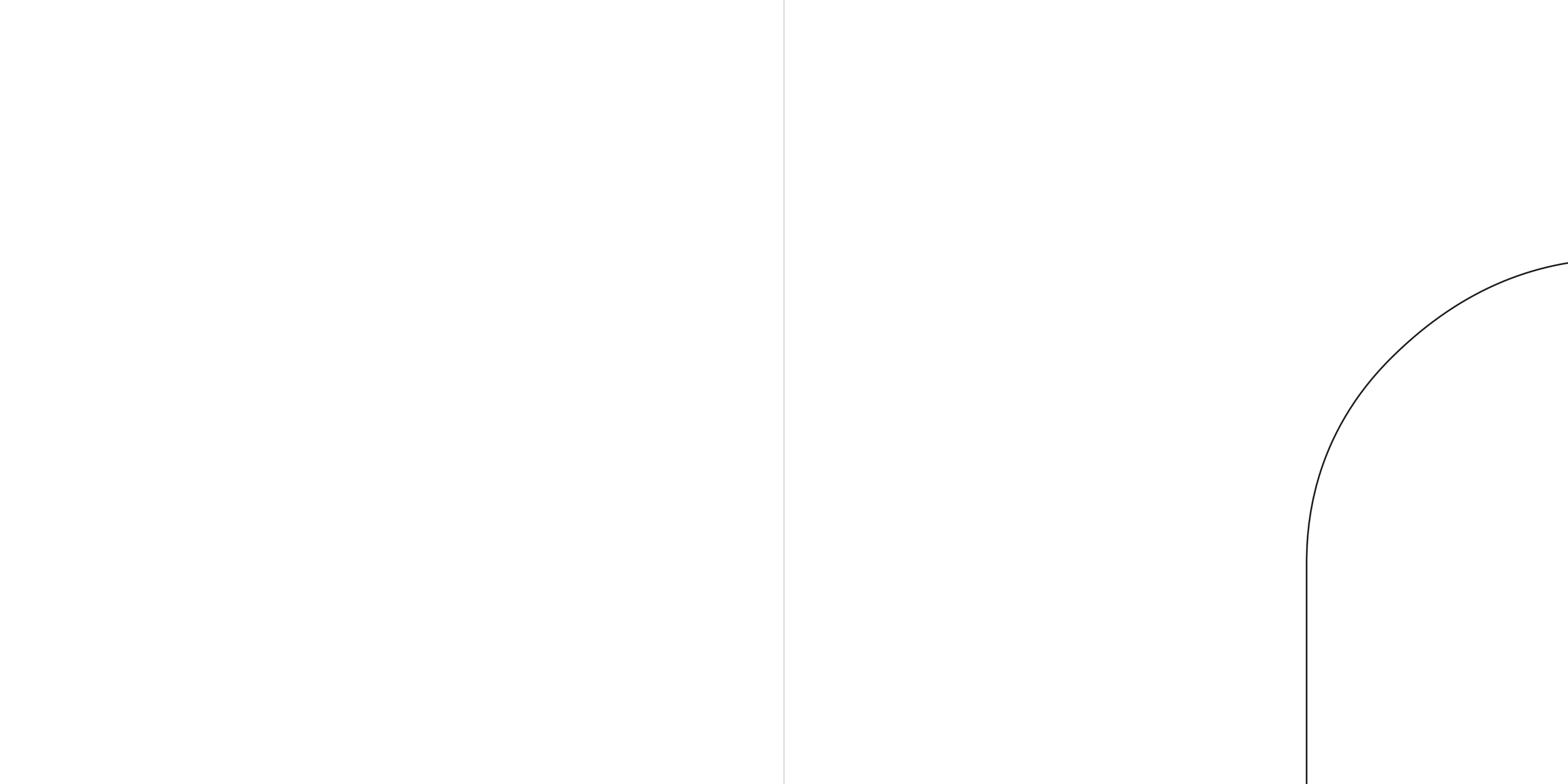


**Czego się dowiedziacieś
z Facebooka**

/

**Things to Learn from
Facebook**



Czego się dowiedziałeś z Facebooka / Things to Learn from Facebook

Artyści / Artists:

Bownik, Kuba Dąbrowski, Zuza Golińska,
Maurycy Gomulicki, Katarzyna Korzeniecka,
Magdalena Łazarczyk, Dominika Olszowy,
Karol Radziszewski, Szymon Rogiński, Jana Shostak

Projekt towarzyszący / Related project:

≈h≈o≈m≈a≈r≈

Kuratorzy / Curators:

Monika Szewczyk, Waldemar Tatarczuk

5–26.10.2018

Narodowe Muzeum Literatury Gruzjińskiej im. Giorgiego Leonidze
ul. Gia Chanturia 8, Tbilisi /
Giorgi Leonidze State Museum of Georgian Literature
8 Gia Chanturia St., Tbilisi



Projekt realizowany przez Galerię Arsenał w Białymstoku /
Project organized by the Arsenal Gallery in Białystok

G A L E R I A
Arsenal

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego Rzeczypospolitej Polskiej /
Co-financed with funds from the Minister of Culture and
National Heritage of the Republic of Poland

Ministry of
Culture
and National
Heritage of
the Republic
of Poland.

Partner strategiczny / Strategic partner:
Centrum Sztuki Współczesnej w Tbilisi /
Center of Contemporary Art – Tbilisi



Wystawa odbywa się w ramach 3. Międzynarodowego Triennale
w Tbilisi 2018 organizowanego przez CCA-Tbilisi /
The exhibition is organized as a part of 3rd International Tbilisi
Triennial 2018 organized by CCA-Tbilisi



Partnerzy dodatkowi / Additional partners:

Ambasada Rzeczypospolitej Polskiej w Tbilisi /
Embassy of the Republic of Poland in Tbilisi



Embassy
of the Republic of Poland
in Tbilisi

Instytut Polski w Tbilisi / Polish Institute in Tbilisi

Patroni medialni / Media patrons:



Czego się dowiedziałeś z Facebooka / Things to Learn from Facebook

Narodowe Muzeum Literatury Gruzjińskiej im. Giorgiego Leonidze
Giorgi Leonidze State Museum of Georgian Literature
Tbilisi, 5–26.10.2018

Czego się dowiedziałeś z Facebooka?

Jako użytkownicy Internetu mamy nieograniczoną możliwość generowania najróżniejszych komunikatów i sensów, ale znacznie częściej bywamy odbiorcą treści produkowanych przez innych. Odbieranie i nadawanie komunikatu jest podstawowym zachowaniem społeczeństwa, które pragnie zbudować Facebook. W tekście *Building Global Community* Mark Zuckerberg określa role i zadania, jakie ma do spełnienia Facebook jako miejsce służące wytwarzaniu więzi społecznych, które z kolei są niezbędne do podjęcia walki przeciwko najbardziej aktualnym światowym problemom. Zuckerberg swojemu dziełu przypisuje moc sprawczą w zmaganiach z terroryzmem, głodem na świecie, kryzysem migracyjnym, wojnami czy chorobami*. Facebook jawi się jako cudowny instrument otwierający okołoziemski krąg trzymającej się za ręce, inkluzywnej internetowej ludzkości. Oto narzędzie doskonałe, właściwe czasom globalnej wioski, które oferuje szereg rozwiązań opracowanych na podstawie bezkresnej bazy danych o użytkownikach i ich aktywności. Informacja wylania się w manifeście Zuckerberga w aurze fetyszu, przybierającego postać niewinnych komunikatów i notyfikacji służących tylko ściśle utylitarnej, zawsze dobrej sprawie. Informacja staje się filarem dobrze

skomunikowanego, a co za tym idzie – dobrze zarządzanego, czyli bezpiecznego społeczeństwa. Idealnym obywatelem niebieskiej społeczności jest użytkownik aktywny, na podstawie którego działań i reakcji w sieci można budować nowe struktury oraz umacniać i poprawiać wcześniej opracowane mechanizmy służące wszechporozumieniu, rozprzestrzenianiu się dobrobytu, wolności, pokoju, podnoszeniu ludzi z ubóstwa, likwidacji terroryzmu i nauce (takie cele stawia sobie Facebook jako firma). Czy jest coś złego w takiej wizji społeczeństwa?

Nasza aktywność w sieci pozwala profilować informacje, dzięki czemu docierają do nas interesujące nas komunikaty lub po prostu komunikaty podobne do tych, które kiedyś pobudziły nas do reakcji. Algorytm proponuje wciąż analogiczne, mało zróżnicowane treści, co prowadzi często do powstawania baniek informacyjnych – otrzymujemy tylko konkretny typ wiadomości i właściwie, mimo że bombardowani jesteśmy ciągle nowymi powiadomieniami, nie przynoszą one żadnej istotnie nowej treści, innej jakości, stwarzając tylko iluzję rozeznania czy bycia na bieżąco. Tymczasem obok przygotowanej specjalnie dla nas porcji

„do dowiedzenia się” przepływa nieokiełznany i nieujarzmiony przez algorytm strumień danych. Poprzez poszerzanie swojej aktywności możemy pomóc naszemu algorytmowi się aktualizować i ponownie kształtować, a w efekcie preparować dla nas nowe schematy. Zawsze jednak pozostaje ta nietknięta, niesprofilowana reszta (a raczej ogrom) nieprzyswajanej treści – to, czego się nie dowiedzieliśmy i czego się nigdy nie dowiemy. Właśnie tutaj, w miejscu, w którym zadajemy pytanie o zawartość naszego internetowego pokarmu i o to, czego w nim brakuje – rodzą się strategie i postawy użytkowników, próbujących odnaleźć swój sposób działania w sieci i określić rodzaj internetowej obecności (tożsamości?).

Na wystawie „Czego się dowiedziałeś z Facebooka” prezentowane są prace dziesięciorga artystek i artystów. Do kwestii zawartej w tytule wystawy odnoszą się różnie, nie udzielając prostych odpowiedzi lub wręcz omijając je. Można odnaleźć głosy krytyczne, negujące wartość facebookowej wiedzy i zadające pytanie o jej jakość i możliwość utrwalenia – chociaż artyści sami przecież korzystają z mediów społecznościowych (Facebook, Instagram, Flickr), stanowiących dla nich płaszczyznę bezpośredniego wystawienia na reakcje odbiorców, pole niezależnej publikacji lub służących do poszerzania refleksji na temat wolności i cenzury w sieci. Poruszany również jest problem miejsca Internetu i zetknięcia wyobrażeń o globalnej sieci z realnymi siedzibami dostawców usług internetowych, a także kwestia alternatywy wobec sieci rozumianej jako możliwość bycia w centrum wszechświata. Ważną częścią wystawy staje się dążenie do określenia tożsamości w zmienionej wirtualnością rzeczywistości, rewizja nawyków percepcyjnych oraz ocena wpływu internetowej estetyki na sposób myślenia, wyrażania i przetwarzania myśli w życiu codziennym.

Próba wieloaspektowego uchwycenia fenomenu działania internetowych informacji i śledzenia procesu transformacji nieuporządkowanych danych w systematyczną wiedzę to rodzaj obietnicy czy zapowiedzi „kolonizacji” nie naszych terenów. Wszystko to służy poszukiwaniu praw i zależności w obszarze nieuregulowanym przejrzystymi zasadami. Obserwacja mechanizmów pozwala na praktyczne ich przyswajanie i wykorzystywanie. Jednak tytułowa kwestia implikuje kolejne pytania. Czy wiedza nabyta za pośrednictwem Facebooka ma jakąś wartość, jakieś znaczenie? Jakie? Czy dzięki niej rzeczywiście jest nam bliżej do idealnego społeczeństwa nakreślonego w wizji Zuckerberga? Czy zapewnia nam ona komfort i bezpieczeństwo? Czy informacja zawsze służy dobrem celom? Czy dzięki niej lepiej rozumiemy świat, w którym funkcjonujemy, czy daje nam ona narzędzia do posługiwania się rzeczywistością? Czy doskonale, właściwiej rozwiązujemy problemy, które napotykamy? Czy potrafimy trafniej rozpoznawać otoczenie? Czy wiemy, jak ono wygląda, umiemy je sprawniej nazywać, określać, rozumieć? Jakimi prawami rządzą się nasza przestrzeń realna i wirtualna, czy są to osobne przestrzenie? Kto w tej przestrzeni ma głos, kto w niej decyduje, kto ustanawia porządek? Czy ta wiedza pozwala odpowiadać na pytania, czy prowokuje do kolejnych jeszcze pytań? Czy ktoś czeka na odpowiedź? Ile warta jest reakcja?...

