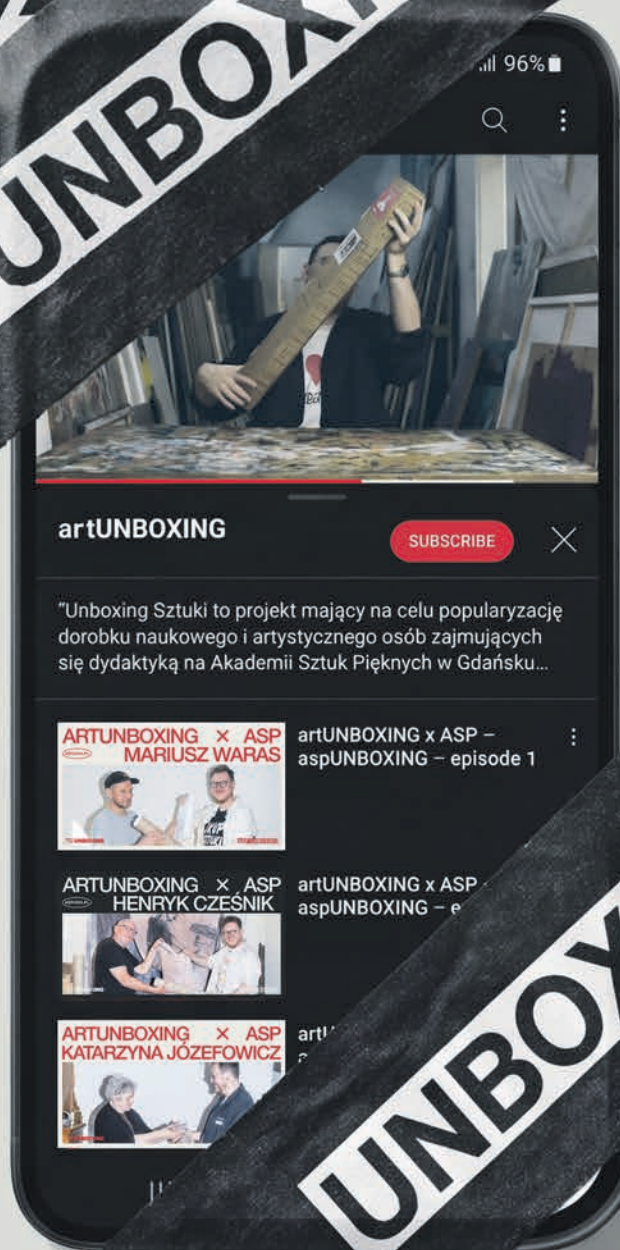


UNBOXING SZTUKI // TOOLKIT

ARTUNBOXING TO VIDEO PI
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPAK
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW T
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING T
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSÓB WYKŁ





ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

redakcja i koncept / **editing and concept:** FILIP IGNATOWICZ

współpraca redakcyjna / **editorial collaboration:** DANIEL CYBULSKI, ANNA POLAŃSKA,
ALEKSANDRA CIAPKA, JOLANTA IGNATOWICZ

projekt publikacji / **publication design:** KRZYSZTOF IGNATOWICZ

identyfikacja wizualna "UNBOXING SZTUKI" / **visual identity of "UNBOXING SZTUKI":** JULIA OPALIŃSKA

dokumentacja foto i video / **photo and video documentation:** MATEUSZ PIENIAŻEK, BARTOSZ ŻUKOWSKI, JAROSŁAW
FRYCA, FILIP IGNATOWICZ, ALEKSANDRA CIAPKA, KRZYSZTOF IGNATOWICZ

tłumaczenia / **translations:** IRENEUSZ DOBBER

wydawca / **publisher:**

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ACADEMY OF FINE ARTS IN GDAŃSK
UL. TARG WĘGLOWY 6, 80-836 GDAŃSK
www.asp.gda.pl

ISBN: 978-83-67720-48-9

Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji i Nauki w ramach Programu „Społeczna odpowiedzialność nauki II”. Projekt finansuje Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego.

The project was co-financed from the state budget funds allocated by the Minister of Education and Science under the “Social Responsibility of Science II” Programme. The project is financed by the Ministry of Science and Higher Education.

Współfinansowany przez Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku.

Co-financed by the Academy of Fine Arts in Gdańsk.

specjalne podziękowania dla / **special thanks to:** Adama Świerżewskiego, Marka Wrzesińskiego, Małgorzaty Jankowskiej,
Marty Chelmińskiej, Łukasza Dobrowolskiego, Marzeny Świniarskiej
oraz wszystkich osób artystycznych i merytorycznych biorących udział w projekcie /
as well as to all artistic and expert contributors involved in the project.



PO CO WYJMOWAĆ SZTUKĘ Z PUDEŁKA?

Unboxing Sztuki is a project carried out to popularize the academic and artistic achievements of people involved in teaching at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. The project created a space for dialogue between the artistic community and a broad audience. Its implementation consisted of a series of video essays presenting the achievements of the Gdańsk Academy of Fine Arts, as well as a scholarly conference and a collective exhibition, which were realized over the course of two years.

The video essays took the form of performative actions which, through the convention of unboxing, introduced the work of lecturers at the Academy of Fine Arts in Gdańsk using a language characteristic of YouTube. They used online tools to present artistic gestures, works and ideas. These to-camera reviews were based on the original format of an online video-performance, artUNBOXING, developed by Filip Ignatowicz. The main premise of artUNBOXING was the unpacking of artworks and cultural objects, combined with assigning them narratives and meanings

in a manner known from social media. In addition, recordings in the form of conversations with artists were also created.

The conference, in turn, was devoted to analyzing the status of the artwork in the era of consumer culture and alternative cultural circuits, including online ones. It became an opportunity to discuss the role of art in the contemporary world, considered in social, economic and technological contexts. One of its outcomes was a popularizing publication containing a summary of the debates and documentation. An e-edition was also created, full of reflections that developed the themes of post-consumer art and the performativity of the internet.

The collective exhibition marked the culmination of the project's activities to date. The exhibition combined video-performative actions with a traditional exhibition format, offering the public an opportunity to encounter the resulting works in the context of the authors behind them, as well as the full set of recordings comprising the project.

The project was co-financed from the state budget funds awarded by the Minister of Education and Science under the “Social Responsibility of Science II” Programme.

PO CO WYJMOWAĆ SZTUKĘ Z PUDEŁKA?

Unboxing Sztuki to projekt realizowany w celu popularyzacji dorobku naukowego i artystycznego osób zajmujących się dydaktyką na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Projekt stworzył przestrzeń dialogu pomiędzy środowiskiem artystycznym a szeroką publicznością. Na jego realizację złożył się cykl video-esejów prezentujących dorobek ASP Gdańsk, a także konferencja naukowa oraz zbiorowa wystawa, które zostały zrealizowane na przestrzeni 2 lat.

Video-esaje miały formę performatywnych działań, które poprzez konwencję unboxingu przybliżyły twórczość osób wykładających na ASP w Gdańsku językiem charakterystycznym dla serwisu YouTube. Wykorzystywały internetowe narzędzia do prezentacji gestów artystycznych, dzieł oraz idei. Podstawą tych dokamerowanych recenzji był autorski format online'owego video-performance'u artUNBOXING w realizacji Filipa Ignatowicza. Głównym założeniem artUNBOXINGu było rozpakowywanie dzieł sztuki i przedmiotów kulturowych, połączone z nadawa-

niem im narracji i znaczeń w sposób znany z mediów społecznościowych. Do tego powstały także nagrania w postaci rozmów z artystami. Z kolei konferencja została poświęcona analizie statusu dzieła sztuki w erze kultury konsumpcyjnej oraz alternatywnych, w tym internetowych, obiegu kulturowych i stała się okazją do dyskusji nad rolą sztuki we współczesnym świecie, rozpatrywanej w kontekście społecznym, ekonomicznym i technologicznym. Jej efektem była publikacja popularyzatorska zawierająca podsumowanie debat oraz dokumentację. Powstało także e-wydanie pełne refleksji rozwijających wątki post-konsumpcyjnej sztuki i performatyki internetu.

Zbiorowa wystawa stanowiła zwieńczenie dotychczasowych działań projektowych. Ekspozycja łączyła działania video-performatywne z tradycyjną formą wystawienniczą, oferując publiczności możliwość zapoznania się z powstałymi dziełami w kontekście stojących za nimi autorów oraz z pełnym zestawem nagrań składających się na projekt.

Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji i Nauki w ramach Programu „Społeczna odpowiedzialność nauki II”.

UNBOXING
SZTUKI
//TOOLKIT



ESEJ
// ESSAY



UNBOXING
SZTUKI
//TEXT



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST RODZAJ
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST RODZAJ
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Sztuka po wyjęciu z pudełka

O performatyce mediów społecznościowych i YouTube'a, online'owych obiegach kultury, internetowych strategiach sztuki i rozpakowywaniu dzieł przed kamerą (czyli o projekcie artUNBOXING) w kontekście współczesnych strategii artystycznych.



dr FILIP IGNATOWICZ

Akademia Sztuk
Pięknych w Gdańsku /
artUNBOXING.com

Artysta wizualny, malarz,
reżyser i popularyzator sztuki. Absolwent Wydziału Malarstwa ASP w Gdańsku oraz Reżyserii w Gdynińskiej Szkole Filmowej. Wykładowca ASP Gdańsk i Szkoły Doktorskiej. Autor projektów FIGNACY&co oraz artUNBOXING.

Sztuka po - zamiast wstępu

Przed czytaniem tego tekstu, należy wziąć pod uwagę, że to wydanie cyfrowe, w związku z tym niniejsza publikacja dystrybuowana jest w internecie, a skoro tak to nie możesz zaufać w ani jedno słowo, które tu pada, bo źródła internetowe należy przecież weryfikować i poddawać pod wątpliwość?

To był trochę żart, a trochę meta-ironiczny komentarz do samego tekstu i ekosystemu funkcjonowania treści, kulturowych w nim się znajdujących. Ale skoro już to wyjaśniłem to chciałbym jeszcze wyjaśnić tytuł, który w zasadzie nawiązuje do wielu różnych publikacji, które w podobny sposób były nazywane: *Sztuka po filozofii* Josepha Kosutha, *Sztuka po końcu świata* Rozmowy Jerzego Nowosielskiego, *Sztuka i estetyka po awangardzie* (...) pod redakcją Anny Zeidler-Janiszewskiej, *Art After Modernism* (...) pod redakcją Briana Wallisa, a także *Sztuka po końcu sztuki* Grzegorza Dziamskiego. Nie jest to jednak konsekwencja z mojej strony i wyjątkowo nie pastisz. Ta ostatnia z wymienionych przeze mnie publikacji wydaje mi się, że może zostać tutaj użyta by na start wskazać relację sztuki i contentu, szerokość definicji i odrobinę prankster'stwa czy trickster'stwa, które będę próbował na potrzeby rozważań wokół własnego projektu tutaj opisać. Dziamski pisał za Borisem Groys'em, że "sztuką może być dzisiaj wszystko, wszystko może funkcjonować jako sztuka, ponieważ sztuka wyzwoliła się ze wszelkich ograniczeń, także z ograniczeń własnej definicji i uzyskała absolutną wolność. (...) Stała się absolutna, ponieważ uczyniła z antysztuki pełnoprawną część sztuki o od tej pory, od włączenia antysztuki w obszar sztuki nie można już podważyć ani zanegować sztuki, gdyż nawet negacja sztuki jest sztuką i to legitymizującą się długą, prawie stuletnią tradycją. (...) Sztuka może dzisiaj wyglądać jak reklama, moda, rozrywka, może przypominać konsumpcyjne towary, zabawki, przyrządy gimnastyczne, sprzęt kuchenny, działalność społeczną lub polityczną - jednym słowem może wyglądać jak cokolwiek, ale w przeciwieństwie do innych wytworów i działań musi być wolna. Wolność jest bowiem ostatnim wyróżnikiem sztuki.". Jednak to co dzieje się ze sztuką po wyjęciu jej z pudełka, mam nadzieję, że wskazuje też, na obszary internetowego gatunku unboxingu, który staje się wiodącą w moim przypadku strategią na popularyzację, ale i tworzenie działań ukonstytuowanych językiem formalnym performatyki mediów społecznościowych (a na pewno YouTube'a).

W epoce sztuki po wyjęciu z pudełka internet nie jest już tylko miejscem, w którym dzieła można opublikować (w sensie zamieszczania ich dokumentacji), udostępnić albo wypromować. Świat online jest dzisiaj po prostu jednym z naturalnych środowisk występowania sztuki. Sztuka nie tylko trafia do internetu, ale zauważam, że coraz to częściej zaczyna myśleć jego językami. Czasem zachowuje się jak mem. Czasem jest efemeryczna jak stories czy zdjęcia wyświetlające się tylko raz i wyparowujące z pamięci systemów. Czasem zachowuje się jak gra. Czasem jak filtr AR. Czasem to reaction video. Czasem jest wyhype'owanym dropem merch'u. Czasem to skórka w masowej grze internetowej Fortnite. Czasem to gest wyjęcia obiektu z paczki jak w unboxing'u. W tym sensie interesuję mnie cały obieg sztuki w internecie, czyli to, jak dzieło, artysta, instytucja,

rynek, odbiorca i algorytm zaczynają funkcjonować w jednym, bardzo szybkim, bardzo nerwowym, ale też ekosystemie, który obiecuje rodzaj demokracji i dostępności (można zaryzykować stwierdzenie, że nigdy wcześniej w historii ludzkości tak duża liczba osób nie miała przynajmniej potencjalnego dostępu do tak szerokiego zasobu treści kulturowych i artystycznych, jaki stworzył internet: reprodukcji dzieł, dokumentacji wystaw, nagrań performansów, cyfrowych archiwów, katalogów muzealnych, wykładów, rozmów z artystami i obrazów krążących poza tradycyjnym obiegiem instytucjonalnym).

Jest to więc tekst o tym, co się dzieje, kiedy sztuka przechodzi z galerii do feedu, z katalogu do scrolla, z white cube'u do YouTube'a, z obiektu do contentu, ale też z contentu z powrotem do obiektu (przywołując chociażby przykład tego jak strategia appropriation art'u Richard'a Prince'a zderzyła się z zaczerpniętymi lub uprowadzonymi przez niego treściami portretowymi z Instagrama, które następnie wystawił w galerii Gagosian w Nowym Jorku czy w Galerii Max Hetzler w Berlinie - co udowadnia, że nie jest to prosty ruch w jedną stronę). Warto też zaznaczyć, że nie będę próbował tutaj wartościować, no nie chodzi mi o to, że sztuka była kiedyś szlachetnym obiektem, a teraz spadła do poziomu treści w internecie. Dużo ciekawsze z perspektywy twórcy jest to, że sztuka od dawna korzystała z cudzych języków, a internet nie tylko to radykalnie przyspieszył i zagęścił, ale sam w sobie stał się językiem gotowym do zaczerpnięcia. A potraktowanie sieci jako dojrzałego obiegu świata sztuki pozwala też zadać pytanie: co dzieje się z dziełem, kiedy samo jego znaczenie zaczyna powstawać także w transmisji, reakcji, komentarzu, platformie i powtórzeniu. Postaram się w niniejszym tekście wskazać pewne typy i tendencje, dodatkowo zastanawiam się co dzieje się z dziełem, kiedy zaczyna być jako treść w sieci, jako reakcja, jako screenshot, jako komentarz, jako mem, jako przedmiot do kliknięcia, jako pozycja w sklepie, jako cyfrowy fetysz. Co dzieje się z odbiorcą, który nie musi już wejść do galerii, żeby doświadczyć sztuki, ale często doświadcza jej w tym samym strumieniu, w którym przed chwilą widział psa, wojnę, reklamę butów, przepis na makaron i czyjs płacz po rozstaniu albo rozentuzjasmowanych ludzi goniących influencera z butelką wody Żywiec Mocny Gaz. Co dzieje się z figurą artysty, który projektuje już nie tylko dzieła, ale także własną widzialność w obszarze dostępności sieciowej.

Bauman - zanim sieć stała się trwałą nakładką na życie

W moim przekonaniu, Zygmunt Bauman niejako przewidział rolę, istotę, a może sam fakt social-mediów i influencerstwa. Jego książka Konsumowanie życia ukazała się w 2007 roku, a jej wstęp zaczyna się od przykładu z Guardianu z 2 marca 2006 roku, gdzie social networking zostaje opisany jako zjawisko, które w ciągu roku przestało być "next big thing" i stało się "the thing itself" („next big thing” - „kolejną wielką rzeczą”, czyli czymś dopiero zapowiadany jako przyszły przełom i stało się „the thing itself” czyli „rzeczą samą w sobie”, zjawiskiem już realnie obecnym, dominującym i nie do pominięcia). Bauman widział więc bardzo wczesny moment tej zmiany. MySpace,

Bebo, Spaces.MSN, Cyworld, Facebook jeszcze przed pełnym otwarciem na wszystkich użytkowników, YouTube w pierwszej fazie gwałtownego wzrostu. To był internet sprzed Instagrama, sprzed stories, sprzed TikToka, sprzed reelsów, sprzed dojrzałego livestreaming'u, sprzed gospodarki influencerów w takim sensie, w jakim używamy tego słowa dzisiaj. Części z tych portali pewnie nawet nie pamiętamy, były za to profile, zdjęcia, teksty, komentarze, fora, pierwsze platformy wideo, ale nie było jeszcze tej stałej, smartfonowej, algorytmicznej nakładki na codzienność, w której prawie wszystko może stać się fragmentem rzeczywistości do udostępnienia.

Facebook otworzył rejestrację dla wszystkich osób z ważnym adresem e-mail dopiero 26 września 2006 roku. Instagram wystartował w 2010 roku jako prosta aplikacja do udostępniania zdjęć, a dopiero później obrósł w stories, reelsy, algorytmy rekomendacyjne, narzędzia zakupowe i całą logikę wizualnego autoprezentowania życia. YouTube, co prawda, już latem 2006 roku obsługiwał ponad 100 milionów odtworzeń dziennie, ale nie był jeszcze tym, czym stał się później, czyli jednym z głównych środowisk pracy twórców, edukacji, rozrywki, autoprezentacji, reklamy i długotrwałych relacji quasi-społecznych. Słowo influencer oczywiście istniało wcześniej w języku, ale jego współczesne, social-mediowe znaczenie upowszechniło się później, a do wielkich słowników zostało wpisane dopiero w 2019 roku. Bauman nie przewidział konkretnej mechaniki algorytmu czy istniejącej współcześnie aplikacji. Ale bardzo wcześniej wskazał na logikę bycia obwoźnym sprzedawcą kawałków swojej rzeczywistości czy prowadzenia własnych żyć jak małych przedsiębiorstw, które w epoce influencerów, stories i algorytmicznej widzialności stanie się codziennym rytuałem. Ta logika jest u niego opisana kilkoma krótkimi, bardzo nośnymi formułami. Pojawia się show-and-tell culture, czyli kultura pokazywania i opowiadania (najczęściej o sobie). Pojawia się public display of the inner self, czyli publiczne wystawianie wewnętrznego ja. Pojawiają się portable electronic confessionals, przenośne elektroniczne konfesjonały, a co za tym idzie confessionals society, społeczeństwo konfesyjne, w którym prywatność nie tyle znika, ile zostaje wezwana na scenę. I pojawia się właśnie ta przemiana, w której człowiek w społeczeństwie konsumentów nie tylko wybiera towary, ale sam staje się towarem, który musi pokazać, wypromować i utrzymać w polu widzialności. Bauman pisze, że ludzie są jednocześnie promotorami towarów i towarami, które promują. To brzmi dzisiaj prawie jak definicja influencera, zanim influencer stał się figurą dojrzałej/późnej kultury internetowej.

To jest dla mnie szalenie ciekawe, bo Bauman opisuje świat, w którym media społecznościowe były jeszcze dodatkiem do życia, a nie prawie zawsze aktywną nakładką na życie. Dzisiaj ta różnica jest zasadnicza. Współczesny użytkownik nie tylko od czasu do czasu loguje się do sieci, on często żyje w stanie ciągłego potencjalnego publikowania, a nawet jeśli nie publikuje to pewne rytuały przechodzą do krwioobiegu offline (jak chociażby fotograficzne dokumentowanie posiłków w restauracjach, do którego sam się przyznaję). Także obiad może być zdjęciem, podróż może być relacją, wernisaż może pojawić się na stories. A opublikowane selfie będzie nie tylko małym certyfikatem obecności, dokumentacją rzeczywistości, ale może stać



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Sztuka po wyjęciu z pudełka

się pełnoprawnym trofeum (trochę taką właśnie funkcję pełni w przypadku zdjęć dokumentujących relacje z osobami twórczy-
mi, z którymi doszło do barterowej i performatywnej wymiany w ramach artystycznej części projektu UNBOXING SZTUKI // TUTORIAL, o którym będzie później i więcej w niniejszej publikacji).

Dla wzmocnienia tego wywodu można tu przywołać statystykę jako rodzaj skali tej zmiany, która ostatecznie chyba nie śniła się Baumanowi. Według raportów Digital 2025 przeciętny dorosły użytkownik internetu spędza online około 6 godzin i 38 minut dziennie, czyli niemal czterdzieści procent czasu czuwania. NordVPN szacował z kolei, że przeciętny Polak może spędzić w internecie 26 lat, 1 miesiąc i 26 dni swojego życia (przy założeniu, że przeciętną długość życia Polaka określmy na 79 lat). Bauman pisał w momencie, kiedy sieć dopiero stawała się sceną, a dziś jednocześnie jest nadawanymi na żywo kulisami, garderobą, widownią, kasą biletową, sklepem, telebimem, galerią, muzeum i archiwum.

W tym sensie Bauman rzeczywiście przewidział, że widzialność internetowa stanie się walutą, a autoprezentacja będzie musiała działać według logiki towaru. Przewidział, że człowiek będzie musiał nie tylko być, ale również wyglądać na kogoś, kogo warto oglądać. Czy to już jest późna epoka influenceryzmu? Nie wystarczy żyć, trzeba mieć życie warte opublikowania i followowania. W tym rozumieniu najważniejszym zadaniem człowieka staje się *“uczynienie z samego siebie atrakcyjnego towaru, na który jest popyt”* - jest to dokładny opis mechanizmu budowania marki osobistej przez dzisiejszych influencerów. Bauman opisywał *„morderczą konkurencję o najrzadszy z rzadkich zasobów - uwagę potencjalnych konsumentów”*. Dostawcy treści (czyli dzisiejsi content-creatorzy i influencerzy) *„rozpaczliwie szukają skrawków czasu konsumentów”* i liczą na to, że widzowie zatrzymają się na ich przekazie, a zignorują szum tła. Cytując Germaine Greer, Bauman podsumowuje wprost stawkę tej walki o uwagę: *„W epoce informacji niewidzialność jest równoznaczna ze śmiercią”*, więc aby *„żyć”*, trzeba paradować przed publicznością, być *„widzianym, zauważanym, omawianym, a zatem, jak można przypuszczać, pożądanym przez wielu”* na milionach ekranów. Warto też wspomnieć, że jest to też jedna z najbardziej znaczących cech społeczeństwa konsumentów - *“przekształcenie się konsumentów w towary”* (Zygmunt Bauman, *Konsumowanie życia*, cytaty w przekładzie autorstwa Moniki Wyrwas-Wisniewskiej). Bauman nie mógł jeszcze pisać o dzieciach marzących o zawodzie influencera, bo sam zawód nie był wtedy tak nazwany (a na pewno nie w dzisiejszym sensie). Pisał jednak o czymś, co wygląda jak influ-prototyp, bo wspominał o dzieciach, które na pytanie, kim chcą być w przyszłości, odpowiadają, że po prostu chcą być *„sławne”*. W tej krótkiej odpowiedzi zawiera się właściwie cała późniejsza ekonomia widzialności, bo nie chodzi już o konkretną profesję, kompetencję albo powołanie, ale o stan bycia oglądanym, rozpoznawanym, komentowanym i pożądanym. Kilkanaście lat później ta ogólna fantazja o sławie zostaje przetłumaczona na nazwę zawodu: YouTuber, influencer, czy twórca internetowy. Badanie LEGO Group z 2019 roku pokazywało, że dzieci w wieku 8-12 lat były trzy razy bardziej skłonne wskazać aspirację zostania YouTuberem niż astronautą. I właśnie tu pojawia się charakterystycz-

ny paradoks - dzieci chcą zostać tym, czym dorośli publicznie gardzą, bo w polskim Rankingu Zawodów SW Research influencerzy i youtuberzy znajdują się na samym dole społecznego poważania. To nie znaczy tylko, że influencer jest *„nielubiany”*. To znaczy, że jest figurą zbiorowej ambiwalencji, jeśli nie zbiorowego hejtu. Zdaje się, że wszyscy rozumieją siłę widzialności, wielu jej pragnie, ale jednocześnie kultura naszego kraju nadal udaje, że pragnienie bycia widzianym jest czymś wstydliwym, pustym albo przynajmniej moralnie podejrzanym.

I teraz pytanie, które jest dla mnie bardzo ważne: co to robi ze sztuką? Bo jeżeli człowiek staje się towarem, skutecznie selekcjonowane fragmenty życia na internetowym profilu opakowaniem, feed ekspozycją, stories witryną, a algorytm nowym marszandem widzialności, to sztuka też musi wejść w tę logikę. Nie zawsze po to, żeby jej ulec (choć przez obietnicę demokratyzacji rynku pewnie często). Czasem po to, żeby ją skrytykować, po to, żeby ją obśmiać, żeby ją przechwycić i użyć. Ale nie da się już mówić o sztuce w internecie bez mówienia o tym, że internet jest maszyną widzialności i realnym miejscem dla obie-gów kulturowych.

Internet jako język, nie tylko jako miejsce

Absolutnie najprostsza opowieść o sztuce w internecie brzmiałaby tak: kiedyś wystawy odbywały się tylko w realnych przestrzeniach (np. galeriach), a teraz można je też pokazywać równolegle albo w całości online. Duża zmiana nastąpiła de facto w okresie covidowym (i bezpośrednio po pandemii) kiedy to w środowisku artystycznym w kraju w jakimś sensie usankcjonowała się możliwość robienia projektów i wystaw w sieci (wcześniej nie dało się tego np. sensownie wpisać w system sprawozdawczości w ramach uczelnianych procedur ewaluacyjnych, a po lock-downie przestało być to ciekawostką tylko realną możliwością). Niezależnie od chronologii i środowiskowej percepcji tego typu projektów, na pewno nastąpiła zmiana w świadomości na temat tych realizacji, bo szeroko rozumiana sieć nie jest już tylko gąbłotą do zamieszczania dokumentacji sztuki realnej, a może stać się sytuacją czy formą.

Za Christiane Paul, a szczególnie za jej tekstem *Histories of the Digital Now* opublikowanym przez Whitney Museum przy wystawie *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965-2018*, można zauważyć ważne rozróżnienie między technologią cyfrową jako narzędziem a technologią cyfrową jako medium. Paul zwraca uwagę, że w dzisiejszym muzeum właściwie bardzo wiele prac przeszło przez jakiś etap cyfrowy: film mógł zostać nagrany i zmontowany cyfrowo, rzeźba zaprojektowana w programie komputerowym, fotografia wydrukowana jako cyfrowy print (a prawdopodobnie zrobiona cyfrowym aparatem), a dokumentacja prac czy wystawy została rozpowszechniona online. To jednak nie oznacza jeszcze, że mamy do czynienia ze sztuką cyfrową w sensie ścisłym albo krytycznym. W takim przypadku technologia jest tylko narzędziem produkcji. Dopiero wtedy, gdy praca eksploruje technologię jako medium, czyli uruchamia jej własne właściwości albo refleksję nad tym, jak technologia przekształca widzenie i doświadcze-

nie, można mówić o mocniejszym sensie sztuki cyfrowej. To rozróżnienie i analogia do opisu sztuki cyfrowej jest mi bardzo przydatna, bo pozwala nie mylić obecności sztuki w internecie z użyciem internetu jako języka pracy. Samo opublikowanie filmu, dokumentacji albo obrazu na platformie nie wystarcza, bo to tylko kanał dystrybucji. Istotne staje się dopiero to, czy logika platformy, jej formaty, rytmy, interfejsy, obiegi i sposoby organizowania uwagi zostają potraktowane jako materiał artystyczny albo część tematu. W tym sensie YouTube, social media, gry, awatary, algorytmy, formaty wideo czy narzędzia AI nie muszą być jedynie zewnętrznym opakowaniem sztuki, a mogą stać się realną częścią jej języka, choć tylko wtedy, gdy praca świadomie uruchamia ich logikę.

Dlatego z perspektywy niniejszego eseju najciekawsze rzeczy dzieją się właśnie wtedy, kiedy sztuka nie tylko jest w internecie, ale zaczyna korzystać z natywnego języka internetu albo jego narzędzi jako własności estetycznej i obiektowej dzieła. Ten język nie powstał na akademiach, nie wymyśliły go instytucje ani kuratorzy. W dużej mierze wymyślili go użytkownicy, choć niektóre są rozwinięciem formatów telewizyjnych, to wiele z nich powstało stricte w internecie. Obecnie jest ich bardzo wiele i bez problemu da się już wskazywać pewne typy czy gatunki tak powstałych form. Internet (a w zasadzie osoby go użytkujące) wytworzył własną, bardzo rozpoznawalną już genologię. Nie są to już tylko *„filmy w internecie”*, ale osobne formaty: vlog (często codzienna lub po prostu osobista narracja do kamery - sprawozdanie z życia w formie autoprezentacji), haul (pokazywanie i komentowanie większej ilości zakupów), unboxing (rozpakowywanie produktu przed kamerą, często połączone z recenzją), mukbang (jedzenie przed kamerą, często w nadmiarze lub w formule quasi-towarzyskiej), challenge (wyzwanie oparte na konkretnej instrukcji i stawce), prank (żart sytuacyjny wykonywany wobec innych, często w charakterze tzw. ukrytej kamery), reaction video (nagranie własnej reakcji na cudzy materiał), apology video (publiczne przeprosiny jako format medialny), tutorial (instruktaż krok po kroku), review (recenzja produktu, dzieła, gry, filmu albo usługi), commentary (komentowanie zjawisk, osób, konfliktów i trendów), ASMR (nagranie nastawione na bodźce dźwiękowe i cielesną/sensoryczną reakcję odbiorcy), stream (transmisja na żywo), room tour (oprowadzenie po pokoju lub pomieszczeniu), day in the life (relacja z jednego dnia), get ready with me (przygotowywanie się przed kamerą, zwykle do wyjścia, wydarzenia albo pracy). Na istnienie i powtarzalność tych gatunków wskazuje chociażby fakt istnienia artykułu *“Culture of YouTube”* na Wikipedii, która tym samym pokazuje, że traktuje YouTube nie tylko jako serwis, ale jako osobną kulturę medialną. Nie chodzi mi tutaj oczywiście o to, że Wikipedia ustanawia pełną, zamkniętą teorię gatunków internetowych. Raczej o coś bardziej symptomatycznego - nawet w tak użytkowym, encyklopedycznym porządku widać, że kultura platformowa dorobiła się własnego słownika form. Ma też kategorię *„YouTubers by genre”*, choć trzeba zaznaczyć, że nie jest to kompletna typologia samych gatunków, tylko raczej porządkowanie twórców według rozpoznawalnych rodzajów praktyk: commentary, comedy, beauty, DIY, edukacja, recenzowanie, gaming i podobne. Obok tego istnieje osobne hasła i listy dotyczące internetowych fenomenów, challenge'y, unboxingu czy haul videos. Sam fakt,

że te formaty mają własne definicje, hasła, listy, kategorie i obiegi, pokazuje, że nie są już tylko przypadkowymi rodzajami nagrań, ale ustabilizowanymi konwencjami kultury internetowej.

Z perspektywy twórcy, praktyka i niedzielnego badacza/archiwisty internetu interesują mnie przykłady kiedy to twórcy internetowi czerpią ze sztuki albo artyści z języka ukonstytuowanego w internecie. artUNBOXING bierze jeden z tych natywnych formatów, unboxing, i przenosi go w obszar sztuki. Pudełko, gest otwarcia, kamera, komentarz, pauza przed odsłonięciem, obietnica pierwszego kontaktu i reakcja na to, co znajduje się w środku, zaczynają działać nie tylko jako konwencja internetowa, ale przy swojej powtarzalności formalnej jako metoda czy strategia artystyczna. To, co na YouTube jest zwykle narzędziem konsumpcyjnego napięcia, w artUNBOXINGu staje się sposobem myślenia o dziele, rynku, widzialności, dostępie, aurze, opakowaniu i pragnieniu posiadania, ale więcej o tym później.

