.0.1, game miners saw the evaporation of thousands of dollars of real-world currency in unsold product stemming from hundreds of hours of gameplay; and even prior to its closure, the buffing and de-buffing of various in-game items by the game developers often led to drastic fluctuations in demand, supply, and prices.

Triple H



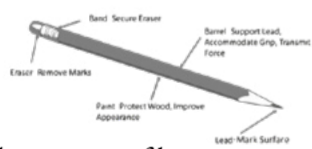
Herodotus of Halicarnassus, the Historian (484–425 BCE) is credited with being the “father of history”. In 430 BCE, this original Triple H wrote *The Histories* – considered to be the original historical work in western literature and setting the precedent for methodologies future historians would adopt. (As an aside, at the dawn of the millennium in January 2000 another Triple H, a WWE Wrestler, dubbed himself “The Game” – implying he was not merely the champion of the game within the ring but had become the embodiment of the game itself. Amidst the fictitious storylines, feuds, and spats, this Triple H, had come to embody and project the kayfabe wrestling world.)

Historicity



Historicity refers to the “historical authenticity” of persons or events; and is concerned with the factuality of histories – as opposed to its interwoven myths and legends. Herodotus himself embarked on travels to perform his research, as well as made attempts to distinguish reliable and unreliable accounts.

Historiography



By its contemporary definition, historiography refers to the study of the writing of histories, as well as histories that have been written. However, by its earliest definition, ‘historiographer’ was the term used in place of historian. These ancient historiographers were charged with recording through the written word, chronicles and annals of events that transpired; so as to inform future generations of what had happened. History – as opposed to historiographs – are, as the adage goes, written by the victors. Then, in a two-party fight, its history presents at best, only half of the full story.

Historicality



In *Being and Time*, Heidegger identifies a quality intrinsic to the *Dasein*: its Historicality – the condition by which past events can hold significance for us. Heidegger argues that “it is only on the basis of *Dasein's* sense of its own past that anything like a ‘world history’ is possible”. In this regard, it is past experiences that determine the possibilities for future hopes and dreams, and the *Dasein* is trapped in a present of perpetual pasts and futures. Could history simply be an approximation for immortality?

Retconned



Retroactive continuity, or retcon for short, refers to a literary device where the established narrative within a piece of fictional work can be retroactively revised. A relatively common occurrence in pop culture media such as games, comics, and films, the use of the device allows for inconsistencies in storylines to be made congruent – for instance, the changing powers, and magnitude of powers Superman possesses across the comics. In the realm of non-fiction (history) however, challenges and changes to the orthodox view are deemed “revisionist”.

Dasein



Dasein – literally “being-there/there-being”. Where is the there, and which being(s) is where? Since according to Heidegger, the very nature of *Dasein* is always a being engaged with the world, what now with a multitude of avatars immersed in an abundance of worlds? For if the everyday *Dasein* is the inauthentic self, immersed in a sea of “They” and “Them”, then the *Dasein's* own-projected world is the authentic and the real – a reality manifest simply by virtue of the *Dasein* being there.

The mark precedes the symbol, and the symbol precedes the word.



In a conversation with Maurizio Ferraris, Jacque Derrida emphatically states: “This is one more reason why I prefer to speak of ‘mark’ rather than of language. In the first place the mark is not anthropological; it is prelinguistic; it is the possibility of language, and it is everywhere there is a relation to another thing or relation to an other.” Yet where one considers the marks made by the earliest humans, as with the case of the scratches on the floor of Gorham's Cave, the mark becomes inevitably symbolic, even if it were to only signify “I have existed, I was here”.

Memory



Whether in the human or technological machine, memory performs the vital function of acquiring, storing, processing, and retrieving data. The storage capacity of the human brain in technological terms is approximately 2.5 million gigabytes, while Google's servers presently store upwards of 10 billion gigabytes. Though the human brain and Google's servers occupy significantly different quantities of volumetric space at present, it is certain that memory is now the one key limiting factor for how vast a world we can image and manifest.