* M. Zuckerberg, *Building Global Community*, „Facebook”, 16.02.2017, <https://www.facebook.com/notes/mark-zuckerberg/building-global-community/10154544292806634/> [dostęp: 25.07.2018].

Eliza Urwanowicz-Rojecka

Człowiek w ekranie życia codziennego

Przekleństwo „Obyś żył w ciekawych czasach!” spełnia się na naszych oczach. Tak, żyjemy w aż nadto interesującym okresie, co można zaobserwować w wielu sferach rzeczywistości. W odniesieniu do nich funkcjonuje sieć internetowa – byt o trudnym do określenia statusie ontycznym, do którego się przenosi i odnosi spora część działalności społecznej, artystyczno-kulturowej, ekonomicznej i politycznej. Współczesny świat zaczyna funkcjonować na skrzyżowaniu rzeczywistości online i offline.

Opublikowana prawie sześćdziesiąt lat temu książka socjologa Ervinga Goffmana *Człowiek w teatrze życia codziennego* szybko stała się dziełem kultowym¹. Autor przedstawia w niej, w jaki sposób, często nieświadomie, budujemy nasze interakcje społeczne za pomocą szeregu środków i technik „teatralnych” w celu odpowiedniego zaprezentowania się i wywarcia wrażenia. W tym swoistym spektaklu, korzystając z odpowiednio dobranych do sytuacji „fasad”, „masek” czy „dekoracji”, stajemy się autorami, aktorami i reżyserami. Książka Goffmana dotyczyła rzeczywistości połowy XX wieku, znacznie różniącej się od aktualnej. Wydaje się, że współcześnie spektakl interakcji społecznych i autoprezentacji w coraz większym stopniu

przenosi się do świata online, co jest szczególnie wyraźne w wypadku portali społecznościowych². Na ile jednak to my jesteśmy jego reżyserami i kto jest widownią? W jaki sposób zaaranżowane są scena i kulisy? Jak budujemy fasadę?

W niniejszym tekście podjęta zostanie próba częściowej charakterystyki nowej sytuacji społecznej, jaką jest funkcjonowanie w sieci, zwłaszcza w ramach mediów społecznościowych. Rozważania te dotyczą wizji rzeczywistości społecznej z jednej strony danej obiektywnie, z drugiej zaś tworzonej jednostkowo w procesach subiektywnego nadawania znaczeń. Podejmują zarówno kwestie zbiorowości, jak i jednostki. Szczególnie interesujące są relacje między strukturą i sposobami funkcjonowania portali społecznościowych a polem sztuki, gdyż wydają się istotne dla kształtu współczesnej kultury wizualnej. Przy czym należy wyjść z założenia, że sieć przestaje być jedynie medium artystycznym, a staje się także częścią świata sztuki.

Sieć nie powinna być utożsamiana jedynie z rosnącymi w siłę serwisami społecznościowymi: Facebookiem, Twitterem, Instagramem, Snapchatem, monopolizującym Chiny WeChatem, popularnym w Rosji VK (*ВКонтакте/WKontakcie*)

– czy z zestawem potężnych graczy określanych akronimem GAFA (Google + Amazon + Facebook + Apple). Niniejszy tekst jednak koncentruje się głównie na funkcjonowaniu platform społecznościowych i ich wzajemnych związkach ze współczesną rzeczywistością społeczną i kulturą wizualną.

Całościowe ujęcie tematu jest praktycznie niemożliwe ze względu na szybko zmieniający się charakter sieci oraz ograniczenia poznawcze czy tekstowe. W dalszej części tekstu zaproponowane zostaną zatem wybrane zestawienia terminów lub pojęć mieszczących się w ramach optyki humanistyczno-społecznej. Do dyspozycji czytelnika pozostawione będzie również miejsce na poszerzenie problematyki tu podjętej. Zarówno w tekście drukowanym, jak i w wersji elektronicznej udostępnionej w sieci można będzie dopisać kolejne zestawienia bądź rozszerzyć zaproponowane wyjaśnienia. Wspomniane zestawienia nie mają charakteru binarnego, dychotomicznego, przeciwnie – ich elementy przyjmują znamiona kategorii relacyjnych, a więc wzajemnie na siebie oddziałujących, a czasami wzajemnie się przenikających.

#emancypacja ↔ #opresja

Oczekiwania wobec sieci były i są ogromne. Upatrywano w niej medium o prawdziwie partycypacyjnym charakterze, demokratyzującego dostęp do danych oraz pozwalającego na niczym nieograniczoną komunikację. Interaktywny charakter WEB 2.0³, powstanie platform społecznościowych oraz przeniesienie części aktywizmu społecznego do sieci (jak w wypadku „twitterowych rewolucji”) wydawały się spełnieniem przynajmniej części tych oczekiwań. Jednocześnie procesy te pokazały słabości medium i jego potencjał opresyjny. Zaczynamy zamieszkiwać swego rodzaju „sieciowy panoptykon”⁴.

Wykorzystując nawet najprostsze funkcjonalności mediów społecznościowych – a więc współtworząc nasze osobiste profile, pisząc, o czym myślimy, jak się czujemy, co lubimy, podając swoje dane, wchodząc w znajomości i interakcje z innymi, współtworząc na bieżąco i aktualizując swoją ogólnie dostępną tożsamość i autobiografię – „produkujemy informacje o nas samych”⁵ i stajemy się zlepkim transparentnych danych, które są szczegółowo rejestrowane. Jest to w sposób niezwykle efektywny wykorzystywane przez aparaty władzy i marketingowy, co świetnie pokazała chociażby ostatnia afera Cambridge Analytica. Świadczą o tym również na bieżąco profilowane reklamy wyskakujące co chwilę na naszych ekranach. W tym kontekście pojawia się problem kontroli i ograniczania wolności. Sposób potraktowania opozycjonistów walczących w ramach „twitterowej rewolucji” w Iranie⁶ czy kwestia kontrolowania Internetu w Chinach i wprowadzenia tam tzw. Systemu Zaufania Społecznego nie napawają w tym względzie optymizmem.

#prawda ↔ #fałsz

Kategorie prawdy i fałszu wiążą się z kwestią produkcji informacji, którym często brakuje wiarygodnego źródła, oraz zjawiskiem tzw. baniek filtrujących, a więc selekcjonowaniem i profilowaniem docierających do nas treści pod kątem dostępnych o nas danych. Przewrotność tego zestawienia ukazuje chociażby termin *fake news* (ang. ‘fałszywa wiadomość’). W wielu językach funkcjonuje on jako neologizm, a o sile oddziaływania tak preparowanych informacji świadczą słynne rosyjskie „fabryki trolli” czy też wpływ fałszywych wiadomości na przebieg ostatnich wyborów w USA. Problem, przynajmniej na poziomie deklaratywnym, jest coraz mniej banalizowany, chociażby przez management Facebooka⁷. Warto więc, nawiązując do tytułu wystawy, zapytać: „Czego, w jaki sposób i od kogo dowiedziałeś się z Facebooka?”⁸.

Ciekawe są także w tym kontekście sposoby budowania naszej tożsamości i autobiografii cyfrowej. Czy selektywne dane i nasza re(prezentacja) w postaci cyfrowo przetworzonego obrazu jest prawdą, czy fałszem?

#rzeczywistość online ↔ #offline

Za sprawą urządzeń mobilnych i sieci typu WEB 2.0 rzeczywistość online ↔ offline przestaje mieć dychotomiczny charakter. Biorąc pod uwagę, że nasze relacje społeczne coraz bardziej przenoszą się do portali społecznościowych, źródłem wiedzy (a raczej informacji) jest coraz częściej Internet, a sieć wytwarza swój własny środek płatniczy (bitcoin), można wysnuć hipotezę, że to świat fizyczny staje się coraz mniej realny, a cyfrowy, wirtualny zaczyna nosić znamiona bytu realnego – albo że światy te nakładają się na siebie. Tendencja ta najsilniej zaznacza się wśród tzw. cyfrowych tubylców, dla których Internet jest codziennością.

#ekshibicjonizm ↔ #podglądactwo

Już w latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku Rosalind Krauss pisała w odniesieniu do wideo, nowego ówczesnie medium, o „estetyce narcyzmu”⁹. Wydaje się, że obecnie termin ten, zwłaszcza za sprawą mediów społecznościowych, sprzyjających budowaniu tożsamości głównie na bazie własnego starannie zaaranżowanego wizerunku, staje się na nowo aktualny.

Jesteśmy jednocześnie wydawcą i nadawcą treści przyjmujących różnorodne formy¹⁰. Dość często koncentrują się one w sposób narcystyczny na nas samych. Kategoria „ceWEBrytów”¹¹ najlepiej oddaje ekshibicjonistyczne tendencje do udostępniania nawet najbardziej intymnych szczegółów naszego życia. Często jedynym kryterium autocenzury jest skuteczność w osiągnięciu akceptacji i/lub popularności. Po drugiej stronie ekranu czekają obserwatorzy,

widzowie, odbiorcy spektaklu – nasi znajomi i nieznajomi z Facebooka oraz zautomatyzowane programy przerabiające udostępniane przez nas treści na dane. To z kolei nowa, uwspółcześniona wersja voyeurizmu.

#symulakrum ↔ #immersja

Symulakrum, czyli „obraz, zwłaszcza stworzony przez kino lub telewizję, który jest czystą symulacją, pozorującą rzeczywistość albo tworzącą własną rzeczywistość”¹², to termin wywodzący się z filozofii Jeana Baudrillarda¹³. Znalazł on szerokie zastosowanie w analizie zjawisk kultury masowej. Inną nośną kategorią obrazującą aktualną rzeczywistość społeczno-kulturową staje się obecnie immersja (i jej pochodna immersyjność). W sposób publicystyczny definiowana jako „proces zanurzania albo pochłaniania osoby przez rzeczywistość elektroniczną”¹⁴, jako concept zyskuje coraz większą popularność w kręgach artystyczno-akademickich¹⁵. Stosuje się ją do opisu m.in. szeroko pojętych kwestii aktywności i pasywności, zmienionego sposobu prowadzenia narracji, zagadnienia relacyjności, płynności granic między rzeczywistością a fikcją – kluczowych dla kultury Internetu i zmieniającej się na naszych oczach kultury wizualnej.

#transparentność ↔ #czarne lustro

Działając w mediach społecznościowych, które mają hybrydyczny, publiczno-prywatny charakter¹⁶, stajemy się transparentni: ujawniamy i udostępniamy, często bezrefleksyjnie, ogromne zasoby informacji o nas. Jesteśmy też w coraz większym stopniu monitorowani, a dodatkowo, za sprawą profilowania danych, nasze potrzeby, zachowania, wybory stają się łatwe do rozpoznania, przewidzenia lub zaprojektowania.

Lustro ukazuje nasze odbicie, rzeczywisty wizerunek. Symbolizuje wiedzę, prawdę, autorefleksję, wejrzenie w głąb

siebie (ale też pychę i próżność). W malarstwie bardzo często funkcjonowało nie tylko jako zabieg estetyczny, ale i przekaznik ukrytych informacji – ukazywało niedostępną oku rzeczywistość i poszerzało świadomość. Tymczasem za sprawą technologii coraz częściej stajemy – mniej lub bardziej dosłownie – przed „czarnym lustrem”¹⁷. Wyrażenie to pochodzi od tytułu serialu opowiadającego o zgubnych skutkach technologii, które wymykając się spod kontroli człowieka, przestają być narzędziem w jego rękach. Czy wobec tego czarne lustro – którym może być ekran lub każda immersyjna rzeczywistość – stanie się wkrótce metaforą bezradności i bezbronności ludzi wobec wszechobecnych technologii? A może narodzi się inne nośne określenie, wyrażające pozytywne aspekty tego typu rzeczywistości?

#selfie ↔ #autoportret

Selfie jest dobrym przykładem egalitaryzacji kultury. Autoportret miał niegdyś pod każdym względem charakter elitarny. Jego współczesny odpowiednik staje się nie tylko częścią kultury wizualnej, ale i ją współtworzy. Za sprawą każdego użytkownika wykonującego i upubliczniającego tego typu obrazy wypracowywana jest nowa estetyka: dobór obiektów, kolorystyki, filtrów, formatów, sposób kadrowania itd. Selfie jest też jednym z kluczowych przejawów współczesnego zbiorowego narcyzmu.