Człowiek w sieci performuje

Przechodząc do performatyki internetu, interesuje mnie przede wszystkim to, jak gatunki YouTube'owe i platformowe zaczynają działać podobnie do dawnych strategii sztuki akcji, performansu, konceptualnych instrukcji, interwencji i działań site-specific. Ten blok można czytać właśnie jako próbę typologicznego porównania czy przyporządkowania form do dzieł i na odwrót. Nie chodzi mi o proste zrównanie youtubera i artysty, ani o stwierdzenie, że każdy viralowy filmik jest sztuką. Choć w tym kontekście bardzo ważna jest jedna z ostatnich decyzji muzeum V&A w Londynie, które włączyło do kolekcji rekonstrukcję wczesnej strony YouTube z pierwszym filmem zamieszczonym na tym portalu - *“Me at the zoo”*, opublikowanym 23 kwietnia 2005 roku - czyli krótkim, dwunastosekundowym filmikiem, totalnie banalnym i przełomowym jednocześnie. Muzeum nie kolekcjonuje go tylko jako filmu, dzieła projektowego jakim była sama strona www, ale jako artefakt symbolizujący przejście do kultury Web 2.0, do sieci spełniającej kategorię user-generated content - czyli do świata, w którym każdy może publikować, komentować, udostępniać i budować widzialność. To potwierdza, że internetowy content staje się nie tylko przedmiotem konsumpcji, ale też obiektem dziedzictwa kulturowego. Wracając jednak do głównego wątku, chodzi mi tu o wskazanie podobieństw formalnych, takich jak chociażby: czas, ciało, reguła, stawka, powtórzenie, partycypacja, found footage, ironia i manipulacja, dokumentacja czy reakcja. To są narzędzia, którymi sztuka posługiwała się od dawna, a które internet instynktownie rozpoznał, przyspieszył i zamienił w codzienne formaty uczestnictwa. Dlatego myślę, że śmiało można powiedzieć, że poprzez obecność swoich użytkowników internet performuje, a w szczególności robią to media społecznościowe. Wytwarzają akcje, rytuały, role, wyzwania, fikcje, awatary, gesty i napięcia, które są formalnie bardzo bliskie sztuce performansu, konceptualizmowi, czasem jest w nich coś z ready-made i found footage, a czasem bliższe są sztuce akcji i działaniom zaangażowanym.

W dobie rozwijającego się AI i epoce pełnej samotnych osób, naturalnie w internecie szukamy człowieka i obecności. Internet



Sztuka po wyjęciu z pudełka

nie wynalazł performatywności od zera, ale dał jej nową, masową infrastrukturę. Z kolei to, co w galerii albo w historii sztuki awangardowej często funkcjonowało jako działanie jednej osoby, małej grupy albo zamkniętego środowiska, w sieci może stać się rozproszoną choreografią społeczną, powtarzaną przez tysiące użytkowników. Gatunki internetowe, takie jak vlog, challenge, prank, tutorial, react video, apology video, ASMR, nagrania typu oddly satisfying albo filmy destrukcyjne, można więc czytać nie tylko jako rozrywkę, ale też jako formy działań, które posiadają własne reguły, własną dramaturgię i własne sposoby produkowania obecności.

Przejdźmy do przykładów, będą się tutaj mieszać konkretne nagrania content-creatorów i twórczość stricte realizowana z intencją stworzenia dzieła sztuki. Zaczniemy od prostego przykładu Cory’ego Arcangela. W pracy opartej na nagraniach kotów grających na klawiaturach pianin i keyboardów Arcangel ściąga z sieci masę filmów z bardzo konkretnej niszy - lol cats’ów i skrzętnie wyselekcjonowanej podkategorii, w której koty przebiegają po klawiszach instrumentów, przypadkowo wydając konkretne dźwięki. Następnie tnie te nagrania na nuty i układa je tak, żeby koty zagrały melodie/utwór. To jest jednocześnie found footage, montaż, żart, kompozycja, internetowy ready-made i muzyczny performans nagrany na video zamieszczonym przez nieświadomych wykonawców jak na jakimś autorskim instrumencie. Obraz jest chaotyczny, ale dźwiękowo i montażowo precyzyjny (choć sam wybrany utwór Arnolda Schoenberg’a jest w moim osobistym przekonaniu wymagający i w pierwszej chwili może wydawać się anty-kompozycją-muzyczną). Finalnie z jednej strony to śmieszne (memiczny materiał i modernistyczna kompozycja tworzą nowe dzieło), z drugiej strony bardzo celnie pokazuje, czym jest internet: wielkim archiwum niezamierzonych gestów, które artysta może przechwycić i ułożyć w kompozycję.

Zostaniemy na moment przy pracach quasi-audialnych. Julian Smith i jego nagranie, w którym Jeep staje się instrumentem, działa podobnie. Samochód, przedmiot użytkowy, zostaje potraktowany jak zestaw dźwięków, powierzchni, kliknięć, trzasków i rytmów. To jest performatywność w najprostszym sensie - obecność, akcja, zadanie sobie trudu, żeby inaczej użyć rzeczy, którą znamy (podobnie dzieje się w video, w którym słoik majonezu staje się instrumentem). Kiedy patrzę na takie nagranie, trudno mi czasem precyzyjnie powiedzieć, gdzie kończy się content, a zaczyna sztuka. I właśnie dlatego jest to ważne, żeby próbować szukać takich zestawień. Nie dlatego, że trzeba natychmiast wpisać każdy odrobinę bardziej viralowy film do kanonu historii sztuki, ale dlatego, że język viralowego filmu potrafi używać narzędzi bardzo bliskich sztuce.

Następny na liście rozważań jest challenge - to jeden z najbardziej oczywistych przykładów. Ma strukturę instrukcji: wykonaj czynność, wytrzymaj do końca, zrób coś szybciej, dłużej, taniej, trudniej albo bardziej spektakularnie niż inni. Czasem wpisana jest w niego obietnica nagrody, czasem groźba porażki, czasem po prostu sama przyjemność oglądania. Formalnie jest to bardzo performatywny gatunek, bo opiera się na akcji, regule i ciele wystawionym na próbę a przede wszystkim na zmaganiu osoby

performującej. W sztuce XX wieku mieliśmy przecież instrukcje Fluxusu, partytury działań, conceptualne procedury, performanse wyobrażone, akcje oparte na zadaniu albo geście, który można powtórzyć. W internecie challenge bywa banalny, głupi, niebezpieczny albo czysto rozrywkowy, ale jako forma pozostaje fascynujący, bo działa jak rozproszony performans wykonywany przez wielu ludzi naraz. Typ ten rozpoznajemy np. w nagraniach, w których MrBeast liczy od jednego do stu tysięcy. Taka akcja wpisuje się właśnie w logikę: „zrobię to”, „dowiozę to”, „wytrwam do końca”. To gest absurda, ale zarazem czytelny jako zmaganie z czasem, nudą, wytrzymałością i samym formatem wideo. Ten model można zestawić z pracą „Idę” Józefa Robakowskiego, w której artysta wchodzi po schodach na wieżę i liczy stopnie. Czujemy tam zmęczenie, ciężar ciała, upływ czasu i relację między kamerą a działaniem. A nawet jest w tym rodzaj jakiegoś mantrowego zapisywania czasu, które można porównać do mantrycznego wymieniania liczb w procesie malowania ich przez Romana Opalkę. Oczywiście inny jest kontekst, inna intencja i inny język, ale podobna pozostaje struktura: ciało wykonuje proste, wyczerpujące zadanie rozłożone w czasie, a dokumentacja współtworzy jego sens (niezależnie czy filmowa czy w postaci płótna zapisanego cyframi). Bardzo ciekawym przykładem związanym stricte z upływem czasu jest też realizacja artystyczno-performatywna *Standard Time* Marka Formanka. Praca, w której ekipy przez 24 godziny budują cyfrowy zegar z drewnianych elementów. Widzimy fizyczny wysiłek wpisany w cyfrowy format czasu. To phygital w bardzo konkretnym sensie - cyfrowy cyferblat powstaje dzięki materialnej pracy ludzi. Ta praca ma w sobie szalony challenge rodem z YouTube’a i śmiało w innych warunkach mogłaby być wyczynem, któregoś z youtuberów, chociaż nie jest YouTube’owym nagraniem. Pokazuje, że podobne struktury działań mogą pojawiać się niezależnie po stronie sztuki i po stronie internetowego contentu.

Podobnie działają wielkie projekty Ryana Trahana, a także pozostałe realizacje MrBeasta i innych twórców internetowych wyzwań, budowane jak społeczne gry, z regułami, przeszkodami, nagrodami, publicznością i dramaturgią kolejnych etapów. Ryan Trahan, wyruszający w drogę z minimalnym zasobem finansowym, na przykład z jednym centem, tworzy coś w rodzaju internetowego kina drogi, w którym obecność twórcy, wysiłek i dokumentowanie procesu są kluczowe. Z polskiej sztuki można zestawić z tym *Wyjście w Polskę* Honoraty Martin, czyli akcję, podróż, niesakralną pielgrzymkę i przepuszczenie doświadczenia drogi przez siebie samą. Różnią się intencją i statusem, ale łączy je performatyka i forma drogi: wyjście w świat, zgoda na nieprzewidywalność, spotkanie, ryzyko i proces ważniejszy niż finalny obiekt. Ten sam typ zmagania pojawia się w działaniach opartych na granicy ciała i środowiska. MrBeast stworzył nagranie, w którym próbuje jak najdłużej przebywać zakopany a w innym video pod wodą. Można to zestawić z Markiem Zygmuntem, który medytował pod wodą, oraz z działaniami Zbigniewa Warpechowskiego, gdzie ciało i środowisko zostają poddane napięciu, wymianie albo ograniczeniu (kiedy zamienia się środowiskiem z rybą, tu na marginesie - choć jest to mocne działanie to moralnie nie jestem fanem, bo żal mi ryby). W każdym z tych przypadków człowiek samodzielnie podejmuje decyzję o konfrontacji z warunkami otoczenia: oddechem, wodą, czasem,

własnym ciałem i wytrzymałością. Różne są cele, ale podobna pozostaje struktura akcji performatywnej - ktoś wystawia siebie na próbę, a widz śledzi nie tyle opowieść, ile proces trwania.

Inny wariant internetowej performatyki dotyczy np. uczenia się nowych umiejętności. Mike Shake dokumentuje proces nabywania różnych skilli: backflipa, rzucania parasolką, używania nunchaku czy wykonywania rzeczy, których wcześniej po prostu nie potrafił. Interesujące jest tu nie mistrzostwo, lecz droga od nieumiejętności do częściowej sprawności. Można to zestawić z Katarzyną Kozyrą, która w swoich projektach często wchodziła w sytuacje, w których nie posiadała kompetencji profesjonalisty, na przykład ucząc się śpiewu operowego. Zmaganie z brakiem wirtuozerii staje się tu strukturą pracy. Nie oglądamy gotowego mistrza, tylko aspirację i proces stawiania się kimś, kto dopiero próbuje wejść w obcy sobie język i świat.

Równie ważny jest vlog, jeden z podstawowych gatunków YouTube’a. Casey Neistat spopularyzował dailly vlog jako formę dokumentowania codzienności, drogi i osobistej narracji. Kamera nie jest tam neutralnym narzędziem zapisu, ale partnerem codziennego działania (baumanowskim konfesjonalem) i nieustającym obserwatorem. Z tym modelem transmitowania i rejestrowania swoich podróży, czy przygód, można zestawić *Energy Transfer* Marka Zygmunta, który używając strategii buddyjskich, obchodząc przestrzenie galerii i muzeów, zapisując energię miejsca i tworząc autodokumentację dokamerową. Czasem praca funkcjonuje jako multiscreen, czasem ma charakter bardzo YouTube’owy: ja, kamera, droga, rytuał, pielgrzymka artystyczna. W tym sensie kamera nie tylko patrzy, ale organizuje i strukturyzuje działania.

Jednym z absolutnie najważniejszych dla mnie artystów, który idealnie spełnia kryteria opisywanej tu sztuki i z perspektywy czasu wyraźnie wyprzedził trendy jest Kordian Rönnberg, wcześniej znany jako Lee Van Dowski (Lewandowski). Kordian przetrénował w polskim kontekście wiele różnych relacji między YouTube’em, performansem i krytyką artystyczną. Jego *art rap* był rapowo-hiphopowym komentarzem do sztuki współczesnej, formą meta-krytyczną, kontestującą i jednocześnie bardzo świadomą medialnie. Internet nie tylko dystrybuuje tu sztukę, ale tworzy języki, które pozwalają mówić o niej inaczej: szybciej, bardziej ironicznie, bardziej bezpośrednio, czasem nawet bardziej beczelnie. Kordian używa formatów popularnych, aby mówić o art worldzie z pozycji wewnętrznej i zewnętrznej jednocześnie. Jedną z moich ulubionych prac polskiej sztuki w internecie (a może polskiej sztuki video-performatywnej) jest właśnie *Top 9 wystąpień polskich artystów* Kordiana Rönnberga. Artysta, zgodnie z typem/gatunkiem youtube’owej video listy stworzył ranking wypowiedzi, w których język sztuki staje się tak zawikłany, że zaczyna wypychać sens i wpada w obszar kuziozum. To praca zabawna, ale także bardzo kontestująca. Pokazuje, jak łatwo sztuka współczesna produkuje język, który ma legitymizować dzieło, a jednocześnie potrafi stać się pustą watą słów. Kordian używa formatu rankingu, żeby skrytykować zawiliży język art worldu, dzięki czemu internetowa forma nie jest tu tylko opakowaniem, a narzędziem krytycznym. Jest to bliskie video innemu gatunkowi - video zapisującemu po prostu reakcję.

React video polega na tym, że ktoś ogląda coś i razem z nami reaguje na to, co widzi (czasami działa to trochę jak podłożony śmiech w sit-comie i jest dodatkową nakładką na tekst kultury albo zjawiska internetowe). Można więc zaryzykować tezę, że internet staje się medium dojrzałym, bo zaczyna komentować własne zdarzenia i własne formaty. Ta autotematyczność jest ważna także dla sztuki. Medium, które potrafi mówić o sobie, zaczyna tworzyć własną historię, krytykę, ranking, archiwum i kanon. Nie przypadkiem Kordian Rönnberg nagrał kiedyś tego typu video pt. *Dobry performer to brudny performer*, czy innym razem podczas gdańskich Narracji nagrał performatywny spacer z pluszową sową z Ikei - *Sowa komentuje*. Tytułowa Sowa fruwała po wystawie w przestrzeni publicznej i komentowała ją jak wytrawny krytyk sztuki. W tym przypadku powstał awatar krytyki, która jednocześnie była performatywnym dziełem sztuki. To sztuka o sztuce, komentarz o komentarzu, performance o odbiorze wystawy.

Tutorial to kolejny gatunek, który bardzo wyraźnie łączy internet z historią sztuki konceptualnej. Tutorial ma nauczyć nas czegoś krok po kroku, trochę jak książka kucharska albo partytura działania, instrukcja. Michał Ogiński stworzył cykl *I Ty możesz zostać artystą sztuki współczesnej*, w którym powtarzał gesty znane z historii sztuki współczesnej, na przykład obieranie ziemniaków Julity Wójcik albo malując czarny kwadrat. Największa aktywność projektu przypadała na lata 2012-2013 i w tym okresie Ogiński wykonał działania pastiszujące twórczość całej plejady artystów polskich i międzynarodowych (takich jak: Damien Hirst, Christo, Julita Wójcik, Roman Opalka, Joanna Rajkowska, Kazimierz Malewicz, Piero Manzoni, Joseph Beuys, John Cage, Katarzyna Kozyra, Stelarc, Jasper Johns, Claes Oldenburg, Leon Tarasiewicz, Krzysztof Wodiczko, Mark Rothko, Zbigniew Libera, Yves Klein, Banksy, Roy Lichtenstein, Alicja Żebrowska, Alberto Giacometti, Jackson Pollock, Robert Smithson, Tadeusz Kantor, Salvador Dali, Marcel Duchamp, Rene Magritte, Joseph Kosuth, Robert Rauschenberg, Henry Moore, Piet Mondrian, Andy Warhol, czy Wassily Kandinsky). Być może miało to działać jak skecz albo internetowy kabaret, ale z dzisiejszej perspektywy można widzieć w tym wczesny case meta-artystyczny i absolutnie rozpatrywać to w kategoriach dzieła, nieco topornego, ale zdecydowanie dzieła. Ogiński używa w tym projekcie sparodiowanego języka sztuki, żeby opowiadać o innej sztuce. To działalność quasi-artystyczna i jednocześnie quasi-kuratorska-popularyzatorska. Podobne wideo-tutoriale pojawiały się na wystawie Test Exposure w Centrum Sztuki WRO. Praca *„DIY (Destroy It Yourself)”* Macieja Olszewskiego to seria wideo-instrukcji przypominających internetowe tutoriale. Zamiast tradycyjnego *„Do It Yourself”* (Zrób to sam), artysta przekształcił tytuł na *„Destroy It Yourself”* (Zniszcz to sam), komentując w ten sposób kulturę militarysty i przemocy, a jednocześnie pokazując jak w domowych warunkach można wykonać różne rodzaje broni białej, miotanej czy nawet prymitywnej wersji broni palnej. Tutoriale tworzył też Kordian, na przykład w nagraniu o tym, *Jak generować sztukę współczesną*. Ten format jest szczególnie ciekawy, bo z jednej strony obiecuje tak jak Ogiński prostą instrukcję, a z drugiej ujawnia absurd prób mechanicznego produkowania sztuki. Tutorial pokazuje, że sztuka może zostać opowiedziana jako zestaw procedur, ale też natychmiast



Sztuka po wyjęciu z pudełka

pokazuje śmieszność takiego uproszczenia. To gatunek bardzo bliski konceptualnej instrukcji, ale przepuszczony przez logikę platformy video / mediów społecznościowych czy poradnika i domowej produkcji wideo.

Innym obszarem kultury internetowej (choć o korzeniach działań telewizyjnych typu ukryta kamera) jest prank, a w szczególności fejk, manipulacja i tworzenie fikcyjnych sytuacji, w które wprowadzane są nieświadome osoby. Jako dzieło artystycznie filmowe w tej kategorii warto przywołać *Czeski sen* Filipa Remundy i Víta Klusáka, dokument o fikcyjnym hipermarkecie, który przez bardzo sprytną kampanię marketingową ludzie postraktowali jak realną obietnicę super okazjnych zakupów. Z rynku powstała tylko fasada sklepu w szczerym polu, a kampania reklamowa ruszyła absolutnie pełną parą, stąd pojawiło się oczekiwanie, a na samym fejkowym otwarciu tysiące osób i tłumy, które czekało finalne rozczarowanie. To nie jest wyłącznie film, ale wielki społeczny performans, eksperyment o konsumpcji, reklamie i wierze w promocję. Późniejsi YouTuberzy powtarzają podobne strategie w innych skalach. Niko Omilana stworzył fałszywy Apple Store, MrBeast przygotował fejkowy salon samochodowy, który obiecywał rozdawanie aut za darmo i (w tym przypadku na zdziwieniu uczestników) rzeczywiście to robił. Banksy otworzył wesołe miasteczko, które okazało się ironiczną i zaangażowaną krytycznie wystawą sztuki - Dismaland. Z kolei Oobah Butler, związany z magazynem Vice, działał podobnie kontestując systemy budowania reputacji, walidacji i wiarygodności lokali gastronomicznych. Stworzył on bowiem, na potrzeby internetowego video, nieistniejącą restaurację (The Shed), która w procesie stała się numerem jeden na TripAdvisorze spośród wszystkich restauracji w Londynie. Podkreślam - ta restauracja nigdy nie istniała, ale dzięki narracji, zdjęciom, fałszywym opiniom i mechanizmom platformy zaczęła funkcjonować jako realny obiekt foodies'owych pragnień. Butler podobnie dostał się na Fashion Week, korzystając z fikcyjnej tożsamości indyjskich podróbkę jeans'ów Gorgio Armaniego (albo jeans'ów mocno nimi zainspirowanych - chodzi o firmę Gergio Peviani), a w chwili najwyższej sławy wysłał w świat swoich sobowtórów niczym z teledysku Eminema (*The Real Slim Shady*). To działania na pograniczu dziennikarstwa, pranku, performansu i krytyki systemów platformowych, skrzętnie dokumentowane na potrzeby filmów internetowych stających się viralami. Pokazują, że współczesna rzeczywistość coraz częściej powstaje nie tylko z rzeczy, ale z opisów, ocen, zdjęć, lajków, rankingów i samej widzialności. W przypadku wielu działań Oobah Butlera granica między contentem a sztuką na pewno się mocno zaciera.

Na podobnych fejkowych zasadach (lecz poniekąd odwrotnych) działało stoisko Banksy'ego w Central Parku, na którym sprzedawano oryginalne jego prace za 60 dolarów. Przez wiele godzin prawie nikt nie kupował obrazów, bo nikt nie wierzył, że są prawdziwe. To autentycznie odwrócenie logiki rynku: coś wartego ogromne pieniądze zostaje wystawione za grosze, a przechodnie mijają to obojętnie wietrząc podstęp albo nie wykazując zainteresowania. To działanie sprawdza, czy sztuka obroni się bez kontekstu galerii, podpisu, metki z ceną, instytucji i mechanizmu prestiżu.

Do tego samego pola można dopisać drobniejsze, ale bardzo znaczące gesty ingerencji w produkt i przestrzeń sprzedaży. Książka *Where is Wally*, z której ktoś wyretuszował Wally'ego i odłożył ją z powrotem do sklepu, staje się książką niemożliwą do rozegrania, stając się jednocześnie virałem w postaci short'a na serwisie YouTube. To prosty gest, ale bardzo bliski sztuce: zmienia reguły obiektu i uruchamia absurdalną sytuację odbioru. Ten gest podrzucania obiektu do przestrzeni, która go nie oczekuje, można zestawiać z działaniami Maxa Fosha, który podrzucił prześmiewczy pomnik złotego Władimira Putina z męskim przyrodzeniem wyrastającym z czoła do Brytyjskiego miasta Bellend na potrzeby wideo internetowego. Podobnie było też z rzeźbiarzem Jerzym Bogdanem Szumczykiem, który w Gdańsku ustawił swoją rzeźbę przy czołgu na Alei Zwycięstwa, jednak z intencją stricte artystyczną. Różne są tu konteksty i cele, od prankowego contentu video po polityczną interwencję rzeźbiarską, ale podobny pozostaje gest - nie czekamy na zaproszenie instytucji, tylko sami wprowadzamy obiekt w przestrzeń i zmuszamy rzeczywistość do reakcji. Banksy wnosił swoje prace do Luwru i przyklejał je nielegalnie w pustych miejscach na ścianie a innym razem wniósł obiekt na teren amerykańskiego Disneylandu (manekina przebranego za więźnia Guantanamo, co sprawiło, że w przestrzeni rodzinnej rozrywki pojawił się brutalny znak polityczny, który przesunął uwagę mediów na temat przemocy i łamania praw człowieka). Niko Omilana stosował podobne strategie wejścia w miejsca, w których nie powinien się znaleźć z swoimi quasi-działami, wręcz naśladując działania banksy'ego ale tylko i wyłącznie w kontekście YouTube'a. Sean Millea budował content o odwrotnym kierunku, on sztukę próbował zdobyć. Narracja rozwijała się dokładnie wokół próby zdobycia pracy Bleep'a, artysty znanego z rekordowej sprzedaży NFT, który został tu sprowokowany do gry w wisielca tylko po to by przy tej okazji stworzyć autorski rysunek, z którym youtuber umknął i następnie wystawił go na sprzedaż na ebay'u. To wszystko są działania, w których twórca nie tyle czeka na instytucjonalne uznanie, ile hakuje system widzialności, albo w performatywny sposób zdobywa twórczość innych osób jak konsumpcyjne trofeum. Bardzo ciekawy jest także przykład Zac'a Alsop'a, który stworzył content absolutnie metodami artystycznymi. Chciał dla żartu i viralowości materiału wejść na moment do art worldu jako twórca, więc wymyślił działanie w swoim przekonaniu absurdalne (a przez przypadek i poetyckie) - planowo miał wznieść się parolotnią, złapać chmurę do worka, a potem wyeksponować ją jako obiekt sztuki. I nie, to nie jest clickbait, który obiecuje coś niemożliwego i rozczarowuje. On naprawdę to robi na nagraniu. W tym sensie jego video ma w sobie dziecięce myślenie, marzenie i performatywne zmaganie się wraz z zapisem procesu. Jest absurdalne, ale nie cyniczne. Przypomina, że wiele działań artystycznych również zaczyna się od niemożliwego zadania, które ktoś postanawia potraktować absolutnie serio.

Serio cele, choć nierealizowane serio środkami, stawiają sobie za ambicję YesMeni, czyli artywiści działający na styku sztuki, aktywizmu, mediów i politycznego podszycia. Ich działania pokazują, że fejk i prank może być narzędziem krytyki i sabotażu komunikacyjnego. Jednym z przykładów jest ich wczesna praca *Barbie Liberation Organization* (a w zasadzie jednym z działań z

kręgu kultury jammingu i prekursorów Yes Menów), w której podmieniono głosy między lalkami Barbie i figurkami G.I. Joe. Dzieci otrzymywały zabawki mówiące nie tym głosem, którego oczekiwano, a prosty gest ujawniał stereotypy płciowe wpisane w produkt. Jeszcze mocniejszym działaniem było podszycie się pod rzeczników Dow Chemicals i wystąpienie w telewizji z deklaracją odpowiedzialności firmy za katastrofę w Bhopalu. To był fejk, ale etycznie nakierowany na ujawnienie realnej krzywdy, braku zadośćuczynienia i mechanizmów korporacyjnego uniku. W tym sensie fejk nie zawsze jest tylko kłamstwem. Może być narzędziem krytyki, które zmusza rzeczywistość do ujawnienia własnej przemocy skutecznie korzystając z medialnego teatrum.

Banksy działa na tym przecięciu wyjątkowo skutecznie, choć oczywiście nie jest YouTuberem, też tworzy medialne spektakle. Samozniszczenie podczas aukcji, czyli realizacja *Love is in the Bin* jest klasycznym przykładem dzieła, które performuje dokładnie w momencie zenitu rynkowej uwagi. Współczesne dzieło nie zawsze musi być tylko kłamstwem. Trzeba jeszcze uruchomić sytuację, która pozwoli mu wejść w viralowy obieg obrazów, komentarzy i newsów.

Wiele z przywołanych powyżej działań to swego rodzaju przekroczenia. Guy Ben-Ner w pracy *Stealing Beauty* także poszedł dalej, kiedy wraz z rodziną nagrywał operę mydlaną w sklepach Ikea. Ekspozycje mieszkań atrap traktowali jak realne mieszkania, w których: jedli, kłócili się, korzystali z prysznicu, odgrywali życie domowe w przestrzeni sprzedaży. Komizm polegał także na tym, że scenografia nie była idealna, bo wszędzie wisiały ceny. To przypomina YouTuberów, którzy próbują nocować w Walmartach, budować forte z papieru toaletowego i ukrywać się między regałami/rackiem, czy innych twórców z YouTube'a którzy dokumentują jak na nielegalu zostają na noc w aquaparkach, kinach czy parkach rozrywki (trochę jak w filmie „*Roofman*” Derek'a Cianfrance'a). Znowu pojawia się podobna struktura - przestrzeń komercyjna zostaje potraktowana jako scena performansu, a reguły sklepu zostają czasowo zawieszono przez działanie.

ASMR otwiera jeszcze inny obszar performatyki internetu, oparty nie tyle na spektakularnym działaniu, ile na mikrowrażeniach sensorycznych. To gatunek zbudowany z dźwięku, rytmu, szepotów, stukania, pocierania, miękkich gestów i bliskości mikrofonu. Niektórzy traktują go jako sposób relaksu albo medytacji. Co ciekawe, Bob Ross, który tworzył telewizyjne tutoriale malarskie, stał się internetowym virałem także dlatego, że jego głos, gesty i dźwięki pędzla niejako niechcący wpisują się w gatunek ASMR. Internet wydobył z jego programu coś, co w pierwotnym kontekście telewizyjnym nie musiało być nazwane i na pewno nie było intencjonalne. Starszy format został odkryty ponownie, bo platforma nauczyła widzów słuchać i oglądać go inaczej, z perspektywy mema i nowego gatunku. Z ASMR i przyjemności sensorycznej możemy przeskoczyć do rozrywki samego patrzenia czyli gatunku znanego jako oddly satisfying. Są to filmy, które dziwnie nas satysfakcjonują podprogowo, wręcz hipnotyzują, choć są z pozoru trywialne. Do tego typu zaliczamy nagrania, które prezentują: czyszczenie dywanów, robienie szkła, przesypywanie piasku, idealne cięcia, powtarzalne

gesty, płynne ruchy, porządkowanie materii. Z tymi założeniami można zestawiać twórczość Callena Schaub, bardzo TikToko-wego malarza, który wywodzi się z doświadczeń spin paintings Damiena Hirsta, ale przenosi je do wyczynu totalnego, często prawie akrobatycznego. Dalej można połączyć to z Hermannem Nitschem i jego akcjami, a nawet z Jacksonem Pollockiem. Ciękawie, jak wyglądałaby twórczość Pollocka, gdyby mógł nadać swoje drippingi live na YouTube, TikToku albo Instagramie. Czy CIA podbiłoby by kliknięcia w walce o kulturalne soft-power, czy obroniłoby się to w sposób organicznych viralowych zasięgów? Być może jego jazzowe chlapanie miałoby dzisiaj ogromny potencjał budowania widowni, bo było przecież jednocześnie gestem, obrazem, rytmem i widowiskiem bliskim teatru chaosu.

Podobny teatr stoi za artystą - Janem Håkonem Erichsenem, który tworzy internetową sztukę opartą na absurdalnym niszczeniu (co spełnia pełne baumanowskie założenia konsumpcji na pokaz zauważalnej w społeczeństwie konsumerycznym). Codziennie niszczy przynajmniej jeden balon, warzywo, paczkę makaronu, tacosy albo inny obiekt. Jednak robi to w bardzo precyzyjnie wymyślony sposób. Gdyby ktoś zrobił coś takiego raz, można by uznać to za wyglup. Gdy robi to dziesiątki albo setki razy, zaczynamy widzieć w tym jakiś wzór i strategię. Jego *Destruction Diaries* są niezwykle konsekwentnie budowanym cyklem akcjonistycznej próbie. To performatyka akcji doprowadzona do granicy absurdu i social-mediowego szaleństwa, a jednocześnie wpisana w konkretny internetowy gatunek filmów, w których oglądamy niszczenie rzeczy, często drogich, luksusowych, pożądanych albo po prostu zmysłowo atrakcyjnych. To odpowiedzi na pytania, których nikt nie zadał, trochę jak w twórczości designera stojącego za youtube'owym i instagramowym kanałem *Unnecessary inventions*, który posiada nawet swoje japońskie odpowiedniki.

David Henry Nobody Jr. idzie w stronę ciała jako płótna, maski i groteskowego assemblage'u. Tworzy *Bizarre Self-Portraits*, z których wiele funkcjonowało również jako NFT. Zalewa się fasolą, przykleja do twarzy donuty, zabawki, puszkę, resztki jedzenia, śmieci i przedmioty codziennego użytku. Jego twarz staje się obrazem, sceną i odpadem kultury nadmiaru. To video destrukcji i oddly satisfying w jednej cielesnej i autoportretowej wersji. Ale jest to też coś bliskiego body artowi, akcjonistom wiedeńskim, Rudolfowi Schwarzkoglerowi i zaangażowanej krytyce konsumpcyjnego przesytu. Internetowa estetyka obrzydlivosti, śmieszności i przyjemnej dziwności spotyka się tu z pierwotną sztuką akcji i świadomym artystycznym gestem prankstera.

Myślę, że dla konserwatywnego fana sztuki przywołane tu krótkie case study mogłyby być praniem samym w sobie, ale niezależnie od wartościowania spróbujmy znaleźć gdzieś przestrzeń na szybkie podsumowanie tego wątku. YouTuberzy robią filmy o YouTuberach, tiktokerzy o tiktokerach, a platformy komentują same siebie. PewDiePie, dawny król YouTube'a (przez lata osoba posiadająca najwięcej subskrypcji na świecie), stworzył nagranie, w którym ocenia apology videos innych twórców, czyli filmy przeprosinowe publikowane po skandalach. To ranking przeprosin, analiza formatu i zarazem komentarz do kultury platformowej. Czy porównanie tego z performance'ami Oskara



Sztuka po wyjęciu z pudełka

Dawickiego, w których przeprasza widownię to już za dużo? Prawdopodobnie tak, niemniej jestem przekonany, że przywołane tu przykłady (których ilość mógłbym zdecydowanie jeszcze rozmnożyć) wskazują na performatywne prawa, którymi rządzi się twórczość nie tylko osób uprawiających sztuki piękne, ale także content-creatorów, youtuberów i twórców internetowych. Wszystkie te przykłady pokazują, że relacja między sztuką a contentem nie polega na prostym zastąpieniu jednej kategorii drugą. Bardziej chodzi o to, że obie sfery coraz częściej używają podobnych struktur, narzędzi i strategii. Internetowe formaty bywają głupie, szybkie, brutalnie uproszczone, prowokacyjne albo podporządkowane algorytmowi, ale jednocześnie bardzo często sięgają po problemy i formy, które sztuka zna od dawna. Z kolei sztuka, nawet kiedy pozostaje w galerii, coraz częściej musi liczyć się z tym, że jej pełne życie odbywa się także jako obraz, nagranie, komentarz, reakcja, udostępnienie i powtórzenie. Właśnie w tym miejscu performatyka internetu staje się interesująca nie jako osobna dziedzina obok sztuki, lecz jako infrastruktura, która ujawnia, przyspiesza i umasawia metody obecne w sztuce od wielu dekad.

W takim ujęciu artUNBOXING nie stoi obok tych zjawisk. Jest jedną z prób wejścia w ich środek i użycia ich jako języka sztuki. Pudełko, ekran, komentarz, gest otwierania, miniatura, algorytm i oczekiwanie widza tworzą własny świat dostępu do dzieła. Platforma, archiwum i kruchość cyfrowego obiegu.