Simulacra or simulation



How can we conceive of the virtual realm as an artificial simulation – the mere imitation of a system of processes – and a distinct binary opposite from reality, when its reverberations manifest apparently in the realm of the real? The generation of these multitudes of worlds with no basis (or perhaps more accurately, only a limited basis) in reality have now formed the fundamentals of the new post-modern reality; a hyperreality in which the boundaries between the real and the simulation become increasingly indistinguishable with technological advancements. In this regard, perhaps the draw to these “virtual realms” stem not so much from an escape from the real, but a longing for the truth inherent of the simulacrum, as Jean Baudrillard argues. What then is this grave truth that the simulacra could espouse then?

Merleau-Ponty's Weight of History



In the *Phenomenology of Perception*, Merleau-Ponty writes, “Because we are in the world, we are condemned to meaning, and we cannot do or say anything without it acquiring a name in history.” Where he is concerned, the fragility of words also fails to accurately convey the weight of history, thereby rendering the artist the better phenomenologist than the philosopher. Then, if art implicates objects with meaning, and games implicate Non-Playable Characters with histories as well, does Merleau-Ponty's *we* not have to necessarily extend to non-human objects as well?

The Warden of the Gates:

Adventurer of uncertain times, have you lost your way?

What is your patch history? You may have been here since the Beta, but the Alpha has always been here too, in this world, you have wandered through. Yet as you question simulation or simulacrum, the Originary is too far gone now; gone, gone, gone, beyond.

Child, you are the Dasein, and the burden of the Triple H marks you – Historicity, Historiography, and Historicality. The mark precedes the symbol, and the symbol precedes the word. Since you started you have seen the story grow and the myths unfold, but while you were sleeping the powers that be have retconned all that you know. Memory is short, but forgetting is long.

I see the glazed look in your eyes, but all that matters is that you are here now, and the power rests in you. In the year RTX 3080, it is already hard to tell light from light, much less truth from truth, and real from real at 360Hz in 4K. We thought the power was the prison, but the World was the prison instead. Only one question remains: between Merleau-Ponty's “weight of history” and Merlin in a pointy hat (+6 Intellect) Wa, who'd be better to lead the way?

You have speedrun this level so many times, but in your haste you have missed it just as many. The Threshold awaits you. The world has always been bigger than you had known.

Merlin in a Pointy Hat



The starting point for the *Lord of the Rings* mythology stemmed from J.R.R. Tolkien's perceived lack of an English mythology. While British mythology on a whole could draw from the richness of Arthurian legends hailing from Celtic origins, there was little that could be drawn from the Anglo-Saxons. These historical distinctions could be seen as disregarded or unrecognised in the *World of Warcraft*, where characters resembling Ents and Orcs (drawn from Tolkien's mythology) appear alongside artifacts such as Merlin's Robe (hailing, of course, from Arthurian legends).

Speedrun



The speedrun is an activity which sees gamers competitively complete games in the fastest time possible. While such gameplay required exceeding familiarity with a game's storyline, maps, and mechanics, it was exceedingly objective-based rather than exploratory. The 1979 video game for Atari 2600, *Adventure*, is believed to be the first game to include an “Easter Egg” – a surprise hidden within the game that deviated from in-game storylines and objectives. Since then, the Easter Eggs have become more common occurrences across video games. From meeting Chris Houlihan in *The Legend of Zelda: A Link to the Past* to *Diablo II's* secret cow level, the realization of these easter eggs reveal that more is yet to be discovered within these virtual worlds.

RTX 3080



The launch of the NVIDIA GeForce RTX 3080 Graphic Processing Unit (GPU) is a clear indication of the speed of technological obsolescence in the current era. With a 20-30% increase in performance with better power efficiency at almost half the price of its top-of-the-line predecessor, the RTX 2080 Ti, the new graphics card meant that 4K gaming was becoming increasingly accessible to the common person.

Threshold



THE IMMORTALS ARE QUITE BUSY THESE DAYS represents Nawin Nuthong's most significant endeavor to disambiguate ideas of the “Threshold” since his conceptualization and engagement with the notion thus far. Such a Threshold, as postulated by Nawin, exists as a boundary demarcating the liminal space between experiences, thought, ideologies, histories, and narratives where these various fields coalesce. The Threshold further represents a limit that can be surpassed through ardent undertakings, and their coordinates of access are marked by “Threshold Guardians” that simultaneously serve as barriers to entry. Within the exhibition, the computer game serves as metaphor, illustration, and tool for the re-inscription of the operating mechanics of the human condition of existence. In his re-worlding of lived experience within the digital realm of the hyperreal, Nawin reveals reality as one mired by the weight of history and characterized by the simultaneous subversion and diminishment of its symbolic value simply by its writing.