#znajomi ↔ #przyjaciele

Czy twoi znajomi na Facebooku są twoimi prawdziwymi przyjaciółmi? Czy tak ważne w serwisach społecznościowych relacje są mniej autentyczne od tych bezpośrednich? A może nie da się między nimi już postawić wyraźnej granicy?

Zachwianie relacji społecznych wskutek przeniesienia ich do rzeczywistości cyfrowej, tendencja do skupiania się nie na przedmiocie dyskusji, ale na relacjach z dyskutantami¹⁸,

a także zjawisko docierania do nas wyselekcjonowanych informacji i opinii, które współdzielili z nami krąg znajomych/przyjaciół – to tylko niektóre z problemów poruszanych wobec, jak sama (tylko?) nazwa wskazuje, *społecznościowego* charakteru portali typu Facebook czy Instagram. Ostatnie badania prowadzone wśród tzw. usieciowionych nastolatków (*networked teens*) wykazały, że poza możliwościami współdzielenia informacji i podtrzymywania relacji media społecznościowe dostarczają młodzieży także możliwości uczestnictwa w życiu publicznym i swobody wypowiedzi¹⁹. Pytanie tylko, czy dysponując nieograniczoną możliwością relacji ze znajomymi/przyjaciółmi w ramach platform społecznościowych, znajdziemy jeszcze przyjemność w przebywaniu razem z kimś na żywo lub po prostu w samotności?

#h(aktywizm) ↔ #aktywizm

Aktywizm społeczny lub społeczno-artystyczny, posługując się nowymi technologiami, coraz częściej przenosi się z ulicy do sieci (a jeśli jednak wychodzi na ulice, wykorzystuje środowisko elektroniczne – co pokazały chociażby twitterowe rewolucje). Tendencje kształtujące się w kulturze sieci, przepracowujące jej idee i strukturę, są szczególnie widoczne w polu sztuki: w artystycznej i krytycznej działalności h(aktywistycznej), wykorzystującej sieć jako środowisko i/lub narzędzie twórcze. Interwencje artystyczne z kręgu h(aktywizmu), jak twierdzi Ewa Wójtowicz, „[...] zadają pytania o swobodę przepływu informacji, relacje władzy, wymykanie się opresji i poszukiwanie alternatywy”²⁰.

#użytkownik ↔ #prosument

Wszyscy jesteśmy użytkownikami kultury Internetu, również osoby związane ze światem sztuki (artyści, kuratorzy, krytycy, publiczność). Od jakiegoś czasu próbuje się znaleźć alternatywę dla terminu „użytkownik”, krytykowanego za

swą nieadekwatność. Jedną z proponowanych kategorii jest *prosument*. Połączenie wyrazów „profesjonalista” i „konsument” ma wskazywać na złożony charakter uczestnictwa w kulturze Internetu, której jesteśmy z jednej strony współtwórcami, aktywnymi uczestnikami, z drugiej zaś – biernymi odbiorcami.

#peer-to-peer ↔ #face-to-face

Możliwość bezpośredniej komunikacji internetowej, dzięki modelowi „peer-to-peer” (sieć równorzędna typu „każdy z każdym”), z jednej strony stanowi alternatywę czy wręcz konkurencję dla komunikacji bezpośredniej, face-to-face. Z drugiej jednak model ten wypracował także nowe rodzaje interakcji bezpośredniej o zdecentralizowanym, samoorganizującym się charakterze, zachodzące w rzeczywistości fizycznej (np. procesy wymiany). Jest to ciekawy przypadek, gdy działania zapośredniczone przez technologie, funkcjonujące w rzeczywistości online, przynoszą nowe rozwiązania o charakterze dośpołecznym w rzeczywistości offline. Przykładem mogą być tu zjawiska mieszczące się w tzw. ekonomii współpracy²¹, zmieniające model „jeden-do-wielu” na model „wielu-do-wielu”, np. kolektywne ponadlokalne praktyki artystyczne²² czy inicjatywy typu BlaBlaCar.

#tworzenie ↔ #przetwarzanie

#wiedza ↔ #szum informacyjny

#..... ↔ #.....

Sztuka według teoretyka mediów Marshalla McLuhana często funkcjonuje jako „system wczesnego ostrzegania”²³, oddając pewne tendencje rzeczywistości lepiej, niż czyni to teoria społeczno-kulturowa. Zwróćmy się więc na chwilę w stronę świata sztuki i jego części netartowej lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku. Ówczesnie w idei Internetu upatrywano głównie siły emancypacyjno-komunikacyjnej. Niosła ona nadzieję na nieskrępowane możliwości komunikacji, ekspresji czy dostępu do informacji. Zarazem od początku w debacie nad nowym medium – jakim był ówczesnie Internet – rysował się dość wyraźny podział między cybersceptykami a cyberoptymistami. Interesująca debata nad potencjałem sieci toczyła się w środowisku akademików, artystów i kuratorów netartowych (przy czym często te kategorie się przenikały). Artyści Natalie Bookchin i Alexei Shulgin w manifestie *Introduction to net.art (1994–1999)* [Wprowadzenie do net artu (1994–1999)] pisali o Internecie w sposób ambiwalentny jako o „medium do produkcji, [...] dialogu, konsumpcji i krytyki”²⁴, zaś kolektyw Critical Art Ensemble (CAE) od początku podchodził do Internetu z ostrożną refleksją. Jego członkowie z jednej strony zauważali możliwości komunikacyjne i informacyjne Internetu, pozwalające na rejestrowanie, wymianę i dystrybucję informacji na niespotykaną dotąd skalę, a także na tworzenie wspólnot (choćby kulturowych czy artystycznych). Z drugiej zaś strony nazywali Internet kolejnym przypadkiem „elektronicznej utopii” (zaraz po radiu i wideo), a także polem szerzenia ideologii, uprawiania marketingu, rozwijania nowych rynków, podtrzymywania porządku społecznego czy sprawowania kontroli. Za tą ostatnią tezę przemawiają same początki Internetu, który został zaprojektowany jako narzędzie umożliwiające nieustanną łączność dowódców wojsk USA w sytuacji zagrożenia atakiem nuklearnym. Tak więc, jak podkreślają autorzy tekstu: „Powinno być odno-

owane to, że tak sławione decentralistyczne właściwości Internetu nie wyrastają z intencji anarchistycznych, ale z nomadycznej strategii militarnej”²⁵.

Zintensyfikowane badania nad siecią odkrywają oddziaływanie Internetu na coraz szersze strefy społeczeństwa. Korporacje od razu dostrzegły jego potencjał wolnorynkowy i marketingowy. Tutaj artyści z CAE zauważają pewien paradoks: kapitalizm wolnorynkowy musi rozstać się z pragnieniem porządku. By wykorzystać w pełni potencjał nowego „rynku”, trzeba zaakceptować jego chaotyczny charakter i w pewnym sensie uznać to za jego walor: „To było konieczne, by móc skłonić klasy wyższe do używania sieci jako miejsca konsumpcji i rozrywki, a po drugie, by oferować sieć jako alibi dla iluzji społecznej wolności”²⁶. Według CAE wolność w sieci istnieje jednak tylko pozornie.

Środowisko net artu, co ciekawe bardzo silne w Europie Środkowo-Wschodniej, odegrało znaczącą rolę nie tylko na poziomie teoretycznym. Z jednej strony wpłynęło na świat sztuki, podważając i rekonfigurując pojęcia artysty, odbiorcy, procesu twórczego i dzieła sztuki, instytucjonalnego obiegu, a także rynku sztuki. Z drugiej strony było także silnym narzędziem zmiany architektury Internetu²⁷. To dzięki praktyce artystycznej z kręgu net artu wypracowano chociażby bardziej interaktywne rozwiązania sieci typu 2.0. Ciekawym polem badawczym wydaje się więc relacyjny charakter świata sztuki oraz sieci (szczególnie zaś mocno operujących obrazem platform społecznościowych), jak również ich wzajemne wpływy.

Sygnałami alarmowymi i w związku z tym przełomowymi w myśleniu o sieci pozostają między innymi WikiLeaks, tzw. arabska wiosna (oraz inne „twitterowe rewolucje”, w tym irańska), globalny kryzys ekonomiczny, kontrola Internetu w Chinach oraz wprowadzenie tam tzw. Systemu Zaufania Społecznego, a także afera Cambridge Analytica.

Wszystkie te wydarzenia oraz ich konsekwencje dziejące się na styku rzeczywistości offline i online ukazują dość wyraźnie, że poza potencjałem komunikacyjno-emancypacyjno-twórczym sieć uruchamia też potencjał kontroli, inwigilacji, komercji oraz realnego (choć początkowo nie-uświadamianego) wpływu na rzeczywistość społeczną, polityczną, kulturową czy ekonomiczną. Uzmysławiają także, że sieć przestaje być jedynie narzędziem, a staje się rzeczywistością, w której funkcjonujemy. Ciekawe tendencje, polegające na reagowaniu na bieżąco na zmieniającą się rzeczywistość bądź antycypowaniu jej, widoczne są chociażby wśród artystów postinternetowych i/lub środowisk artystycznych zainspirowanych ideą akceleratorizmu²⁸. Pamiętajmy jednak, że nie istnieje ogólnie obowiązujący kanon kultury współczesnej. Zbytne kategoryzowanie tendencji artystycznych banalizuje ich potencjał komunikacyjny.

Jak w nowej rzeczywistości odnajdują się współcześni artyści? Czy traktują sieć jako inspirację, narzędzie czy przeszkodę wypowiedzi? Czy przez swoją działalność wpływają na jej kształt, czy krytycznie się do niej odnosząc, uświadamiają nam jej istotę? Czy sieć wypracowuje nowy język wizualny? Czy wytwarza nowe rozwiązania odbioru, prezentacji, obiegu i rynku sztuki? Wszystkie te pytania są istotne dla artystów biorących udział w wystawie „Czego się dowiedziałeś z Facebooka”.

¹ Wydanie oryginalne: E. Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York 1959; pierwsze wydanie polskie: E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Danter-Śpiwak, P. Śpiwak, Warszawa 1977.

² Zastosowanie teorii Goffmana do analizy „projektowania tożsamości” w świecie wirtualnym i za pomocą medium Internetu pojawiło się po raz pierwszy u Ewy Wójtowicz, zob. E. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Gdańsk 2016, ss. 51–52.

³ Według Wikipedii: „Web 2.0 – określenie serwisów internetowych, w których działaniu podstawową rolę odgrywa treść generowana przez użytkowników danego serwisu. Wbrew numeracji wersji oprogramowania, Web 2.0 nie jest to nowy World Wide Web ani Internet, ale jest on innym sposobem na wykorzystanie jego dotychczasowych zasobów. Uważa się, że serwisy Web 2.0 zmieniają paradygmat interakcji między właścicielami serwisu i jego użytkownikami, oddając tworzenie większości treści w ręce użytkowników. Filozofia Web 2.0 miała istotny wpływ na rozwój serwisów społecznościowych, wielu aplikacji internetowych czy blogosfery [...]” – https://pl.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 [dostęp: 8.08.2018].

⁴ Jak pisze E. Wójtowicz: „Obecny za sprawą mediów społecznościowych przymus uczestnictwa i będąca jego skutkiem wymuszona transparentność mają wpływ nie tylko na użytkowników stron i aplikacji, ale także na środowisko artystów”. Według autorki postawy twórcze kształtują się „[...] w relacji do sieciowego panoptikonu, którego formuła, oparta na dyscyplinowaniu za pomocą widzialności, jest adekwatna w odniesieniu zarówno do obrazów, jak i – przede wszystkim – do danych” – E. Wójtowicz, dz. cyt., s. 137.

⁵ Zob. m.in. P. Cichocki, *Net art: reinkarnacje*, w: *Efekt ekranu. Kultura cyfrowa opowiedziana w tekstach z dwutygodnik.com*, Warszawa 2017, s. 15, wersja zdigitalizowana: <http://www.nina.gov.pl/media/754355/praca-zbiorowa-efekt-ekranu.pdf> [dostęp: 8.08.2018].

⁶ Por. E. Morozov, *The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom*, New York 2011, ss. 1–21.

⁷ Por. N. Thompson, *Exclusive: Facebook Opens up About False*

News, „Wired”, 23.05.2018, <https://www.wired.com/story/exclusive-facebook-opens-up-about-false-news/> [dostęp: 8.08.2018].