Online'owe obiegi kultury i krótki historyczny kontekst net art'u

Po przyjrzeniu się gatunkom YouTube'owym można przesunąć uwagę jeszcze szerzej - z pojedynczych formatów wideo obecnych w internecie na całe środowiska, w których sztuka zaczyna krążyć online, działać, zmieniać skalę i zmieniać sposób odbioru. Wyżej interesowało mnie przede wszystkim to, jak człowiek w sieci performuje, jak gatunki filmu internetowego mogą przypominać strategie sztuki akcji i performance'u. Teraz chciałbym przywołać wybrane online'owe obiegi kulturowe. Metawersum, gry, awatary, platformy wirtualnych galerii i rozszerzona rzeczywistość pokazują inną warstwę obecności sztuki w internecie. Ponownie nie chodzi tu tylko o to, że wystawę można udokumentować i wrzucić do sieci. Chodzi o sytuację, w której sama przestrzeń ekspozycyjna może zostać zbudowana cyfrowo, zamieszкана awatarami, otwarta dla odbiorców z różnych miejsc i podporządkowana zasadom, których nie da się wprost przenieść z galerii fizycznej.

Academia Electronica Sideya Myoo w Second Life pokazuje, że możemy tworzyć miejsca wymiany idei kulturowych w światach typu mmo (massively multiplayer online). Przy okazji warto wspomnieć za profesorem, że nawet za awatarem nadal stoi człowiek, z relacjami, sumieniem, decyzjami i odpowiedzialnością. Wirtualność nie usuwa człowieka, tylko zmienia formę jego obecności. Wracając do galerii, pojawiają się całe systemy do tworzenia takich wystaw, które pozwolą na zdalną relację ze sztuką. Spatial i podobne platformy pozwalają tworzyć wystawy wirtualne, po których poruszamy się awatarami. Tak stworzo-

ne miejsca nie muszą naśladować realności i zasad fizyki czy konstrukcji architektury, techniki itp. Dlatego cyfrowa galeria nie jest wyłącznie imitacją galerii fizycznej. Galeria Śmierć Frajerom i ich wystawa w Arium, online'owa i blockchainowa, pokazują, że przestrzeń ekspozycyjna może powstać całkowicie w sieci, a dodatkowo mieć własną ekonomię dostępności i kolekcjonerski wymiar w diegezie przypominającej portale z gier video, gdzie każda z osób biorących udział w projekcie stworzyła własny box/świat. „*No Fucking Title*” to tytuł tego wirtualnego pokazu, zrealizowanego 22 lutego 2022 roku, co ewidentnie nawiązuje do sztuki blockchainowej (NFT). Na NFT (czyli Non-Fungible Token - co jest unikatowym cyfrowym certyfikatem własności zapisanym w technologii blockchain) nie chcę się skupiać w tym tekście, bo jest już on dość dygresyjny i wrażliwy, a opisanie tych tokenów, stojącej za nimi technologii, boomu na kolekcjonowanie i momentu pęknięcia całego rynku z bańką inwestycyjną zajęłoby tu za dużo miejsca, a nie koniecznie wniosło dodatkową wartość. Przejdźmy zatem do innych przykładów cyfrowych ekspozycji - König Galerie, w czasie pandemicznych i postpandemicznych przemian, tworzyła wirtualne wersje wystaw dostępne przez aplikację galeryjną. „*Surprisingly This Rather Works*” (2020) to pierwsza solowa wystawa w przestrzeni KÖNIG DIGITAL. Manuel Rossner przekształcił cyfrową replikę galerii (kościół St. Agnes z Kreuzberga) w interaktywne środowisko przypominające grę wideo rodem z lat 90. Odwiedzający mogli zwiedzać wystawę jako awatary, wchodzić na rzeźby, a nawet je przewracać. Następnym projektem „*The Artist Is Online*” (2021) nie dość, że sprytnie spastizował tytuł najsłynniejszej wystawy Mariny Abramović z nowojorskiej MoMA, to był już międzynarodową wystawą zbiorową, która odbywała się w kilku przestrzeniach równolegle - tej cyfrowej i fizycznej (malarstwo oraz rzeźba), w której prace zostały połączone z technologią NFT. W ramach tego projektu Rossner stworzył wirtualną przestrzeń galerii w metaverse Decentraland (czyli świecie, w którym działki i parcele mogliśmy kupować za kryptowaluty), umożliwiając oglądanie i kupowanie cyfrowych dzieł sztuki online. Co ciekawe obecność tak mocnej galerii jak KÖNIG w Decentralandzie zakończyła się tym, że powstał de facto rodzaj dzielnicy sztuki, ponieważ większość parceli dookoła zaczęli wykupywać artyści i inne galerie tworząc własne miejsce cyfrowej obecności sztuki. Są to przykłady, które pokazują dwie rzeczy jednocześnie - po pierwsze, instytucja może mieć cyfrowego sobowtóra, albo działać całkowicie autonomicznie w online (większość galerii wokół parceli KÖNIG nie miała swoich realnych reprezentacji w świecie rzeczywistym). Po drugie, ten sobowtór nie musi już podlegać prawom fizycznej galerii, co absolutnie udowodniła cyfrowa interwencja/instalacja przywołanego już wcześniej Manuela Rossnera. Nie obowiązuje go koszt budowy ściany, grawitacja, lokalizacja geograficzna, limit wejść i obciążenia, godziny otwarcia ani skala ludzkiego ciała. Można skakać, latać, wejść do niemożliwego wnętrza, przekroczyć proporcje, zmienić perspektywę i oglądać sztukę jako doświadczenie przestrzeni, a nie tylko obrazu. W tym sensie tego typu obecność przypomina możliwości budowania immersyjnych światów przedstawionych w grach video, o których też pozwolę sobie wspomnieć.

Jednym z najciekawszych przypadków tego rozszerzenia w odbiorze sztuki jest case Fortnite'a, bo nie jest już tylko grą.

To raczej kulturowa maszyna asymilacji. Fortnite czyli gra studia Epic Games, uruchomiona w 2017 roku, pierwotnie jako kooperacyjna gra survivalowo-budowlana, a następnie spopularyzowana przede wszystkim przez tryb Fortnite Battle Royale, w którym do 100 graczy rywalizuje na jednej mapie, strzelając, zbierając zasoby i budując osłony lub konstrukcje, podczas gdy dostępna przestrzeń stopniowo się kurczy, aż do wyłonienia ostatniego zwycięzcy przeszła ogromną ewolucję. Jej obecna definicja pewnie wyglądałaby tak: Fortnite to popularna siećowa gra wideo i platforma rozrywki, w której użytkownicy grają, budują światy, uczestniczą w wydarzeniach, koncertach i korzystają z cyfrowych skórek oraz przedmiotów dla awatarów. W praktyce oznacza to, że ta gra wchłania realnych muzyków, całe inne marki, filmy, popularne postaci, a nawet galerie i wystawy, ale po kolei. Koncert Travisa Scotta (amerykańskiego rapera) pokazał, że wydarzenie muzyczne może zostać przeżyte jako gigantyczny, niemożliwy fizycznie spektakl wewnątrz diegezy samej gry. Do tej pory koncerty i eventy w tej grze miała masa wykonawców, wymienię, więc tylko część: J Balvin, Ariana Grande, Eminem, Metallica, Snoop Dogg, Juice WRLD, Kid Laroi, Marshmello a w okresie świątecznym pojawiła się jako postać w grze dosłownie rozmrożona (niczym w memach dotyczących Maryli Rodowicz i polskiego sylwestra) Mariah Carey. Ale przeskoczmy do sytuacji, która de facto spowodowała, że sam zaczął intensywnie spędzać czas w tzw. Battlebusie lub na wyspie (czyli grać w Fortnite). KAWS z Serpentine Gallery stworzył w Fortnite kopię wystawy, która istniała pierwotnie jako jedna z ekspozycji w Londyńskim pawilonie parkowym, a którą można było też zwiedzać jako cyfrową wyspę przeniesioną metr po metrze do cyfrowego świata i rozbudowaną o różne niemożliwe w rzeczywistości konteksty. Dodatkowo w tym samym czasie *Companiony* KAWS'a (czyli najbardziej reprezentatywne dla twórczości Briana Donelly'ego postaci) stały się nie tylko dziełami, ale grywalnymi skinami (czyli awatarami, którymi mogliśmy poruszać się po świecie przedstawionym gry o ile zakupiliśmy ten dodatek kosmetyczny za realne pieniądze). To jest bardzo znaczące odwrócenie, bo jeżeli w grze o wymownym tytule *Jeff Koons Must Die!!!*, stworzonej jako projekt artystyczny. Autorem projektu jest amerykański artysta multimedialny Hunter Jonakin. Stworzył on tę grę w ramach swojej pracy dyplomowej (MFA) na Uniwersytecie Stanowym na Florydzie. Jonakin sam zbudował fizyczną, drewnianą obudowę automatu arkadowego (arcade cabinet), w której zamknął komputer z grą, upodabniając ją do klasycznych maszyn z salonów gier. Gracz trafia w tym projekcie do wirtualnego muzeum, gdzie prezentowana jest wielka retrospektywa prac Jeffa Koonsa (słynnego i dla niektórych koneserów kontrowersyjnego artysty pop-art). Do dyspozycji otrzymuje wyrzutnię rakiet, którą może całkowicie zniszczyć ikonizując, warte miliony dolarów rzeźby Koonsa, takie jak chociażby słynne Balloon Dog. Gdy zniszczenia są zbyt duże, wirtualne muzeum zaczyna się bronić. Gracza atakują tabuny przeciwników reprezentujących system świata sztuki: strażnicy muzealni, kuratorzy, krytycy oraz prawnicy. Na koniec pojawia się sam Jeff Koons jako finałowy boss, strzelający laserami z oczu. Gra była krytyką korporacyjnego podejścia do sztuki, praw autorskich (Koons jest znany z pozywania innych artystów) oraz elitaryzmu galerii. W przywołanym przykładzie biegaliśmy po galerii i niszczyliśmy sztukę w geście antyestablishmentu-

wym wobec art-world'u, za to w Fortnite ubierając odpowiedni skin to my możemy chodzić sztuką po mapie i walczyć z innymi użytkownikami. Dzieło przestaje być tylko obiektem oglądania i staje się tu grywalnym awatarem. Ale na KAWSie lista relacji Fortnite'a ze światem sztuki się nie kończy. Możemy przywołać tu dzieła Basquiat'a pojawiające się jako dodatek kosmetyczny do wywieszenia na plecach wybranej postaci, którą gramy, w formie ikonicznej złotej korony lub przedstawienia tyranozaura. W grze pojawiły się także bardziej popkulturowe obiekty z nurtu sztuk wizualnych takie jak Big Red Boots autorstwa brooklyńskiego kolektywu MSCHF. Big Red Boots były wcześniej viralowym przedmiotem mody i sztuki, opisywanym jako cartoonowe, niemal metawersowe buty, a w Fortnite wróciły jako cyfrowy dodatek do ubierania wybranych awatarów. Należy tu jeszcze przywołać współpracę z Takashim Murakamim, który na potrzeby kolaboracji z muzykiem Juicee WRLD zaprojektował specjalne obrazy do Fortnite'a, których użytkownik może używać jako ekranu logowania pomiędzy rozgrywkami. Przedstawienie, o którym piszę posiada wszelkie ikoniczne dla Murakamiego motywy - kwiatki czy postaci takie jak Kaikai i Kiki. Naprawdę ciekaw na grywalne postaci jego autorstwa, albo wprowadzenie współpracy z Keithem Haringiem czy Andy Warholem, wcale by mnie to nie zdziwiło. Oczywiście nie każdy taki przypadek współdziałania gamingu i kultury sam w sobie jest dziełem sztuki (choć dla mnie jest to naprawdę blisko), ale każdy mówi coś o obiegu form wizualnych we współczesnej kulturze. Jedna reprezentacja może być jednocześnie dziełem, memem, produktem, awatarem, żartem, znakiem marki i elementem cyfrowej tożsamości.

Jeszcze inaczej działa przykład Kristoffera Zetterstranda, którego obrazy znalazły się w Minecrafcie (sandboxowa gra wideo rozwijana przez Mojang, udostępniona publicznie w 2009 roku i oficjalnie wydana w 2011, oparta na otwartym świecie zbudowanym z bloków, w którym gracze mogą eksplorować, wydobywać surowce, budować obiekty i całe światy, walczyć o przetrwanie albo działać swobodnie w trybie kreatywnym) jako bezpośredni element świata gry. Miliony osób obcowały z jego pracami nie w muzeum, nie w galerii i nie w katalogu, ale właśnie w cyfrowym pejzażu zbudowanym z bloków. Dla wielu odbiorców mogło to być pierwsze doświadczenie malarstwa współczesnego, jednak prawdopodobnie potraktowano to jako części środowiska gry, a nie autonomiczne i realne dzieła. Chciałbym tu też przywołać przy tej okazji czasowy projekt Wirtualnego ASP w Minecrafcie, w którym grupa studiujących wsparta przez pracowników Biura Promocji mojej Alma Mater stworzyła replikę naszej instytucji wraz z dostępną jedynie cyfrowo wystawą TRANSFER. To nie tylko zbudowanie cyfrowo-klockowej atrapy świata rzeczywistego i przeniesienie Wielkiej Zbrojowni autorstwa van Obberghen'a do cyfrowej i internetowej rzeczywistości, ale po prostu próba wykreowania jakiegoś świata. W tym miejscu bardzo pomocne staje się pojęcie worldbuilding'u wykorzystane przez słynnego Hans'a Ulrich'a Obrist'a, kuratora wystawy *WORLDBUILDING: Gaming and Art in the Digital Age*, w instytucji Julii Stoschek w Berlinie. Hans w katalogu projektu pisze o grach jako o jednym z największych masowych fenomenów współczesności. Nie chodzi już tylko o to, że wiele osób gra i jest to doświadczenie masowe. Chodzi o to, że wiele osób



Sztuka po wyjęciu z pudełka

codziennie spędza czas w światach równoległych, testując inne ciała, inne tożsamości, inne relacje z przestrzenią, obrazem i sprawczością. Obrist porównuje gry wideo do fenomenu kina w XX wieku i wpływu powieści w XIX wieku. Czyli do form, które w swoich epokach masowo organizowały wyobraźnię, język narracji i sposób przeżywania świata. To przesuwają gry z obszaru rozrywki do absolutnego centrum kultury popularnej i wizualnej, a ludologii stawia za zadania czytanie gier jak tekstów sztuki. W tym sensie wystawa KAWS-a w Fortnite, skiny artysty jako grywalne postaci, prace Zetterstranda w Minecrafcie nie są już marginalnymi ciekawostkami (czy tzw. Easter-egg’ami - ukrytych przez twórców żart, sekret, odniesienie albo intertekstualny ślad, który gracz może odkryć poza główną logiką rozgrywki, np. nawiązanie do innej gry, filmu, artysty, memu, wydarzenia). One pokazują, że sztuka zaczyna działać nie tylko jako obiekt do oglądania, ale jako świat, w którym można się poruszać. Przydatna jest tu także myśl C. Thi Nguyena (która przewija się w katalogu wystawy *WORLDBUILDING* ale pierwotnie pojawiła się w publikacji *Games: Agency as Art*, Oxford University Press, 2020), że gry pozwalają doświadczać takich form sprawczości, których być może sami byśmy nie odkryli, są istnymi bibliotekami sprawczości. Odbiorca w grze nie tylko patrzy. On wybiera, porusza się, testuje, popełnia błędy, wraca, zmienia strategię, przymierza inne ciało i inną pozycję wobec świata. Fortnite, Minecraft czy inne nie są tu tylko przykładami „popkultury wciągającej sztukę”. One są ważne dlatego, że gracz nie tylko ogląda obraz, ale wchodzi w zaprojektowaną sytuację działania. Dlatego KAWS, Basquiat, koncert Trvisa Scotta czy świat budowany w Minecrafcie nie są po prostu „reprodukcją dzieła w grze”, tylko przeniesieniem sztuki w środowisko sprawczości, awatara, ruchu, wyboru, uczestnictwa i interakcji.

Acute Art i podobne projekty AR (augmented reality - rzeczywistości rozszerzonej) dopowiadają do zarysowanych tu możliwości tzw. model phygital, czyli nakładanie cyfrowego obiektu na przestrzeń fizyczną (physical + digital, czyli fizyczne + cyfrowe). Realizacje stworzone w tym systemie to np. Projekt, który przywołał realizację *Mastaby* Christo i Jeanne-Claude, które teraz mogą wracać jako cyfrowe rekonstrukcje w rozszerzonej rzeczywistości z poziomu telefonu komórkowego. Wielkoskalowe instalacje Christo i Jeanne-Claude były zawsze projektami efemerycznymi, więc po jakimś czasie były dekonstruowane, a teraz jeśli tylko jesteśmy w odpowiedniej lokalizacji (miejscu pierwotnego projektu) możemy przywołać za pomocą appki w telefonie wirtualną wersję pracy i mieć atrapę tego doświadczenia. W takim układzie dzieło nie jest już ani tylko fizyczne, ani tylko cyfrowe. Staje się relacją między miejscem, urządzeniem, obrazem, ciałem i gestem patrzenia. Tak samo *Companion KAWS*a może pojawiać się jako gigantyczna postać w przestrzeni publicznej, albo skolekcjonowana cyfrowa wersja figurki w aplikacji. Tak samo Olafur Eliasson może wprowadzać zjawiska pogodowe do pokoju przez ekran telefonu, a Cao Fei postać dziecka, które można osadzić jako performującego awatara. Można też tutaj przywołać promocję kolekcjonerskich druków Agnes Denes dokumentujących jej projekt *Wheatfield — A Confrontation*, który polegał na wyhodowaniu najdroższego możliwego zboża na wyspie Manhattan w Nowym Jorku. Instagramowa akcja polegała na stworzeniu filtru, w którym mogliśmy siać cyfrowe polacie

złotego zboża w miejscach do tego pierwotnie nie przeznaczonych. Filtry instagramowe jako działalność artystyczną w swojej praktyce bardzo mocno rozwija David O’Reilly, który robi krótkie filmy animowane, w których morbidowe i funeralne przedstawienia mają twarz użytkownika wpatrującego się w ekran. Sam O’Reilly poza krótkimi animacjami będącymi też viralami na YouTube jest artystą, który realizował dzieła sztuki jako appki (*MOUNTAIN* czyli *The Mountain Simulator*) czy pełnoskalowe gry jak *EVERYTHING* rozpragowane mocno prawdopodobnie przez Let’s play’a, którego nagrał niegdyś PewDiePie.

Z tych przykładów nie wynika więc tylko, że w internecie pojawiły się nowe sposoby pokazywania sztuki. Wynika raczej, że sieć produkuje własną estetykę działania. Wytwarza formaty, które często mają strukturę performansu albo partycypacji. Wytwarza gesty, które są powtarzalne masowo jak rytuały. Jeżeli wcześniej mówiłem o internecie jako o obiegu sztuki, to przy grach, awatach i blind boxach trzeba pójść krok dalej: sieć jest nie tylko kanałem dystrybucji, ale środowiskiem, w którym dzieło uczy się nowych sposobów istnienia. W tym miejscu warto przejść od przestrzeni do infrastruktury, bo skoro sztuka działa w sieci, w grze, na platformie, w aplikacji, w feedzie to trzeba zapytać, kto właściwie współtworzy jej znaczenie. Annet Dekker, pisząc o kuratorstwie sztuki cyfrowej, używa pojęcia networked co-curation, czyli sieciowego współkuratorowania. Dekker opisuje zmianę warunków, w których sztuka cyfrowa i internetowa może istnieć, być prezentowana, archiwizowana, gubiona, odzyskiwana i współtworzona. W takim modelu i kurator i użytkownik stają się jednym z węzłów w większym układzie. Obok nich działają same obiekty, użytkownicy, platformy, algorytmy, interfejsy, wyszukiwarki, rankingi, formaty wyświetlania, a czasem także błędy, niedostępność i ostateczne znikanie treści, na które w tej publikacji zwraca uwagę Gaia Tedone. Internet performuje, jak to w skrócie myślowym mówię, bo jego obecność jest efemeryczna. Linki są usuwane, materiały znikają, strony są downrankowane, a to, co jeszcze chwilę temu wydawało się częścią publicznego obiegu, nagle może stać się martwym adresem albo prywatnym wspomnieniem z dysku. To ciekawe bo często wydaje nam się, że internet to archiwum totalne, ale w praktyce bywa niezwykle kruchy, obiecuje, że wszystko zostanie, a jednocześnie codziennie coś bezpowrotnie tracimy.

W kontekście tego wątku o obiegach i kontekstach kultury warto jeszcze zwrócić uwagę na historię net artu i to nie jako zamknięty rozdział sztuki cyfrowej lat 90., ale jako pewną postawę wobec medium. W tekście *The Critical Life of Net Art: A Journey from Telematic Experiments to Platform Critique*, opublikowanym na portalu Fakewhale, net art opisany jest jako praktyka, która polegała na czynieniu medium widzialnym, demontażu złudzenia technologicznej przezroczystości i przekształcaniu technicznych ograniczeń w materiał ekspresyjny, a nawet polityczny. Net art w tym ujęciu nie był więc tylko sztuką robioną przy użyciu sieci. Był sztuką, która próbowała pokazać, że sieć nie jest neutralna. Ma swoje błędy, opóźnienia, ograniczenia, protokoły, interfejsy, ślepe plamki i ukryte struktury władzy. Mogła polegać na pokazaniu, jak działa samo środowisko, w którym obraz, gest, tekst albo relacja zaczynają krążyć. Net art, je-

śli ująć go najprościej za Tate jako sztukę tworzoną w internecie i dla internetu, a za portalem sztuki nowych mediów Rhizome jako sztukę, która „działa na sieć” albo sama „jest przez sieć uruchamiana”, też nie jest po prostu sztuką pokazywaną online. To zasadnicza różnica. Po raz kolejny nie chodzi tu o reprodukcję obrazu na stronie internetowej ani o galerię przeniesioną do przeglądarki, ale o sytuację, w której sieć, interfejs, link, formularz, przeglądarka, użytkownik, protokół, baza danych albo obieg informacji stają się materiałem pracy w sensie stricte. Net art nie tyle korzysta z internetu jako neutralnego kanału, ile korzysta z niego jako narzędzia do stworzenia dzieła. Dlatego net art lat 90. jest dla mnie ważny jako bardzo wczesna lekcja myślenia o sieci jako o medium artystycznym.

To myślenie widać w realizacjach JODI, czyli duet Joan Heemskerck i Dirk Paesmans, w pracach takich jak www.jodi.org czyli stronie internetowej wyglądającej jak glitch, błąd, awaria systemu albo przypadkowy wyciek kodu. Użytkownik nie dostawał tam płynnego, wygodnego interfejsu, tylko doświadczenie dezorientacji. Strona nie prowadziła go spokojnie przez treść, ale sama stawiała się treścią - pokazywała, że internet ma swoją materialność i stronę formalną. Stosując estetykę błędu w kolektynie JODI nie prezentowano dzieła „w internecie”, lecz robiono dzieło z samego internetu jako uszkodzonego, nieprzeźroczonego środowiska. Olija Lialina w *My Boyfriend Came Back from the War* działała inaczej, ale dotyczyła podobnego problemu. Jej praca z 1996 roku zamieniała przeglądarkę w nieliniarną opowieść złożoną z ramek, krótkich zdań, obrazów i kliknięć, które z perspektywy bestialskiej rosyjskiej napaści na Ukrainę dziś czyta się inaczej. Niemniej wykorzystana tu struktura narracyjna sprawiała, że użytkownik nie oglądał gotowej historii jak filmu i nie czytał jej jak klasycznego tekstu. Musiał ją rozkładać, odsłaniać kolejne fragmenty, dzielić ekran na coraz mniejsze pola i samodzielnie składać narrację w jakąś całość. W tej pracy przeglądarka stawała się czymś więcej niż narzędziem dostępu - była montażownią i mechanizmem opowiadania. Sens rodził się nie tylko z tego, co zostało pokazane, ale z tego, jak użytkownik poruszał się po samej strukturze strony. Alexei Shulgin w *Form Art* brał z kolei najbardziej zwyczajne elementy internetu: przyciski, pola formularzy, checkboxy, menu, puste ramki i to wszystko, co zwykle służy do logowania, wysyłania danych albo wypełniania ankiet, finalnie zamieniając na abstrakcyjny interfejs, który nie tylko stawał się językiem pracy ale dziełem samym w sobie. Shulgin pokazywał, że nawet najbardziej banalny ux design ma własną estetykę i władzę nad użytkownikiem. Formularz, który normalnie ma być niewidzialnym procesem naszych podróży po sieci jest tutaj wystawiony jako forma sama w sobie. W tym sensie *Form Art* jest ważny, bo pokazuje, że net art potrafił robić sztukę z użytkowej infrastruktury internetu. Heath Bunting w *King’s Cross Phone-In* przesunął jeszcze mocniej akcent z ekranu na działanie. Internet służył mu tylko do emailowego rozesłania instrukcji, a ewentualnie uczestnicy mieli dzwonić do publicznych telefonów na stacji King’s Cross w Londynie. Sama praca wydarzała się więc w przestrzeni miasta, ale była uruchamiana przez sieć. Internet wraz z rozesłaną instrukcją działał tu tylko jak partytura i zaproszenie do zbiorowej akcji. To ważny przykład, bo pokazuje, że net art od początku nie musiał oznaczać siedzenia przed ekranem. Mógł być spo-

sobem na organizowania zdarzeń czy tworzenia tymczasowej wspólnoty (jeszcze na długo przed dobą social-mediów). Eva i Franco Mattes (obecnie chyba najbardziej znani z pracy z memami przedstawiającymi tak zwane „*cursed cat*” albo „*ceiling cat*”) w realizacji *Life Sharing* poszli w stronę radykalnej i totalnej autoekspozycji. W latach 2001-2003 (przed tym kiedy obnażenie online i widzialność stała się wręcz obowiązkiem) udostępniali publicznie zawartość własnego komputera i to w całości. Można było oglądać ich prywatne pliki, zdjęcia, teksty, e-maile, dokumenty, a nawet dane bankowe. To nie była strona z wybranych portfolio, ale otwarcie prywatnego cyfrowego zaplecza życia. U Mattesów ten gest nie był jednak naturalnym nawykiem platformy, tylko świadomym, radykalnym eksperymentem i pytaniem co się stanie, kiedy idea „*dzielenia się*” zostanie potraktowana absolutnie dosłownie? Dlatego dzisiaj można to czytać jako bardzo wczesną zapowiedź kultury mediów społecznościowych, w której prywatność staje się materiałem widzialności, a dostęp do części danych wrażliwych mają nie tylko korporacje a każdy użytkownik/widz.

Do tego rodzaju obnażenia można dopisać także późniejszy projekt Wafaa Bilal’a 3rdi z lat 2010-2011 i choć nie jest klasyczny net art lat 90. czy wczesnych 00. to moim zdaniem ciekawie wchodzi w dialog z gestem Mattes’ów. Bilal miał z tyłu głowy czasowo (chirurgicznie) zamontowaną kamerę, która wykonywała zdjęcie co minutę i przysyłała je do internetu. W tej pracy sieć nie jest już tylko stroną, formularzem czy przeglądarką, ale z jednej strony przedłużeniem ciała, a z drugiej transmisją na żywo tym co zostawiamy za plecami (stąd tytułowa dla pracy perspektywa trzećcego oka). Kamera zostaje dosłownie przyczepiona do artysty (w formie implantu), a jego codzienne przemieszczanie się staje się automatyczną transmisją. To bardzo mocne przesunięcie od internetu jako przestrzeni publikacji do internetu jako systemu ciągłego rejestrowania, pamięci, a może nawet do nadzoru obecności. Jak pozwalał sobie na antymetodyczne rozjeżdżanie się wątków historyczno-sztucznych to w tym miejscu można też zapytać, czy współczesny performance polegający na wielogodzinnym albo wielotygodniowym doomscrellingu, czyli biernym przeglądaniu Instagrama, TikToka albo niekończącego się feedu, jest jeszcze net artem. To raczej już tzw. „postinternetowy” performance o systemach uzależnienia wbudowanych w różnego rodzaju platformy. Jego materiałem nie jest sama sieć jako techniczne medium, ale ciało użytkownika nałogowo wciągnięte w aplikację zbudowaną z wszystkim nam znanym relacji kciuka i ekranu, algorytmicznie wyświetlanych treści na kilka sekund, które powodują zmęczenie oczu i delikatny wyrzut dopaminy w mózgu, stan bezwładu, nakręcający się nawyk i niemożność przzerwania patrzenia. A jednak taki doomscrellingowy performance dziedziczy po net arcie bardzo ważną postawę. Tak jak JODI ujawniali awarię interfejsu, tak dzisiejszy artysta może ujawniać awarię uwagi. Tak jak Shulgin pokazywał formularz jako formę, tak współczesny performer pokazuje scroll jako formę. Tak jak Mattesowie wystawiali na widok prywatny komputer, tak doomscrelling wystawia na widok prywatny nawyk, który dawno przestał być prywatny, bo stał się zbiorowym rytuałem kultury platformowej. Warto jeszcze odnotować, że odnoszę się w tym przypadku w zasa-



Sztuka po wyjęciu z pudełka

dzie do więcej niż jednej realizacji. Współczesny performans technologiczny coraz częściej bierze na warsztat zjawisko cyfrowego przebudźcowania, co doskonale obrazują cztery różnorodne realizacje artystyczne. Pierwszą z nich jest projekt *Doomscrolling Marathon* (2024), który artysta Moises Sanabria zaprezentował w niezależnej przestrzeni galeryjnej w Nowym Jorku. Autor połączył w nim wielogodzinny marsz na bieżni treningowej z wielkoformatową projekcją chaotycznych feedów ze swoich mediów społecznościowych, aby obnażyć iluzję produktywności oraz psychiczne wycieńczenie generowane przez cyfrowy kapitalizm. W podobnym tonie, lecz za pomocą innych narzędzi, wypowiada się brytyjski twórca Jake Elwes w pracy *DoomScroll* z 2023 roku. Artysta udokumentował w Londynie proces nieprzerwanego, trzygodzinnego przeglądania przynębiających wiadomości aż do rozładowania baterii telefonu, a następnie za pomocą techniki slit-scan (technika, która zamiast rejestrować cały obraz naraz, przepuszcza światło przez wąską szczelinę, co pozwala na „rozciąganie” czasu i przestrzeni, tworząc surrealistyczne, zniekształcone kompozycje, w których obiekty w ruchu ulegają spektakularnej deformacji). Elwes przetworzył nagranie ekranu w rozciągnięte, fizyczne zwoje. Projekt ten miał na celu materialne uchwycenie wpływu czasu oraz pokazanie, jak algorytmy deformują ludzką percepcję i zamieniają lęk FOMO (fear of missing out czyli lęk przed przegapieniem czegoś ważnego lub obawa, że ominie cię coś istotnego, strach przed wypadnięciem z obiegu) w namacalny obiekt sztuki. Z kolei problematykę izolacji i voyeurizmu eksploruje kilka projektów. Jeden z nich, zatytułowany *BedRot* (nie mylić z memetycznym w kulturze internetu brainrot), realizowała Aphex Redditor (Liz Waterman) w montrealskiej galerii Eastern Bloc. Alison Fengqi Long w galerii w Nowym Jorku realizował pracę *Come Rot In My Bedroom*. Qualeasha Wood z kolei realizację *Attention Economy*, o której przed wystawą mówiła wprost: „*I’ll be performing the act of bed rotting for the opening of the show*” („Podczas otwarcia wystawy będę performować akt *bed rottingu*.”), a łózko ustawione w galerii stanowiło scenę dla jej praktyki zakorzenionej w kulturze internetu, TikTok, Discordzie i właśnie doomscrollingu. Założeniem tych trzech niezależnych od siebie dzieł było spędzenie przez autorki kilkudziesięciu godzin w łózku na bezmyślnym scrollowaniu ekranu, który był na żywo transmitowany na ściany galerii, co obnażało mechanizmy, jakimi algorytmy żywią się samotnością użytkowników. Zjawisko to stało się mikro-trendem w sztuce postinternetowej, gdzie niemal w tym samym czasie kilka niezależnych twórczyń uznało przeniesienie intymnego, destrukcyjnego nawyku gnicia przed ekranem do przestrzeni publicznej galerii za idealny komentarz do naszych czasów.