360Hz in 4K



ASUS ROG SWIFT gaming monitor boasts the highest refresh rate (360 frames per second) presently available on the market, far surpassing what can be captured by the human eye (30-60 frames per second). Paired with a sufficiently powerful GPU, such a monitor would technically manifest the virtual realm hyper-realistically, producing visuals beyond what the human eye can detect. Yet perhaps even as immersion in the realm of the hyperreal becomes increasingly frequent, perhaps the inherent truth of the simulacrum still remains imperceptible given the human body's limitations.

ความเรียงบนชายขอบ



จอห์น ดั่ง

นักผจญภัยแห่งช่วงเวลาอันคลุมเครือ



THE IMMORTALS ARE QUITE BUSY THESE DAYS เปิดแสดงในช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของมนุษย์ การแพร่ระบาดของโควิด-19 และการก่อความไม่สงบทางการเมืองที่ใหม่พิศ กระพือลูกกลมไปทั่วโลก ปี 2563 หรือปีก่อนการเปิดนิทรรศการนี้ เปิดปี ด้วยการถือศความและมาตรการการรักษาระยะห่างทางสังคมเพื่อควบคุม การแพร่ระบาดของโรค แต่ท่ามกลางการตกต่ำของเศรษฐกิจโลก อีกนัยใหญ่ ในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมได้รับประโยชน์จากเจ็อนเข้าเหล่านี้ เมื่อผู้คน จำนวนมากหลบหนีจากโลกกายภาพเข้าสู่โลกเสมือนและเชื่อมต่อกันด้วย เทคโนโลยี ภายในสองเดือนหลังจากเปิดตัว เกม *Apimal Crossing: New Horizons* ขายได้มากกว่า 13.5 ล้านก๊อปปี้ *Shadowlands* ส่วน เนื้อหาใหม่ของเกม *World of Warcraft* ขายได้ 3.7 ล้านก๊อปปี้ในวันเปิดตัว และยอดขายเปิดตัวเกมคอนโซล PlayStation 5 นั้นสูงสุดในประวัติศาสตร์ของโซนี่

เสริมเติมเรื่องเล่า



การเสริมเติมประวัติให้กับเรื่องเล่าในภายหลัง (Retroactive continuity หรือเรียกสั้นๆ ว่า retcon) หมายถึงเครื่องมือทางวรรณกรรม ที่การเล่า เรื่องที่สร้างขึ้นภายในชิ้นงานสมมติหนึ่งๆ สามารถแก้ไขย้อนหลังได้ โดยเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในสื่อวัฒนธรรมป๊อป เช่น เกม คอมมิคส์ และ ภาพยนตร์ การใช้เครื่องมือนี้ช่วยให้ความต่อเนื่องของเส้นเรื่องมีความ สอดคล้องกัน ตัวอย่างเช่น พลังที่เปลี่ยนไปและขนาดของพลังที่ซูเปอร์แมนครอบครองในคอมมิคส์ อย่างไรก็ดี ในโลกของงานเชิงสารคดี หรืองานุในเชิงประวัติศาสตร์ ความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงมุมมอง ดั้งเดิมนั้นถือเป็น “ผู้ชำระแก้ไข”

คาซึน



คาซึน (ภาวะของมนุษย์แต่ละคน) แปลตรงตัวคือ “การอยู่ที่นั่น/การดำรงอยู่” แต่ที่นั่นคือที่ไหน และสิ่งมีชีวิตนั้นๆ อยู่ที่ไหน ตามที่ไฮเดกเกอร์กล่าวไว้ว่า ธรรมชาติของ*คาซึน* คือการมีส่วนร่วมกับโลกอยู่เสมอ หากจะเกิดอะไรขึ้น เมื่อตอนนี้ปรากฏว่าอัตราการจำนวนมากขึ้นโลกจำนวนนับไม่ถ้วน ถ้าหาก*คาซึน*โดยทั่วไปที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้ได้จมหาย ไปท่ามกลางทะเลของ “พวกเขา” และ “เขาเหล่านั้น” เช่น นั้นแล้ว *โลกที่คาซึน*มองออกมาคือความแท้และความเป็นจริง ที่แสดงออกมาได้โดยอาศัยเพียงการที่*คาซึน*ดำรงอยู่ ณ ที่นั้น