⁸ Por. M. Krajewski, *Staliśmy się mediami*, w: *Efekt...*, dz. cyt., ss. 82–87.

⁹ R. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, „October” 1976, no. 1, ss. 50–64, wersja zdigitalizowana: <https://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf> [dostęp: 8.08.2018].

¹⁰ Zob. L. Rainie, B. Wellman, *Networked: The New Social Operating System*, Cambridge 2012, s. 32.

¹¹ Por. M. Janczewski, *CeWEBryci – sława w sieci*, Kraków 2011.

¹² *Symulakrum*, w: „Słownik języka polskiego PWN”, <https://sjp.pwn.pl/sjp/;2576805> [dostęp: 8.08.2018].

¹³ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

¹⁴ *Immersyjność*, w: „Wikipedia. Wolna encyklopedia”, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Immersyjność> [dostęp: 8.08.2018].

¹⁵ Przykładem tej popularności może być realizowany od 2016 roku w ramach programu Berliner Festspiele projekt Immersion, obejmujący działania konferencyjno-edukacyjne, performatywne i wystawiennicze (np. wystawa indywidualna Philippe’a Parreno oraz prezentacja grupowa „Welt ohne Außen. Immersive Spaces since the 1960s” – obie w Martin Gropius Bau, Berlin, 2018), zob. https://www.berlinerfestspiele.de/en/aktuell/festivals/immersion/ueber_programm_immersion/immersion_allgemein/allgemein_immersion_1.php [dostęp: 8.08.2018].

¹⁶ I. Kurz, *Lubię, nie lubię, klikam i postuję*, w: *Efekt...*, dz. cyt., s. 73.

¹⁷ *Czarne lustro* – tytuł serialu emitowanego na platformie Netlifx, ukazującego rzeczywistość ludzi mierzących się z konsekwencjami niekontrolowanego rozwoju technologii.

¹⁸ I. Kurz, dz. cyt., s. 78.

¹⁹ D. Boyd, *It’s Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, London 2014, ss. 1–28.

²⁰ E. Wójtowicz, *Sztuka mediów taktycznych*, „O.pl. Polski Portal Kultury”, 3.01.2014, <http://magazyn.o.pl/2014/ewa-wojtowicz-sztuka->

-mediow-taktycznych/#/ [dostęp: 8.08.2018].

²¹ Według Wikipedii: „Ekonomia współpracy, ekonomia dzielenia się, ekonomia współdzielenia (ang. *sharing economy*) – zjawisko społeczne i ekonomiczne polegające na fundamentalnej zmianie modeli organizacyjnych i dystrybucyjnych, idących w kierunku rozproszonych sieci połączonych ze sobą jednostek i społeczności, obejmujące zarówno bezpośrednie świadczenie sobie usług przez ludzi, jak również współużytkowanie, współtworzenie, współkupowanie itp., umożliwiające radykalne zwiększenie efektywności wykorzystania zasobów. Zjawisko bazuje na skłonności ludzi do współpracy, pomagania innym i dzielenia się swoim czasem oraz zasobami, które jest odwzajemniane w różny sposób (materialny i pozamaterialny)” – https://pl.wikipedia.org/wiki/Ekonomia_wsp%C3%B3%B3%C5%82pracy [dostęp: 8.08.2018].

²² Zob. „Peer-to-Peer. Praktyki kolektywne w nowej sztuce”, wystawa zbiorowa, kuratorka: A. Pindera, Muzeum Sztuki w Łodzi, ms², 8.06.–28.10.2018, <https://msl.org.pl/wydarzeniams/wystawy-biezace/peer-to-peer-praktyki-kolektywne-w-nowej-sztuce,2589.html> [dostęp: 8.08.2018].

²³ M. McLuhan, *Art as Anti-environment*, „Art News Annual” 1966, no. 31, s. 55.

²⁴ „Internet as a medium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and critique” – N. Bookchin, A. Shulgin, *Introduction to net.art (1994–1999)*, <http://www.easylife.org/netart/> [dostęp: 8.08.2018] (przekład własny).

²⁵ Critical Art Ensemble, *Utopian Promises – Net Realities*, 14.11.1995, <https://people.well.com/user/hlr/texts/utopiancrit.html> [dostęp: 8.08.2018] (przekład własny).

²⁶ Tamże (przekład własny).

²⁷ P. Cichocki, dz. cyt.

²⁸ Współczesny prąd umysłowy. Akceleratorzyści uważają, że nadszedł już czas, by technologia, komputeryzacja i agresywny globalny kapitalizm zaczęły się gwałtownie zmieniać i intensyfikować. Zob. A. Beckett, *Akceleratorizm: Nowy sposób myślenia o współczesności*.

Szybciej, dalej, wyżej, mocniej!, „Forum”, <https://www.forumdwytygodnik.pl/artykuly/1732174,1,akceleratorizm-nowy-sposob-myslenia-o-wspolczesnosci.read> [dostęp: 8.08.2018]; A. Williams, N. Srnicek, *#PRZYSPIESZ. Manifest akceleratorystycznej polityki*, przeł. P. Puldzian Płócienniczak, „Rozdzielczość Chleba”, *Nośnik IV*, <https://rozdzielchleb.pl/przyspiesz-manifest-akceleratorystycznej-polityki/> [dostęp: 8.08.2018].

Literatura dodatkowa

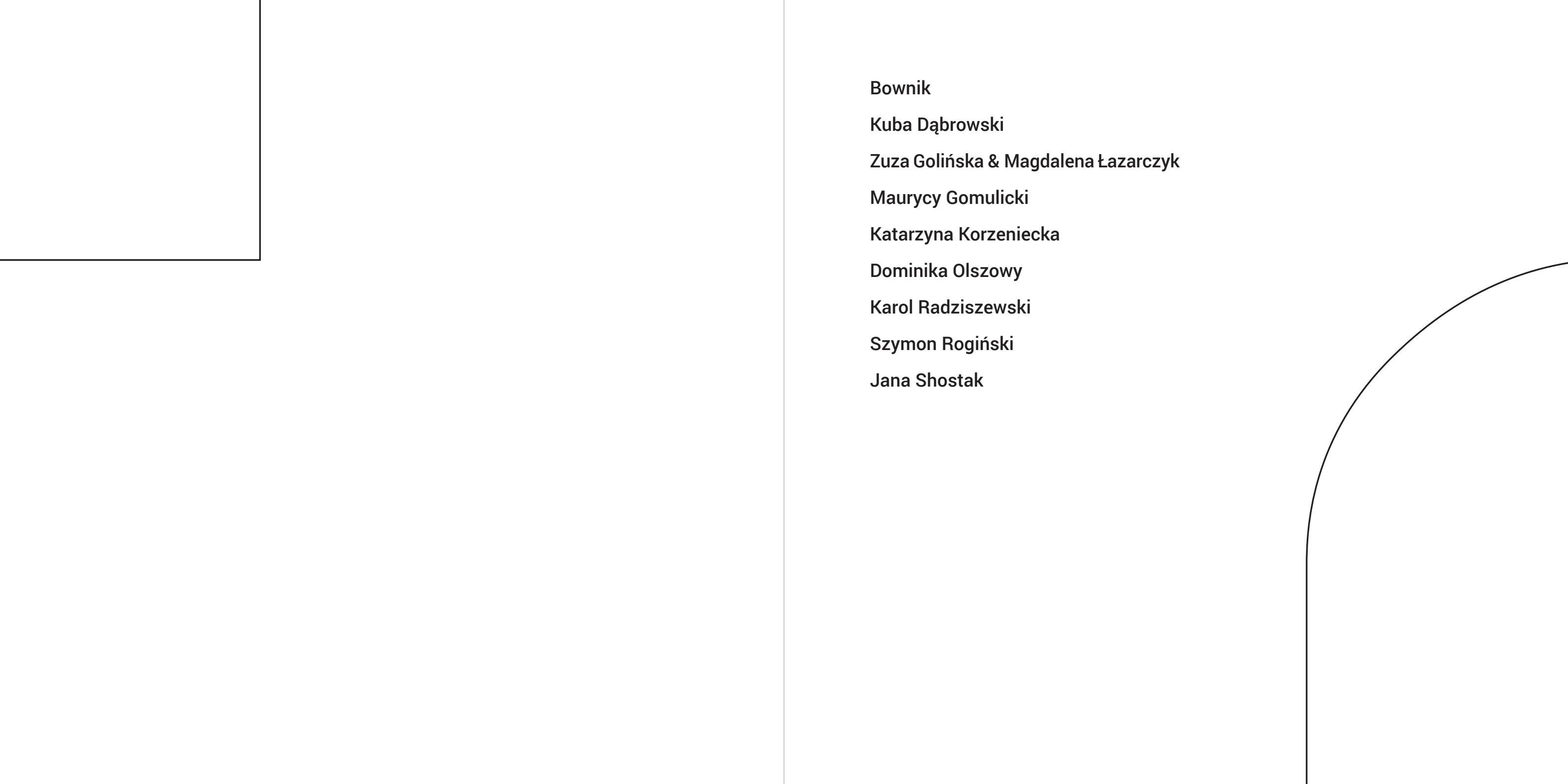
Castells M., *Władza komunikacji*, przeł. J. Jedliński, P. Tomanek, Warszawa 2013.

Galloway S., *The Four. The Hidden DNA of Amazon, Apple, Facebook, and Google*, New York 2017.

Mirzoeff N., *Jak zobaczyć świat*, przeł. Ł. Zaremba, Kraków-Warszawa 2016.

Myoo S., *Ontoelektronika*, Kraków 2013, wersja zdigitalizowana: https://www.wuj.pl/UserFiles/File/A-Darmowe%20ebooki/Ontoelektronika_darmowy.pdf [dostęp: 8.08.2018].

Siwak W., *Autobiografizm w sieci – autobiografia jako baza danych*, w: *Autobiografizm w kulturze współczesnej*, red. K. Citko, M. Morozewicz, Białystok 2012, ss. 135–160.



Bownik

Kuba Dąbrowski

Zuza Golińska & Magdalena Łazarczyk

Maurycy Gomulicki

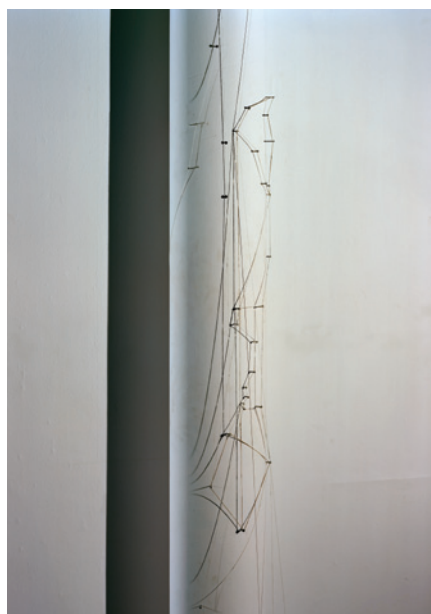
Katarzyna Korzeniecka

Dominika Olszowy

Karol Radziszewski

Szymon Rogiński

Jana Shostak



Bownik

Słup / A Pole, 2017–2018

4 fotografie / 4 photographs

od górnej lewej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara /
clockwise from top left:

Słup 2 / A Pole 2, 2018, 110 × 80 cm

Słup 3 / A Pole 3, 2018, 140 × 110 cm

Słup 4 / A Pole 4, 2018, 140 × 110 cm

Słup 5 / A Pole 5, 2017, 140 × 98 cm

dzięki uprzejmości artysty / courtesy of the artist

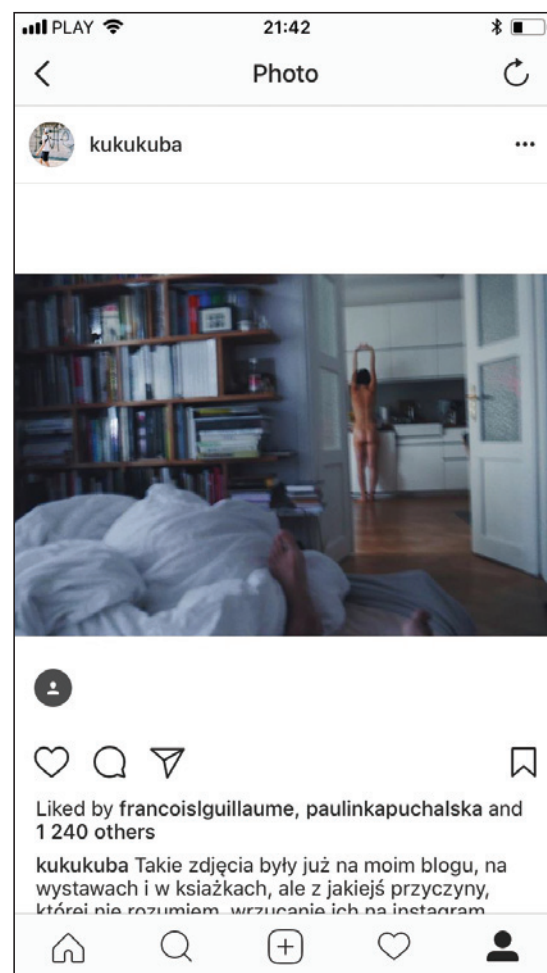
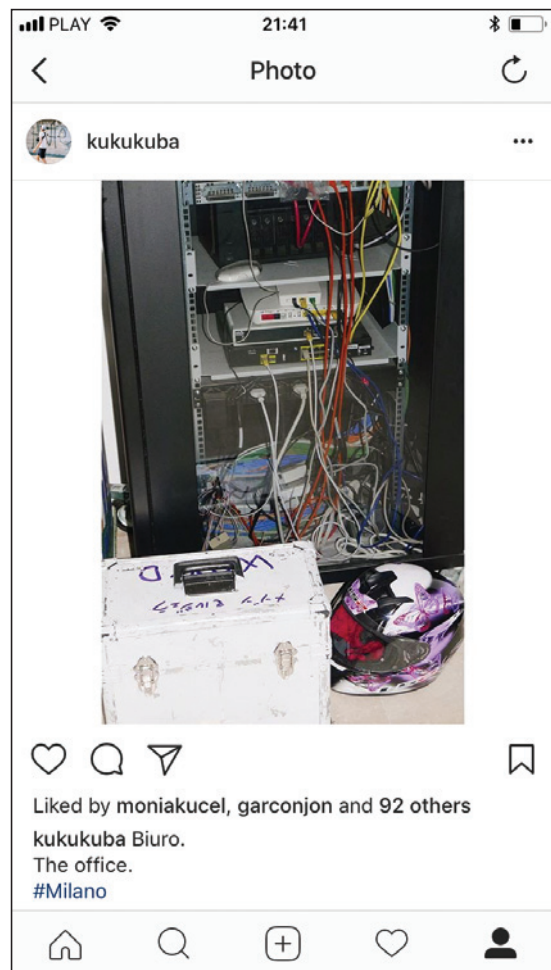
Środek świata – wołanie Kwakiutla: „Jestem pośrodku świata!”.

Symbolika środka w kulturze tradycyjnych społeczeństw – zaznaczenie świętego obszaru – zwykle pozwala zrozumieć ich stosunek do przestrzeni. Wyraża związek między niebem a ziemią, jest osią kosmiczną, przeistacza w świat. Stąd przywołanie tej figury. Słup jako podstawa stabilności, centrum dla zorganizowanej społeczności. „Mój świat” jako miejsce święte albo „prawdziwy świat” znajdujący się zawsze pośrodku. Przetwarzanie wzorcowych działań.

The centre of the world – the calling of a Kwakiutl: ‘I’m in the centre of the world!’.

Symbolism of the centre in cultures of traditional societies – that marks out a sacred area – usually helps to understand their attitude to space. It represents a relation between heavens and earth, is a cosmic axis, transforms into a world. This is the reason for evoking this figure. A pole is a stabilizing pillar, a centre for all organized communities. ‘My world’ as a sacred place, or ‘the real world’ that is always in the centre. A transformation of the original act.

Bownik



Kuba Dąbrowski

Dowiedziałem się prostych rzeczy / I Learned Simple Things, 2018

20 screenshotów z Instagrama, druk cyfrowy /

20 screenshots from Instagram, digital print

35 × 19,7 cm

dzięki uprzejmości artysty / courtesy of the artist

Pokazuję dziesięć najbardziej w ostatnim roku lubianych zdjęć z mojego Instagrama i dziesięć najmniej lubianych. Prezentuję je jako screenshoty z widoczną liczbą „lajków”. Nauczyłem się, że „fajność” zdjęcia jest mierzalna. Później (na szczęście dosyć szybko) nauczyłem się, że to nie jest prawda i że nie należy się tą „mierzalnością” przejmować.

I present ten most and ten least-liked photos from my Instagram account in the last year. I present them as screenshots that show a number of 'likes' under each of them. I learned that 'coolness' of a photo is measurable. Later (luckily quite quickly) I learned that it's not true and that one shouldn't care about such 'measurability'.

Kuba Dąbrowski



Zuza Golińska, Magdalena Łazarczyk

Nothing Twice, 2018

video, performans / video, performance

fot. / photo: Zuza Golińska, Magdalena Łazarczyk

Identyczność, podobieństwo, powtórzenie, duplikat stały się źródłem wielu mitów i przesądów, budzących zarówno fascynację, jak i lęk. Co ciekawe, nawet technologiczny przełom, który umożliwił masową produkcję identycznych egzemplarzy tego samego produktu, nie oswoił nas z odczuciem zaskoczenia, jakie towarzyszy przypadkowemu odkryciu czegoś, co ma swoją replikę.

W realizacji *Nothing Twice* po raz kolejny pojawia się znana z naszych wcześniejszych działań figura bliźniaczek, imitujących nie tylko swój wygląd, ale też gesty, czynności i ekspresję. To wypadkowa wspólnych wyobrażeń i poprzednich wcieleń, wzorców z popkultury oraz echo mitu sobowtóra – Doppelgängera. Indywidualne różnice ulegają zatarciu nie tylko poprzez ujednolicony wygląd, ale także próbę uzyskania zespolenia mentalnego, doświadczanego tylko i wyłącznie poprzez istoty z natury identyczne – obdarzone takim samym kodem DNA. Fikcyjnie wykreowane bliźniaczki odbywają podróż poprzez realnie istniejące targowisko – miejsce wypełnione nieskończoną ilością identycznych, masowo produkowanych przedmiotów – towarów stanowiących obiekt pożądania masowego odbiorcy, który nabywając je, rezygnuje z własnej odrębności. *Nothing Twice* jeszcze raz konfrontuje nas z pojęciem identyczności w kontekście nieustannie przesuwającej się granicy pomiędzy kopią a oryginałem, realnością a fikcją, prawdą a symulacją. To podróż pozornie tylko identycznych istot poprzez świat zbudowany na pozorach indywidualności i wyjątkowości.

Identity, similarity, repetition, duplicate became a source of many myths and prejudices that provoke both, fascination and fear. What is interesting, even a technological breakthrough, which allowed a mass production of identical copies of the same product, did not tame the feeling of surprise that accompanies us when we accidentally notice that a thing has its replica.

In the piece *Nothing Twice* one can find a figure of twins known already from our earlier works. Twins imitate not only their appearance, but also gestures, actions and expressions. The work was born out of our imagination and former incarnations, pop-cultural patterns and echoes of the myth of the double – the Doppelgänger. Individual differences blur not only because of a unified appearance, but also by an attempt to reach a mental unity, which can be experienced by beings which are by nature identical – ones that share the same DNA code. Fictitious twins make a journey through a real marketplace filled with an infinite number of identical, produced on mass scale objects, products that are objects of desire of a mass-consumer, who by purchasing them abandons his own individuality. *Nothing Twice* confronts us one more time with the notion of identity in the context of a constantly shifting border between a copy and the original, reality and fiction, between truth and simulation. It is a journey of apparently identical beings through the world built on the fiction of individuality and exceptionality.

Zuza Golińska, Magdalena Łazarczyk



Maurycy Gomulicki

Cuda i dziwy Internetu / Web's Wonders & Curiosities, 2018
mozaika fotograficzna wyklejona na ścianie, każda kostka
w formacie 20 × 20 cm / photographic mosaic in a form
of wallpaper, each tile 20 × 20 cm
dzięki uprzejmości artysty / courtesy of the artist

Wszystkie znane mi wirtualne platformy wymiany, takie jak Facebook, Flickr, Tumblr czy Instagram, posiadają pewne cechy wspólne – grawitują zgodnie z duchem naszych czasów w kierunku obrazu, charakteryzuje je efemeryczność, napędza równolegle chęć podzielenia się fascynacją, odkryciem, zachwytem czy zadziwieniem, a jednocześnie potrzeba zabłyśnięcia i rywalizacja – często żalosna, lecz zawsze stymulująca obsesyjna pogoń za lajkami. Prawdziwa to otchłań, niewiarygodne pole dla socjologicznych analiz. Dla mnie najciekawsze jest obserwowanie autentycznych potencjałów manifestujących się w tej magmie obrazów i komunikatów. Fascynujące, a zarazem pouczające jest to nieustannie puchnące repetytorium tego, co „naj”: -straszniejsze, -słodsze, -dziwniejsze, -większe. Chwilami zagubiony, czasem zniesmaczony, często zachwycony, z ogromną satysfakcją chłonę tę codzienną dawkę niesamowitości. Rutyna niezwykłości to tylko pozornie oksymoron. Jak na dłoni widać, co naprawdę robi wrażenie: dziewczyny i maszyny, kulinaria i monstrualia, groteska i arabeska – lista jest długa. Można kwestionować powierzchowność doświadczenia, nie sposób odmówić mu siły ekspresji. Najważniejsze wydaje mi się to, że obcując z tym panoptikum, rozpoznajemy rudymmentarny, a zarazem niewiarygodnie wyrafinowany alfabet ludzkiej kultury.

All platforms of virtual exchange that I know, such as Facebook, Flickr, Tumblr or Instagram, share some common features – in accord with the Zeitgeist, they gravitate towards image, they are ephemeral and at the same time they are propelled by a will to share one's fascinations, discoveries, amazements or wonderments, as well as by one's need to shine and by competition – often pathetic, but always stimulating an obsessive run for 'likes'. It is a real abyss and an incredible field for social analysis. The most interesting for me is to observe the authentic potential that manifests itself in this magma of images and notifications. I am fascinated with and, at the same time terrified by the ever growing catalogue of what is 'the most' – scary, sweet, weird, and impressive. Sometimes troubled, disgusted at times, and often amazed, but always with a huge satisfaction I devour my everyday portion of these curiosities. A routine of wonderment only seems to be a contradiction. It is clear what really impresses people: women and machine, cuisine and monstrosities, grotesque and arabesque – the list is long. One can question the superficiality of the experience, but one cannot deny its expressive power. The most important, as it seems, is that by engaging in this panopticon one gets to learn the rudimentary, and yet extremely refined alphabet of human culture.

Maurycy Gomulicki



Katarzyna Korzeniecka

Przemiał / Recycling, 2018

książka artystyczna, papier czerpany /

artist's book, handmade paper

24 × 30 × 4 cm

dzięki uprzejmości artystki / courtesy of the artist

Płytkość merytoryczna codziennego przekazu, który wchłaniamy za pośrednictwem mediów społecznościowych, jest postępująca. Jednocześnie według statystyk spędzamy przed ekranami coraz więcej czasu, a Facebook pozostaje najpopularniejszym portalem społecznościowym.

Zwracając uwagę na miałość treści, materializuję przekaz medialny, drukuję, niszcę go, mielę i nadaję mu nową formę. Przetworzenie wirtualnych treści w fizyczną formę zajmuje kilka dni, przynosząc mi satysfakcję z rzemieślniczej pracy i kontaktu z plastycznym materiałem.

Superficiality of the content of day to day information that we absorb through the social media has a progressive tendency. At the same time, according to the statistics, we spent even more time in front of the screen than we used to and Facebook remains the most popular of social media.

To draw attention to its essential insignificance, I materialize media content, print, shred it, grind it and give it a new form. A transformation of the virtual content into a physical form takes few days that give me satisfaction of an artisan work and pleasure of a contact with a plastic material substance.