Wracając jeszcze na moment do okresu historycznego net-art’u to w polskim kontekście bardzo ciekawa jest spuścizna artystyczna grupy C.U.K.T. (Centralny Urząd Kultury Technicznej), a w szczególności projekt *Wiktorii Cukt*. To nie jest może net art w wąskim, przeglądarkowym sensie, ale jest to bardzo mocny przykład sztuki sieciowej, medialnej i performatywnej, która już na przełomie wieków rozumiała internet jako narzędzie organizowania wyobraźni politycznej. *Wiktorii Cukt* była wirtualną kandydatką na urząd Prezydenta RP, stworzoną przez

grupę gdańskich artystów: Rafała Ewertowskiego, Roberta Miłkołaja Jurkowskiego, Jacka Niegodę, Macieja Sienkiewicza i Piotra Wyrzykowskiego. Jej „*poglądy*” miały być generowane przez Obywatelski Software Wyborczy (najbardziej net-art’owy fragment projektu), czyli program, przez który użytkownicy internetu mogli współtworzyć jej stanowisko. Hasło „*Politycy są zbędni*” brzmi dzisiaj jak bardzo wczesna, polska fantazja o demokracji platformowej, botach politycznych, crowdsourcingu poglądów i algorytmicznym reprezentowaniu zbiorowej woli. To jest o tyle ważne, że CUKT nie traktował internetu wyłącznie jako strony informacyjnej kampanii. Internet był częścią samego pomysłu polityczno-artystycznego. Wiktorii była „*osobowością wirtualną*”, czystym interfejsem, nośnikiem cudzych opinii, figurą bez własnego ciała i bez własnych poglądów, która miała przemawiać głosem użytkowników. W tym sensie projekt wyprzedza wiele późniejszych napięć kultury platformowej: pragnienie uczestnictwa, delegowanie sprawczości maszynie, politykę jako format medialny, wizerunek jako awatar, a także dziwną mieszankę żartu, kampanii, performansu, rave’u, technologicznej utopii i instytucjonalnej krytyki. CUKT nie tylko zrobił dzieło o internecie, ale prawdopodobnie przed klasą polityczną w Polsce próbował użyć internetu jako politycznego narzędzia. Obecnie Piotr Wyrzykowski tworzy autorską kontynuację projektu już jako *Witkorie Cukt 2.0*, a w tym przypadku dzięki sztucznej inteligencji Wiktorii staje się praktycznie autonomicznym bytem, z którym można porozmawiać na wystawach, albo debatować podczas spotkań z jej zaprzyjaźnionym sztucznym politykiem - Leader’em Lars’em, który jest duńskim projektem polityczno-artystycznym. Wyrzykowski jest w tym rozważaniu ważny nie tylko jako współtwórca CUKT-u, ale jako artysta indywidualny, który konsekwentnie łączy ciało, technologię, obraz i obecność. W pracy *There Is No Body* stworzył interaktywną realizację opartą na specjalnie zaprojektowanej stronie internetowej. Wyrzykowski powołał tam do życia cyfrową postać opartą na odwzorowaniu własnego ciała. Użytkownicy odwiedzający stronę mogli ingerować w jej wygląd, deformując wirtualną sylwetkę i stopniowo odbierając jej pierwotny kształt. To jest bardzo bliskie temu, co później stanie się oczywiste w kulturze awatarów, filtrów, cyfrowych sobowtórów i performowania siebie przez interfejs. Ciało nie znika, ale zostaje przetworzone w obraz, model, reprezentację, zdalną obecność. Wyrzykowski rozwijał podobne strategie także w aplikacjach mobilnych. *Protest app* pozwalała użytkownikom tworzyć rozproszoną, wirtualną demonstrację: wpisywać hasła, nagrywać własny protest i umieszczać go we wspólnej linii sprzeciwu. Z kolei *Self-Immolation* przenosiła natomiast gest samospalenia do telefonu, działając jak instagramowy filtr performatywny, w którym użytkownik mógł symbolicznie podpalić własny obraz i udostępnić ten akt w mediach społecznościowych.

Dlatego net art i jego okolice można rozumieć szerzej niż jako historyczny gatunek przypisany do konkretnej dekady albo konkretnego medium, takiego jak przeglądarka webowa. Jest raczej krytyczną wrażliwością, sposobem zamieszkiwania środowisk cyfrowych i odmową uznania technologii za neutralną. Jeszcze mocniej widać to w przejściu od wczesnej sieci do Web 2.0. Autorzy treści na portalu Fakewhale zauważają, że około lat 2005 i 2006 aktywność użytkowników zaczęła z obietnicy

demokratycznej coraz bardziej przenosić się do scentralizowanych platform, które systematycznie przechwytywały uwagę, dane osobowe i interakcje społeczne. To jest dokładnie moment, w którym obietnica internetu jako przestrzeni poziomej, wolnej i eksperymentalnej zaczyna spotykać się z logiką platform, feedów, aplikacji i algorytmów (tworzonych na rzecz technokratów miliardów). Net art przechodzi wtedy w krytykę platform, a bardziej istotnym wątkiem staje się sztuka postinternetowa, która zaczyna funkcjonować już nie tylko wobec sieci, ale wewnątrz infrastruktury, która mierzy widzialność i przetwarza uczestnictwo.

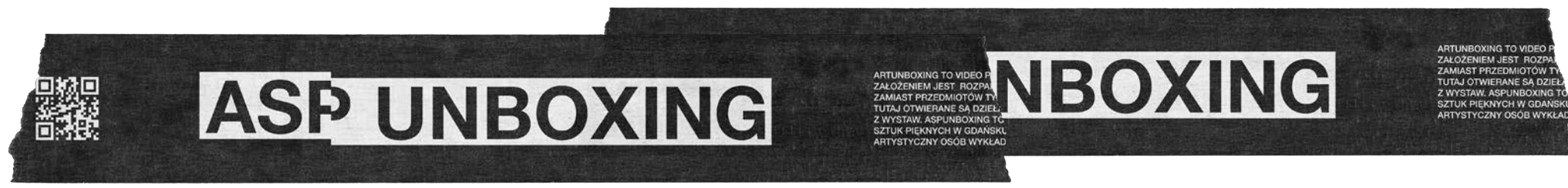
Widzialność, viral i cyfrowe czekanie

Jeżeli internet jest obiegiem, infrastrukturą i środowiskiem, to trzeba na moment wrócić jeszcze do perspektywy, w której jest systemem widzialności. Przez długi czas niósł obietnicę demokracji. Jeśli instytucje, galerie, marszandzi, kuratorzy i blue-chip galleries byli bramami do świata sztuki (gate-keeperami), to internet wydawał się furtką, którą można było wejść bokiem. Artysta mógł sam pokazać swoje prace, zbudować portfolio, nagrać film, zrobić stronę, opublikować proces, wejść w kontakt z publicznością i ominąć część tych tradycyjnych gatekeeperów. To rzeczywiście była realna zmiana i nadal nią jest. Ale nie można jej bezgranicznie romantyzować. Gatekeeperzy nie zniknęli, tylko częściowo się przesunęli. Dawniej dużo zależało od tego, czy ktoś wpuścił nas z pracami do galerii. Dzisiaj dużo zależy także od tego, czy algorytm uzna, że warto nas komuś pokazać. Dawniej trzeba było przekonać kuratora, galerzystę, redaktora albo kolekcjonera. Dzisiaj często trzeba jeszcze przekonać maszynę dystrybucji informacji, która premiuje tempo, retencję, powtarzalność, wyrazistość, łatwość reakcji, rozpoznawalną twarz i natychmiastowe zatrzymanie kciuka podczas scrollowania. To inna forma władzy, bardziej rozproszona, mniej odpowiedzialna i często niewidzialna. Ten system widzialności dobrze odpowiada inny tekst zamieszczony na Fakewhale - *Anatomy of Artistic Recognition in the Age of Digital Waiting* (*Anatomia uznania artystycznego w dobie cyfrowego czekania*). Autorzy opisują sytuację, w której uznanie artystyczne coraz rzadziej zaczyna się od jasnego komunikatu, a bardzo często zaczyna się od obserwacji profilu autorskiego przez galerię. Albo od innych trywialnych gestów internetowych: od polubienia zdjęcia przez kuratora, czy od nazwiska kolekcjonera pojawiającego się wśród wyświetleń stories.

W epoce mediów społecznościowych gatekeeping nie znika, tylko zmienia temperaturę i rozprasa się. Staje się cichszy, miękniejszy, bardziej niejednoznaczny. Dawniej artysta czekał na odpowiedź po wysłaniu portfolio, na recenzję, telefon, zaproszenie albo wizytę w pracowni. Dzisiaj czeka także na reakcję w internecie, na to, czy właściwa osoba obejrzy relację, zareaguje, polubi a może da follow. Fakewhale nazywa to cyfrowym czekaniem, ale nie jest to zwykła pasywność - to forma niewidzialnej pracy emocjonalnej i strategicznej, w której artysta obserwuje tych, którzy obserwują jego. W takim układzie samo upublicznienie contentu artystycznego nie zamyka gestu, tylko rozpoczyna czekanie. To mocno zmienia także samą pracę i premiu-

je prace „*instagramowo-tykalne*” - czyli takie, którym łatwiej o serduszkę czy o repost w sieci. Na Fakewhale pisza o dziele pod obserwacją, o sytuacji, w której każdy fragment może stać się punktem dostępu: zdjęcie pracowni, detal pracy, niedokończony obraz, zdanie z procesu, chwilowy kadr. Dokumentacja przestaje być neutralna. Nie tylko zachowuje obraz pracy, ale decyduje, która wersja pracy wejdzie w pole rozpoznania. Czasem detale działają mocniej niż całość. Czasem fragment pracowni jest bardziej żywy niż poprawna dokumentacja. Czasem niedokończony moment okazuje się bardziej internetowo czytelny niż gotowe dzieło. Potencjalna viralowość jest w tym systemie spełnieniem obietnicy widzialności, ale też pułapką. Z jednej strony pozwala wyjść poza instytucjonalny obieg. Z drugiej strony zmusza sztukę do pytania, czy da się ją pokazać w sposób, który będzie działał w czasie kilku sekund (czy taki jest obecny attention span użytkownika social mediów nim przesunie palcem do kolejnej treści). Czy da się sztukę w sieci sprowadzić do chwytu? Czy częściej będziemy projektować dzieła tylko tak, żeby ktoś kliknął, udostępnił, zapisał, zareagował? Tu pojawia się niebezpieczna granica. Sztuka może wejść do internetu po to, żeby używać jego języków, ale może też zacząć produkować się wyłącznie pod internetową uważność gdzie musimy wygrać z memem, newsem, promocją ulubionych butów, reklamą gry mobilnej i wiadomościami od najbliższych. W takim wypadku sztuka nie tyle ma szansę stać się virałem, ile viral zaczyna dyktować sztuce warunki powstania.

W tym kontekście ciekawy jest przypadek mojego ukochanego banana Maurizioa Cattelana przyklejonego power tape’em do białej ściany. Kiedy *Comedian* premierowo pokazany przez galerię Perrotin na międzynarodowych targach sztuki Art Basel Miami Beach w grudniu 2019 roku stał się globalnym memem, wychodzącym nawet poza art-world. Świat sztuki najpierw oburzał się, że oto wszyscy mówią o bananie przyklejonym do ściany, a nie o poważnych dziełach. Miejsce ekspozycji stało się sceną, były kolejki, ludzie robili sobie selfie, a niektórzy widzwie zrywali banana ze ściany lub ostentacyjnie go jedli myśląc, że w tak kontestującym geście zniszczą tę pracę (choć istota autentyczności leży w certyfikacie i instrukcji - sam banan jest tylko nośnikiem dzieła, a nie dziełem per se, ale o tym zaraz). O bananie mówił cały świat, wydaje mi się, że w Polsce poleciało to nawet w Teleexpressie, a temat był na tyle szeroko omawiany, że dyskutowałem o tym nawet siedząc u barbera. Kiedy świat i świat sztuki już to przeżył i wypłut jak gumę to kolejne targi Basel w Miami pokazały ciekawą próżnię i deficyt. Rok później pojawił się głód kolejnego takiego momentu i mówiło się o braku uwagi, którą dał banan Cattelana. Wyglądało to medialnie tak jakby targi sztuki zorientowały się, że też potrzebują swojego wirala. Jakby sztuka, rynek i media weszły w relację, w której dzieło musi być nie tylko dobre, drogie albo znaczące, ale także memogenne. Po prostu musi się nieść. Można tu zadać kolejne dygresyjne pytanie - czy malarstwo nie było zawsze jakimś rodzajem mema, tylko takiego, który wolniej powstaje? To trochę parafraza słów arysty Mauro C. Martinez’a. W prosty sposób zauważa on, że obraz też jest nośnikiem, który krąży, powtarza się, pozwala się widzowi zapamiętać, a kiedy tej widowni przybywa buduje swego rodzaju wspólnotę rozpoznania. Podobnie było dawniej, tyle że dawniej krążył wolniej. Dzisiaj to



Sztuka po wyjęciu z pudełka

samo rozprzestrzenianie ma inne tempo i inną temperaturę. Nie zawsze głębszą, nie zawsze płytszą, po prostu inną, a przede wszystkim szybszą i zdecydowanie bardziej reaktywną, a co za tym idzie bardziej podatną na wyczerpanie (się i wyczerpanie odbiorców). Wczoraj wszyscy mówili o bananie, jutro potrzebują następnego banana w miejsce tego pierwszego.

Mitchell F. Chan w tekście *The Artist as Comedian*, napisanym przy okazji ponownej medialnej eksplozji wokół pracy *Comedian*, przypomina właśnie, że w tej pracy sam banan nie jest dziełem sztuki. Dziełem jest idea, autoryzacja, certyfikat, możliwość ponownego wykonania gestu, a także cały system wiary, który pozwala uznać nietrwały owoc i kawałek taśmy za obiekt o ogromnej wartości symbolicznej i rynkowej. To ważne, bo Cattelan pokazuje coś, co w kulturze internetu staje się szczególnie widoczne. Sztuka może działać jak mem, ale to nie znaczy, że przestaje być sztuką. Przeciwnie, czasem właśnie wtedy ujawnia swoje mechanizmy najostrzej (jak w przypadku autodestrukcji pracy Banksy'ego na aukcji, o czym wspominałem wcześniej). Chan opisuje tę podwójność jako napięcie między geniuszem i przekreśleniem, między tym, co podejrzane i tym, co wzniosłe. To dobry opis dużej części sztuki konceptualnej, ale też bardzo dobry opis dzisiejszej kultury internetowej. Internet kocha rzeczy, które są jednocześnie głupie i mądre, banalne i symboliczne, niepoważne, a jednak trafiające w centrum i sedno jakiegoś mechanizmu. Dlatego Cattelan tak dobrze działa w sieci. On nie tyle tworzy memy, ile tworzy prace gotowe do memetyzacji. Mają prosty obraz, mocny skrót myślowy jak rebus (choć rozwiązanie go nie jest warunkiem sukcesu pracy) i natychmiastową rozpoznawalność.

Przewodnicy, awatary, trendsetterzy

Skoro internet wytwarza nowy system widzialności, to wytwarza też nowe figury pośredniczące. Nie zawsze są to kuratorzy w tradycyjnym sensie, czy krytycy albo recenzenci piszący teksty. Czasami są to profile, awatary, memiczne osoby albo konta edukacyjno-popularyzatorskie. W internecie kuratorstwo nie zawsze wygląda jak tradycyjne kuratorstwo. Czasami wygląda po prostu jak feed.

Może to być feed artysty i kuratora, internetowego prześmiewcy Cem'a A., znanego z projektu *Freeze Magazine*. To przykład memów, które stały się realnym narzędziem krytyki instytucjonalnej. *Freeze Magazine* nie jest tylko śmiesznym profilem o świecie sztuki, to rozproszona forma komentarza art worldu. Najbardziej krytykowane są elementy jego hierarchii, przemocy symbolicznej, nepotyzmu, śmieszności, aspiracji, języka, pozycji, lęków i zbiorowych nerwic (co stanowi naprawdę spory arsenał tematyczny w rękach wprawionego memiarza). Mem jest tutaj nie tylko wentylem bezpieczeństwa, ale też narzędziem diagnozy. Działa dlatego, że jest łatwy do udostępnienia, ale jego łatwość nie oznacza intelektualnej pustki. Przeciwnie, dobry mem o art worldzie często mówi szybciej i celniej niż długi tekst krytyczny, bo trafia w rozpoznawanie środowiskowe, jest swego rodzaju papierkiem lakmusowym. W podobnym polu funkcjonuje *Jerry Gagosian*, czyli Hilde Lynn Helphenstein, która użyła języka mema,

ironii i art worldowego inside joke'u jako narzędzia komentowania rynku sztuki. Sama nazwa jest projektu instagramowego jest grą z Jerrym Saltzem i Larrym Gagosianem, czyli z jedynym krytykiem, który otrzymał nagrodę Pulitzera i galerzystą znanym z sukcesu swojej blue chip gallery. Tu muszę sobie pozwolić na szybciotką dygresję. Pojęcie blue chip gallery (tłumaczone w Polsce dość opisowo - jako galeria o ugruntowanej pozycji rynkowej) wywodzi się bezpośrednio z terminologii finansowej Wall Street, do której trafiło w latach dwudziestych ubiegłego wieku jako określenie najdroższych i najstabilniejszych spółek giełdowych. Jednak samo źródło tego pojęcia sięga XIX-wiecznych kasyn, w których to niebieskie żetony (blue chips) posiadały najwyższą wartość nominalną w grze. Pojęcie to przeniesione zostało na grunt rynku sztuki w drugiej połowie XX wieku, termin ten zaczął opisywać globalne instytucje komercyjne (takie jak galerie Gagosian, David Zwirner czy Hauser & Wirth), które reprezentują artystów o absolutnie ugruntowanej pozycji kanonicznej, historycznej i ekonomicznej. W kontekście instytucjonalnym blue chip gallery oznacza podmiot operujący na najwyższym poziomie kapitałowym, którego oferta gwarantuje kolekcjonerom bezpieczeństwo inwestycyjne oraz odporność na wahania koniunktury gospodarczej, a jednocześnie zachowuje kulturowo pejoratywne pochodzenie rodem z giełdy i kasyna, co jest tu moim zdaniem absolutnie symptomatyczne. Wracając do Jerry Gagosian, jej działalność pokazuje, że profil może być jednocześnie fikcyjną personą, marką, krytyką, a czasem nawet wspólnotą. Podobnie działają inne konta, od artreviewpower100, które bardzo memetycznie i ośmieszająco igrają z logiką rankingów i hierarchii rynkowej, poprzez działalność entuzjastów i popularyzatorów takich jak *TheArtRevival*, *Solo Show* Tomka Szymańskiego, *contemporary100*, *Codziennik Artystyczny* i zawieszono gdzieś pomiędzy realnymi recenzjami a obecnością z pazurem, który kryje się pod epicko zabawną nazwą *Professional Art Bullshitter* Sophie Nowakowskiej, profile stricte edukacyjne takie jak *ArtFreak* Kasi Wirkus-Molędy, z którym połowa polskich maturzystów przystępuje do egzaminu dojrzałości z Historii Sztuki, aż po mniejsze profile, które niekoniecznie mają instytucjonalną legitymację, ale jest ich coraz to więcej, w postaci kont i podcastów, które mają głos, tempo publikacji i publiczność.

Wygląda zatem na to, że w internecie przewodnikiem po sztuce może być konto, awatar, powtarzalny format, sam wyselekcjonowany feed, albo osoba, która codziennie porządkuje nam nadmiar obrazów i zaraża swoimi osobistymi reakcjami. Jerry Saltz, niezależnie od tego, czy pisze do New York Magazine, czy publikuje na Instagramie jest po prostu postacią opiniotwórczą. Tak jak Tomek Szymański w *Solo Show*, który odwiedza artystów, artystki i wystawy, rozmawia i upraszcza dostęp do sztuk. Podobnie działa Adres Prywatny Cezarego Wierzbickiego, albo profil Polish Art Now, który stał się niesamowitą akcją kulturowo-społeczną. Inicjatywa Michała Borowika powstała w odpowiedzi na wybuch pandemii COVID-19, kiedy masowe zamknięcie instytucji kultury z dnia na dzień pozbawiło artystów możliwości zarobku. Wzorując się na brytyjskim pomysle Artist Support Pledge autorstwa Matthew Burrowsa, platforma błyskawicznie wygenerowała realną pomoc finansową - w zaledwie trzy miesiące doprowadziła do sprzedaży niemal 2 tysięcy prac, przekazując twórcom całą zebraną kwotę przekraczającą

450 tysięcy złotych. Z czasem Polish Art NOW przekształciło się w prężną przestrzeń sieciową, która nie tylko promuje debiutujących, niezależnych autorów, ale też aktywnie angażuje się w komentarz społeczno-polityczny i reaguje na współczesne kryzysy globalne.

Łatwo zauważyć, że bardzo wyraźnie wokół sztuki tworzy się grupa art-influencerów, którzy niekoniecznie sami są osobami uprawiającymi twórczość artystyczną. W kontrze z tym zastanawiająca jest też sytuacja, w której ktoś kto ma już bardzo duże zasięgi, wręcz celebryckie, za twórczość się zabiera. Coraz częściej widzę, że osoby takie jak Adrien Brody, Jim Carrey, Johnny Depp, Brad Pitt czy Jack White weszli w różny sposób w pole praktyk artystycznych. Ich przykłady pokazują, że znane nazwisko nie czyni automatycznie sztuki. Problem zaczyna się wtedy, kiedy widzialność zastępuje twórczość jako taką. Kiedy sama obecność celebryty w polu sztuki staje się newsem, a dzieło pełni funkcję dodatku do rozpoznawalności. Z przywołanych postaci na żywo widziałem twórczość tylko jednej z tych osób i absolutnie żałuję marnacji czasowej tego zdarzenia, bo doświadczenie tej twórczości nie było czymś co mnie zachwyciło, ani nawet mnie nie oburzyło. Było to po prostu nieudolne, terapeutyczno-hobbystyczne i sprawiło, że chyba gorzej będzie mi się słuchać utworu *Seven Nation Army*, który wcześniej bardzo lubiłem i parafrazując tytuł innego z utworów The White Stripes - Już sam nie wiem, co mam ze sobą począć (po tym wątpliwym doświadczeniu wizualnym, dobrze, że chociaż dawna pracownia Damiena Hirsta przemieniona na galerię ma ciekawą architekturę i genialnie zaprojektowaną przez niego kawiarnię - wręcz jak dzieło sztuki environmentalnej).

Sztuka po internecie, rytuał i choreografia obecności

Czy na pewno jesteśmy w miejscu, w którym każda sztuka dzieje się już po internecie jak sugeruje tytuł publikacji *You Are Here: Art After the Internet* pod redakcją Omara Kholeifa? Sztuka po internecie nie oznacza sztuki, która powstaje po zakończeniu internetu. Oznacza raczej sztukę powstającą po tym, jak internet stał się oczywistą warstwą kultury (wręcz obowiązkową nakładką), ekonomii i komunikacji. Nie trzeba już deklarować, że dzieło jest internetowe. Wystarczy zobaczyć, że jego warunki powstania, obiegu i odbioru są przez internet w jakimś stopniu przekształcone. James Bridle, opisując w tej publikacji *The New Aesthetic*, czyli rozpoczęty w 2011 roku projekt blogowo-tumblr'owy i jednocześnie pojęcie służące mu do uchwycenia nowej widzialności technologii, wskazuje, że nie był to zamknięty manifest ani pojedyncze dzieło, ale raczej rodzaj moodboardu zbierającego obrazy i rzeczy, w których technologia cyfrowa, internet, systemy zaczynają „wychodzić” do świata fizycznego. To trochę jak moodboard dla jeszcze nieznanych produktów i technologii. Ważne jest jednak nie tylko to, co zbierał, ale także jak o tym myślał: *The New Aesthetic* było realizowane we własnym medium i stanowiło próbę krytycznego pisania o sieci językiem samej sieci, przez Tumblr, blogi, nagrania na YouTube, tweety, reblogi, lajki i komentarze. Tę myśl można odnieść

szerzej do praktyk, które nie opisują internetu z zewnątrz, ale używają jego własnych formatów jako narzędzi krytycznych, tak jak w wielu realizacjach w tym tekście czy wiodącym dla mojego projektu działaniu artUNBOXING, który był pretekstem dla napisania tego eseju.

Przechodząc do aspektu obecności przypomina mi się, że Susan Sontag pisała kiedyś o fotografii jako masowej praktyce, która dla większości ludzi nie jest sztuką, lecz społecznym rytuałem, obroną przed lękiem i narzędziem władzy - „*W ostatnim czasie fotografia stała się rozrywką praktykowaną niemal tak powszechnie jak seks i taniec - co oznacza, że podobnie jak każda masowa forma sztuki, fotografia nie jest przez większość ludzi praktykowana jako sztuka. Jest przede wszystkim rytuałem społecznym, obroną przed lękiem*”. To zdanie można dzisiaj bez większego trudu przenieść na fotografowanie i nagrywanie codzienności smartfonem. Publikowanie contentu w sieci może być nie tylko obnażeniem, ale gestem radzenia sobie z lękiem przed przemijaniem. Jest próbą złapania chwili, ale też próbą pokazania innym, że się było. Inny tekst ze wspomnianego tu wielokrotnie portalu Fakewhale - *Choreography and Capture: An Anatomy of Life as Permanent Performance (Choreografia i przechwycenie: Anatomia życia jako permanentnego performansu)* dopowiada do tego jeszcze jedną ważną rzecz. Już sama fraza z otwarcia, że zanim zaczniemy jeść, talerz zostaje sfotografowany, dobrze opisuje zmianę codzienności. Aparat, kamera i telefon nie pojawiają się już po fakcie, żeby zapisać coś, co się wydarzyło. Coraz częściej pojawiają się przed faktem. W tym sensie media społecznościowe nie są po prostu archiwum przeżyć, ale rodzajem choreografią rzeczywistości. Ustawiają ciało, gest, spojrzenie, tempo, moment wyjęcia telefonu, sposób trzymania przedmiotu, sposób sfotografowania i zareagowania na przedmiot. Będzie to też istotne dla artUNBOXINGu, bo unboxing jest gatunkiem, który od początku zakłada choreografię pod kamerę. Pudełko nie jest po prostu otwierane. Ono jest otwierane tak, żeby otwarcie mogło zostać zobaczone. Dzieło nie jest po prostu wyjęte. Jest wyjęte w czasie, w napięciu, w oczekiwaniu, w komentarzu i w kadrze. Kamera nie dokumentuje tu tylko dostępu do sztuki. Kamera ten dostęp organizuje.

Śmiało można powiedzieć, że internet jest po Gutenbergu jedną z największych zmian w historii obiegu obrazów, tekstów i uwagi. W przeciwieństwie do druku nie tylko rozpowszechnia treści, ale też je porządkuje, rekomenduje i mierzy. Druk powiełał. Internet daje głos, powieła i ocenia jednocześnie. Istotny też jest moment publikacji, kiedy coś już nie jest nasze ale niejako oddajemy to światu. Tę tendencję widać mocno w tekście Brada Troemela *Art After Social Media*. Troemel pisze, że content zawsze odpływa, czyli po publikacji zaczyna dryfować poza kontrolą autora. Kiedy obraz dzieła trafia do sieci, może zostać zapisany, skopiowany, przerobiony, użyty bez kontekstu, udostępniony w innym miejscu, włączony w ranking, mem, aukcję, krytykę, żart albo prywatne archiwum. To bardzo ważne, bo dzieło nie kończy się już na relacji między artystą a odbiorcą, zarówno content jak i sztuka wchodzą dziś w cyrkulację, w której kolejne życia zaczynają dopisywać mu znaczenia. A cyrkulacja ta metaforycznie bardzo kojarzy mi się ze wspomnianą chwilę

Sztuka po wyjęciu z pudełka

temu choreografią.

Unboxing jako rytuał konsumpcji zastępczej - 2 w 1 (substytut i symulakr)

Unboxing jako założenie jest z pozoru banalny. Ktoś otwiera pudełko, pokazuje produkt, mówi, co to jest i ewentualnie wykonuje test lub robi recenzję. Ale właśnie ta banalność jest fascynująca. Bo unboxing przesuwą uwagę z produktu na sam experience otwarcia. Przed epoką mediów społecznościowych przedmiot był często opowiadany przez reklamę, sklep, czy katalog. Wpisywał się w historię marki, miał wyjątkowy design lub słyszeliśmy gdzieś jego dobrą recenzję (wierzyliśmy w mit jego pochodzenia). Unboxing przenosi fokus na moment pierwszego przedarcia opakowania. To jest bardzo istotna zmiana. Jeśli chodzi zaś o ten mit pochodzenia towaru to można żartobliwie powiedzieć, że pierwszym unboxingiem w historii było otwarcie puszek przez Pandorę, pytanie czy pierwszy video unboxing też sprowadził na ludzkość nieszczęścia ciągłego mierzenia się z tym formatem i jego popularności. Za jeden z pierwszych rozpoznawalnych filmów unboxingowych w sieci zwykle wskazuje się *Unboxing Ceremony of Nokia E61* z 2006 roku. To nie jest jeszcze dzisiejszy profesjonalny format z ring lightem, cięciami, linkiem afiliacyjnym i miniaturką z emocją albo wariantem nagrany z POV (point of view - punkt widzenia) pierwszej osoby. To raczej prosty zapis otwierania technologicznego przedmiotu, który ma już 20 lat. Ale właśnie dlatego jest ciekawy. Pokazuje moment, w którym zwykła czynność zaczyna stawać się powtarzalnym gatunkiem medialnym. Otwieranie pudełka przestaje być prywatnym etapem konsumpcji, a staje się publicznym (i często marketingowym) spektaklem obcowania z produktem.

W przypadku iPhone'ów, konsol, butów, figurek, limitowanych edycji i luksusowych gadżetów unboxing działa też jak rodzaj substytucji konsumpcyjnej czy symulakrum w sensie Baudrillarda. Baudrillard twierdził, że żyjemy w świecie, w którym znaki, symbole i obrazy w mediach, reklamach, internecie stały się dla nas ważniejsze i bardziej realne niż prawdziwe życie. To zjawisko nazwał hiperrealizmem. Symulakr to pojedynczy obiekt, obraz lub znak, który przeszedł przez opisany wcześniej proces i stał się kopią bez oryginału. Unboxing w pewnym sensie wypiera konsumpcję, pozwala nacieszyć się blichtrzem i doświadczeniem rozpakowania dziewiczego towaru bez koniecznych zasobów do nabywania. Powstaje swojego rodzaju atrapa, doświadczenia konsumpcyjnego. Wydaje mi się, że łatwo byłoby udowodnić to na przykładzie iPhone - moglibyśmy zliczyć wszystkie wyprodukowane kiedykolwiek do sprzedaży telefony i porównać je z ilością wyświetleń iPhone'ów rozpakowywanych przed kamerą. Nie chcę tutaj udawać, że mam twarde potwierdzone tę statystykę, że widzowie unboxingów iPhone'a przewyższili liczbę wyprodukowanych iPhone'ów i to znacznie (choć jakoś tak instynktownie czuję). To raczej dobra intuicja niż zweryfikowany fakt. Ale nawet jeśli potraktować ją jako hiperbolę, ona świetnie pokazuje mechanizm: miliony ludzi oglądają doświadczenie posiadania czegoś, czego sami nie posiadają, a ogromna przewaga w tej

skali mogłaby wykluczyć, że oglądają to przyszli posiadacze przed podjęciem decyzji zakupowej. Jednak trudno mi to zweryfikować, choć kilka różnych wariantów sztucznej inteligencji potwierdziło mi ten research uśrednionym modelem. ChatGPT podaje mi, że od wyprodukowania pierwszego iPhone'a do 27 czerwca 2026 Apple najprawdopodobniej wyprodukowało i sprzedało około 3,15 mld iPhone'ów. Choć Apple po 2018 roku przestało publikować liczbę sprzedanych egzemplarzy. Pomijając AI-owe wyliczenia dla poszczególnych modeli przyjmijmy, że tak jest. Natomiast ze zliczaniem wyświetleń filmów przedstawiających rozpakowywanie iPhone'a przed kamerą lepiej poradził sobie Gemini od Google'a. Przyjął on, że od premiery pierwszej generacji w 2007 roku do połowy 2026 roku, Apple wypuściło około 42 głównych wariantów swojego smartfona. W branży video o tematyce technologicznej istnieje żelazna zasada formatu: jeden model = jeden dedykowany film z unboxingiem. Twórca nie nagrywa pięciu unboxingów tego samego iPhone'a 15 Pro, nagrywa go raz. Zastosowany model estymacji opierał się na analizie liniowej, korelującej liczbę sprzętowych premier marki Apple w danym przedziale czasowym z historycznym stopniem penetracji rynku przez platformy video (przede wszystkim YouTube) oraz zasięgiem twórców. Zjawisko podzielono na cztery główne „epoki rozwoju” internetu, dla których przypisano odpowiednie mnożniki zasięgowe, zgodnie z realiami ruchu sieciowego tamtych lat: Epoka Wczesnego Internetu (2007–2010), Rozwój i Krystalizacja Zjawiska (2011–2015), Złota Era Unboxingu - Dominacja Wielkich Kanałów (2016–2020), Fragmentacja i Era „Krótkiej Formy” (2021–Obecnie). Spróbowaliśmy rozbić problem na lata i powiązać liczbę wydanych modeli w danym roku (czyli prawdopodobną liczbę filmów unboxingowych) z uśrednioną oglądalnością pojedynczego kanału w skali danego roku/okresu. Liczby w ramach takiej estymacji wyglądają tak:

1. Epoka Wczesnego Internetu (2007–2010) *Kontekst: YouTube dopiero rośnie, format recenzji to nowość. Brakuje wykształconych, potężnych kanałów technologicznych. Treści wideo konsumują entuzjaści (tzw. „early adopters”).* Modele iPhone'a (4 modele): Original iPhone, 3G, 3GS, 4. Kanały („Top/Mid”): ok. 100 aktywnych, wpływowych recenzentów (głównie fora, blogi technologiczne oraz pierwsi youtuberzy). Średnia Wyświetleń na model: ok. 150 000 wyświetleń (film, który miał pół miliona, był absolutnym hitem). Wzór (Twórcy x Oglądalność x Liczba Modeli): $100 \cdot 150\,000 \cdot 4 = 60\,000\,000$ Szacunek dla epoki (wraz z długim ogonem): ~0,1 miliarda wyświetleń

2. Rozwój i Krystalizacja Zjawiska (2011–2015) *Kontekst: Powstają wyspecjalizowane agencje, a recenzenci tacy jak Marques Brownlee zyskują miliony subskrybentów. Startuje rynek profesjonalnych sponsorów, a oglądanie wideo na smartfonie staje się normą.* Modele iPhone'a (8 modeli): 4S, 5, 5C, 5S, 6, 6 Plus, 6S, 6S Plus. Kanały („Top/Mid”): ok. 1000 wykształconych kanałów zajmujących się tylko gadżetami.