เครื่องหมายก่อนสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์มาก่อนถ้อยคำ



ในบทสนทนากับเมาริซิโอ แฟร์ราวิส มาคส์ แครวีลา เอย์ไวอย่างชัดเจนว่า “นี่คืออีกเหตุผลหนึ่งที่ผมชอบพูดถึง ‘เครื่องหมาย’ มากกว่าภาษา อย่างแรก เครื่องหมายไม่มีความเป็นมนุษย์วิทยา แต่เป็นสิ่งที่มาก่อนภาษา มันคือความเป็นไปได้ของภาษาและมันปรากฏขึ้นทุกหนทุกแห่งที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งอื่น หรือมีความสัมพันธ์กับอื่นๆ กระนั้นแล้ว เมื่อคนหนึ่งๆ เริ่มพิจารณาถึงเครื่องหมายที่มนุษย์ยุคแรกเริ่มทำขึ้น เช่น ในกรณีของรอยขีดข่วนบนพื้นถ้ำออร์แสม มันก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่เครื่องหมายจะกลายเป็นสัญลักษณ์ แม้ว่าจะมีสัญลักษณ์เพียงคำว่า “ฉันเคยมีอยู่ ฉันเคยอยู่ที่นี้”

ประวัติแพตช์



ตามประวัติศาสตร์ ซอฟต์แวร์แพตช์เป็นแพช์ตามตัวอักษรจริงๆ นั่นคือ เทปกระดาษหรือแผ่นการคเจาะรูซึ่งถูกส่งไปยังผู้รับเพื่อแก้ไขสกริปต์ คอมพิวเตอร์ในคอมพิวเตอร์รุ่นแรกๆ เพื่อลดจุดบกพร่อง แก้ไขข้อผิดพลาด และปรับปรุงประสิทธิภาพของโปรแกรม ทุกวันนี้ เมื่อพูดถึงแพตช์บ่อยครั้งเราจะนึกถึงป๊อป-อัปเดตหน้าจอที่เราคลิกปิดอย่างรวดเร็วด้วยปุ่ม “เตือนฉันอีกทีทีพรุ่งนี้” จากนั้น ประวัติแพตช์หมายถึงปุ่มบันทึกการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่ดำเนินการมาตั้งแต่แรกเริ่มโปรแกรม ในโลกของเกมคอมพิวเตอร์นั้น แพตช์อาจมีผลกระทบอย่างมากต่อความสามารถในการเล่นเกม กลยุทธ์ และเกี่ยวข้องต่อเศรษฐกิจของเกมในวงกว้างเช่นกัน การปิดระบบประมวลิโอมของเกม *Diablo III* ในแพตช์ 2.0.1 นักทำกำไรจากเกมเห็นเงินจำนวนมากที่สคออลาร์ดามสกุลเงินในโลกจริงหายไปต่อหน้าต่อตา เมื่อไอเทมที่ได้มาจากเล่นเกมหลายร้อยชั่วโมงขายไม่ได้ และกระทั่งก่อนการปิดระบบประมวล บ่อยครั้งการบั๊พและการดัดบัฟของไอเทมในเกมต่างๆ โดยผู้พัฒนาเกม นำไปสู่ความผันผวนอย่างมากในอุปสงค์ อุปทาน และราคาของไอเทม

ความเรียงบนชายขอบ

วาร์เดนที่ผู้พิทักษ์ประตู:

นักผจญภัยแห่งช่วงเวลาอันคลุมเครือ ท่านกำลังหลงทางอยู่รึเปล่า?