Katarzyna Korzeniecka



Dominika Olszowy

DZIEŃDOBRY / GOODMORNING, 2017

kadry z animacji wideo / stills from the animated video

(5'45", czas trwania zmienny / duration variable)

dzięki uprzejmości artystki / courtesy of the artist





Karol Radziszewski

Vasiliy, 2018

fotografia, wymiary zmienne / photograph, dimensions
variable

dzięki uprzejmości artysty / courtesy of the artist

Akty męskie publikuję tak jak inne prace w mediach społecznościowych, głównie na Instagramie, i często jest to jedyna forma ich prezentacji. Notorycznie „nie spełniają standardów społeczności”. Jeśli to pełny akt (i nie mówimy tu o wizerunkach pornograficznych), to post zostanie usunięty w ciągu kilku minut lub sekund, a po paru interwencjach – zniknie całe konto. Doświadczyłem tego wielokrotnie, łącznie z prewencyjną blokadą możliwości wyszukiwania hasztagu #karolradziszewski. Genitalia autocenzuruję białym kółkiem, ale jeśli pozostawię widoczny fragment włosów łonowych – zdjęcie zostanie usunięte jako „obraźliwe” i „nieodpowiednie”. Bez możliwości odwołania. Przedstawienia przemocy, zamordowanych zwierząt czy odciętych głów nie naruszają „zasad społeczności”.

I publish male nudes, just like my other works, on social media, mainly on Instagram, and often it is the only form of their presentation. They never ‘fulfill the community guidelines’. If it is a full nude (and we are not talking here about pornographic scenes), the post will be removed within few minutes or seconds and after a couple of interventions the whole account disappears. I have experienced this a number of times – including a preventive blocking of the search for the hashtag #karolradziszewski. I do censor genitalia with a white circle, but if the photo shows even the smallest piece of pubic hair, it gets removed as ‘obscene’ and ‘inappropriate’. Without a possibility of an appeal. Images of violence, killed animals or cut off heads don’t break the ‘community rules’.

Karol Radziszewski



Szymon Rogiński

*Internety**, 2018

książka artystyczna / artist's book

23 × 30 × 1 cm

dzięki uprzejmości artysty / courtesy of the artist

W moim artist's booku prezentuję serię dokumentalnych zdjęć z Polski ukazujących siedziby firm związanych z szeroko pojętą obsługą Internetu. Zacząłem od wyszukiwania w Google kafejek internetowych oraz różnych miejsc, które się za nie podają, a także wszelakich centrów komputerowych i smartfonowych, serwisów laptopów itp.

Sieć internetowa – mimo swojej powszechnej dostępności – jako byt wirtualny pozostaje nieuchwytna. Wizualizacje wyobrażeń tej sieci (pojawiające się po wpisaniu do wyszukiwarki hasła „Internet”) to zbiór wyłącznie (sic!) niebieskich obrazów sugerujących cyfrową nowoczesność. Pod sporą liczbą tych obrazów kryją się realne adresy mniejszych i większych firm zajmujących się usługami komputerowymi i internetowymi. W ten sposób dotarłem do miejsc, których wygląd i lokalizacja zazwyczaj znacznie odbiegają od obrazów, które reklamują je w sieci.

Właśnie ta rozbieżność między wirtualnymi wizjami przedsiębiorców a rzeczywistymi siedzibami, w których prowadzą swoją działalność, stała się przedmiotem moich badań terenowych, których efekt przedstawiam w książce *Internety*.

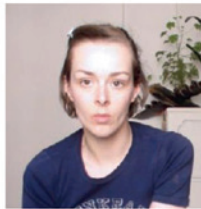
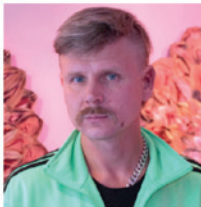
In my artist's book I present a series of documentary photos from all over Poland that depict places, where companies dealing with a wide range of Internet services are located. I began my research from a Google search for Internet cafes or places that advertise themselves as such, as well as for various computer centers, Smartphone and laptop services.

Internet – despite its availability – as a virtual entity remains elusive. Its visualizations (which we find after writing 'Internet' in a search engine) display a series of solely [sic] blue images that suggest a digital advance. Most of these images are related with real addresses of companies of various sizes that provide Internet services. This way I reached places, the appearance and the location of which greatly differed from images that advertised them online.

This incoherence between a virtual image of companies and their real locations, in which they provide their services, inspired me to my field research. Its results are presented in the book *Internety*.

Szymon Rogiński

* internety (literally, 'internets') – a Polish wordplay referring to the Internet, especially to the accidental entertainment and insignificant content published online usually by private users (ed.).



Jana Shostak

Miss, 2018

aplikacja we współpracy z Jakubem Jasiukiewiczem /
an app in cooperation with Jakub Jasiukiewicz
dzięki uprzejmości artystki / courtesy of the artist

Odwołując się do początków serwisu Facebook (którego twórcy inspirowali się stroną internetową Hot or Not) oraz czerpiąc ze swego doświadczenia zdobytego w świecie miss, postanowiłam stworzyć własny konkurs piękności z udziałem uczestniczek i uczestników wystawy „Czego się dowiedziałeś z Facebooka”. Reprezentacyjne zdjęcia każdej/każdego z nich zostały znalezione w Internecie i zamieszczone w aplikacji Miss opracowanej przeze mnie we współpracy z Jakubem Jasiukiewiczem oraz Geek Girls Carrots. Aplikacja ta, umożliwiająca głosowanie i dokonywanie wyboru jednej osoby z każdej ukazującej się losowo pary (porównaj: zasady serwisów społecznościowych typu *rating site*), będzie cały czas dostępna w Internecie pod adresem www.misspolonii.pl. Natomiast aby obejrzeć ranking i ostateczne wyniki konkursu, trzeba odwiedzić wystawę.

Poprzez wykorzystanie w aplikacji pierwszych przypadkowych zdjęć, pojawiających się po wpisaniu do przeglądarki danego nazwiska, zwracam uwagę na odpowiedzialność co do budowania własnego wizerunku w sieci. (W wypadku gdy artystka/artysta nie wykorzystuje swego wizerunku w pracach, zazwyczaj odbiorca nie identyfikuje jej/jego twarzy i zdany jest na wyniki wyszukiwania w Internecie).

Thinking about the beginnings of Facebook (the creators of which were inspired by a webpage Hot or Not) and my own experience in the world of beauty contests, I have decided to organize a beauty contest whose participants are artists taking part in the exhibition *Things to Learn from Facebook*. Adequate photo of each of them had been found online and placed in an app Miss that I designed in cooperation with Jakub Jasiukiewicz and Geek Girls Carrots. The app that enables voting and choosing one of two randomly screened photos (cf. social media ranking sites) will be available on the Internet at: www.misspolonii.pl. To see the ranking and final results one needs to visit the exhibition.

By using in the app artists' photos that appear as results of an Internet search of their names, I want to point to a responsibility for one's image built online. (In cases when the artist does not use his appearance in his works, viewers usually are not able to identify his or her face and have to rely on the Internet search results.)

Jana Shostak

na stronie obok: wstępna wizualizacja wyników głosowania

on the opposite page: an initial visualization of the ranking

What Can You Learn from Facebook?

As Internet users we have endless possibilities of generating various information and senses, however much more often we are recipients of content produced by others. Receiving and sending is a basic behavior of a society that Facebook intends to create. In his text *Building Global Community* Mark Zuckerberg points out roles and goals of Facebook as a place for creating social bonds, which – in turn – are necessary to face the most current global problems*. Zuckerberg ascribes his work active contribution in struggles with terrorism, world hunger, migration crisis, wars or diseases. Facebook appears to be a wonderful instrument that creates a worldwide circle of hands joined, inclusive virtual humanity. Here we have a perfect tool adequate for the time of a global village, which offers a range of solutions that were designed based on an endless database on users and their activities. In Zuckerberg's manifesto, information enshrouded in an aura of a fetish appears as innocent messages and notifications that serve exclusively purely utilitarian and always good aims. Information becomes a pillar of a well communicated, therefore well administrated and thus safe society. A perfect citizen of the blue community is an active user whose actions and reactions online provide

information which is used to build new structures as well as strengthening and advancing already existing mechanisms fostering universal communication, spreading welfare, freedom and peace, lifting people from poverty, ending terrorism and serving science (these are official goals of the Facebook Company). Is there anything wrong in such a vision of society?

Our online activity enables to profile information in such a way that we will receive messages which might interest us, or simply similar to those that once provoked our reaction. The algorithm used provides us with an analogous, undifferentiated content, what often leads to creation of filter bubbles – we receive only a specific type of information and practically, even though we are constantly bombarded with still new notifications, they communicate little important and different messages, creating a mere illusion of being well informed, or up to date. Meanwhile, next to a dose of information meant 'for you to learn' there flows a wild current of data uncontrolled by the algorithm. By diversifying our activity online we can help our algorithm to upgrade itself and adjust, so it can generate for us new schemes.

However, there will always remain the untouched, unprofiled rest (or rather multitude) of information that doesn't reach us – things we haven't learned and we will never get to learn. It is precisely here, in questions about the content of our Internet nourishment and what it lacks, where users who try to figure out the character of their online activity and presence (identity?) work out their attitudes and strategies.

At the exhibition *Things to Learn from Facebook* we present works by ten artists. They have various ways of referring to the exhibition title and do not give simple answers and even avoid them. One can find there critical points of view which question the value of the Facebook knowledge and ask about its quality or possibilities of its firm grounding, even though artists themselves take advantage of social media such as: Facebook, Instagram, Flickr, etc., that are for them platforms of a direct confrontation with the reactions and opinions of their viewers, fields of independent publishing, or are used as way to broaden their reflections on issues of freedom and censorship in the Web. Works also touch the problem of the place of the Internet in the context of a confrontation of our visions of the virtual Web with its real groundings: locations of Internet services providers, as well as problems of Web's alternative understood as a possibility of being in the centre of the universe. An important element of the exhibition is an attempt to define the identity changed by the virtual reality, the revision of our perceptual habits and the analysis of the influence of Internet's aesthetics to our ways of thinking, expressing and transforming of our thoughts in our everyday lives.

An attempt to grasp the manifold phenomenon of the function of Internet information and tracing the process of transformation of unordered data into a coherent knowledge is

a kind of promise or announcement of a colonization of territory that is alien to us. All this serves the search for laws and correlations within an area unregulated with clear rules. Observation of such mechanisms allows assimilating and implementing them. Yet, the title implies further questions: Does knowledge gained with the help of Facebook have any value or meaning? And if so, what are these? Does it really bring us closer to the creation of the perfect society designed in Zuckerberg's vision? Does it provide comfort and safety? Does information always serve only good goals? Does it make us understand the world we live in better? Does it give us tools to manipulate reality? Do we solve our problems in a more precise and perfect manner thanks to it? Are we able to diagnose our surrounding better? Do we know how it looks and can name, define and understand it more accurately? What are the laws governing our real and virtual spaces? Are these two separate? Who has voice and gets to decide in both of them? Who sets the rules? Does such knowledge help to answer these questions or only provoke further ones? Is there anyone waiting for an answer? How much is our response worth...?

* M. Zuckerberg, 'Building Global Community', *Facebook*, 16 February 2017, <https://www.facebook.com/notes/mark-zuckerberg/building-global-community/10154544292806634/> [accessed 25 July 2018].

Eliza Urwanowicz-Rojecka

Screening of Self in Everyday Life

The saying 'May you live in interesting times' is a curse that fulfills itself right before our own eyes. Indeed, we live in times that are too-too interesting and we can observe it in different spheres of reality. They are reflected in the functioning of a being of a dubious ontological status, that is, Internet to which much of our social, artistic, cultural, economic and political activity both refers and moves to. Contemporary world begins to function on the verge of on-line and offline realities.

A book *Presentation of Self in Everyday Life* by a sociologist Erving Goffman, published almost sixty years ago, quickly became a canonic work¹. In it the author describes how, often unconsciously, we build our social interactions with a help of a number of theatrical means and techniques in order to present ourselves properly and create an adequate impression. In this unique spectacle we use 'facades', 'masks' and 'decorations' carefully selected to a given situation and become, at the same time, authors, actors and directors of the performance. Goffman's book referred to the reality of the mid-20th century which differed greatly from the current one. It seems that today the spectacle of social interactions and auto-presentations has moved to the

virtual world, what is particularly noticeable in the case of social media². But to what extent we are still its directors and who is the audience? How are the stage and the backstage arranged? How do we build our facade?

This text attempts to provide a sketch characteristic of functioning within a new social situation of the Internet, especially social media. This analysis presents a view of social reality which on the one hand is objectively given, on the other – created individually in processes of subjective sense-giving. The text takes up issues relating to collectives as well as individuals. Especially interesting are the relations between the structure and functioning of social media and the field of art, because they seem crucial for the shaping of the contemporary visual culture. However, while analysing the phenomenon we need to remember that the Web stops being a mere medium of artistic expression and becomes a part of the art world itself.