Średnia Wyświetleń na model: ok. 400 000 wyświetleń (gwiazdy robiły po kilka milionów, „średniacy” od 100 do 300 tysięcy). Wzór (Twórcy x Oglądalność x Liczba Modeli): $1000 \cdot 400\,000 \cdot 8 = 3\,200\,000\,000$ Szacunek dla epoki (wraz z długim ogonem): ~4 miliardy wyświetleń

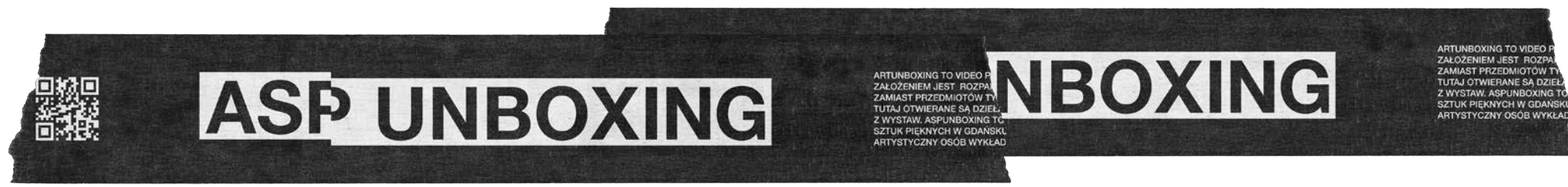
3. Złota Era Unboxingu - Dominacja Wielkich Kanałów (2016–2020) *Kontekst: Przesyt rynku, potężne kampanie PR, zjawisko rozciągnięte z jednego bazowego modelu telefonu na kilka wariantów co roku (Pro, Max, Mini). Premiera każdego sprzętu staje się globalnym wydarzeniem popkulturowym.* Modele iPhone'a (14 modeli): SE, 7, 7 Plus, 8, 8 Plus, X, XR, XS, XS Max, 11, 11 Pro, 11 Pro Max, SE 2, 12 (pełna seria w tym okresie to 4 kolejne modele). Do obliczeń przyjmijmy 14 premierowych wydarzeń (filmów). Kanały („Top/Mid”): ok. 3000 kanałów generujących liczący się ruch. Średnia Wyświetleń na model: ok. 800 000 wyświetleń. Wzór (Twórcy x Oglądalność x Liczba Modeli): $3000 \cdot 800\,000 \cdot 14 = 33\,600\,000\,000$ Szacunek dla epoki (wraz z długim ogonem): ~38 miliardów wyświetleń (Znaczący wzrost oglądalności u liderów rekompensuje niższe wyniki średnich kanałów).

4. Fragmentacja i Era „Krótkiej Formy” (2021–Obecnie) *Kontekst: Wyświetlenia na standardowym, długim YouTube stabilizują się u liderów, ale na arenę wkracza TikTok, YouTube Shorts i Instagram Reels. Rozpakowanie zyskuje wymiar masowy – każdy użytkownik, który kupi telefon „chce się pochwalić”. Ilość generowanych filmów (szczególnie tych o niskiej lub średniej wartości merytorycznej) eksploduje.* Modele iPhone'a (ok. 16 modeli i wariantów w głównych liniach recenzentkich): Seria 13, Seria 14, Seria 15, Seria 16. (4 rodziny * 4 sprzęty bazowe). Kanały (Wielki ekosystem): Tysiące pełnowymiarowych recenzentów na YT (ok. 5000), ale też dziesiątki tysięcy mniejszych influencerów na TikToku i w Shorts, którzy każde pudełko traktują jak „content”. Średnia Wyświetleń na model: Wideo Long-Form (YT): Oglądalność ulega koncentracji (Liderzy notują po 3-5M, średni spadają). Szacunek: ~600 000 wyświetleń na kanał recenzencki. Wzór Long Form: $5000 \cdot 600\,000 \cdot 16 = 48\,000\,000\,000$ (48 mld). Długi Ogon Short Form (Shorts/TikTok): Dziesiątki tysięcy mikro-twórców, z filmami od tysiąca do pół miliona odsłon. Ogromny wolumen nagrań, który konserwatywnie dokłada minimum 15-20 miliardów. Szacunek dla epoki: ~65 miliardów wyświetleń

Sumując zjawisko w jego historycznych proporcjach, skumulowana, całkowita liczba wyświetleń wszystkich form wideo przedstawiających rytuał „iPhone unboxing” (od entuzjastów z forów dyskusyjnych w 2007 roku, po masowy, algorytmiczny ruch TikToka w roku 2026) niemal na pewno przekracza barierę 100 miliardów wyświetleń (ok. 107 mld sumarycznie). I choć nadal to

jedynie estymacja oparta na modelowaniu (a nie twarde dane bezpośrednio pozyskane z platformy YouTube i od Apple), w dodatku estymacja stworzona przy użyciu AI, które bardzo często programowane jest tak, żeby było przychylne naszym pomysłom i częściej się z nami zgadzało niż wytykało nam błąd (więc te pseudo dane należy traktować absolutnie spekulatywnie i retorycznie). To gdyby naprawdę istniało ponad 100 miliardów wyświetleń względem ponad 3 miliardów wyprodukowanych iPhone'ów to mogłoby to wskazywać co najmniej na to, że istnieje całkiem spora grupa widzów, którzy oglądają nagrania tego typu dla kolokwialnej frajdy, choć z mojej perspektywy można zaryzykować stwierdzenie, że awatarowa kopia doświadczenia (jego zdalna symulacja) zaczyna krążyć szerzej niż sam przedmiot, a w pewnym sensie obraz i reprezentacja konsumpcji odłączają się od konsumpcji jako takiej. Mamy więc do czynienia z atrapą i symulakrem. Ergo unboxing jest awatarowym substytutem konsumpcji. Pozwala nacieszyć się czymś, czego nie można albo nie chce się kupić. Można oglądać otwieranie drogiego telefonu, luksusowego zegarka, kolekcjonerskiej figurki a nawet (jak w moim przypadku) dzieła sztuki i przeżyć część doświadczenia bez nabywania obiektu. To jest paradoksalnie bardzo konsumpcyjne i trochę antykonsumpcyjne jednocześnie. Jest to konsumpcyjne, bo w jakimś sensie karmi pragnienie konsumpcji (a na pewno wyzwala w widzach dopaminę i w zależności od nagrania szeregu innych substancji). A antykonsumpcyjne, bo pozwala przeżyć pragnienie bez posiadania, bez wydania zasobu, co sprawia, że jesteśmy galaktyki daleko od bycia klientem idealnym z perspektywy teorii społeczeństwa konsumpcyjnego. Można by nawet powiedzieć, trochę prowokacyjnie, że unboxing jest degrowthową formą konsumpcji zastępczej: zamiast kupować kolejną rzecz, oglądamy, jak ktoś inny ją kupił, otworzył i pokazał. Czyli jest to degrowth rozumiany jako anty-rozwój, bo nie ma świata, który mógłby rozwijać się w nieskończoność, chociażby ze względu na ograniczone zasoby.

Ale możemy spojrzeć na tę sprawę jeszcze z perspektywy nadawcy komunikatu, a nie jak powyżej - z perspektywy widza. Tu poza spostrzeżeniami Baumana z *Konsumowania Życia*, traktującymi o pakietach tożsamościowych, enklawach stylu życia i destrukcyjnej konsumpcji na pokaz, pojawia się także Fred Hirsch i pojęcie dobra pozycjonalnego. Dobra pozycjonalne działają nie tylko dlatego, że mają wartość użytkową, ale dlatego, że sytuują nas wobec innych. Mają znaczenie głównie dlatego, bo nie wszyscy mogą je mieć. W tym sensie luksusowy przedmiot, kolekcjonerskie dzieło, limitowany drop działają jako pozycje w strukturze społecznej. Co ciekawe na wątek Hirsch'a trafiłem przypadkiem (praktycznie w chwili pisania tego tekstu) w zupełnie popkulturowym źródle, to jest w jednym z odcinków Teorii Wielkiego Podrywu (które leciało w tle), i to też jest dla mnie piękne i symptomatyczne, bo pokazuje, że brakujące ogniw jakiejś myśli czasem dociera do nas nawet przez sitom. Unboxing dobra pozycjonalnego z perspektywy widza pozwala dotknąć pozycji bez jej realnego posiadania. Z perspektywy nadawcy komunikatu jest jednak pokazem sił i próbą pozycjonowania się w nieistniejącym rankingu rzeczywistości. Trochę tak jak w instalacji zatytułowanej „ATM Leaderboard” stworzonej przez znany z prowokacji (i wspomniany wcześniej) brooklyński kolektyw artystyczny MSCHF. Praca miała swoją głośną pre-



Sztuka po wyjęciu z pudełka

mierę w grudniu 2022 roku podczas międzynarodowych targów sztuki Art Basel Miami Beach, gdzie była wystawiana na stoisku również wspomnianej już wcześniej francuskiej galerii Perrotin. Instalacja była prawdziwym, podłączonym do sieci bankomatem, w którym można było normalnie wypłacić gotówkę lub sprawdzić stan konta. W momencie włożenia karty debetowej, wbudowana w maszynę kamera robiła użytkownikowi zdjęcie. Z kolei nad bankomatem znajdował się ogromny, cyfrowy telebim stylizowany na rankingi z klasycznych gier zręcznościowych (arcade). Wyświetlał on twarze uczestników ułożone od najwyższego do najniższego stanu konta. Na szczycie rankingu w Miami uplasował się anonimowy milioner z kwotą 9,5 miliona dolarów na koncie (krótkotrwałym liderem był też słynny DJ Diplo z wynikiem lekko ponad 3 mln dolarów). Na samym dole listy znajdowały się osoby z saldem wynoszącym równe 0 dolarów. Głównym celem MSCHF było obnażenie i dosłowne skondensowanie potrzeby obnoszenia się z bogactwem, która definiuje prestiżowe targi sztuki. Artyści zauważyli absurd sytuacji, w której ludzie na Art Basel wyświetlone na diodowym ekranie ledowym zestawienie liczbowe pokazujące ile artysta zapłacił za produkcję ten realizacji. Z każdą wpłatą dług się zmniejszał i mogliśmy obserwować czy artysta wyjdzie na zero, czy zarobi, czy straci. Podobna mechanika partycypacyjna wskazująca na połączenie wartości i medialności pracy została kiedyś użyta przez fotografa Mariussa Sperlich’a. Realizacja „*LIKES = MONEY*” wpisywała się w nurt krytyki mediów społecznościowych i ekonomii uwagi, jednak mechanika tego eksperymentu połączona z niezwykle dużymi zasięgami fotografa (wybił się po repoście zrobionym przez Madonnę na Instagramie kiedy umieściła u siebie jego zdjęć przedstawiające owłosienie łonowe przycięte do kształtu loga NIKE). Sperlich stworzył instalację z bardzo ciasno kadrowaną fotografią. Znajdujący się pod nią ekran wyświetlał ilość like’ów zgromadzonych przez 24h. Każdy like odpowiadał z jednego dolara wartości rynkowej pracy. Eksperyment stał się wiralem i w ciągu doby praca wygenerowała prawie 110 tysięcy polubień i tak właśnie zablokowana została jej cena (a dodatkowo za taką cenę realizacja została nabyta).

Wracając jeszcze do symptomatyczności tego teoretycznego zanalizika w serii Big Bang Theory, chciałbym opisać Żiżkowski śmiech z sitcomu, który wielokrotnie doprowadzał słoweńskiego filozofa do szału, a w klasycznej interpretacji tzw. canned laughter (czyli śmiech z puszek), śmieje się za nas. W związku z tym jest atrapą, a widz jest nie potrzebny. Program nie tylko dostarcza żart, ale też wykonuje część naszej reakcji, perfor-

muje i jest substytutem albo w pewnym sensie nawet symulakrem. Podobnie unboxing przeżywa za nas pierwszy kontakt z przedmiotem. Gatunki z typu reaction video reaguje za nas w trakcie wspólnego mierzenia się z czymś po raz pierwszy. W najbardziej skrajnych obiegach pojawiają się nawet porn reaction videos, w których łatwo sobie wyobrazić jak osoba nadająca komunikat może reagować oglądając ekscytujące ją treści. Pewnym szczytem jest gatunek let’s play, ponieważ w innych przypadkach reagowania na kulturę uczestniczym w niej zazwyczaj biernie, a w gry przeciwieństwo gra? Skąd zatem wziął się internetowy gatunek, w którym nie gramy w grę, tylko patrzymy jak inna osoba w nią gra? Chodzi o tych, którzy nie mają odpowiedniej koordynacji zręcznościowej na linii oko-ręka, żeby grę przejść a są ciekawi fabuły? Czy o to, żeby mieć dostęp do treści gry jednak nie wydawać na nią pieniędzy. A może po prostu przyzwyczailiśmy się do tego, że w każdym wyobraźnym doświadczeniu internet buduje piętra reakcji - widzimy rzecz, widzimy osobę widzącą rzecz, widzimy komentarz (lub emocje) od osoby widzącej rzecz, a później sami na to reagujemy. To jest kultura reakcji na reakcję, którą można by w pewnym skrócie nazwać reakcjami zapętlonymi, nakładkowymi, albo reakcjonistycznym onanizmem.

Genealogia pudełka, przesyłki, zawłaszczenia bez zniszczenia - tropy artUNBOXINGowe

Żeby nie było tak, że artUNBOXING spada z nieba jako projekt internetowy, trzeba go wstawić w dłuższą genealogiczną linię sztuki, która pracowała z przedmiotem, opakowaniem, zawłaszczeniem, przesyłką, archiwum, czasem z destrukcją i autorskim gestem przejścia lub konceptem cytatu i intertekstualnych wątków albo po prostu była uprawianiem sztuki o sztuce. Bo internetowe rozpakowywanie ma swoje analogie w historii sztuki i jej kanonach nawet jeśli one działały w zupełnie innych mediach, to postaram się tutaj wskazać wątki, które po wykonaniu odpowiedniej archeologii doprowadziły do powstania artUNBOXINGu. Bo faktycznie jest tak, że dopiero po jakimś czasie pewne punkty na mapie układają się w obraz drogi.

Najważniejszym takim punktem, czy punktem startowym jest dla mnie anegdotyczna historia relacji młodego Roberta Rauschenberga z Willemem de Kooningiem, który już w owym czasie miał status gwiazdy malarstwa o ugruntowanej pozycji rynkowej. Rauschenberg namówił de Kooninga do udziału w ciekawym projekcie, który na start polegał na specyficznym barterze. Willem miał otrzymać butelkę whiskey, a Robert oryginalny rysunek tego pierwszego do specyficznych celów. De Kooning się zgodził, lecz nie ułatwił zadania młodszemu koledze wręczając mu rysunek wykonany tuszem na papierze. Od samego początku Rauschenberg planował ten rysunek wymazać gumką, więc, żeby pozbyć się z papieru tuszu musiał trzeć precyzyjnie i długo do zdarcia się pewnej części powierzchni. I rzeczywiście zadanie to powiodło się, bo koniec końców została sfatygowana, ale jednak umiarkowanie czysta kartka papieru. Następnie została ona oprawiona i zatytułowana „*Wymazany rysunek Willema de Kooninga*”, którego autorem jest Robert

Rauschenberg. Pojawia się tutaj kilka frapujących mnie aspektów. Tworzenie nowego poprzez relację ze starym, kreacja przez destrukcję. Sztuka, która za swój materiał obiera sztukę wykonaną przez inną osobę. I akt performatywno-akcyjnego przejścia twórczości drugiej osoby, ale nie w formie plagiatowej- podpisania się pod cudzą pracą, lecz w sposób iście dialogiczny, ironiczny, kontestujący, słowem zabawny - bo w jakimś sensie czytam tu bardzo duży poziom żartu. Za każdym razem jak myślę o artUNBOXINGu to nie potrafię chyba wskazać bardziej kanonicznego precedensu, czy podwalin w historii sztuki dla mojego projektu. I choć w moim założeniu jedynej destrukcji podlegają pudełka, opakowania, paczki, bo dzieła zostają nie naruszone, to w pewnym sensie pojawia się tutaj potraktowanie twórczości innych osób jako pretekstu do stworzenia dzieła performatywnego, bo autorem performance’u na pewno w tym przypadku jestem. W pewnym sensie ten ikoniczny precedens daje mi też niejaki prawo, by dzieła, które pozostają niejako w artUNBOXINGowej kolekcji, jako efekt rozpakowania podpisywać analogicznie do tytuły pracy Rauschenberga, czyli w moim przypadku byłoby to zapis w metryce wystawionej pracy typu „*Filip Ignatowicz - Rozpakowany X autorstwa Y*”. W takiej sytuacji, tak jak w relacji Roberta i Willema pojawia się artystyczna nakładka na innym dziele, które potraktowane zostaje trochę jako ready made (czyli obiekt gotowy - to dzieło sztuki stworzone z przedmiotu codziennego użytku, który został wyprodukowany masowo w fabryce, a artysta nie tworzy go własnoręcznie - jego rola polega jedynie na wybraniu przedmiotu, odebraniu mu funkcji użytkowej i podniesieniu go do rangi sztuki poprzez umieszczenie w galerii i nadanie tytułu). A skoro o tym mowa to kolejnym oczywistym tropem jest Marcel Duchamp, który pokazał właśnie, że wybór przedmiotu i jego umieszczenie w instytucji kultury/galerii sztuki mogą być wystarczającym aktem artystycznym w ukonstytuowaniu dzieła. Pisuar znany jako *Zródło* lub *Fontanna* po dziś dzień należy do najbardziej kultowych i rozpoznawalnych dzieł. Z podobnych przyczyn co ready-mades jeszcze raz warto przywołać w tym tekście Richarda Prince’a, który też budował praktykę na rzeczach znalezionych - jednak to działanie nie wpisywało się już stricte w ready-mades’y lecz określane jest mianem appropriation art’u (sztuka zawłaszczenia - to nurt w sztuce współczesnej polegający na celowym kopiowaniu, zapożyczaniu i wykorzystywaniu istniejących już obrazów, obiektów lub tekstów bez wprowadzania w nich niemal żadnych zmian fizycznych, więc zamiast tworzyć coś od zera, artysta zmienia jedynie kontekst damięt rzeczy, nadając jej zupełnie nowe znaczenie). W jego przypadku to najczęściej zawłaszczanie i przejęcie dokonane na obrazach reklamowych, a nawet cudzych fotografiach, czy materiałach znalezionych na Instagramie. To nie jest ten sam gest co unboxing, ale jest tu wspólna logika - artysta nie zawsze produkuje obraz od zera. Czasem przejmuje gotowy obraz, gotowy język, gotowy przedmiot, gotową sytuację, a następnie zmienia warunki jego czytania. Często myślę właśnie, że kreatywne tworzenie, zaczyna się od umiejętności kreatywnej interpretacji. W serii *New Portraits* Prince dokonał właśnie takiego zawłaszczenia fotografii wraz z komentarzami i interfacem Instagrama. ARTUNER przypomina ciekawą wypowiedź Prince’a, w której artysta mówi o Instagramie, że to jak „*noszenie galerii w kieszeni*”. To zdanie jest bardzo proste, ale właściwie opisuje całą zmianę obiegu obrazów.

Galeria nie jest już tylko miejscem, do którego trzeba wejść. Galeria jak wiele razy pokazując w tym tekście czasem wypiera-na jest przez, albo wręcz staje się, aplikacją, feedem, zbiorem contentu. Prince, który od lat 70. pracował z przechwytywaniem obrazów masowych, reklamowych i fotograficznych, w Instagramie znalazł środowisko niemal idealne dla swojej metody. Nie dlatego, że Instagram jest po prostu kolejną bazą zdjęć, ale dlatego, że jest bazą zdjęć już opakowanych w pragnienie działalności. Użytkownicy sami publikują swoje wizerunki, sami ustawiają siebie do oglądania, sami budują własną estetykę, a jednocześnie często nie kontrolują już tego, dokąd ten obraz później trafi. Prince robi więc coś bardzo brutalnego, ale też bardzo precyzyjnego: bierze obraz, który ktoś wrzucił do obiegu medialności, komentuje go, screenuje, powiększa i przenosi do galerii. Wirtualny gest autoprezentacji zostaje zamieniony w fizyczny obiekt rynku sztuki, choć warto wskazać, że w tym przypadku często kończy się to sądową batalią. Nota bene sprawa Prince’a ciągnęła się przez blisko dekadę i zakończyła się ostateczną, dotkliwą porażką prawną artysty. Fotografowie Donald Graham i Eric McNatt pozwali artystę za wykorzystanie ich zdjęć, a wraz z nim także galerie Gagosian oraz Blum & Poe, które sprzedawały te prace po około 100 tysięcy dolarów. Prince bronił się argumentem fair use (tzw. dozwolony użytek - z punktu widzenia dyletanta prawnego zapisy nieco analogiczne do prawa cytatu), twierdząc, że dodanie lakonicznych komentarzy pod fotografiami zmieniało kontekst tych obrazów, jednak sąd federalny w 2024 roku uznał, że ingerencja była zbyt mała, by mówić o wystarczającym przekształceniu dzieła. Finał sprawy pokazał, że sama strategia przeniesienia obrazu z internetu do galerii i opatrzenia go komentarzem nie zawsze wystarcza, by zawłaszczenie stało się autonomiczną pracą artystyczną. Jednak daleki byłbym od stwierdzenia, że Prince „*rozpakowuje / unboxinguje instagrama*”, więc zdecydowanie bardziej pozostają przy precedensie Rauschenberga.

Interesującym przykładem artystycznego przejścia, a w tym przypadku trafniej byłoby użyć słowa - „*spasożytowania*” twórczości autorstwa innej osoby dokonał artysta znany właśnie jako Arek Pasożyt. Jeśli dobrze pamiętam tę historię to podczas obrony swojego dyplomu magisterskiego na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu nie pokazał on na wystawie żadnego swojego obrazu, tylko prace swojego promotra, które ewidentnie rozpoznali inni członkowie komisji egzaminacyjnej jako nie jego dzieła. Do tego zaprezentował on ulotkę, broszurkę, z manifestem pasożytnictwa, w którym określa swoje prześmiewcze i ironiczne strategie artysty żerującego na społeczeństwie, instytucjach i innych twórcach dbając przede wszystkim o swoje przetrwanie.

Pozostając jeszcze nieco w temacie apropiacji i obiektów gotowych/zastanych, przejdźmy do jednego z moich ulubionych pranksterów świata sztuki czyli Maurizio Cattelan i jego pracy z 1996 roku - *Another Fucking Readymade* (*Kolejny pieprzony readymade*). Cattelan wykorzystał wtedy podobną logikę - w sensie fizycznym przejął zapakowaną wystawę innego artysty i pokazał ją jako własne ready-made, w pudełkach i skrzyniach gotowych do transportu. Zarysowując szerszy kontekst tej sytuacji: artysta został zaproszony do udziału w



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Sztuka po wyjęciu z pudełka

wystawie *Crap Shoot* w amsterdamskim de Appel, projekcie kuratorskim zbudowanym wokół ryzyka, nieprzewidywalności i pytania o to, czy sztuka może być jeszcze subwersywna, skoro instytucja potrafi wchłonąć niemal każdy gest sprzeciwu. Cattelan odpowiedział na to pytanie niejako włamując się do pobliskiej Bloom Gallery. Wyniósł całą zawartość galerii, w tym świeżo przywiezioną wystawę Paula de Reus, ponoć wraz z komputerami, meblami i wyposażenie biura, po czym przewiózł to wszystko do de Appel, aby pokazać jako własną pracę. W tym sensie *Another Fucking Readymade* było ready-made'em doprowadzonym nie tylko do punktu skandalu i transgresji ale praktycznie do obszaru kryminalnej działalności. Cattelan nie znalazł obiektu w sklepie, na ulicy ani w codziennym obiegu przedmiotów, lecz „znalazł” gotową wystawę, gotowy system ekspozycyjny, gotową galerię i gotową cudzą pracę. Przesunięcie, które u Duchampa polegało na zmianie kontekstu przedmiotu, tutaj stało się naruszeniem własności, instytucjonalnym żartem i testem granic sztuki. Obiektem nie była już rzecz, ale cały system składowych: galeria komercyjna, artysta, administracja, logistyka, prestiż, a nawet policja, która musiała rozstrzygnąć, czy ma do czynienia ze sztuką, czy po prostu z kradzieżą. Ta ostatnia nakazała natychmiastowy zwrot wszystkiego do Bloom Gallery, a praca Cattelana nie mogła funkcjonować jako spokojnie oglądana instalacja. Jej właściwą formą stało się raczej zamieszanie, reakcja instytucji, gniew galerzystek, interwencja służb, medialny skandal i konieczność wyjaśniania, czy artystyczny gest może legalizować realne zawłaszczenie cudzej własności. Cattelan pokazał w ten sposób, że sztuka współczesna potrafi zamienić nawet kradzież w strategię, strategię w narrację, a narrację w dzieło. ale jednocześnie ujawnił moment, w którym system sztuki przestaje już tylko interpretować gest i musi zacząć odpowiadać na jego bardzo materialne konsekwencje. Konsekwencję, których Maurizio de facto nie poniósł, bo po prostu musiał zwrócić łup, pod groźbą aresztowania. Miałem ostatnio przyjemność go o ten wątek zapytać na żywo, kiedy poznałem go w Berlinie. W charyzmatyczny i prawdopodobnie typowy dla siebie sposób w ogóle nie romantyzował tej sytuacji ani idei i planu działania. Powiedział, że polecił wziąć udział w wystawie, ale nie miał ani pomysłu na pracę, ani żadnej sztuki ze sobą, więc jedyne co mógł zrobić to polecić do innej galerii, zgarnąć wszystko co tam było i wystawić jako swoje.

Tutaj chciałbym dokonać kolejnej dygresji, nieco spoilerującej moje przyszłe odcinki artUNBOXINGu, ale ostatnio udało mi się niejako zcattelanować samego Cattelana. Pojawiłem się w Neue Nationalgalerie w Berlinie by zobaczyć projekt *Regular Animals* Beep!a (Mike'a Winkelmann). Udało mi się nawet dostać na zamknięte press preview wysyłając wcześniej maila do instytucji, że prowadzę kanał na YouTube i chciałbym spopularyzować wystawę. Moją intencją było dostać się na pokaz jeszcze przed wernisażem i podczas obecności artysty ponieważ podstawowym założeniem tej realizacji jest zestaw robotów Boston Dynamics z doczepionymi głowami miliarderów-technokratów, autorytarnych tyranów i artystów odpowiadających za konkretne zmiany w kanonach sztuki. Ten mix Kim'ów, Musków, Bezosów z Warholem i Picassem chodził sobie po wyznaczonej

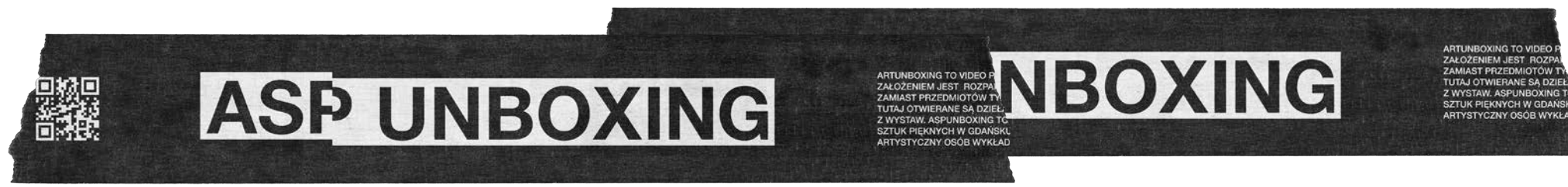
strefie, fotografował widownię a następnie wydalal ekskrementy w postaci przerobionej sztuczną inteligencją fotografii w odpowiednim dla siebie stylu. Udało mi się zdobyć kilka takich zdjęć z sygnaturą Beep!a właśnie z myślą o kolejnym odcinku artUNBOXINGu. A do innego realizowanego przeze mnie cyklu czyli *BEST FRIENDS FOREVER* zrobiłem sobie z BEEPem zdjęcie (w tym projekcie fotografuję się z celebrytami świata sztuki i rozpoznawalnymi osobami artystycznymi a następnie drukuję te fotografie niczym trofea o pionowym kadrze na dwustronnych roll-up'ach reklamowych, na których zazwyczaj umieszczane są treści reklamowe). Można powiedzieć, że wszystko przebiegło zgodnie z planem, ale nie spodziewałem się, że nagle pośród gości na evencie wypatrzę Maurizio Cattelana we własnej osobie. I kompletnie nie wiem jak to jest, bo potknąłbym się na ulicy gdzieś w świecie o jedną z Kardashianek i raczej bym jej nie rozpoznał, a Cattaleana wypatrzyłem od razu i co mi sprzyjało nikt inny go nie rozpoznał (bo przecież artyści wizualni nie są gwiazdami rocka czy rapu, więc skoro to nie był jego wernisaż raczej pozostawał tam w trybie incognito). Podd biegłem do niego od razu, poprosiłem o wspólne zdjęcie. Po jakimś czasie po tym spotkaniu zauważyłem że wyjmuje on spreparowaną biurową pieczęć i stawia ją na rękę kuratorce, dyrektorowi galerii i osobie z teamu marketingowego. Podeszedłem i poprosiłem go, żeby postawił i mnie (bo widziałem wcześniej na social mediach, że robił takie działania w Mediolanie). Bez wahania umieścił on pieczęć na moim przedramieniu prawej ręki, a także na ułotce znalezionej w muzeum ze złotą główką autorstwa Brancusi'ego - bo przecież chciałem mieć coś do rozpakowania przed kamerą. Zapytałem się jeszcze z głupia frant czy może mi zrobić sygnaturkę pod tą pieczęcią na ułotce, natomiast Maurizio odparł, że nie podpisuje takich rzeczy, w zasadzie niczego tak nie sygnuje w tego typu sytuacjach i że ta pieczęćka stanowi podpis sam w sobie. Przyjąłem to do wiadomości i opuściłem Neue National bardziej niż szczęśliwy, bo misja wykonana z wielkim bonusem. Jednak coraz bardziej rozpyływający się od słonecznego dnia tusz na moim rękę nie dawał mi spokoju, więc postanowiłem powtórzyć gest, który praktykowałem już kilkukrotnie. Wcześniej prosiłem mojego mistrza, profesora, u którego robiłem dyplom z malarstwa - Henryka Cześnika, by porysował bezpośrednio na mojej skórze i zaraz po poprawialiśmy ten rysunek maszynką do tatuażu. W zasadzie zrobiłem tak więcej niż jeden raz, z czego przynajmniej dwa przy świadkach w galerii jako performance. Innym razem wydziarałem sobie symbol copy-rightu, który zaprojektował mi tata, a był akcją łączoną z Piotrem Wyrzykowski i bezpośrednio nawiązywało to do jego performance'u z czasu kiedy w Polsce wprowadzono prawo autorskie. Mam też serduszek autorstwa Maisona Heffnera z napisem *“for a world without war”*, które udostępnił jako swoją pracę do wytauwania wszystkim z każdego miejsca na świecie pod warunkiem datku finansowego na rzecz Ukrainy (chyba to było 50 euro). W związku z czym, można powiedzieć, że mam artUNBOXINGową kolekcję dzieł także na mojej skórze, a przez skalę rysunków Cześnika, które wytatuował mi Adam ORZEŁ. Nijaki w swoim biogramie poza *“filmowiec, malarz, dydaktyk”* mogę sobie wpisać *“żywy obraz Henryka Cześnika”*. Ta dygresja w dygresji ewidentnie wskazuje na to co działło się dalej, a mianowicie: szybkie odnalezienie studia tatuażu na Kreuzbergu (takiego, w którym można się dziarać na zasadzie walk-in, no i z możliwie dobrymi

opiniami na google'ach, żeby nie dostać złótczki lub gorzej). Po chwili negocjacji (i cenowej i formalnej - dotyczącej estetyki samego wykonania możliwie naśladowującego realną pieczęćkę - z każdym chłapieniem i rozmazaniem tuszu jakie zrobił na mojej skórze Maurizio) doszło do utrwalenia, które oczywiście zdokumentowałem. Poświęcenie w postaci bólu (bo moim zdaniem osoby, które mówią, że dziaranie nie boli kłamia) opłaciło się bo z Iron City Tattoo Berlin wychodziłem z utrwaloną i oryginalną pracą Maurizio Cattelana wbita igłą pod skórę przez Miguela Satię. Po wszystkim wróciłem do galerii zaprojektowanej przez Mies van der Rohe na wernisaż Beep!a i ku mojemu zaskoczeniu Maurizio znowu tam był. Kiedy zakończyły się mowy otwarcia ponownie do niego podeszedłem i pokazałem mu rękę, miałem wrazenie, że nie wierzy w to na co patrzy, bo wręcz jak ten biblijny niewierny Tomasz musiał palcem przejechać po świeżo co założonym opatrunku w postaci second-skin'a. Można by to skomentować memicznie: śmiechom nie było końca. Wykonaliśmy sobie wspólną sesję fotograficzną, zostałem porwany i moja ręka była pokazywana znanym mu kuratorom i kuratorką jak jego najświeższe dzieło sztuki. Był też gotów zaprosić mnie wraz z narzeczoną na zamknięty bankiet (natomiast nie zgodziła się na to galeria). Opowieść kończy się w momencie, kiedy ośmielony całą sytuacją zapytałem się go czy może teraz jednak zgodziłby się mi coś podpisać, a miałem wcześniej kupiony w sklepiku za kasami jego album/katalog. Tym razem się zgodził, więc od razu otworzyłem na stronie z bananem (*Comedian'em*) a Maurizio poza sygnaturą napisał mi tam dedykację: Filip you are insane! (Filip jesteś szalony!). I tak sobie myślę, że jednym z największych komplementów dotyczących mojej działalności performersko-artystycznej już zawsze będzie nazwanie mnie szaleńcem przez jednego z największych pranksterów świata sztuki współczesnej. W razie czego wszystko jest zdokumentowane i będzie obrobione w formacie artUNBOXINGu właśnie (więc koniecznie zasubskrybujcie mój kanał, albo śledźcie mnie na instagramie gdzie mini dokumentacja tej akcji znajduje się w zapisanych storikach), a wątek ten chciałbym zamknąć słowami z wydziabanej pieczęćki: Beware of yourself (*“Strzeż się samego siebie”*).