ประวัติแพตช์ของท่านเป็นยังไง? ท่านอาจจะอยู่ที่นี้ตั้งแต่ยุคเบต้า แต่โลกที่ท่านท่อง เทียวไปนี้เคยเป็นยุคอัลฟ่ามาก่อน และก็ยังเป็นอยู่ตลอดมา แต่กระนั้นก็ตาม เมื่อท่านถามถึงโลกของการจำลองและสร้างภาพใหม่ ดันกำเนิดมันผ่านไบนานแล้ว ผ่านไบนานเหลือเกินแล้ว

เด็กน้อย ท่านคือคาซึน และภาระของทริปเปิลเอชทิ้งเครื่องหมายไว้บนตัวท่าน ทั้งหลักฐานในประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์นิพนธ์ คุณสมบัติความเป็นประวัติศาสตร์ เครื่องหมายมาก่อนสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์มาก่อนถ้อยคำ ตั้งแต่ท่านเริ่มต้น ท่านได้เห็นเรื่องราวเติบโตขึ้น และตำนานต่างๆ ค่อยๆ คลี่ขยายออกไป แต่ขณะที่ท่านกำลังหลับใหล พลังทั้งหมดนั้นกลับเสริมเติมประวัติมวลที่เจ้ารู้ ความจำนั้นสั้น หากการลืมเลือนกลับยืนยาวกว่านัก

เราเห็นแววดาของท่าน แต่สิ่งที่สำคัญคือ ตอนนี้ท่านอยู่ที่นี้แล้ว และพลังก็อยู่ในตัวของท่าน ในปี RTX3080 มันยากอยู่แล้วที่จะแยกแแสงออกจากแสง ไม่ต้องเอ่ยถึงการแยกความจริงจากความจริง และความเป็นจริงจากความเป็นจริงที่ความถี่ 360 เฮิร์ตซ์ ในความละเอียดแบบ 4K เราคิดว่าอำนาจคือที่คุ้มขัง แต่โลกต่างหากที่เป็นที่กักขัง มีเพียงคำถามเดียวที่ยังคงอยู่ ระหว่าง “น้ำหนักของประวัติศาสตร์” ของเมอร์โล-ปงตี และเมอร์ลินในหมวกทรงแหลม (สติปัญญา +6) ใครจะเป็นผู้นำทางได้ดีกว่ากัน?

ท่านสปีดรันในเลเวลนี้มาหลายรอบแล้ว แต่ด้วยความที่เร่งรีบ ท่านจึงพลาดมันไป เช่นเดียวกับที่พลาดไปอีกหลายอย่าง ธรณีประตูกำลังรอท่านอยู่ โลกนั้นกว้างใหญ่กว่าที่ท่านรู้มากนัก

เมอร์ลินในหมวกทรงแหลม



จุดเริ่มต้นของตำนานเทพปกรณัมใน*คอร์คออฟเดอะริสส์* เกิดจากการที่เจ.อาร์. อาร์. โทลคีน มองเห็นสิ่งที่คาดหมายไปในตำนานเทพปกรณัมอังกฤษ ในขณะที่ตำนานเทพเจ้าของอังกฤษโดยรวมถึงเอามาจากความรู้อยู่ในตำนานกษัตริย์อาเธอร์ของชาวเคลท์ มีเพียงน้อยนิดเท่านั้นที่สามารถดึงมาได้จากตำนานของชาวแองโกล-แซกซอน ความแตกต่างทางประวัติศาสตร์เหล่านี้ อาจถูกมองว่าไม่เป็นที่สนใจหรือไม่เป็นที่รู้จัก ในเกม *World of Warcraft* ซึ่งมีตัวละครที่มีลักษณะคล้ายตัวเอนท์ (Ents) และออร์ก (Orcs) (มีที่มาจากปกรณัมของโทลคีน) ปรากฏควบคู่ไปกับวัตถุ เช่น เสื้อคลุมวิเศษของเมอร์ลิน (แน่นอนว่าได้รับการยกย่องมาจากตำนานกษัตริย์อาเธอร์)

สปีดรัน



สปีดรันคือการที่ผู้เล่นเกมแข่งกันเล่นเกมให้จบได้เร็วที่สุด ในขณะที่การเล่นแบบสปีดรันต้องอาศัยความคุ้นเคยกับโครงเรื่อง แผนที่ และกลไกการเล่นของเกมอย่างมาก การเล่นเกมแบบดังกล่าวเป็นไปเพื่อจุดประสงค์การจบเกมมากกว่าการเป็นการสำรวจและการเล่น ใน *Adventure* วิดีโอเกมปี 2522 สำหรับเครื่องเล่นเกม Atari 2600 เป็นเกมแรกที่มีกรูซอน “ไอส์เตอร์” เป็นเซอร์ไพร์สในเกมที่ไม่มีเรื่องราวเบื้องไปจากเนื้อเรื่องหลักและวัตถุประสงคของเกม ดังนั้นเป็นต้นมา ไอส์เตอร์ได้กลายเป็นเหตุการณ์ที่แฟนเห็นได้ทั่วไปในวิดีโอเกม ไล่ไปตั้งแต่การได้พบกับคิรริธ สติอาณ ใน *The Legend of Zelda: A Link to the Past* ไปสู่ด่านลับฟุรวัคคิงใน *Diablo II* การเกิดขึ้นของไอส์เตอร์เหล่านี้ เผยให้เห็นว่ายังมีการค้นพบอีกมากมายรอคอยอยู่ในโลกเสมือนจริงเหล่านี้