The Web should not be seen solely through the prism of the growing influence of social media such as: Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, WeChat – a monopolist in China, or VK (*ВКонтакте/InTouch*) which is popular in Russia, nor with a team of powerful players described by the

acronym GAFA (Google + Amazon + Facebook + Apple). Nevertheless, this text concentrates mainly on the functioning of such social media and its mutual relations with the contemporary social reality and visual culture.

A comprehensive take on the subject is practically impossible due to the dynamically changing character of the Web, as well as limitations, both cognitive and textual. Thus, the essay offers a selection of parallel notions or concepts characteristic to humanities and social sciences. Readers will be left with a blank space for broadening reflections on the presented topics – both in the printed text and in its online version one will find a possibility of adding new juxtapositions or extending proposed commentaries. Suggested combinations of concepts do not have a binary or dichotomous character, on the contrary, they are more kinds of interrelated categories and thus influencing each other and sometimes even penetrating one another.

#emancipation ↔ #oppression

Expectations about the Web were and still are great. It was seen as a truly participatory medium that was supposed to democratize access to data and enable unrestrained communication. An interactive character of WEB 2.0³, creation of social media or transition of a part of social activism into the Web (as in the case of ‘Twitter revolutions’) seemed to be the fulfillment of at least a part of these expectations. At the same time these processes revealed weaknesses of the medium and its oppressive potential. The world we live in becomes a sort of ‘virtual panopticon’⁴.

By using the simplest of functions provided by social media, that is, by creating our personal profiles, by writing what we think, how we feel, what we like, by posting our personal data, by making acquaintances and engaging in interactions with others, by regularly contributing and updat-

ing our public identities and autobiographies, we ‘produce information about ourselves’⁵ and become aggregates of transparent data which is meticulously gathered. This is extremely efficiently used by the power structures and marketing, what was clearly shown by the recent Cambridge Analytica scandal. Pop-up ads that constantly appear on our screens prove it as well. In such context, we have to face the problem of control and limitations of our freedom. The way oppositionists and participants of the so-called ‘Twitter revolution’ in Iran⁶ were treated, or control over the Internet in China and introduction by the country of the Social Credit System is not an optimistic prognostic in these matters.

#truth ↔ #falsehood

Categories of truth and falsehood are connected with the issue of production of information that often lacks grounding in credible sources, or with the phenomenon of so-called filter bubbles, that is, a selection and profiling of the Internet content that reaches us depending on our personal data available. A perversity of this juxtaposition is displayed, for example, in a term ‘fake news’ – a neologism in most of the languages. The power of the influence of such fake news was recently displayed by famous Russian ‘troll factories’ or was apparent during the last presidential election in the USA. The problem begins to be treated with a growing attention by the Facebook management⁷ but also other interested parties. Thus, referring to the title of the exhibition, it is worth asking: ‘What, how, and from whom to learn from Facebook?’⁸

In this context, it is also interesting how people build their identities and digital biographies. Are the selective data and our representation in a form of a digital image true or false?

#online ↔ #offline reality

Because of a mobile access to the Internet and the WEB 2.0

the juxtaposition of online and offline reality loses its dichotomous character. Considering the fact that our social relations move to the sphere of social media, that the Internet became the main source of our knowledge (or rather information) and that the Web has created its own currency (bitcoin) one might risk a hypothesis that it is the physical world that becomes less and less real, and the digital, the virtual one gains features of an existing entity, or that these two worlds intertwine with each other. This tendency is visible especially among so-called digital natives, for whom the Internet constitutes their everyday lives.

#exhibitionism ↔ #voyeurism

Already in the 1970s Rosalind Krauss wrote about video, a new medium of that time, in terms of ‘the aesthetics of narcissism’⁹. It seems that today, especially due to the social media which incline people to build their identities based mainly on their own carefully arranged images, this term regains its validity.

We are at the same time a broadcaster and the publisher of content of various kinds¹⁰. Quite often in a very narcissistic manner this content focuses mainly on us. The category of ‘ceWEBrities’¹¹ best describes the tendency to make public even the most intimate details of our lives. Often the sole criterion is the effectiveness in being accepted and/or gaining popularity. On the other side of the screen there are observers, viewers, the audience of the spectacle, composed of people we know and don’t know from Facebook, as well as automatized software that transforms information we publish into data. This is the new, modernized version of voyeurism.

#simulacrum ↔ #immersion

A simulacrum is ‘an image or representation of someone or

something’¹² created especially by the cinema or television, a pure simulation that imitates reality or creates new one. This is a term coined by Jean Baudrillard¹³. It has found its application in research in the field of mass culture. Another popular category that depicts the contemporary socio-cultural reality is immersion (and its derivative, immersivity). Publicists explain it as a process of person’s submersion in or absorption by the electronic reality¹⁴. As a concept it gains popularity among artists and academics¹⁵ to describe broadly understood questions of activity and passivity, changes in narratives, of the issue of relationism, problem of blurring borders between reality and fiction, that are crucial to the Internet culture and the visual culture that changes before our very own eyes.

#transparency ↔ #black mirror

By acting within social media that have a hybrid, private and public character we become transparent¹⁶. We publish and share, often without any reflection, enormous amounts of information about ourselves, what helps to monitor us with a growing intensity. In addition, thanks to data profiling, our needs, behavior and choices become easy to recognize, predict or design.

A mirror reflects our true appearance. It symbolizes knowledge, truth, self-reflection and introspection (but also pride and vanity). It was used by painters not only as an aesthetic mean, but also as a transmitter of hidden information, it displayed before the eye what is not accessible to it, and it broadened consciousness. Meanwhile, because of technology, we face – more or less literally – ‘the black mirror’¹⁷. The phrase is the title of a TV series that speaks about disastrous consequences of technologies that get out of hand and stop serving men. Will then the black mirror – a screen or any other immersive reality – become

a metaphor of the helplessness and defenselessness of men facing the omnipresent technology? Or perhaps we will come up with some other catchy notion that will describe positive aspects of such reality?

#selfie ↔ #self-portrait

Selfie is a good example of making culture more egalitarian. Self-portrait was elitist in every aspect. Its contemporary substitute not only becomes a part of visual culture, but forms it as well. Each time a user creates and publishes such images, through a selection of props, colors, image formats and filters or a mode of framing, etc., he or she contributes to new aesthetics. Selfie is also an example of the contemporary collective narcissism.

#acquaintances ↔ #friends

Are your Facebook acquaintances your real friends? Are these relations, so important for social media, less authentic than the direct ones? Or perhaps it became too difficult to draw a clear distinction between these two?

Devaluation of social relations by their transfer to the Internet reality, tendency to focus on the relation with disputants, not on the subject of a debate¹⁸, as well as the phenomenon of receiving only selected information and opinions that we share within a circle of our acquaintances/friends, are only some of the problems of the *social*, as the very name (only?) suggests, character of media such as Facebook or Instagram. Recent research conducted among so-called networked teens shows that aside from the possibility of sharing information and sustaining their relationships, social media enable the youth participation in public life and freedom of expressing their opinions¹⁹. This, however, raises a problem: Will we, due to the infinite possibilities of keeping in touch with our acquaintances/friends on

social media, still find pleasure in being face to face with another person, or simply spending time alone?

#hack-tivism ↔ #activism

Social, or socio-artistic activism, by using new technologies has moved to the Web (if it does go out into the streets, it uses the electronic environment, what we could follow during the 'Twitter revolutions'). Tendencies that are born in the Web culture and that work through its ideas and structures are especially visible in the field of art, in the artistic and critical hack-tivism, which uses the Web as a creative environment or a tool. Ewa Wójtowicz states that 'artistic interventions of activists formulate questions about the freedom of transmission of information, power relations, escaping oppression and a search for alternatives'²⁰.

#user ↔ #prosumer

We all are users of the Internet culture, and that includes also people of the art world: artists, curators, critics and the public. For a while now we have been trying to find an alternative for the name 'user', which was criticized for being an inadequate term. One of the categories proposed is prosumer. A combination of words: 'professional' and 'consumer' is meant to reflect the complexity of participation in the Internet culture, which we on the one hand create through our activities, and on the other passively consume.

#peer-to-peer ↔ #face-to-face

An ability of a direct communication online with the use of the peer-to-peer network is on the one hand an alternative, if not a substitute for unmediated communication face to face, on the other, however, this model of communication created a number of different kinds of direct interactions, which are decentralized and self-managing in character,

that have been transferred back to our physical reality, for instance, processes of exchange. It is a curious case of how actions mediated by technology and functioning in the online reality brought new social solutions into the offline world. Other examples of such transfers are phenomena observed in the field of so-called sharing economy²¹ that transform the model of cooperation from one2all into all2all as it happens with collective, trans-regional artistic cooperatives²² or initiatives such as BlaBlaCar.

#creating ↔ #processing

#knowledge ↔ #information noise

#..... ↔ #.....

According to a theoretician of media Marshal McLuhan, art often works as 'an early alarm system'²³, by reflecting some aspects of reality in a more efficient way than the socio-cultural theory does. Let us turn for a moment to the art world and its net-art part of the 1990s. Back then the Internet was seen mainly as a tool of emancipation and communication. It gave hope for an uninhibited communication, expression or access to information. At the same time in the debate on the subject of the Internet we could notice a clear division into cyber-skeptics and cyber-optimists. An interesting discussion about the potential of the Web took place among academics, artists and net-art curators – often these categories intertwined. Artists Natalie Bookchin and Alexei Shulgin in their manifesto entitled: *Introduction to net.art (1994–1999)* described the Internet as an ambivalent 'medium for production...dialogue, consumption and critique'²⁴, and the Critical Art Ensemble (CAE) collective from the very beginning treated the Internet with a careful consideration. On the one hand, its members noticed Internet's communication and information potential that allows gathering and distributing information to a hitherto unknown scale, and creating cultural or artistic communities. However, on the

other hand, they called the Internet yet another case of an 'electronic utopia' – just like the radio and video – and the field for spreading ideologies, marketing, developing new markets, sustaining social order, and control. The last thesis is confirmed by the very beginnings of the Internet, which was designed to enable constant communication between commanders of the US Army in case of a nuclear attack. Thus, as authors of the text state, 'it should also be noted that the decentralized characteristics for which so many praise the net did not arise out of anarchist intention, but out of nomadic military strategy'²⁵.

Intensive research on the Web shows the increasing influence of the Internet on the growing part of population. Corporations immediately noticed the opportunities of free trade and marketing that it offers. Artists from CAE point to a certain paradox here: 'Free market capitalism came into conflict with the conservative desire for order. It became apparent that for this new market possibility to reach its full potential, authorities would have to tolerate a degree of chaos. This was necessary to seduce the wealthier classes into using the net as site of consumption and entertainment, and second, to offer the net as an alibi for the illusion of social freedom'²⁶. After all, according to CAE, the Internet freedom is just a delusion.

Net art circles, exceptionally strong in Central and Eastern Europe, played a significant role on levels other than just a theoretical reflection. On the one hand, they have influenced the art world by undermining and reformulating notions of an artist, a viewer, of a creative process, and a work of art, of an institutional circulation as well as of art market. On the other hand, they were also a powerful tool for a reconstruction of the architecture of the Internet²⁷. It was the artistic practice from the net art circles that more interactive solutions of the WEB 2.0 came from. Thus, the

relation of the art world and the Web (especially social media which depend so heavily on images) and their mutual influences seem to be an interesting field of inquiry.

In reflecting on the Web one cannot omit also red alarm turning points, such as WikiLeaks, so-called Arab Spring (and other 'Twitter revolutions', such as the one in Iran), global economic crisis, control over the Internet in China and the introduction of the Social Credit System in that country, as well as Cambridge Analytica scandal. All these events and their consequences that take place on the verge of online and offline realities show quite clearly that aside from the potential for communication, emancipation and creativity, the Web possesses also a huge potential for control, invigilation, commercialism, as well as a real, though unnoticed at first, influence on the social, political, cultural, and economic spheres. They also show that the Web stops being a mere tool, but begins to constitute the reality that we function in. It is interesting that tendency to react immediately on the ever changing reality or its anticipation can be noticed also among post-Internet artists and/or artistic circles inspired by the idea of accelerationism²⁸. We should, however, remember that there is no one valid canon of the contemporary culture. Too much of categorizing of artistic tendencies trivializes its communicational potential.