Wróćmy jednak do przekrojowego case-study przykładów stanowiących podwaliny dla działań artUNBOXINGowych. Artysta George Maciunas w *One Year* przez cały rok zbierał pudełka, etykiety i opakowania po produktach, które zużywał. W efekcie czego powstał rodzaj konsumpcyjnego autoportretu, archiwum życia przez odpady. To bardzo ważny trop, bo pokazuje, że pudełko nie jest tylko ochroną przedmiotu. Pudełko jest śladem obiegu, dowodem użycia, a nawet zapisem czasu - fizyczną dokumentacją. W świecie unboxingu opakowanie jest relikwią drugiego stopnia i pomnikiem logistyki. Dlatego w moim projekcie przez ponad 10 lat nie wyrzuciłem żadnego opakowania, a w momencie wystawy *TRAKTAT O ROZPAKOWYWANIU SZTUKI* w Państwowej Galerii Sztuki (kuratorowanej przez Mariolę Bałińską) z części z nich stworzyłem 5 metrowy *Totem*, ustawiając pudła i opakowania jedno na drugim i spinając je transportowymi pasami. Song Dong w *Waste Not* idzie jeszcze dalej. Pokazuje tysiące przedmiotów gromadzonych przez jego matkę Zhao Xiangyuan przez dekady, zgodnie z zasadą wu jin qi yong, czyli w wolnym tłumaczeniu: nie marnuj. To jest instalacja

o rzeczach, ale przede wszystkim o pamięci, rodzinie, traumie, ekonomii niedoboru, relacji z matką i o tym, że przedmioty potrafią przechowywać życie. Poprzez założenie kojarzy mi się z Marcinem Wichą i książką *Rzeczy, których nie wyrzuciłem*. W kontekście artUNBOXINGu idea *“Waste Not”* jest ważna, bo pozwala zobaczyć odwrotność kultury unboxingu. Unboxing celebruje nowość, pierwszy kontakt, świeżość otwarcia, a następnie sam przedmiot a w szczególności jego opakowanie nie jest już ważne. Song Dong pokazuje długie trwanie rzeczy po zużyciu, po odłożeniu, po zachowaniu, po niepozbyciu się ich. Tam nie ma fetyszu nowości, jest archiwizacja pamięci i trwania. Michael Landy w *Break Down* z 2001 roku zrobił z kolei gest radykalnie przeciwny. Skatalogował, a następnie zniszczył w postaci systemowo zaprojektowanego taśmociągu destrukcji wszystkie posiadane przez siebie przedmioty. To jest jak antykolekcja, antyunboxing, performans o antykapitalistycznej i totalnej relacji między tożsamością a rzeczami. Jimmie Durham w *Smashing* z 2004 roku stworzył performans, w którym siedzi przy biurku niemal jak urzędnik administracji państwowej. Przynoszone są mu przedmioty, a on rozbija je kamieniem, a następnie wystawia dokument, stempel, potwierdzenie. To jest genialne połączenie destrukcji i systemowości. Jakby zniszczenie przedmiotu musiało zostać zarejestrowane, potwierdzone, opisane, włączone w procedurę. W relacji do artUNBOXINGu Durham pozwala zobaczyć, że gest wobec rzeczy, nawet bardzo fizyczny, może być jednocześnie aktem symbolicznym, biurokratycznym i performatywnym. Obecność wobec nie jego przedmiotów staje się dziełem, a rezultat akcji zapisem i dokumentacją. Można rzecz stworzyć, można ją przejąć, można ją wysłać, można ją wymazać, można ją rozbić, ale każdy z tych gestów produkuje nową sytuację artystyczną. Do tej epickiej historii o zniszczeniach koniecznie należy przywołać wielkiego conceptualistę - John'a Baldessari'ego i jego *Cremation Project*, w którym zniszczył swoje wcześniejsze obrazy, a z ich prochów powstały wypieczone formy w postaci ciasteczek. W tym kontekście ponownie można by przywołać gest Roberta Rauschenberg'a w *Erased de Kooning Drawing*.

W kontekście pudełek i paczek ciekawa wydaje mi się w pewnym sensie odwrotna relacja do twórczości Christo i Jeanne-Claude, którzy opakowywali obiekty, całe budynki, mosty, a nawet wyspy czy inne fragmenty krajobrazu. To oczywiście inny wektor niż artUNBOXING. Oni zasłaniaли (wymazując i paradoksalnie zwracając uwagę), ja rozpakowuję. Ale to jest ten sam obszar myślenia o opakowaniu jako nośniku treści. U Christo i Jeanne-Claude opakowanie nie jest neutralne. Ono zmienia widzenie obiektu, zmienia relację z miejscem, zamienia znane w obce albo wyróżnione. Walead Beshty w cyklu *FedEx Works* projektował szklane i miedziane bryty dopasowane idealnie do wnętrza standardowych pudełek kurierskich FedEx. Przesyłka nie była tu tylko transportem dzieła, lecz elementarnym i integralnym sposobem jego produkcji. Pęknięcia, ślady, naciski, uderzenia, dokumenty przewozowe i pudełka stawały się częścią pracy. To jest jeden z najbliższych kontekstów dla artUNBOXINGu, bo przesyłka w moim przypadku przestaje być niewidzialną infrastrukturą rynku sztuki. Zaczyna być medium. Dzieło nie istnieje mimo transportu, ale dzięki transportowi. A na nie-które wystawy zdarza mi się odmalowywać absolutnie przeska-



Sztuka po wyjęciu z pudełka

lowane do wielkoformatowych płócien standardowe druki na a4 przedstawiające faktury, cła, listy przewozowe czy korepondencje z agencjami celnymi w sprawie importu prac (jak chociażby wytłumaczenie adminstracji Państwowej, że zakupiona przeze mnie praca Damiena Hirsta do niczego nie służy i nie ma żadnej funkcji). Będąc w temacie paczek jako nośnika pracy artystycznej, podobny, choć bardziej fotograficzny trop prowadzi do Thomasa Bachlera, który wysyłał do siebie paczki działające jak camera obscura, oraz do jego polskiego odpowiednika Marka Noniewicz a i jego cyklu *Światłoczułe przesyłki* z lat 2000-2002. Noniewicz przygotowywał przesyłki w taki sposób, że podróż pocztowa stawała się procesem naświetlania. Paczka nie tylko przenosiła obraz, ale go wytwarzała, będąc formą improwizowanego aparatu. Czas magazynu, droga, światło, przypadek, naświetlająca się infrastruktura poczty gdzie paczka spędzała wiele godzin, wszystko to wpisywało się w pracę i w finalny rezultat fotografii otworkowej. W tym miejscu trzeba też przywołać cały nurt mail art'u i artystów takich jak Endre Tót. Wysyłanie prac pocztą, omijanie oficjalnych kanałów instytucji państwowych, budowanie sieci wymiany ponad granicami politycznymi, a w tym przypadku szczególnie ponad żelazną kurtyną, to przecież wcześniejsza forma alternatywnego i partycypacyjnego obiegu kultury. Technicznie rzecz biorąc, ktoś wysyłał komuś sztukę w kopercie albo paczce, ktoś ją otwierał, archiwizował, odsyłał swoją pracę, kolekcjonował i archiwizował. To jest analogowe poprzednictwo internetowego share'u, repostu i DM-a, ale też bardzo materialny poprzednik unboxingu (który wtedy nie był wykonywany jako dokamerowy gest performatywny). Poczta była platformą, paczka była interfejsem, odbiorca był współuczestnikiem.

Mega ważnym tropem jest Józef Robakowski i szerokokorzmiany projekt *Galeria Wymiany*. Wymiana prac, dokumentów, kaset, fotografii, archiwów tworzyła alternatywną kolekcję działającą poza dominującymi instytucjami. Eksponowana była najczęściej w jego mieszkaniu i stawała się undergroundową przestrzenią ekspozycji. Co super ciekawe i performatywne, poza samym aspektem kolekcjonowania i artystycznego barteu (który jest super widoczny właśnie w wersji artUNBOXING x ASP - czyli UNBOXING SZTUKI, w którym do wymiany ze wszystkimi zaproszonymi osobami do projektu doszło). Finalnie całość zbiorów została przekazana jako dar do Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie. Jednak zestaw tych prac nie był jedynie reprezentowany w swojej materialności, co ciekawe Robakowski dokumentował swoją obecność w kontekście zdobytych realizacji. Dosłownie fotografował się z częścią obiektów, najczęściej trzymając je przed nagim torsem i tym samym je katalogizując. Interpretacyjnie istotny też jest tytuł jaki Robakowski nadał tej serii - nazywał je *Fetysze*. To bardzo mocno rezonuje z artUNBOXINGiem, bo pokazuje relację obecności artysty z innym obiektem sztuki, a jednocześnie wskazuje na siłę tej relacji, w której skolekcjonowane dzieło posiada rodzaj dodatkowej, quasi-magicznej i pożądanej, wartości. To rodzaj wyznania wiary w sztukę i próba jej opowiedzenia, w pewnym sensie popularyzacji ukrytych w niej narracji. Poza zwykłą konsumpcyjną chęcią posiadania to właśnie te własności czynią cel kolekcjonowania jeszcze wyraźniejszym podążaniem.

To podążanie, wręcz pierwotne, bardzo czytelne jest w realizacji Christian'a Jankowskiego *The Hunt*. W założonym przez siebie projekcie wszedł on do supermarketu z łukiem i dosłownie polował na produkty mierząc do nich strzałami. To przykład, który pięknie łączy sklep, performans, absurd i konsumpcję. Jankowski zachowuje się tak, jakby supermarket był lasem, a produkty zwierzyną. Akcja się kończy przejściem przez kasę kiedy obsługująca go kasjerka nabija przeszyte grotami produkty. W kolekcjonowaniu pojawia się taka iskra czy przeblysk łowieckiego zmysłu czy instynktu człowieka. Natomiast w przypadku projektu artUNBOXING, jak to wielokrotnie zaznaczam, kolekcja powstaje w efekcie ubocznym perfomance'u, który jest absolutnie nadrzędny. Co ciekawe powstała kolekcja może mieć status dzieła. W polskim prawie kolekcja dzieł sztuki, podobnie jak inny zbiór przedmiotów, obrazów, dokumentów czy danych, może zostać uznana za utwór, ale nie automatycznie. Chroniona nie jest sama własność poszczególnych obiektów ani fakt ich zgromadzenia, lecz twórczy sposób ich wyboru, zestawienia, uporządkowania lub nadania im określonej narracji. Autorem tak rozumianej kolekcji mógłby być więc nie właściciel jako taki, lecz osoba, która nadała zbiorowi indywidualną, oryginalną strukturę, na przykład poprzez koncepcję kuratorską, układ znaczeń, selekcję i sposób prezentacji. Ochrona dotyczyłaby wtedy kolekcji jako autorskiego zestawienia, nie przejmując praw do pojedynczych prac, które pozostają odrębnymi utworami ich autorów. Kiedy jesteśmy przy temacie prawa, warto też wskazać na prawo cytatu, które rozróżnia działalność artUNBOXINGową od opisanego wyżej w tym wątku appropriation art'u i zawłaszczenia. W przypadku artUNBOXING powołuję się na prawo cytatu, rozumiane nie jako dowolne użycie cudzych prac, ale jako włączenie ich fragmentów lub całych utworów (dzieł), w obręb samodzielnego utworu - wykonywanego przeze mnie video-performance. Przywoływane dzieła jako cytaty nie są tu neutralną ilustracją ani zastępstwem dla oryginału, lecz realnym materiałem poddany komentarzowi, recenzji, analizie krytycznej, czy też polemice. Każdorazowo, zgodnie z literą prawa i wynikającym z niego obowiązkiem, wskazuję autorstwo i źródło (rozumiane jako proveniencję/pochodzenie pracy jak i bibliograficzne źródła pozostałych materiałów użytych podczas postprodukcji video), a zakres użycia podporządkowuję sensowi konkretnego odcinka, dlatego cytowane prace funkcjonują jedynie jako część mojej autorskiej wypowiedzi artystycznej i krytycznej, a nie jako samodzielnie przejęte dzieła czy treść.

artUNBOXING korzysta z formatów ukonstytuowanych i rozpowszechnionych na platformie YouTube, tak jak kiedyś Oskar Dawicki pastiszował język telemarketowych zakupów typu *Mango Gdynia*. Dawicki w *Skórcie* za *wyprawkę* używał języka sprzedaży, reklamy i telezakupów, żeby mówić o dziele, wartości, promocji tworząc w finale realną ofertę. Pointa tej realizacji, w której Dawicki performatywnie i ironicznie jest superistotna dla moich inspiracji i kontekstu mojej realizacji. Video performance zrealizowany był w latach 2006-20087 (czyli przed boomem social-mediów). Oskar w ramach swojego działania wystawił realnie na sprzedaż obraz Rafała Bujnowskiego z 2003 roku zatytułowany „*Skórka*” (niewielki obraz olejny - około 40x60 cm przedstawiający królicze futro, który Dawicki otrzymał jako

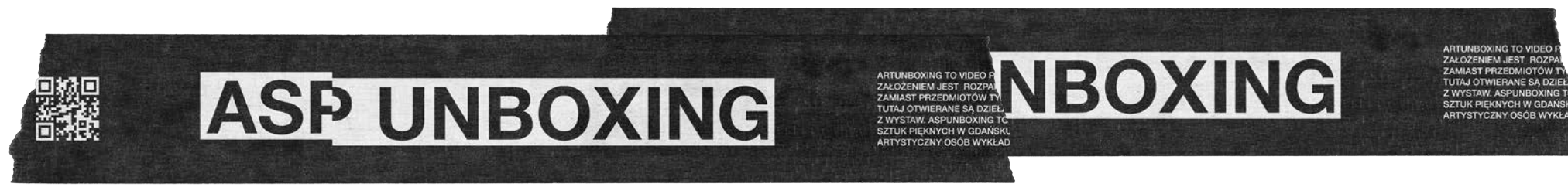
podarunek od Bujnowskiego. Narracja sprzedaży, język oferty, stał się tutaj całym projektem artystycznym. W swojej typowej cekinowej marynarce artysta wciela się w rolę akwizytora telewizyjnego programu sprzedażowego i wystawia obraz za 7000 tysięcy euro, natomiast w przypadku zakupu pakietu za 8500 euro do obrazu dorzucano promocyjnie samo video. W nagraniu pojawiali się eksperci świata sztuki (np. Anda Rottenberg) potwierdzając wartość rynkową prac. Oficjalnym powodem była chęć „*spieniężenia*” prezentu, co stanowiło cyniczny i autoironiczny komentarz do kondycji artysty, który musi wyprzedawać swoje życie prywatne i relacje, aby przetrwać na rynku. Dawicki obnażył w ten sposób mechanizmy komercjalizacji sztuki, zamieniając intymny gest przyjaźni w zimny towar rynkowy. Zarówno obraz „*Skórka*”, jak i samo video z ofertą handlową (jako nierozróżnialna całość instalacyjna), zostały zakupione do Kolekcji Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie (często prezentowane są w ramach wystawy stałej tej instytucji). Innym wątkiem zahaczającym o pochodne działań artUNBOXINGowych jest projekt Super Grupy Azorro, do której Dawicki należy. W *Portrecie* z kuratorem w tle grupa artystów fotografowała się z nieświadomymi kuratorami (czy innymi gatekeeper'ami świata sztuki tamtego okresu), wykorzystując ich obecność jako tło (często w bardzo dalekim planie zdjęcia). Był to dowód dostępu, środowiskowy fetysz, ironiczne trofeum, a może trochę kontestacja. Założenia tego projektu w jakimś sensie są bardzo bliskie epoce selfie (a może nawet ją zapowiadały), w której np. zdjęcie z idolami, w moim przypadku z rozpoznawalnymi osobami świata sztuki można właśnie traktować jako trofeum, dokumentację istnienia i rodzaj walidacji na social-mediach. Wyżej wspominałem o realizowanym przeze mnie od lat elemencie działań artUNBOXINGowych jakim jest cykl prac fotograficznych *BEST FRIENDS FOREVER*. Ostatni dowiedziałem się, że podobną strategię realizuje artystka Sarah Maple, która również zbiera zdjęcia z celebrytami świata sztuki, jednak odwracające relację. W projekcie *Portraits with Fans* Maple fotografowała się z gwiazdami świata sztuki ale tak, jakby to oni byli jej fanami. Wśród sfotografowanych można u niej wymienić artystów takich jak Hirst, Koons, Kapoor czy Gilbert i George. Wielkie gwiazdy i milionerzy świata sztuki zostają wciągnięci w odwróconą dramaturgię popularności, bo na wszystkich zdjęciach to Sarah wygląda na znudzoną a fotografowane art-celebrities błyszczą entuzjazmem. Co ciekawe na moim zdjęciu z Damienem Hirstem (wykonanego w Gagosian Gallery w Nowym Jorku w ramach cyklu *BEST FRIENDS FOREVER*) to właśnie Damien wygląda na bardziej wzruszonego faktem, że robimy sobie razem zdjęcie. W kontekście działań Sarah'y Maple niezwykle mnie to śmieszy. Natomiast pozostałe osoby sfotografowane w moim działaniu, wyglądają już w zasadzie jak na zdjęciu tego typu (czyli fotografii, na której fan pozuje przy idolu/idolce). W moim cyklu obecnie posiadam zdjęcia z Damienem Hirstem, Jeffem Koonsem, Tomem Sachsem, Christo, Ai Wei Wei'em, Bleep'em, Maurizio Cattelanem, Danielem Arshamem i Marthą Cooper. Do dzisiaj nie mogę przeżyć, że w pewnym sensie odmówiła mi Marina Abramović, ponieważ stojąc przez półtorej godziny w deszczu w kolejce na podpisywanie książki w Centrum Sztuki Współczesnej Znaki Czasu w Toruniu, dosłownie przed moją twarzą zamknęły się szklane drzwi i poinformowano mnie i całą masę ludzi za mną, że artystka właśnie

opuściła budynek.

Poza kliknięcia, czyli jak mierzyć wartość po content'cie i przejście od influ do wspólnoty

W raporcie *Future Art Ecosystems 4: Art x Public AI* pojawia się bardzo potrzebny postulat wyjście poza frekwencję, kliki i widzialność medialną jako dominujące miary sukcesu. To jest trafne w kontekście sztuki w internecie, bo jeżeli jedynym językiem opisu stają się zasięgi, odsłony, liczby wyświetleń, liczby udostępnień i medialny pogłos, to sztuka bardzo łatwo zaczyna być oceniana tak, jak ocenia się content. A jeżeli content zostaje oceniony wyłącznie przez swoją widzialność, to równie łatwo można z tym zrównać jakość i wartość sztuki, które mimo mechanizmów rynkowych cały czas opiera się totalnej wymierności. To nie znaczy, że projekty takie jak przywoływana dużo wyżej realizacja Mariusa Sperlicha są dla kondycji sztuki wrogie, chodzi bardziej o to, by trendami w sztuce nie sterowały li wyłącznie algorytmy i próba stworzenia możliwe klikalnego wariantu dzieła. To nie znaczy, że widzialność jest nieważna. W moim przypadku byłoby to wręcz hipokryzją, bo artUNBOXING od początku obnaża moje trywialne marzenia o tysiącach subskrybentów (choć w chwili pisania tego tekstu tych osób jest około 333). Wydaje mi się, że jeśli jest jakaś zasadnicza różnica to polega ona na tym, czy widzialność jest celem samym w sobie, czy jest narzędziem do uruchomienia jakiegoś myślenia.

Druga myśl z *F.A.E.4* dotyczy nowych modeli własności intelektualnej i mediów rekombinacyjnych. Autorzy raportu zauważają, że w świecie, w którym można generować niemal nieskończone ilości obrazów, tekstów, dźwięków i wirtualnych obiektów bez specjalistycznej wiedzy technicznej, użytkownicy będą coraz częściej chcieli nie tylko konsumować istniejące media, ale jeszcze koprodukować i rozwidlać, personalizować i osadzać w nowych kontekstach, stając się niejako prosumentami. Różnica względem wcześniejszego, standardowego remiksu internetowego nie polega na tym, że internet dopiero teraz odkrywa przerabianie cudzych treści. Przeciwnie, mem, mashup, fan edit, reaction video, duet, repost, parodia czy screenshot z dopiskiem od dawna należą do podstawowych form kultury sieciowej. Zmiana polega raczej na tym, że remiks przestaje być tylko oddolną praktyką użytkowników pracujących na gotowych materiałach, a zaczyna stawać się projektowaną infrastrukturą kultury. Nie chodzi już wyłącznie o przeróbkę pojedynczego pliku, zdjęcia, piosenki albo filmu, ale o możliwość rozwidlania całych światów, stylów, postaci, assetów, estetyk i systemów własności intelektualnej. W takim ujęciu odbiorca nie tylko konsumuje media ani nawet nie tylko je komentuje. Coraz częściej działa jak współproducent wariantów. Może personalizować awatara, generować obrazy w cudzym stylu, tworzyć własne sceny w istniejącym uniwersum, budować pochodne światy, modyfikować assety albo korzystać z elementów rozpoznawalnej marki jako z materiału do dalszej produkcji. To przesuwaa uwagę z remiksu rozumianego jako kolaż na remiks rozumiany jako system. Fenomen tej zmiany polega więc na przejściu od „*przerabiam coś, co już istnieje*” do „*działam wewnątrz świata, który został zaprojektowany jako podatny na dalsze przekształcenia*”. W kla-



Sztuka po wyjęciu z pudełka

sycznym internetowym remiksie użytkownik często brał gotowy obraz i dopisywał mu nowe znaczenie. W mediach rekombinacyjnych sam obraz, styl, postać albo świat zaczynają działać jak otwarty zestaw części. Dlatego nowe modele własności intelektualnej nie dotyczą już tylko ochrony skończonego utworu, ale także zarządzania pochodnymi wersjami, prawem do generowania wariantów, dostępem do stylów, postaci, modeli, światów i narzędzi ich dalszego używania. Zastanawiam się czy artUNBOXING może stać się taką platformą, czy z kolei tworzone w jego obrębie treści właśnie rozwidlają sztukę już istniejącą.

Inną, lecz podobną klamrę dla tego wątku, daje współczesna diagnoza z tomu *Digital Transformations in Contemporary Art and Media Practices*: cyfrowa transformacja przeddefiniowuje publiczność jako aktywnych uczestników oraz podważa konwencjonalne pojęcia autorstwa, własności i kreatywności. Odbiorca nie tylko patrzy. Odbiorca klika, komentuje, udostępnia, remiksuje, nagrywa reakcję, tworzy mem, a czasem sam staje się częścią dystrybucji dzieła. Widać to genialnie przy największych twórcach i influencerach. Legendarny FLOOR GANG Pe-wDiePie, czy tworzone przez niego recenzje memów, które jego społeczność tworzyła na jego temat. Ten rodzaj koprodukcji i zarządzania wspólnotą widać też doskonale na przykładzie jednych z najbardziej memicznych twórców polskiego instagrama. Zarówno u Michała Marszałaka jak i na Make Life Harder, regularnie przeklejany jest content podesłany przez widzów, jak i zamieszczane są screenshotsy reakcji ich followersów na poszczególne wrzutki. Tworzą się całe wątki i postacie w tych metawersach, które przypominają wspólnotowe mity, jak postać Agnieszki, która pod określonymi warunkami miała iść na siłownię, albo tworzą się kody kulturowe i hasła, które wracają jak boomerang - chociażby *“ten profil to rynsztok”*. Być może jest to właśnie bardzo naturalny ruch, w którym przechodzi się od contentu, do wspólnotowego user generated content, w którym pierwotny twórca nie musi już tworzyć a staje się kuratorem treści.

artUNBOXING - o projekcie i metodach

W tym miejscu mogę w końcu wrócić najbardziej wprost do artUNBOXINGu. Wiele jego kontekstów, uwarunkowań internetowych, gatunków, inspiracji i kamieni węgielnych wskazałem już wcześniej. Tu chciałbym opowiedzieć raczej o tym, czego nie da się powiedzieć samymi przykładami z historii sztuki, net artu, czy analizując gatunki YouTube’a, rozważając o rynku sztuki czy zmianach społecznych spowodowanym internetowo-cyfrowymi nakładkami na rzeczywistość.

Dla mnie artUNBOXING nigdy nie był tylko serią unboxingowych filmów zamieszczonych w internecie, w których pokazuję rzeczy ze świata sztuki. Oczywiście, na powierzchni jest tam unboxing. Jest pudełko, przesyłka, obiekt, kamera, komentarz, często mój entuzjazm, czasem żart, rzadziej rozczarowanie, prawie zawsze gra z rynkiem. Ale to w jakimś stopniu tylko fasada (długo sam nie wiedziałem czy jestem w tym projekcie dalej twórcą, czy edukatoro-popularyzatorem, czy staje się mało-skalowym ale jednak youtbuerem, finalnie ta ambiwalencja i zatarcie się tych granic bardzo mi się spodobało), bo pod spodem chodzi o coś

więcej: o sprawdzenie, co się dzieje, kiedy sztukę potraktować jednocześnie jak przedmiot do otwarcia i jak cały system, który rozpakować wręcz należy. Interesuje mnie nie tylko to, co znajduje się w środku pudełka, ale cały układ zamknięty pod pojęciem art-world’u, który sprawia, że to pudełko w ogóle zaczyna mieć znaczenie. Na ten ekosystem składa się wiele składowców: artyści, galerzyści, marszandzi, kuratorzy, obiegi (komercyjne, instytucjonalne i undergroundowe), alternatywne i internetowe obiegi kulturowe, proveniencja i mechanizmy autentykacji, rynek i cena, logistyka i przesyłka, storytelling, widzowie, obecność, ambicje i pragnienia.

Kiedy definiowałem artUNBOXING na etapie doktoratu, pisałem o nim jako o realizacji, która przede wszystkim uznaje sztukę za dobro konsumpcyjne i jako takie ją traktuje, w związku z tym jej rozpakowanie przed kamerą miało z założenia być gestem symbolicznie zrównującym ją z produktem. Nie chodziło mi jednak o prostą prowokację czy kontestację, ale bardziej o fakt zacierania się granic. Poza tym w kontekście całego mojego doktoratu miano produktu nie jawiło się aż tak pejoratywnie, ponieważ uznałem, że sztuka i kultura są produktami specjalnymi, takimi, które pozwalają nam redefiniować wielkość naszego naczynia poznawczego (nawet jeśli wlewane w nie tożsamości są chwilowe/przejściowe). A finalnie bardziej interesowała mnie możliwość kreatywnego przepisania relacji konsument versus kultura. ArtUNBOXING był dla mnie zatem mockiem, pastiszem, udającym serial publikowany na YouTube (na etapie wystawy doktorskiej projekt nie miał jeszcze swojej publikacji w sieci, a konotacja youtube’a była tylko fasadą formalną i kodem kulturowym, pierwsza publikacja w sieci pojawiła się dopiero w czasie pandemii covid i lockdownu, podczas indywidualnej i zdalnej wystawy *#artUNBOXING* w Centrum Sztuki Współczesnej ŁAŻNIA kuratorowanej przez Kingę Jarocką). W tym sensie artUNBOXING jest też projektem o doświadczeniu sztuki zdalnej, skoro można było odwiedzić premierową wystawę przez YouTube’a nawet podczas kwarantanny, ale nie przemieszczając się specjalnie w miejsce wystawy. Dlatego kiedy mówiłem o mojej serii video-performatywnej przy okazji konferencji Digital Cultures (w sekcji *BEST OF POLAND*), używałem określenia *„youtube window shopping”*, co nadal wydaje mi się trafne. Sam unboxing (nie tylko ten art) pozwala oglądać przedmiot, którego nie mamy i tworzyć fikcję posiadania, daje możliwość by ogrzać się jego blaskiem i blichtrzem, przeżyć substytut kontaktu z czymś upragnionym. Jest trochę jak jedzenie cukierka przez papiera - wiemy, że nie konsumujemy naprawdę, ale sama atrycja posiadania wytwarza uzależniający wyrzut dopaminowy. Odbiorca może pośrednio i awatarowo uczestniczyć w kontakcie z dziełem, którego prawdopodobnie nigdy nie kupi, nie dotknie i nie będzie miał na własnej półce. Dlatego staram się pokazać pracę z możliwie każdej strony, żeby iluzja współposiadania była większa. Nie tylko zdalność projektu ale sam YouTube’owy charakter, w którym pozwalam sobie na trywialne i lekkie wtręty pozwala widzom niewprawionym w hermetyczny świat art-world’u nieco się oswoić. Dlatego artUNBOXING jest też projektem o dostępie i popularyzacji. O tym, że każdy może dotknąć sztuki zdalnie i to bez wysiłku, bo jeśli sztuka jest komunikacją to jest jak obcy język, w którym wystarczy poznać kilka podstawowych zwrotów (jak dzień dobry, do widzenia,

proszę, dziękuję, przepraszam, tak i nie) a resztę dogadamy się na migi i gestykulację. Czasem mówię pół żartem, pół serio, że język polski jest moim drugim językiem, bo pierwszym jest właśnie język sztuki (a coraz częściej pewnie język internetu, biorąc pod uwagę ile czasu w nim spędzam). To zdanie dobrze opisuje artUNBOXING. Sztuka o sztuce, cytowanie sztuki, używanie cudzych gestów, rozmowa z kanonem są dla mnie naturalnym sposobem mówienia i funkcjonowania, a nie budowania portfolio inwestycyjnego, choć nawet jeśli ktoś z widzów tak chciałby na to popatrzeć to i tak zapraszam, choć super istotne jest to, żeby zaznaczyć, że artUNBOXING w żadnym wymiarze nie jest poradą finansową. O sztuce młodych bardzo często mówi się, że jest dobrą inwestycją (co uwalnia mechanizmy bliskie hazardowi). Sztuka współczesna z kolei bardzo często deklaruje, że mówi językiem otwartości, ale jej realne obiegi bywają trudne, drogie, hermetyczne i pełne progów. artUNBOXING próbuje mówić o tym językiem trafnym nomenklaturowo ale nie wykluczającym (poprzez masę wizualnych przykładów, asocjacji i kontekstów). Projekt przyjmuje youtubowy kostium - prowadzącego, odcinek, ciągle nawoływanie do subskrypcji i techniki auto-reklamy, żart, prośby o kliknięcie, lajki oraz komentarze i całą plejadę środków wyrazu internetowego show. Te elementy nie stanowią tu dodatku, lecz są częścią pracy. Rozwińmy jeszcze co nieco aspekt popularyzacji. Często, trochę dla żartobliwego mini manifestu, powtarzam, że chciałbym być Robertem Makłowiczem polskiej sztuki współczesnej. Lubię to zdanie, bo jest autoironiczne, ale nie jest puste. Makłowicz potrafi opowiadać o kulturze przez jedzenie, podróż, smak, anegdotę, miejsce i entuzjazm. Staje się awatarem obecności widza i przewodnikiem. Nie rezygnuje z wiedzy, ale nie zamienia jej w mur. Zараа entuzjazmem i emotywnym przeżywaniem tego co go spotyka. Jednocześnie został zasymilowany przez kulturę internetu i jest żywym memem, dla sympatycznego żartu porównywany jest do pyszczka kuoki, cytowane jest jego *“fiu fiu fiu”*, albo uznawany jest za przykład mężczyzny idealnego, któremu absolutnie nikt się nie oprze. Podobą mi się ta quasi-błazeńska figura, bo bliska jest pranksterom świata sztuki. I nie tylko ze względu na polskie pochodzenie mimo wszystko w moim performance bliżej mi do Makłowicza niż Anthonyego Bourdain’a. Choć jeden i drugi zdecydowanie nauczyli świat smaku. Chciałbym pokazać, że w relację ze sztuką może de facto wejść każdy, można ją zacząć kolekcjonować od drobnych muzealnych gadżetów albo od materiałów promocyjnych w muzeach (w MOCAKU bardzo często dostępne są darmowe plakaty, które wystarczy wziąć a potem powiesić albo oprawić). Wychodzę z założenia, że nie jestem w stanie zrobić sztuki na wszystkie tematy świata, ani nawet na te wszystkie, które mnie interesują. Tworząc artUNBOXING jestem w stanie zwrócić reflektor potencjalnej uwagi w miejsca, które uznaję za wartościowe. I nie robiąc sztuki na jakiś temat mimo wszystko ją robię - bo performuję (tak jak w przypadku paradoksalnej pracy Oskara Dawickiego z napisem: *“nigdy nie zrobić pracy o holokaucie”* - bo przecież deklarując, że tego nie robi i tak to robi). Dodatkowo czuję się beneficjentem możliwości czynnego udziału w świecie kultury, na wielu płaszczyznach. Raz, że sztuka jest dla mnie narzędziem do zadawania pytań i rozumienia świata, ciągłym testem własnej wrażliwości i empatii, lustrem, w którym mogę się przejrzeć w taki sposób, by nazwać emocje, czy stany, które nie są werbalne. Sztuka

jest też listem - korespondencją, osoby, która już nie istnieje z taką, która jeszcze się nie ukonstytuowała w odbiorze, pozwala zatem komunikować się nawet pomiędzy wiekami, co jest największym wyrazem nadziei w człowieka i pozwala każdego dnia w pewnym sensie oswajać lęk przed końcem. Wiem jak wiele w moim życiu zawdzięczam sztuce, że mogłem obrać sobie ją za cel, a w rodzinnym domu jako dziecko potykałem się o albumy ze sztuką czy materiały plastyczne. Opowiadając, a jestem gadułą i przychodzi mi to z łatwością (do żadnego z odcinków nie piszę scenariusza, po prostu odpalamy kamerę) chciałbym przekazać to dalej, tę relację i wszystko co ona daje. artUNBOXING jest też zatem rodzajem zaproszenia.