ธรณีประตู



นิทรรศการ *THE IMMORTALS ARE QUITE BUSY THESE DAYS* คือความพยายามครั้งสำคัญของวัน หนูทอง ในการทำให้แนวคิดเรื่อง “ธรณีประตู” ชัดเจนขึ้น นับตั้งแต่การกำหนดแนวความคิดและการมีส่วนร่วมกันแนวคิดนี้จนถึงปัจจุบัน ตามสมมติฐานของวันแล้ว ธรณีประตูดังกล่าวตั้งอยู่บนขอบเขตที่แบ่งพื้นที่อันจำกัด ระหว่างประสบการณ์ ความคิด อุดมการณ์ ประวัติศาสตร์ และเรื่องเล่าที่สามมต่างๆ เหล่านี้รวมกัน ธรณีประตูยังแสดงถึงขีดจำกัดที่สามารถก้าวข้ามได้ผ่านพันธสัญญานัน กระตือรือร้นและพิถีพิถันในกาறுข้างถึงที่ท่าเครื่องหมายไว้โดย “ผู้พิทักษ์ธรณีประตู” ซึ่งในเวลาเดียวกัน ได้ทำหน้าที่เป็นดังอุปสรรคในการก้าวข้าม ภายในนิทรรศการนี้ เกมคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นอุปมาอุปมัย เป็นภาพประกอบ และเป็นเครื่องมือ สำหรับการจารึกกลไกปฏิบัติการเกี่ยวกับเงื่อนไขสภาพการดำรงอยู่ของมนุษย์ ในการเปิดโลกทัศน์ใหม่ของประสบการณ์การใช้ชีวิตภายในอาณาจักรดิจิทัลของภาวะเหนือจริงนี้ นวนิยายให้เห็นความเป็นจริงหนึ่งๆ ที่ติดหล่มและถูกกดทับด้วยน้ำหนักของประวัติศาสตร์ และถูกตัดสินด้วยการลี้มล้างและการลดทอนคุณค่าซึ่งสัญลักษณ์เพียงแง่จากการเขียนความเป็นจริงนั้นๆ ขึ้นมา

ความถี่ 360 เฮิร์ตซ์ ในความละเอียดแบบ 4K



จอมอนิเตอร์สำหรับเล่นเกมของ ASUS รุ่น ROG SWIFT เป็นจอมอนิเตอร์มีอัตราการเฟรชสูงสุด (360 เฟรมต่อวินาที) ที่มีวางจำหน่ายอยู่ในท้องตลาดในปัจจุบัน ซึ่งอัตราดังกล่าวเหนือกว่าที่สายตานุษย์จะจับได้ (30-60 เฟรมต่อวินาที) เมื่อจับคู่กับการจอที่ทรงพลัง ที่เพียงพอแล้วที่จอมอนิเตอร์ดังกล่าวจะแสดงให้เห็นถึงโลกเสมือนจริงที่เกินจริง โดยให้ภาพที่เกินกว่าที่ดวงตามนุษย์จะควรจับได้ แม้ว่าจอมอนิเตอร์ในโลกที่มีภาวะเหนือจริงจะบอชขึ้นเรื่อยๆ แต่บางที ความจริงโดยเนื้อแท้ของการลอกเลียนภาพความจริงนี้ กลับยังคงมองไม่เห็นเนื่องจากข้อจำกัดของร่างกายมนุษย์อยู่

THE IMMORTALS ARE QUITE BUSY THESE DAYS,

30 มกราคม–21 มีนาคม, 2564

นวนิน หนูทอง
บางกอก ซิตี้ซิตี้ แกลเลอรี