How do artists see themselves in the new reality? Do they treat the Web as an inspiration, a tool, or a field of expression? Do they influence its form by their activity? Do they refer to it critically and thus reveal its essence? Does the Web introduce a new visual language? Does it offer new ways of reception of art, its presentation, circulation and market? All these questions are important to artists who take part in the exhibition: *Things to Learn from Facebook*.

¹ E. Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday Anchor, 1959.

² Ewa Wójtowicz was the first theoretician who used Goffman's theory for the analysis of 'the identity creation' in the virtual world and with the help of the Internet. See E. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe KATEDRA, 2016, pp. 51–52.

³ According to *Wikipedia*: 'Web 2.0 – refers to World Wide Web websites that emphasize user-generated content, usability (ease of use, even by non-experts), and interoperability (this means that a website can work well with other products, systems, and devices) for end users...Web 2.0 does not refer to an update to any technical specification, but to changes in the way Web pages are designed and used...A Web 2.0 website may allow users to interact and collaborate with each other in a social media dialogue as creators of user-generated content in a virtual community...Examples of Web 2.0 features include social networking sites and social media sites (e.g., Facebook), blogs, wikis, folksonomies ('tagging' keywords on websites and links), video sharing sites...' – https://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 [accessed 8 August 2018].

⁴ As E. Wójtowicz writes: 'The presence of obligation to participate resulting from social media, and forced transparency which is its consequence, influence not only users of websites and applications but also the artistic environment'. According to the author, creative approaches form 'in relation to the virtual panopticon, whose rule of discipline through visibility applies both to images and – especially – data' – E. Wójtowicz, op. cit., p. 137 (my translation).

⁵ See P. Cichocki, *Net art: reinkarnacje*, in *Efekt ekranu. Kultura cyfrowa opowiedziana w tekstach z dwutygodnik.com*, Warszawa: dwutygodnik.com, Narodowy Instytut Audiowizualny, 2017, p. 15, digital version: http://www.nina.gov.pl/media/754355/praca-zbiorowa-efekt_ekranu.pdf [accessed 8 August 2018] (my translation).

⁶ Cf. E. Morozov, *The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom*, New York: Public Affairs, 2011, pp. 1–21.

⁷ Cf. N. Thompson, 'Exclusive: Facebook Opens up About False News', *Wired*, 23 May 2018, <https://www.wired.com/story/exclusive-facebook-opens-up-about-false-news/> [accessed 8 August 2018].

⁸ Cf. M. Krajewski, *Staliśmy się mediami*, in *Efekt...*, op. cit., pp. 82–87.

⁹ R. Krauss, 'Video: The Aesthetics of Narcissism', *October*, 1 (1976), pp. 50–64, digital version: <https://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf> [accessed 8 August 2018].

¹⁰ See L. Rainie, B. Wellman, *Networked: The New Social Operating System*, Cambridge: MIT Press, 2012, p. 32.

¹¹ Cf. M. Janczewski, *CeWEBryci – sława w sieci*, Kraków: Impuls, 2011.

¹² 'Simulacrum'. *Oxford Online Dictionary*, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/simulacrum> [accessed 8 August 2018].

¹³ J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, transl. S.F. Glaser, Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1994.

¹⁴ 'Immersion (virtual reality)'. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_\(virtual_reality\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_(virtual_reality)) [accessed 8 August 2018].

¹⁵ This popularity can be exemplified by Immersion project that began in 2016 as a part of Berliner Festspiele programme that included conferences, educational events, performances, and exhibitions (e.g. Philippe Parreno's solo exhibition, and group show *Welt ohne Außen. Immersive Spaces since the 1960s* – both in Martin Gropius Bau, Berlin, 2018). See https://www.berlinerfestspiele.de/en/aktuell/festivals/immersion/ueber_programm_immersion/immersion_allgemein/allgemein_immersion_1.php [accessed 8 August 2018].

¹⁶ I. Kurz, *Lubię, nie lubię, klikam i postuję*, in *Efekt...*, op. cit., p. 73.

¹⁷ *Black Mirror* is a TV series (available on Netflix platform) that presents the reality of people struggling with consequences of uncontrolled technological progress.

¹⁸ I. Kurz, op. cit., p. 78.

¹⁹ D. Boyd, *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, London: Yale University Press, 2014, pp. 1–28.

²⁰ E. Wójtowicz, 'Sztuka mediów taktycznych', *O.pl. Polski Portal Kultury*, 3 January 2014, <http://magazyn.o.pl/2014/ewa-wojtowicz-sztuka-mediow-taktycznych/#/> [accessed 8 August 2018] (my translation).

²¹ According to *Wikipedia*: 'Sharing economy is an umbrella term with a range of meanings, often used to describe economic activity involving online transactions. Originally growing out of the open-source community to refer to peer-to-peer based sharing of access to goods and services, the term is now sometimes used in a broader sense to describe any sales transactions that are done via online market places, even ones that are business to business (B2B), rather than peer-to-peer', https://en.wikipedia.org/wiki/Sharing_economy [accessed 8 August 2018].

²² See *Peer-to-Peer. Collective Practices in New Art*, group exhibition, curator: A. Pindera, Muzeum Sztuki in Łódź, ms², 08.06.–28.10.2018, <https://msl.org.pl/en/exhibitions/current-exhibitions/peer-to-peer-collective-practices-in-new-art,2594.html> [accessed 8 August 2018].

²³ M. McLuhan, 'Art as Anti-environment', *Art News Annual*, 31 (1966), p. 55.

²⁴ 'Internet as a medium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and critique' – N. Bookchin, A. Shulgin, *Introduction to net.art (1994–1999)*, March–April 1999, <http://www.easylife.org/netart/> [accessed 8 August 2018].

²⁵ Critical Art Ensemble, *Utopian Promises – Net Realities*, 14 November 1995, <https://people.well.com/user/hlr/texts/utopiancrit.html> [accessed 8 August 2018].

²⁶ Ibid.

²⁷ P. Cichocki, op. cit.

²⁸ A contemporary intellectual current. According to accelerationists the time has come for technology, digitalization and aggressive global capitalism to transform radically and intensify. See A. Beckett, 'Accelerationism: how a fringe philosophy predicted the future we live in', *The Guardian*, 11 May 2017, <https://www.theguardian.com/world/2017/may/11/accelerationism-how>

-a-fringe-philosophy-predicted-the-future-we-live-in [accessed 8 August 2018]; A. Williams and N. Srnicek, '#ACCELERATE MANIFESTO for an Accelerationist Politics', *Critical Legal Thinking*, 14 May 2013, <http://criticallegalthinking.com/2013/05/14/accelerate-manifesto-for-an-accelerationist-politics/> [accessed 8 August 2018].

Additional literature

Castells M., *Communication Power*, Oxford: Oxford University Press, 2009.

Galloway S., *The Four. The Hidden DNA of Amazon, Apple, Facebook, and Google*, New York: Portfolio/Penguin, 2017.

Mirzoeff N., *How to See the World*, London: Penguin Books, 2015.

Myoo S., *Ontoelektronika*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013, digital version: https://www.wuj.pl/UserFiles/File/A-Darmowe%20ebooki/Ontoelektronika_darmowy.pdf [accessed 8 August 2018].

Siwak W., 'Autobiografizm w sieci – autobiografia jako baza danych', in *Autobiografizm w kulturze współczesnej*, ed. by K. Citko, M. Morozewicz, Białystok: Trans Humana, 2012, pp. 135–160.

katalog / catalogue:

projekt graficzny i przygotowanie do druku / layout and DTP:
Balans Studio, www.balansstudio.pl

teksty / essays:
Agata Rucińska & Waldemar Tatarczuk, Eliza Urwanowicz-Rojecka

tłumaczenie na angielski / Polish-English translation:
Rafał Kuczyński

redakcja i korekta / copy-editing and proofreading:
Ewa Borowska

korekta angielska / English proofreading:
Sylwia Narewska

wszystkie reprodukcje dzięki uprzejmości artystów /
all digital images courtesy of the artists

druk / printed by: Koncept, Białystok

nakład / print run: 400 egz. / copies

© Copyright by Galeria Arsenał and Authors
Białystok 2018

wydawca / published by:

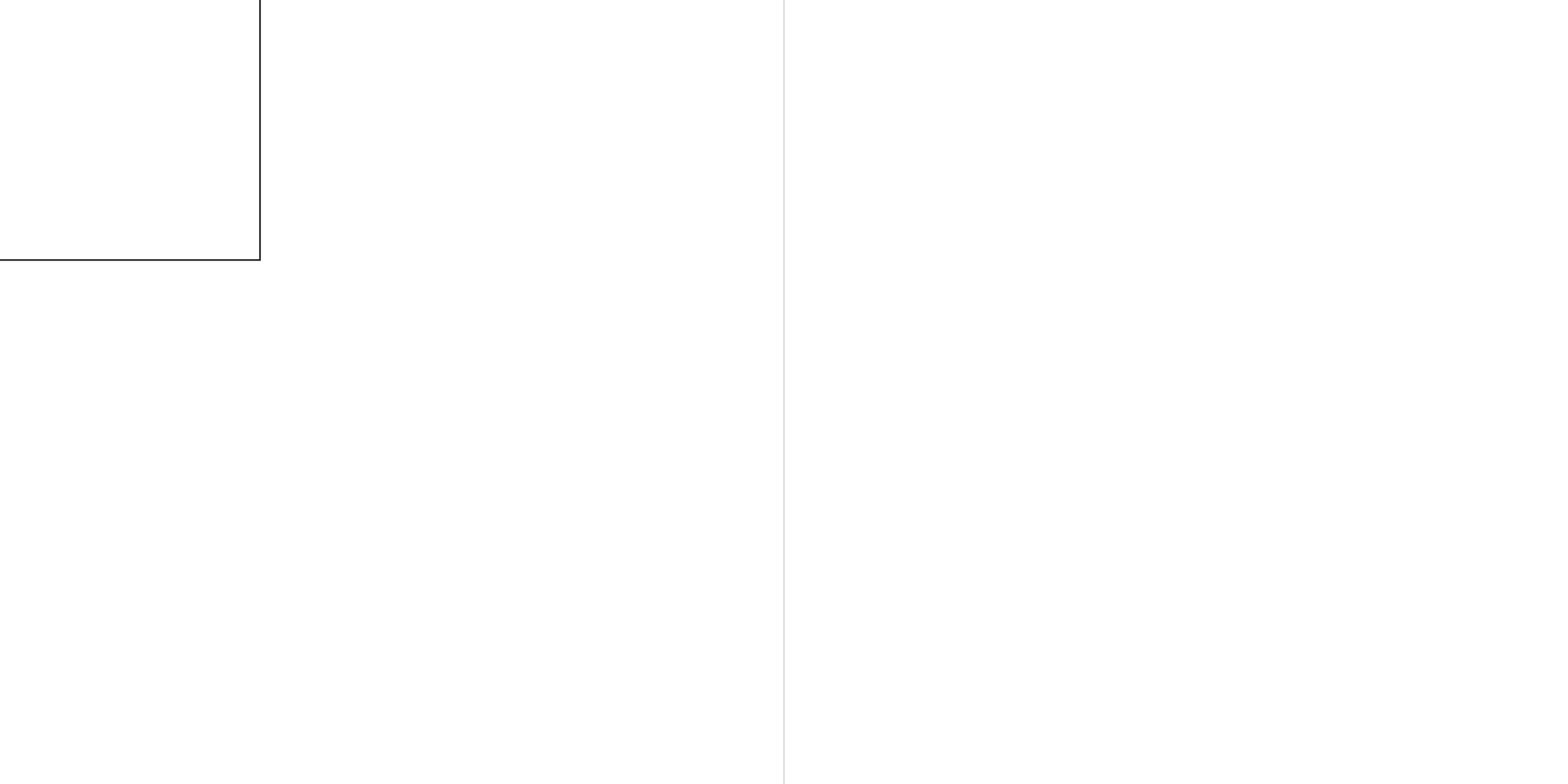
Galeria Arsenał, ul. A. Mickiewicza 2, 15-222 Białystok, Poland
tel. +48 857420353 | mail@galeria-arsenal.pl | galeria-arsenal.pl
Dyrektor Galerii Arsenał / Director of the Arsenal Gallery:
Monika Szewczyk

G A L E R I A
Arsenał

miejska instytucja kultury
municipal cultural institution

 wschodzący Białystok

Białystok 2018
ISBN 978-83-89778-84-0



G A L E R I A
Arsenal

ISBN 978-83-89778-84-0