Od samego początku ważne było jednak to, że nie otwieram zwykłych produktów. Otwieram dzieła, przedmioty sygnowane przez artystów, edycje, gadżety, książki, rzeczy posiadające certyfikaty, resztki wystaw czy działań performatywnych, artystyczne produkty, muzealny merch, kolekcjonerskie obiekty i wszystko to, co można umieścić na granicy sztuki i konsumpcji. Na potrzeby doktoratu uknułem nawet termin sztuki postkonsumpcyjnej - czyli takiej, w której konsumpcja, marketing, ekonomia, produkcja, dystrybucja, opakowanie i pragnienie posiadania nie są tylko zewnętrznym kontekstem, albo tematem, ale stają się metodą twórczą, strategią i językiem. artUNBOXING isticie wpisuje się w ten model. Działa także w obszarze dzieł budowanych za pomocą metody kolekcjonowania. To, co zdobywam, kupuję, wymieniam, proszę o podpis, dokumentuję, otwieram i włączam do kolejnych odcinków, staje się materiałem pracy takim jak płótno dla malarza, ale nasycone moją performatywną obecnością i zestawione z resztą zebranych obiektów staje się rodzajem ekosystemu artUNBOXINGu - kolekcją, która jest dziełem. Dlatego istotna jest też filtracja - casting na to co wchodzi do artUNBOXINGu albo nie. Szukam przedmiotów, które realnie mnie interesują, albo spełniają definicję sztuki postkonsumpcyjnej, albo traktują o popkulturze, albo pozwalają wejść w relację ze sztuką nie tylko przez oglądanie, ale przez ich performatywne użycie. Nie chodzi mi o użyteczność rozumianą przez pryzmat wzornictwa przemysłowego (choć trochę przedmiotów stykających się z designem też w kolekcji się pojawia). Bardziej o potencjał performatywny. Dla przykładu - jeżeli mam dzieło sztuki współczesnej, które jest piłką tenisową, to idę zagrać nią na korcie. Jeżeli mam przedmiot, który jest grą komputerową to nagrywam let’s playa. Jeśli kupiłem merch Takashiego Murakamiego, który jest patelnia do naleśników to piekę je na niej, oglądam rezultat a potem je zjadam. Tak samo jeśli dzieło sztuki jest mydłem jak prace Cattelana z serii TOILETPAPER albo ogórkowa rzeźba Erwina Wurma, to po prostu wskazuję z tą pracą pod prysznic albo do wanny. Kiedy KAWS wypuścił dmuchane rzeźby (które są trochę materacem plażowym, a trochę dmuchańcem rzeźbiarskim) to lecę nad morze popływać z tą pracą. Ponownie mógłbym tutaj mnożyć wielość tych przykładów na tyle ile różnych mam kolekcjonowanych obiektów. W związku z tym ważne jest nie tylko przedstawienie, ale możliwy zasób akcyjny jaki dany przedmiot prowokuje. A często im zabawniej tym lepiej. Ten pranksterski wymiar jest dla mnie istotny, bo artUNBOXING nie jest kilkakrotnie hejtem na sztukę za jej rzekomą bezsensowność i niezrozumiałość, albo brak aspiracji rzemieślniczych kwitowanych tak często tekstem:



Sztuka po wyjęciu z pudełka

“dziecko by tak namalowało”, nie jest też próbą budowania zasięgów na siłę i podpinania się do atakowania artystów za możliwość korzystania z ubezpieczeń związanych z ustawą, o której ostatnio głośno. Prawdopodobnie można by zrobić performance na te tematy i podpiąć się pod linie antysztuki tak by zdobyć kliknięcia. Mnie interesuje co innego - postawa entuzjasty, więc nawet jak czasami stosuję strategie click-baitowe (click-bait - internetowa strategia przyciągania uwagi, oparta na tytule, miniaturze lub zapowiedzi obiecującej silną emocję, sensację albo zaskoczenie, często ważniejszej od samej treści, dosłownie: przynęta na kliknięcia) to w taki sposób, żeby stawały się hookiem (hook to krótki haczyk uwagi na początku treści, np. mocne zdanie, pytanie, obietnica, zaskoczenie albo obraz, który ma zatrzymać odbiorcę i skłonić go do dalszego oglądania lub czytania) i jednak dowieźć to co zapowiadałem z miniaturki (thumbnail'a).

artUNBOXING jest więc projektem o ambiwalencji i choć nie uprawiam krytyki ani edukacji (ani czystego youtuberstwa) to interesuje mnie moment, w którym zachwyt miesza się z delikatnym wstydem konsumpcji, a popularyzacja jednego z absolutnie najważniejszych dla mnie tematów z trywialnym formatem youtubowym. Z tego powodu nie oddzielał ostro popularyzacji od praktyki artystycznej. W moim przypadku opowiadanie o sztuce po prostu jest też robieniem sztuki. Kamera nie dokumentuje po prostu dzieła, ale wytwarza nową sytuację wokół niego stworzoną za pomocą mojej obecności. Przenoszę gesty z kultury konsumpcyjnego internetu do pola sztuki. Gdybym tylko pokazywał prace, byłaby to dokumentacja albo edukacyjny kanał. artUNBOXING zaczyna się tam, gdzie sam format unboxingu staje się narzędziem performowania i spotyka się z odbiorcami. To dlatego projekt mógł wrócić z nową siłą w momencie pandemii i ograniczonego dostępu do kultury. Kiedy galerie, muzea i wystawy stały się trudniej dostępne, doświadczenie sztuki zdalnej przestało być tylko ciekawostką. Nagle okazało się, że kultura musi umieć istnieć w sieci nie tylko jako archiwum, ale jako realne i aktualne doświadczenie. artUNBOXING od początku próbował mówić językiem znanym użytkownikom internetu, nie po to, żeby sztukę uprościć do poziomu produktu, ale żeby sprawdzić, czy produktowy język może stać się kamufażem dla rozmowy o sztuce. W doktoracie pisałem właśnie, że artUNBOXING jest wypowiedzią zakamuflowaną w konsumpcyjne barwy ochronne i dedykowaną konsumentowi. Dzisiaj dodałbym, że jest także próbą stworzenia sytuacji, w której konsument może na chwilę stać się uczestnikiem kultury, czasem nieświadomie (w imię doktryny “art by chance” - czyli kontaktu ze sztuką przy okazji lub przez przypadek). W społeczeństwie konsumpcyjnym nieuczestniczenie w konsumpcji oznacza często wypadnięcie z gry. Unboxing działa więc jak substytut tego udziału. Pozwala być blisko przedmiotu bez jego posiadania. W artUNBOXINGu ten mechanizm zostaje przeniesiony na sztukę, a odbiorca może uczestniczyć w rytuale jego otwarcia (tym rozumianym w sposób stricte fizyczny jako otwarcie z paczki, oraz tym metaforycznym odhermetyzowaniu). Dlatego tytuł Sztuka po wyjęciu z pudełka jest dla mnie nie tylko metaforą pracy z opakowaniem. To jest nazwa całej sytuacji kulturowej. Sztuka po wyjęciu z pudełka to sztuka po przejściu przez drogę konsumpcyjną, która w relacji i obecności rejestrowanej dokamero-

wo kończy na platformie internetowej / social mediach.

Co zostaje po wyjęciu sztuki z pudełka

Po przejściu przez Baumana, Sontag, unboxing jako gatunek, kierunki ready-made, mail art, Rauschenberga, Cattelana, Robakowskiego, @freeze_magazine, grę Fortnite, KAWSa, Cory’ego Arcangela, celebryckie malarstwo i artUNBOXING, można by mieć wrażenie, że przykładów jest za dużo. Ale właśnie o to chodzi. Ich masa i relacje między sobą są dla mnie dowodem, że coś jest na rzeczy. Pokazuje, że nie mówimy o jednym zjawisku ani o modzie na „sztukę w internecie”, tylko o całym społeciu, w którym sztuka, konsumpcja, performans, rynek, technologia i widzialność zaczęły działać wspólnym językiem. Żałuję tylko, że nie pokusiłem się o wspomnianie twórczości Kasing Lunga w postaci mini dzieł sprzedawanych jako blind box’y (znanych szerokiej publiczności jako fenomen *Labubu*). Współczesna sztuka działa w świecie, w którym widzialność, content, mem, algorytm, reakcja nie są już tylko dodatkami do dzieła, ale współtworzą jego obieg i znaczenie. Przywołane przed chwilą *Labubu* jest jednocześnie i dziełem i tym co zabiera uwagę od innej sztuki, czymś co konkuruje o czas widzów. Dlatego przykłady przywoływane w tym tekście nie są dekoracją wywodu. Są materiałem, który poprzez moje instynktowne case study wykonane z praktyki twórcy (i może trochę samozwańczego badacza konsumpcji) pokazuje, że na przestrzeni ostatnich lat i styku z siecią internetową zmieniło się samo środowisko występowania sztuki. Często na to obejrzane przez kogoś na ekranie telefonu między wiadomością, reklamą i czymś prywatnym życiem zaprezentowanym w ramach instagramowego feed’u. Nie oznacza to oczywiście, że każda treść internetowa staje się sztuką, ani że każda sztuka musi zostać przepuszczona przez format contentu, żeby być współczesna. To byłoby zbyt proste. Chodzi raczej o to, że internet nie jest już zewnętrznym medium wobec sztuki. Nie jest tylko miejscem promocji, dokumentacji albo komunikacji z publicznością. Jest środowiskiem, które wytwarza własne gatunki, gesty, rytuały i formy uczestnictwa, a te mogą stać się materiałem artystycznym wciągniętym w strukturę pracy - językiem i formą samego dzieła.

Dlatego sztuka i content nie są prostymi przeciwieństwami, a na szczęście nadal nie możemy stosować ich wymiennie. Content może być pusty, szybki, powtarzalny, czysto zasięgowy i całkowicie podporządkowany algorytmowi. Ale content może też stać się współczesnym opakowaniem sztuki, a czasem nawet jej materiałem. Problem nie polega na tym, że sztuka styka się z contentem. Problem zaczyna się dopiero wtedy, gdy pojawia się ryzyko, że stając się contentem, traci swoją wolność: wieloznaczność, krytyczność, subwersywność i inne. Jeżeli content jest tylko opakowaniem pod algorytm, sztuka zostaje zredukowana do funkcji widzialności. Jeżeli jednak content zostaje rozpoznany jako medium, sztuka może go przechwycić i użyć. We współczesnych czasach kiedy (za zacytowanym na starcie tego eseju Dziamskim) sztuka może formalnie przypominać każdą inną część życia super istotna staje się intencja - np. intencja stworzenia dzieła sztuki. Jednak niektóre przypadki

wspomnianego tu przeze mnie contentu zdają się od razu to obalać, bo niektóre rzeczy potrafią moderować tak znakomicie, że chciałoby się je wciągnąć do obiegu sztuki i tak właśnie traktować. Stąd też nie mam prostych i jednoznacznych wniosków, a zostawiam wszystkich, którzy dobrnęli aż tutaj, tak samo jak i siebie z rodzajem ambiwalencji, ale też czujności - bo nie wiem czy sztuka w internecie nie czai się tuż za rogiem pod przykrywką super popularnego video czy innej treści.

Podobnie viralowość nie jest wyłącznie miarą sukcesu. Jest demokratyczną obietnicą i jednocześnie zagrożeniem unifikacji narracji pod potrzeby klikalności i algorytmu. Może dawać inkluzywność dostępu do rynku i widowni, bo pozwala ominąć część tradycyjnych gatekeeperów: galerię, krytykę, instytucję, ale może też tworzyć nowych strażników bram, tym razem cyfrowych, bo algorytmicznych i platformowych. Algorytm nie jest kuratorem w klasycznym sensie, ale wykonuje część kuratorskiej władzy i odpowiedzialności, bo współdecyduje o widzialności. W epoce social mediów artysta działa więc nie tylko jako twórca dzieł, ale również jako producent własnej obecności. To jest dokładnie ten Baumanowski moment, w którym człowiek staje się jednocześnie towarem i własnym agentem marketingowym. Sztuka nie jest od tego wolna. Portfolio, feed, selfie z podróży, dokumentacja wystawy, stories z procesu, film z otwarcia, zdjęcie z artystą o wyższych zasięgach, komentarz pod postem, wszystko to składa się na nową ekonomię rozpoznawalności w sieci. Nie trzeba jej bezkrytycznie akceptować, ale trzeba ją rozumieć. Nie da się udawać, że sztuka nadal żyje wyłącznie w neutralnej przestrzeni oglądania pozbawionej online’owej nakładki, skoro tak duża część jej dzisiejszego życia odbywa się w wirtualnym obiegu obrazów, sygnałów, reakcji i dowodów obecności. W tym miejscu wraca artUNBOXING jako praktyka, w której wiele opisanych wcześniej napięć skupia się w jednym, acz wielopłaszczyznowym, geście. Projekt działa dlatego, że bierze bardzo rozpoznawalny, natywny gatunek internetu i przykłada go do sztuki, która sama jest pełna opakowań (czytaj barier i murów). Unboxing jest tu narzędziem, metodą, strategią ale też metaforą. Otwierając paczkę ze sztuką, otwieram dyskusję o tym, czym sztuka jest dzisiaj jako przedmiot, jako doświadczenie, jako towar, jako mił, jako relacja, a czym jako obraz w sieci. Mówiąc możliwie najprościej: artUNBOXING to postinternetową praktyką artystyczną, która używa natywnego formatu YouTube’a, żeby pokazać, że współczesne dzieło sztuki istnieje nie tylko jako obiekt, ale jako performowany obieg. Między dziełem, kamerą, widzem, algorytmem i rynkiem (tym ekonomicznym i giełdą uwagi). To, co na poziomie powierzchni wygląda jak trywialne otwarcie pudełka, na głębszym poziomie staje się otwieraniem całego systemu: mechanizmów wartości, fetyszyzacji, kolekcjonowania, popularyzacji, a nawet władzy. Najważniejsze jest więc to, że po otwarciu pudełka nie zostaje tylko rzecz. Zostaje sytuacja. Zostaje gest. Zostaje obraz. Zostaje ślad w sieci. Zostaje komentarz. Zostaje relacja. Zostaje także widz.

Oдноśnie tej ostatniej grupy wskazanej jako to co zostaje - czyli widzów, nie byłbym sobą gdybym nie zakończył tego tekstu autorioniczną prośbą o subskrypcję kanału artunboxing na serwisie YouTube i o follow na Instagramie na profilu @fignacy.

A jak jesteśmy już przy suchych żartach, to na sam koniec jeden z moich ulubionych, bo stworzony przez artystę (jako dzieło) i absolutnie pasujący do sytuacji. Autorem tego parafrazowanego poniżej dowcipu zagadki jest Kordian Rönberg, więc artUNBOXINGowa idea cytowania dzieł cudzych silna nawet w finale tego eseju.

- Jaki jest ulubiony posiłek artysty multimedialnego?

- <w tym miejscu ktoś odpowiada zazwyczaj, że nie wie>

- obojętnie co, ale ważne, żeby jeść przed kamerą!

Bibliografia podstawowa

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.

Bauman, Zygmunt. *Consuming Life*. Cambridge: Polity Press, 2007.

Berger, John. *Ways of Seeing*. London: BBC / Penguin, 1972.

Danto, Arthur C. *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton: Princeton University Press, 1997.

Dekker, Annet. *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*. Amsterdam: Valiz, 2021.

Dziamski, Grzegorz. *Sztuka po końcu sztuki: sztuka początku XXI wieku*. Poznań: Galeria Miejska Arsenał, 2009.

Er, Murat Han, i Basri Gençtelep, red. *Digital Transformations in Contemporary Art and Media Practices*. Hershey: IGI Global, 2026.

Future Art Ecosystems 4: Art x Public AI. London: Serpentine Arts Technologies / Future Art Ecosystems, 2024.

Han, Byung-Chul. *Non-things: Upheaval in the Lifeworld*. Cambridge: Polity Press, 2022.

Han, Byung-Chul. *The Disappearance of Rituals: A Topology of the Present*. Cambridge: Polity Press, 2020.

Hirsch, Fred. *Social Limits to Growth*. Cambridge MA: Harvard University Press, 1976.

Kholeif, Omar, red. *You Are Here: Art After the Internet*. Manchester / London: Cornerhouse / SPACE, 2014.

Kosuth, Joseph. *Art after Philosophy*. Studio International 178, nr 915, 1969.

Nguyen, C. Thi. *Games: Agency as Art*. Oxford: Oxford University Press, 2020.

Nowosielski, Jerzy. *Sztuka po końcu świata*. Rozmowy. Wybór i układ Krystyna Czerni. Kraków: Znak, 2012.



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEL
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEL
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKŁAD

Sztuka po wyjęciu z pudełka

Obrist, Hans Ulrich, red. *Worldbuilding: Gaming and Art in the Digital Age*. Berlin: Hatje Cantz / Julia Stoschek Foundation, 2022.

Paul, Christiane. *Digital Art*. Wyd. 4. London: Thames & Hudson, 2023.

Paul, Christiane, red. *A Companion to Digital Art*. Hoboken: Wiley Blackwell, 2016.

Sontag, Susan. *On Photography*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1977.

Wallis, Brian, red. *Art After Modernism: Rethinking Representation*. New York: New Museum of Contemporary Art / David R. Godine, 1984.

Zeidler-Janiszewska, Anna, red. *Sztuka i estetyka po awangardzie a filozofia postmodernistyczna*. Warszawa: Instytut Kultury, 1994.

Žižek, Slavoj. *The Plague of Fantasies*. London / New York: Verso, 1997.

Bibliografia i źródła uzupełniające, materiały online

Artestar. Jean-Michel Basquiat / Fortnite, 10.04.2022.

Artangel. Michael Landy, *Break Down*.

Bankier.pl / NordVPN. Polacy spędzą w internecie ponad 26 lat życia. Nowe dane NordVPN, 2026.

Beyond Creative. KAWS in Fortnite, case study.

Bob Ross Estate / PBS. *The Joy of Painting*, materiały archiwalne programu, 1983-1994.

BWA Bydgoszcz / Ownetic. Marek Noniewicz, *Światłoczułe przesылki*.

Centre Pompidou-Metz. *WORLDBUILDING: Gaming and Art in the Digital Age*, materiały wystawy.

Chan, Mitchell F. *The Artist as Comedian*. Right Click Save, 28.11.2024.

Christo and Jeanne-Claude Foundation. Materiały i dokumentacje projektów opakowywania obiektów i przestrzeni.

CSW Zamek Ujazdowski. Ko-lekcja wyborów, Oskar Dawicki, *Skórka za wyprawkę*.

Culture.pl / FilMOTEKA MSN / Raster. Azorro, *Portret z kuratorem w tle*.

DataReportal. *Digital 2025: Global Overview Report*, 2025.

FNBR.co. MSCHF Big Red Boot Black, karta kosmetyku Fortnite.

Fortnite Wiki. MSCHF Big Red Boot oraz MSCHF Big Red Boot Black, karty kosmetyków Fortnite.

Frieze. Jonathan P. Watts, Infinite Jester.

Fundacja Profile / Muzeum Sztuki w Łodzi. Józef Robakowski, *Galeria Wymiany*.

ICA Boston / Christian Jankowski Studio. Christian Jankowski, *The Hunt*.

Jack Butcher. *Self Checkout*, jack.art, 2025.

JSTOR Daily / The Brooklyn Rail. John Baldessari, *Cremation Project*.

Kasing Lung / Pop Mart. *The Monsters / Labubu*, materiały dotyczące art toys i blind boxów.

König Galerie / Manuel Rossner. *The Artist Is Online*, dokumentacja projektu w Decentraland.

LEGO Group / Harris Poll. Badanie aspiracji zawodowych dzieci w wieku 8-12 lat, 2019.

Matt's Gallery / Ensembles.org. Jimmie Durham, *Smashing*.

Meta. Facebook Expansion Enables More People to Connect with Friends in a Trusted Environment, 26.09.2006.

MoMA. George Maciunas, *One Year*, karta pracy.

MoMA / Smarthistory. Song Dong, *Waste Not*.

Museums Association. *Earliest ever YouTube video enters V&A collection*, 2026.

Perrotin. Maurizio Cattelan, *Another Fucking Readymade*, karta pracy.

Polygon. How to get Kicks in Fortnite, 21.11.2024.

Rajapack. Unboxing: opracowania historii unboxingu w kulturze wideo i marketingu opakowań.

Right Click Save. Mitchell F. Chan, *The Artist as Comedian*, 28.11.2024.

Sarah Maple. *Portraits with Fans*, strona artystki i KochxBos Gallery.

Serpentine Galleries. *Acute Art presents KAWS: New Fiction*, 2022.

SFMOMA. Robert Rauschenberg, *Erased de Kooning Drawing*.

SW Research. Ranking prestiżowych i społecznie poważanych zawodów, 2026.

The Art Newspaper / ARTnews / Artnet / The Guardian. Materiały dotyczące recepcji twórczości Adriana Brody'ego, Jima Carreya, Johnny'ego Deppa, Jacka White'a i Brada Pitta.

Victoria and Albert Museum. *Acquiring an early YouTube watch page and its first-ever video*, 19.02.2026.

Vogue / GQ. Teksty o viralowej obecności MSCHF Big Red Boots, 2023.

Walead Beshty Studios. *FedEx Glass Works / FedEx Works*.

Whitney Museum of American Art. Christiane Paul, *Histories of the Digital Now*, przy wystawie *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965-2018*.

Wikipedia. Culture of YouTube oraz YouTubers by genre, hasła

pomo





Art After Being Taken Out of the Box

On the performativity of social media and YouTube, online circuits of culture, internet strategies of art, and unpacking artworks in front of a camera, that is, on the artUNBOXING project in the context of contemporary artistic strategies.



Dr FILIP IGNATOWICZ

Academy of Fine Arts
in Gdańsk /
artUNBOXING.com

Visual artist, painter, director
and art popularizer. Graduate
of the Faculty of Painting
at the Academy of Fine Arts
in Gdańsk and of Directing
at the Gdynia Film School.
Lecturer at the Academy
of Fine Arts in Gdańsk
and the Doctoral School.
Author of the FIGNACY&co
and artUNBOXING projects.

Art After - instead of an introduction

Before reading this text, remember that this is a digital edition, so this publication is distributed on the internet. And since that is the case, you cannot trust a single word written here, because internet sources should, after all, be verified and subjected to doubt, right?

That was partly a joke and partly a meta-ironic comment on the text itself and on the ecosystem in which cultural content circulates. Since I have already explained that, I would also like to explain in the title, which in fact refers to many different publications that were titled in a similar way: Joseph Kosuth's *Art after Philosophy*, Jerzy Nowosielski's *Art after the End of the World. Conversations, Art and Aesthetics after the Avant-Garde*, edited by Anna Zeidler-Janiszewska, *Art After Modernism*, edited by Brian Wallis, and also Grzegorz Dziamski's *Art after the End of Art*. This is not, however, an act of contestation on my part and, unusually for me, it is not a pastiche. The last of the publications I have mentioned seems useful here because it allows me to indicate, at the very beginning, the relation between art and content, the breadth of the definition, and a little of the prankster or trickster element that I will try to describe here in relation to my own project. Following Boris Groys, Dziamski wrote that "today anything can be art, anything can function as art, because art has freed itself from all limitations, including the limitations of its own definition, and has gained absolute freedom. (...) It has become absolute because it made anti-art a fully legitimate part of art, and from that moment, from the inclusion of anti-art within art, art can no longer be undermined or negated, since even the negation of art is art, and one legitimized by a long, almost hundred-year tradition. (...) Art today may look like advertising, fashion, entertainment; it may resemble consumer goods, toys, gym equipment, kitchen utensils, social or political activity, in a word, it may look like anything, but unlike other products and actions it must be free. Freedom is the last distinguishing feature of art." What happens to art after it has been taken out of the box, I hope, points also toward the areas of the online genre of unboxing, which in my case becomes a leading strategy for popularization, but also for creating actions constituted by the formal language of the performativity of social media, certainly YouTube.

In the era of art after being taken out of the box, the internet is no longer only a place where works can be published, in the sense of uploading their documentation, shared, or promoted. The online world is now simply one of the natural environments in which art appears. Art does not only enter the internet; I notice that, more and more often, it begins to think in its languages. Sometimes it behaves like a meme. Sometimes it is as ephemeral as stories, or as photos that can be viewed only once and then evaporate from the memory of systems. Sometimes it behaves like a game. Sometimes like an AR filter. Sometimes it is a reaction video. Sometimes it is a hyped merch drop. Sometimes it is a skin in the mass online game *Fortnite*. Sometimes it is the gesture of taking an object out of a parcel, as in an unboxing. In this sense I am interested in the entire circulation of art on the internet, that is, in how the work, the artist, the institution, the market, the viewer, and the algorithm begin to function within one

very fast, very nervous ecosystem, which also promises a kind of democratization and accessibility. One could venture the claim that never before in human history have so many people had at least potential access to such a broad reservoir of cultural and artistic content as the internet has opened: reproductions of works, exhibition documentation, recordings of performances, digital archives, museum catalogues, lectures, conversations with artists, and images circulating outside the traditional institutional circuit.

This is therefore a text about what happens when art moves from the gallery to the feed, from the catalogue to the scroll, from the white cube to YouTube, from object to content, but also from content back to object. One can recall, for example, how Richard Prince's appropriation art strategy collided with portrait materials taken or abducted from Instagram and later exhibited by him at Gagosian Gallery in New York or at Galerie Max Hetzler in Berlin, which proves that this is not a simple one-way movement. It is worth stressing that I do not intend to evaluate this here. I do not mean that art was once a noble object and has now fallen to the level of internet content. From the perspective of an artist, it is much more interesting that art has long used other people's languages, and that the internet has not only radically accelerated and condensed this process, but has itself become a language ready to be appropriated. Treating the web as a mature circuit of the art world also allows one to ask: what happens to a work when its meaning begins to emerge also in transmission, reaction, comment, platform, and repetition? In this text I will try to indicate certain types and tendencies. I also wonder what happens to a work when it begins to live as online content, as a reaction, as a screenshot, as a comment, as a meme, as an object to be clicked, as an item in a shop, as a digital fetish. What happens to the viewer who no longer needs to enter a gallery in order to experience art, but often encounters it in the same stream in which, a moment earlier, they saw a dog, a war, a shoe advertisement, a pasta recipe, someone's crying after a breakup, or ecstatic people chasing an influencer with a bottle of Żywiec Mocny Gaz sparkling water. What happens to the figure of the artist who now designs not only works, but also their own visibility within the field of online accessibility?

Bauman - before the web became a permanent overlay on life

In my view, Zygmunt Bauman in a sense anticipated the role, the essence, and perhaps even the very fact of social media and influencer culture. His book *Consuming Life* appeared in 2007, and its introduction begins with an example from The Guardian of March 2, 2006, where social networking is described as a phenomenon that within a year ceased to be the "next big thing" and became "the thing itself". Bauman was therefore observing a very early moment of this shift: MySpace, Bebo, Spaces.MSN, Cyworld, Facebook before it had fully opened to all users, and YouTube in its first phase of rapid growth. This was the internet before Instagram, before stories, before TikTok, before reels, before mature livestreaming, before the influencer economy in the sense in which we use the term today. We probably no longer even remember some of those portals. There were profiles, pho-

tos, texts, comments, forums, and the first video platforms, but there was not yet that constant, smartphone-based, algorithmic overlay on everyday life in which almost everything can become a fragment of reality ready to be shared.

Facebook opened registration to everyone with a valid email address only on September 26, 2006. Instagram launched in 2010 as a simple photo-sharing app and only later grew into stories, reels, recommendation algorithms, shopping tools, and the entire logic of the visual self-presentation of life. YouTube, it is true, was already serving more than 100 million views per day in the summer of 2006, but it was not yet what it later became, one of the main environments of work for creators, education, entertainment, self-presentation, advertising, and long-term quasi-social relations. The word influencer of course existed earlier, but its contemporary, social media meaning spread later, and it entered major dictionaries only in 2019. Bauman did not foresee the specific mechanics of the algorithm or any contemporary app. But very early on he pointed to the logic of becoming a travelling salesman of fragments of one's own reality, or of running one's life like a small enterprise, a logic that in the era of influencers, stories, and algorithmic visibility would become a daily ritual. He described this logic in several short and very resonant formulas. There is the show-and-tell culture, a culture of showing and telling, most often about oneself. There is the public display of the inner self. There are portable electronic confessionals and, consequently, a confessional society, in which privacy does not so much disappear as get called onto the stage. And there is precisely the transformation in which, in a society of consumers, human beings not only choose commodities, but become commodities themselves, commodities that must be shown, promoted, and kept within the field of visibility. Bauman writes that people are simultaneously promoters of commodities and the commodities they promote. Today this sounds almost like a definition of the influencer before the influencer became a figure of mature or late internet culture.

I find this extremely interesting because Bauman describes a world in which social media were still an addition to life, not an almost permanently active overlay on life. Today that difference is fundamental. The contemporary user does not simply log into the web from time to time; they often live in a state of constant potential publication. Even if they do not publish, certain rituals seep into the offline bloodstream, such as the photographic documentation of meals in restaurants, to which I myself plead guilty. Dinner can be a photo, a journey can be a story, a vernissage can appear on stories. A published selfie is not only a small certificate of presence, a document of reality, but can become a full-fledged trophy. This is roughly the function of the photographs documenting relations with creative people with whom a barter-like and performing exchange took place within the artistic part of the UNBOXING SZTUKI // TUTORIAL project, about which more will be said later in this publication.

To reinforce this argument, one can cite statistics as a scale of the change that probably did not even occur to Bauman. According to Digital 2025 reports, the average adult internet user spends about 6 hours and 38 minutes online each day, nearly



Art After Being Taken Out of the Box

forty percent of waking time. NordVPN, in turn, estimated that an average Pole may spend 26 years, 1 month, and 26 days of their life on the internet, assuming an average Polish life expectancy of 79 years. Bauman was writing at a moment when the web was only becoming a stage, while today it is at once a backstage transmitted live, a dressing room, an audience, a ticket office, a shop, a billboard, a gallery, a museum, and an archive.

In this sense Bauman really did foresee that online visibility would become a currency and that self-presentation would have to operate according to the logic of the commodity. He foresaw that one would not only have to be, but also appear to be someone worth watching. Is this already the late era of influencerism? It is no longer enough to live; one must have a life worth publishing and following. In this understanding, the most important human task becomes “making oneself into an attractive commodity for which there is demand”. This is an exact description of the mechanism through which today’s influencers build a personal brand. Bauman wrote of a “murderous competition for the rarest of scarce resources, the attention of potential consumers”. Content suppliers, that is, today’s content creators and influencers, “desperately seek scraps of consumers’ time” and hope that viewers will stop at their message and ignore the background noise. Quoting Germaine Greer, Bauman summarizes the stakes of this struggle for attention directly: “In the information age, invisibility is equivalent to death.” In order to “live”, one must parade before the audience, be “seen, noticed, talked about, and therefore, presumably, desired by many” on millions of screens. It is also worth mentioning that this is one of the most significant traits of a consumer society, “the transformation of consumers into commodities” (Zygmunt Bauman, *Consuming Life*, quotations in the Polish translation by Monika Wyrwas-Wiśniewska). Bauman could not yet write about children dreaming of becoming influencers, because the profession itself was not yet named in this way, certainly not in today’s sense. But he did write about something that looks like an influencer prototype: children who, when asked what they wanted to be in the future, simply answered that they wanted to be “famous”. That short answer contains almost the entire later economy of visibility, because what is at stake is no longer a specific profession, competence, or calling, but the condition of being watched, recognized, commented on, and desired. A dozen or so years later, that general fantasy of fame is translated into the name of a profession: YouTuber, influencer, or online creator. A 2019 LEGO Group survey showed that children aged 8 to 12 were three times more likely to aspire to become YouTubers than astronauts. And this is where a characteristic paradox appears: children want to become what adults publicly despise, because in the Polish SW Research Ranking of Professions, influencers and YouTubers occupy the very bottom of social esteem. This does not simply mean that the influencer is “disliked”. It means that the influencer is a figure of collective ambivalence, if not collective hatred. Everyone seems to understand the power of visibility, many desire it, yet the culture of our country still pretends that the desire to be seen is something shameful, empty, or at least morally suspicious.

And now the question that is very important to me: what does this do to art? If the human being becomes a commodity, if the

carefully selected fragments of life on an online profile become packaging, the feed becomes an exhibition, stories become a display window, and the algorithm becomes the new dealer of visibility, then art too must enter this logic. Not always in order to submit to it, although the promise of market democratization probably often encourages this. Sometimes it enters in order to criticize it, mock it, intercept it, and use it. But one can no longer speak about art on the internet without also saying that the internet is a machine of visibility and a real place of cultural circulation.

The internet as language, not only as place

The simplest possible story about art on the internet would go like this: once, exhibitions took place only in real spaces, for example in galleries, and now they can also be shown in parallel or entirely online. A major change in fact took place during the COVID period and immediately after the pandemic, when the possibility of making projects and exhibitions online was, in some sense, sanctioned within the artistic environment in Poland. Earlier it was not, for instance, easy to include such projects sensibly in academic evaluation and reporting procedures, and after lockdown they ceased to be a curiosity and became a real possibility. Regardless of chronology and of how such projects were perceived within the field, there was certainly a shift in awareness about them, because the broadly understood web is no longer only a display case for documentation of real art. It can itself become a situation or a form.

Following Christiane Paul, especially her text *Histories of the Digital Now* published by the Whitney Museum in connection with the exhibition *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965-2018*, one can notice an important distinction between digital technology as a tool and digital technology as a medium. Paul points out that in today’s museum, in fact, many works have passed through some digital stage: a film may have been shot and edited digitally, a sculpture designed in a computer program, a photograph printed as a digital print, and probably taken with a digital camera, while the documentation of works or of an exhibition was disseminated online. This does not yet mean that we are dealing with digital art in the strict or critical sense. In such a case technology is only a tool of production. Only when a work explores technology as a medium, that is, activates its own properties or reflects on how technology transforms seeing and experience, can one speak of a stronger sense of digital art. This distinction, and the analogy with the description of digital art, is very useful to me because it allows one not to confuse the presence of art on the internet with the use of the internet as the language of a work. Simply publishing a film, documentation, or image on a platform is not enough, because this is only a distribution channel. What becomes important is whether the logic of the platform, its formats, rhythms, interfaces, circuits, and ways of organizing attention are treated as artistic material or as part of the theme. In this sense YouTube, social media, games, avatars, algorithms, video formats, or AI tools need not be merely an external wrapper for art. They can become a real part of its language, though only when the work consciously activates their logic.

From the perspective of this essay, the most interesting things happen precisely when art is not only on the internet, but begins to use the native language of the internet or its tools as aesthetic and object-related properties of the work. This language did not arise in academies; it was not invented by institutions or curators. It was largely invented by users. Some forms are developments of television formats, but many emerged strictly on the internet. Today there are many of them, and it is easy to identify certain types or genres of such forms. The internet, or rather its users, has produced its own already highly recognizable genology. These are no longer merely “videos on the internet”, but separate formats: the vlog, often a daily or simply personal narration to the camera, a report on life in the form of self-presentation; the haul, showing and commenting on a larger number of purchases; the unboxing, unpacking a product in front of the camera, often combined with a review; mukbang, eating in front of the camera, often excessively or in a quasi-social form; the challenge, a task based on a specific instruction and stake; the prank, a situational joke performed on others, often in the mode of the hidden camera; the reaction video, a recording of one’s own reaction to someone else’s material; the apology video, public apology as a media format; the tutorial, step-by-step instruction; the review, evaluation of a product, work, game, film, or service; commentary, commenting on phenomena, people, conflicts, and trends; ASMR, a recording oriented toward sound stimuli and the bodily or sensory reaction of the viewer; the stream, a live transmission; the room tour, a guided presentation of a room or space; day in the life, an account of one day; and get ready with me, preparing oneself in front of the camera, usually before going out, an event, or work. The existence and repeatability of these genres is indicated, for instance, by the Wikipedia article “*Culture of YouTube*”, which thereby treats YouTube not only as a service but as a separate media culture. I do not mean, of course, that Wikipedia establishes a complete, closed theory of internet genres. I mean something more symptomatic: even in such a functional, encyclopedic order one can see that platform culture has developed its own vocabulary of forms. It also has the category “YouTubers by genre”, although one should note that this is not a complete typology of genres themselves, but rather an ordering of creators according to recognizable types of practice: commentary, comedy, beauty, DIY, education, reviewing, gaming, and the like. Alongside this there are separate entries and lists concerning internet phenomena, challenges, unboxing, or haul videos. The very fact that these formats have their own definitions, entries, lists, categories, and circuits shows that they are no longer random kinds of recordings, but stabilized conventions of internet culture.

From the perspective of an artist, practitioner, and Sunday researcher or archivist of the internet, I am interested in examples in which internet creators draw from art, or artists draw from a language constituted on the internet. artUNBOXING takes one of these native formats, unboxing, and moves it into the field of art. The box, the gesture of opening, the camera, the commentary, the pause before revealing, the promise of first contact, and the reaction to what is inside begin to function not only as an internet convention, but through their formal repetition as an artistic method or strategy. What on YouTube is usually a tool of consumer tension becomes in artUNBOXING a way of thinking about the

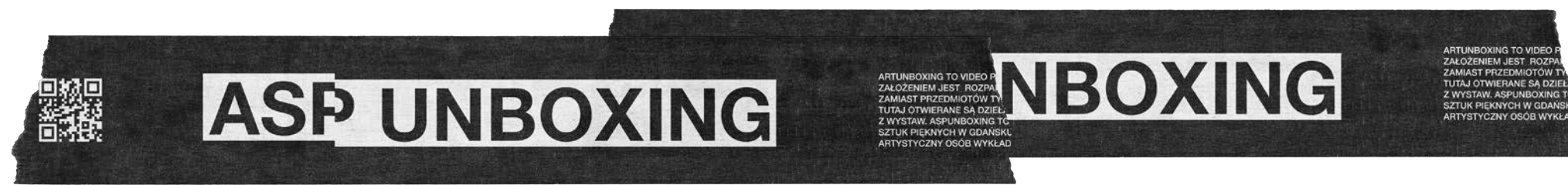
work, the market, visibility, access, aura, packaging, and the desire to possess. But more on that later.

The human being performs online

Turning to the performativity of the internet, I am above all interested in how YouTube and platform genres begin to operate similarly to older strategies of action art, performance, conceptual instructions, interventions, and site-specific practices. This section can be read as an attempt at typological comparison, or at assigning forms to works and works back to forms. I do not mean a simple equation of YouTuber and artist, nor do I want to claim that every viral video is art. Although in this context one of the recent decisions of the V&A Museum in London is very important: the museum added to its collection a reconstruction of an early YouTube page with the first film uploaded to the portal, *Me at the zoo*, published on April 23, 2005, a short, nineteen-second video, utterly banal and at the same time groundbreaking. The museum does not collect it only as a film, or as a design work that the website itself was, but as an artefact symbolizing the transition to Web 2.0, to a network that fulfils the category of user-generated content, that is, to a world in which anyone can publish, comment, share, and build visibility. This confirms that internet content becomes not only an object of consumption, but also an object of cultural heritage. Returning to the main thread, however, I mean the identification of formal similarities: time, body, rule, stake, repetition, participation, found footage, irony and manipulation, documentation, or reaction. These are tools that art has used for a long time, and that the internet instinctively recognized, accelerated, and transformed into everyday formats of participation. That is why I think one can safely say that, through the presence of its users, the internet performs, and social media perform in particular. They generate actions, rituals, roles, challenges, fictions, avatars, gestures, and tensions that are formally very close to performance art, conceptualism, sometimes to the ready-made and found footage, and sometimes to action art and engaged practices.

In the age of developing AI and in an era full of lonely people, we naturally search the internet for the human being and for presence. The internet did not invent performativity from scratch, but gave it a new, mass infrastructure. What in the gallery or in the history of avant-garde art often functioned as an action of one person, a small group, or a closed milieu, can in the web become a dispersed social choreography repeated by thousands of users. Internet genres such as the vlog, challenge, prank, tutorial, react video, apology video, ASMR, oddly satisfying recordings, or destruction videos can therefore be read not only as entertainment, but also as forms of action that have their own rules, dramaturgies, and ways of producing presence.

Let us move to examples. Here specific recordings by content creators will mix with works made strictly with the intention of creating art. Let us begin with a simple example by Cory Arcangel. In a work based on recordings of cats playing piano and keyboard keys, Arcangel downloads from the web a mass of films from a



Art After Being Taken Out of the Box

very specific niche, lolcats, and from a carefully selected subcategory in which cats run across the keys of instruments, accidentally producing specific sounds. He then cuts these recordings into notes and arranges them so that the cats play a melody or composition. It is at once found footage, montage, joke, composition, internet ready-made, and a musical performance played on videos uploaded by unaware performers as if on some authorial instrument. The image is chaotic, but the sound and montage are precise, although the chosen piece by Arnold Schoenberg is, in my personal opinion, demanding and at first may seem like an anti-musical anti-composition. Ultimately, on the one hand it is funny, because meme material and modernist composition create a new work; on the other, it shows very accurately what the internet is: a vast archive of unintended gestures that an artist can intercept and arrange into a composition.

Let us stay for a moment with quasi-audial works. Julian Smith's recording in which a Jeep becomes an instrument operates in a similar way. A car, a utilitarian object, is treated as a set of sounds, surfaces, clicks, cracks, and rhythms. This is performativity in the simplest sense: presence, action, the effort to use a familiar thing differently. Something similar happens in the video in which a jar of mayonnaise becomes an instrument. When I look at such a recording, I sometimes find it difficult to say precisely where content ends and art begins. And that is why seeking such juxtapositions is important. Not because every slightly more viral film must immediately be entered into the canon of art history, but because the language of viral film can use tools very close to art.

Next on the list of considerations is the challenge, one of the most obvious examples. It has the structure of an instruction: perform an action, endure to the end, do something faster, longer, cheaper, harder, or more spectacularly than others. Sometimes it contains the promise of a reward, sometimes the threat of failure, sometimes simply the pleasure of watching. Formally it is a very performative genre, because it is based on action, rule, and the body put to the test, above all on the struggle of the performing person. In twentieth-century art we had Fluxus instructions, action scores, conceptual procedures, imagined performances, and actions based on a task or gesture that can be repeated. Online, the challenge can be banal, stupid, dangerous, or purely entertaining, but as a form it remains fascinating because it functions as a dispersed performance carried out by many people at once. We recognize this type, for example, in recordings in which MrBeast counts from one to one hundred thousand. Such an action fits precisely the logic: "I will do it", "I will deliver", "I will endure to the end". It is an absurd gesture, but also legible as a struggle with time, boredom, endurance, and the video format itself. This model can be juxtaposed with Józef Robakowski's work *I Am Going*, in which the artist climbs the stairs of a tower and counts the steps. We feel fatigue, the weight of the body, the passage of time, and the relation between camera and action. There is even a kind of mantric recording of time in it that can be compared to the mantric enumeration of numbers in the process of painting them by Roman Opalka. The context, intention, and language are of course different, but the structure remains similar: the body performs a simple, exhausting task distributed over time, and the documentation co-creates its meaning, whether film documenta-

tion or a canvas covered with numbers. A very interesting example directly connected to the passage of time is Mark Formanek's artistic-performative work *Standard Time*, in which teams build a digital clock out of wooden elements for twenty-four hours. We see physical effort inscribed into a digital format of time. This is phygital in a very concrete sense: a digital dial is produced by the material work of people. The piece contains a wild challenge straight out of YouTube and, under different conditions, could easily be an achievement by some YouTuber, even though it is not a YouTube recording. It shows that similar structures of action can appear independently on the side of art and on the side of internet content.

Ryan Trahan's large projects, as well as other works by MrBeast and other creators of online challenges, operate similarly. They are built like social games, with rules, obstacles, prizes, an audience, and the dramaturgy of successive stages. Ryan Trahan, setting out on a journey with a minimal financial resource, for example one cent, creates something like an internet road movie, in which the presence of the creator, effort, and the documentation of process are crucial. From Polish art one can juxtapose this with Honorata Martin's *Going Out into Poland*, an action, journey, non-sacred pilgrimage, and an experience of the road passed through herself. They differ in intention and status, but they share performativity and the form of the road: going out into the world, accepting unpredictability, encounter, risk, and process as more important than a final object. The same type of struggle appears in actions based on the border between body and environment. MrBeast made a recording in which he tries to remain buried for as long as possible, and in another video, under water. This can be set alongside Marek Zygmont, who meditated underwater, and the actions of Zbigniew Warpechowski, in which body and environment are placed under tension, exchange, or limitation, when he changes environment with a fish. As an aside, although it is a strong action, I am not morally a fan of it, because I feel sorry for the fish. In each of these cases, the human being independently decides to confront the conditions of the environment: breath, water, time, body, and endurance. The aims differ, but the structure of the performative action remains similar: someone puts themselves to the test, and the viewer follows not so much a story as a process of duration.

Another variant of internet performativity concerns, for example, learning new skills. Mike Shake documents the process of acquiring various skills: a backflip, throwing an umbrella, using nunchaku, or doing things he simply did not know how to do before. What is interesting here is not mastery, but the road from inability to partial ability. This can be juxtaposed with Katarzyna Kozyra, who in her projects often entered situations in which she lacked professional competence, for example by learning opera singing. Struggling with a lack of virtuosity becomes the structure of the work. We do not watch a finished master, but aspiration and the process of becoming someone who is only trying to enter a language and a world alien to them.

Equally important is the vlog, one of YouTube's basic genres. Casey Neistat popularized the daily vlog as a form of documenting everyday life, travel, and personal narration. The camera the-

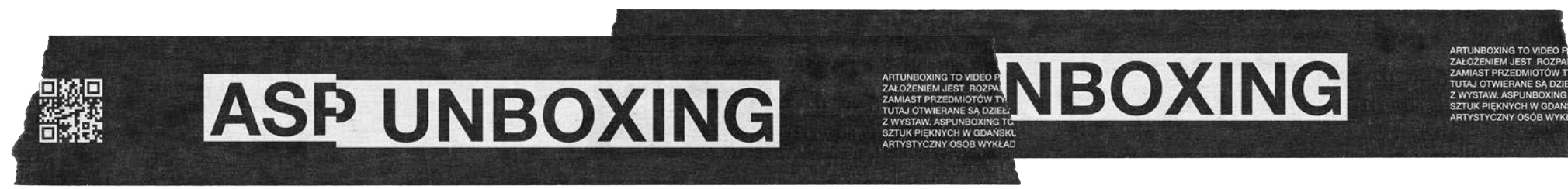
re is not a neutral recording tool, but a partner in daily action, Bauman's confessional, and a constant observer. With this model of transmitting and recording one's journeys or adventures one can juxtapose Marek Zygmont's *Energy Transfer*, in which, using Buddhist strategies, he walks through gallery and museum spaces, recording the energy of a place and creating auto-documentation to camera. Sometimes the work functions as a multiscreen, sometimes it has a very YouTube-like character: me, camera, road, ritual, artistic pilgrimage. In this sense the camera does not only look, but organizes and structures actions.

One of the absolutely most important artists for me, who perfectly fulfils the criteria of the art described here and, from today's perspective, clearly anticipated trends, is Kordian Rönnerberg, previously known as Lee Van Dowski (Lewandowski). In the Polish context, Kordian rehearsed many different relations between YouTube, performance, and art criticism. His art rap was a rap or hip-hop commentary on contemporary art, a meta-critical, contestatory form that was at the same time highly media-conscious. The internet here does not only distribute art, but creates languages that allow one to speak about it differently: faster, more ironically, more directly, sometimes even more insolently. Kordian uses popular formats to speak about the art world from an internal and external position at once. One of my favorite works of Polish art on the internet, or perhaps Polish video-performative art, is precisely Kordian Rönnerberg's *Top 9 Speeches by Polish Artists*. In accordance with the type or genre of the YouTube video list, the artist created a ranking of statements in which the language of art becomes so tangled that it begins to push meaning out and enter the realm of the curiosity. The work is funny, but also deeply contestatory. It shows how easily contemporary art produces a language meant to legitimize a work, while at the same time this language can become empty verbal padding. Kordian uses the ranking format to criticize the convoluted language of the art world, so the internet form is not merely packaging but a critical tool. It is close to another video genre, the video that simply records a reaction. The react video consists in someone watching something and reacting with us to what they see. Sometimes it functions a bit like canned laughter in a sitcom, as an additional layer placed over a cultural text or internet phenomenon. One can therefore venture the thesis that the internet is becoming a mature medium because it begins to comment on its own events and formats. This self-referentiality is important for art as well. A medium that can speak about itself begins to create its own history, criticism, rankings, archive, and canon. It is no accident that Kordian Rönnerberg once recorded this kind of video titled *A Good Performer Is a Dirty Performer*, or that during Gdańsk's Narracje festival he made a performative walk with a plush owl from IKEA, *Owl Comments*. The titular Owl flew around the exhibition in public space and commented on it like a seasoned art critic. In this case an avatar of criticism emerged that was simultaneously a performative work of art. It was art about art, commentary about commentary, performance about the reception of an exhibition.

The tutorial is another genre that very clearly connects the internet with the history of conceptual art. A tutorial is meant to teach us something step by step, a little like a cookbook or a score for

action, an instruction. Michał Ogiński created the series *You Too Can Become a Contemporary Artist*, in which he repeated gestures known from the history of contemporary art, for example Julita Wójcik's peeling of potatoes or the painting of a black square. The project was most active in 2012 and 2013, and during that period Ogiński performed actions pastiching the work of a whole array of Polish and international artists, including Damien Hirst, Christo, Julita Wójcik, Roman Opalka, Joanna Rajkowska, Kazimir Malevich, Piero Manzoni, Joseph Beuys, John Cage, Katarzyna Kozyra, Stelarc, Jasper Johns, Claes Oldenburg, Leon Tarasewicz, Krzysztof Wodiczko, Mark Rothko, Zbigniew Libera, Yves Klein, Banksy, Roy Lichtenstein, Alicja Żebrowska, Alberto Giacometti, Jackson Pollock, Robert Smithson, Tadeusz Kantor, Salvador Dali, Marcel Duchamp, Rene Magritte, Joseph Kosuth, Robert Rauschenberg, Henry Moore, Piet Mondrian, Andy Warhol, and Wassily Kandinsky. Perhaps it was meant to work like a sketch or internet cabaret, but from today's perspective one can see in it an early meta-artistic case and absolutely consider it in the category of a work, slightly crude, but definitely a work. In this project Ogiński uses a parodied language of art in order to speak about other art. It is quasi-artistic and at the same time quasi-curatorial and popularizing activity. Similar video tutorials appeared in the exhibition *Test Exposure* at the WRO Art Center. Maciej Olszewski's work *DIY (Destroy It Yourself)* is a series of video instructions resembling internet tutorials. Instead of the traditional Do It Yourself, the artist transforms the title into *Destroy It Yourself*, commenting on the culture of militarism and violence, while at the same time showing how to make various kinds of edged weapons, thrown weapons, or even a primitive version of a firearm at home. Kordian also made tutorials, for instance in a recording on *How to Generate Contemporary Art*. This format is particularly interesting because, on the one hand, like Ogiński it promises a simple instruction, and on the other it reveals the absurdity of attempts to mechanically produce art. The tutorial shows that art can be narrated as a set of procedures, but at once it shows the ridiculousness of such simplification. It is a genre very close to the conceptual instruction, but filtered through the logic of a video platform, social media, a guide, and home video production.

Another area of internet culture, although rooted in television hidden camera practices, is the prank, especially the fake, manipulation, and the creation of fictional situations into which unaware people are introduced. As an artistic-film work in this category it is worth recalling *Czech Dream* by Filip Remunda and Vít Klusák, a documentary about a fictitious supermarket which, through a very clever marketing campaign, people treated as a real promise of bargain shopping. Only the facade of a store was built in an open field, and the advertising campaign ran at full force. As a result expectation was created, and at the fake opening itself thousands of people and crowds arrived, only to face final disappointment. This is not only a film, but a large social performance, an experiment about consumption, advertising, and belief in promotion. Later YouTubers repeated similar strategies on different scales. Niko Omilana created a fake Apple Store. MrBeast prepared a fake car dealership that promised to give cars away for free and, in this case to the astonishment of participants, actually did so. Banksy opened an amusement park



Art After Being Taken Out of the Box

that turned out to be an ironic and critically engaged art exhibition, *Dismaland*. Oobah Butler, associated with Vice magazine, operated similarly, contesting systems of reputation, validation, and credibility in gastronomy. For an internet video, he created a non-existent restaurant, *The Shed*, which in the process became number one on TripAdvisor among all restaurants in London. Let me emphasize: this restaurant never existed, but thanks to narration, photographs, fake reviews, and platform mechanisms it began to function as a real object of foodie desire. Butler similarly got into Fashion Week by using the fictional identity of Indian counterfeit Giorgio Armani jeans, or jeans strongly inspired by them, under the name Gergio Peviani. At the height of his fame he sent his doubles into the world, like in Eminem's video *The Real Slim Shady*. These are actions at the border of journalism, prank, performance, and critique of platform systems, carefully documented for internet films that become viral. They show that contemporary reality increasingly emerges not only from things, but from descriptions, ratings, photos, likes, rankings, and visibility itself. In many of Oobah Butler's actions, the border between content and art is certainly strongly blurred.

On similar fake principles, although in a sense reversed, operated Banksy's stall in Central Park, where his original works were sold for 60 dollars. For many hours almost no one bought the paintings, because no one believed they were real. This is an authentic reversal of market logic: something worth enormous money is offered for next to nothing, and passers-by ignore it, suspecting a trick or showing no interest. This action tests whether art can defend itself without the context of the gallery, signature, price tag, institution, and mechanism of prestige.

To the same field one can add smaller but very significant gestures of interference with products and sales spaces. A *Where is Wally?* book from which someone retouched Wally and returned it to the shop becomes a book impossible to play, while also becoming a viral YouTube short. It is a simple gesture, but very close to art: it changes the rules of the object and activates an absurd reception situation. This gesture of smuggling an object into a space that does not expect it can be juxtaposed with Max Fosh, who placed a mocking golden monument to Vladimir Putin, with a male organ growing from his forehead, in the British town of Bellend for an internet video. A similar gesture, although with strictly artistic intention, was made by the sculptor Jerzy Bogdan Szumczyk, who in Gdańsk placed his sculpture beside the tank on Aleja Zwycięstwa. The contexts and aims differ, from prank video content to political sculptural intervention, but the gesture remains similar: we do not wait for an institutional invitation, we introduce the object into space ourselves and force reality to react. Banksy brought his works into the Louvre and illegally attached them to empty places on the wall. On another occasion he brought an object into the American Disneyland, a mannequin dressed as a Guantanamo prisoner, so that a brutal political sign appeared within a space of family entertainment and shifted media attention toward violence and human rights violations. Niko Omilana used similar strategies of entering places in which he should not have appeared with his quasi-works, even imitating Banksy's actions, but solely in the context of YouTube. Sean Millea built content in the opposite direction, trying to acquire art.

The narrative developed around an attempt to obtain a work by Beeple, an artist known for a record-breaking NFT sale, who was provoked into a game of hangman only so that, in the process, he would create an original drawing with which the YouTuber then escaped and later put up for sale on eBay. These are all actions in which the creator does not wait for institutional recognition, but hacks the system of visibility, or performatively acquires other people's creativity as a consumer trophy. Very interesting too is the example of Zac Alsop, who created content using entirely artistic methods. For the joke and the virality of the material, he wanted to enter the art world for a moment as a creator, so he devised an action that he considered absurd, and accidentally poetic: the plan was to rise into the air on a paraglider, catch a cloud in a bag, and then exhibit it as an art object. And no, this is not clickbait that promises the impossible and disappoints. He really does it in the recording. In this sense his video contains childlike thinking, dream, and performative struggle together with the record of the process. It is absurd, but not cynical. It reminds us that many artistic actions also begin with an impossible task that someone decides to take absolutely seriously.

Serious goals, though not realized by serious means, are the ambition of The Yes Men, activists working at the intersection of art, activism, media, and political impersonation. Their actions show that fake and prank can be tools of criticism and communicative sabotage. One example is their early work *Barbie Liberation Organization*, or more precisely one of the actions from the circle of culture jamming and among the precursors of The Yes Men, in which the voices of Barbie dolls and G.I. Joe figures were swapped. Children received toys speaking in voices they did not expect, and a simple gesture revealed the gender stereotypes inscribed into the product. An even stronger action was their impersonation of representatives of Dow Chemicals and their television declaration that the company accepted responsibility for the Bhopal disaster. It was a fake, but ethically oriented toward revealing real harm, lack of compensation, and mechanisms of corporate evasion. In this sense a fake is not always merely a lie. It can be a tool of criticism that forces reality to reveal its own violence by making effective use of the media theatre.

Banksy works at this intersection with exceptional effectiveness. Although he is obviously not a YouTuber, he also creates media spectacles. Self-destruction during an auction, the realization *Love is in the Bin*, is a classic example of a work that performs precisely at the zenith of market attention. Today it is not always enough to make a work. One must also activate a situation that allows it to enter the viral circuit of images, comments, and news.

Many of the actions mentioned above are forms of transgression. Guy Ben-Ner in *Stealing Beauty* also went further when, together with his family, he recorded a soap opera in IKEA stores. They treated staged apartment displays as real homes in which they ate, argued, used the shower, and performed domestic life in a sales space. The comedy lay partly in the fact that the scenography was not perfect, because price tags were hanging everywhere. This recalls YouTubers who try to sleep in Walmart, build forts out of toilet paper, hide between shelves and racks, or other YouTube creators who document illegally staying overnight

in water parks, cinemas, or amusement parks, a bit like in Derek Cianfrance's film *Roomman*. Again a similar structure appears: commercial space is treated as the stage of a performance, and the rules of the store are temporarily suspended by the action.

ASMR opens another area of internet performativity, based not so much on spectacular action as on micro-sensory impressions. It is a genre built from sound, rhythm, whispers, tapping, rubbing, soft gestures, and the closeness of the microphone. Some treat it as a form of relaxation or meditation. Interestingly, Bob Ross, who created televised painting tutorials, became an internet viral figure also because his voice, gestures, and the sounds of the brush unintentionally fit the ASMR genre. The internet extracted from his program something that did not have to be named in its original television context and was certainly not intentional. An older format was rediscovered because the platform taught viewers to listen to it and watch it differently, from the perspective of a meme and a new genre. From ASMR and sensory pleasure we can move to the pleasure of looking itself, that is, to the genre known as oddly satisfying. These are films that strangely satisfy us subliminally, even hypnotize us, although they appear trivial. This type includes recordings of carpet cleaning, smashing glass, pouring sand, perfect cuts, repetitive gestures, fluid movements, and the ordering of matter. With these assumptions one can juxtapose the work of Callen Schaub, a very TikTok-like painter who comes out of Damien Hirst's spin paintings but pushes them toward total, often almost acrobatic performance. Further, one can connect this with Hermann Nitsch and his actions, or even with Jackson Pollock. It is interesting to imagine what Pollock's work would have looked like if he could have broadcast his dripping live on YouTube, TikTok, or Instagram. Would the CIA have boosted clicks in the struggle for cultural soft power, or would the work have defended itself through organic viral reach? Perhaps his jazzy splashing would today have enormous potential to build an audience, since it was simultaneously gesture, image, rhythm, and a spectacle close to the theatre of chaos.

A similar theatre stands behind the artist Jan Håkon Erichsen, who creates internet art based on absurd destruction, which fully fulfils the Baumanian assumptions of conspicuous consumption in consumer society. Every day he destroys at least one balloon, vegetable, packet of pasta, taco, or another object. Yet he does this in a very precisely invented way. If someone did something like this once, one could dismiss it as fooling around. When he does it dozens or hundreds of times, we begin to see a pattern and a strategy. His *Destruction Diaries* are an extremely consistent cycle of actionist tests. It is the performativity of action pushed to the limit of absurdity and social media madness, while also inscribed into a specific internet genre of films in which we watch things being destroyed, often expensive, luxurious, desired, or simply sensually attractive things. These are answers to questions no one asked, a bit like in the work of the designer behind the YouTube and Instagram channel *Unnecessary Inventions*, which even has Japanese counterparts.

David Henry Nobody Jr. moves toward the body as canvas, mask, and grotesque assemblage. He creates *Bizarre Self-Portraits*, many of which also functioned as NFTs. He covers himself in

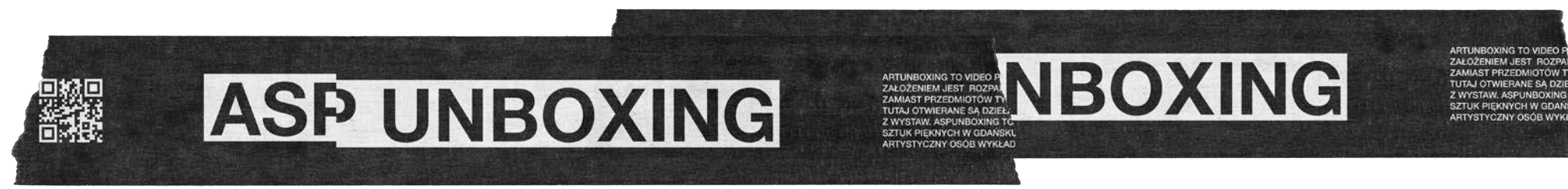
beans, sticks donuts, toys, cans, food scraps, trash, and everyday objects to his face. His face becomes an image, a stage, and the waste of a culture of excess. It is a destruction video and oddly satisfying in one bodily and self-portrait version. But it is also close to body art, the Viennese Actionists, Rudolf Schwarzkogler, and an engaged critique of consumer excess. The internet aesthetics of disgust, silliness, and pleasurable weirdness meet here with primal action art and the conscious artistic gesture of a prankster.

I think that for a conservative art lover the short case studies cited here could be a prank in themselves, but regardless of evaluation let us try to find space for a quick summary of this thread. YouTubers make films about YouTubers, TikTokers about TikTokers, and platforms comment on themselves. PewDiePie, the former king of YouTube, for years the person with the most subscribers in the world, made a recording in which he evaluates the apology videos of other creators, that is, apology films published after scandals. It is a ranking of apologies, an analysis of a format, and at the same time a commentary on platform culture. Is comparing this with Oskar Dawicki's performances in which he apologizes to the audience already too much? Probably yes. Nevertheless, I am convinced that the examples cited here, the number of which I could definitely multiply, point to the performative laws that govern not only the work of people practicing fine arts, but also that of content creators, YouTubers, and internet creators. All these examples show that the relation between art and content is not a matter of simply replacing one category with the other. Rather, both spheres increasingly use similar structures, tools, and strategies. Internet formats can be stupid, fast, brutally simplified, provocative, or subordinated to the algorithm, but at the same time they very often reach for problems and forms that art has known for a long time. Art, in turn, even when it remains in the gallery, must increasingly take into account that its full life also takes place as an image, recording, comment, reaction, share, and repetition. It is precisely here that the performativity of the internet becomes interesting not as a separate field beside art, but as an infrastructure that reveals, accelerates, and massifies methods present in art for many decades.

In this view artUNBOXING does not stand beside these phenomena. It is one attempt to enter their very center and use them as the language of art. The box, the screen, the commentary, the opening gesture, the thumbnail, the algorithm, and the viewer's expectation create their own world of access to the work. Platform, archive, and the fragility of digital circulation.

Online circuits of culture and a brief historical context of net art

After looking at YouTube genres, we can shift attention more broadly, from individual video formats present on the internet to entire environments in which art begins to circulate online, operate, change scale, and change its mode of reception. Above, I was interested primarily in how the human being performs online, and how internet film genres may resemble strategies of action art and performance. Now I would like to recall selected online cultural circuits. The metaverse, games, avatars, virtual gallery



Art After Being Taken Out of the Box

platforms, and augmented reality show another layer of art's presence on the internet. Again, this is not only about the possibility of documenting an exhibition and uploading it to the web. It is about a situation in which the exhibition space itself can be digitally built, inhabited by avatars, opened to viewers from different places, and subjected to rules that cannot simply be transferred from a physical gallery.

Sidey Myoo's *Academia Electronica* in *Second Life* shows that we can create places for the exchange of cultural ideas in MMO worlds, massively multiplayer online worlds. It is worth repeating after the professor that even behind an avatar there is still a human being, with relations, conscience, decisions, and responsibility. Virtuality does not erase the human being; it changes the form of presence. Returning to galleries, entire systems for creating such exhibitions have appeared, allowing a remote relation with art. Spatial and similar platforms make it possible to create virtual exhibitions through which we move as avatars. Places created in this way do not have to imitate reality, the laws of physics, architecture, construction, or technology. A digital gallery is therefore not simply an imitation of a physical gallery. Galeria Śmierć Frajerom and its online, blockchain-based exhibition in Arium show that an exhibition space can arise entirely on the web and additionally have its own economy, accessibility, and collecting dimension in a diegesis reminiscent of video game portals, where each project participant created their own box or world. *No Fucking Title* was the title of this virtual show, realized on February 22, 2022, which clearly refers to blockchain art and NFT. I do not want to focus on NFT here, that is, Non-Fungible Token, a unique digital certificate of ownership recorded in blockchain technology, because this text is already rather digressive and impressionistic, and describing these tokens, the technology behind them, the collecting boom, and the moment when the investment bubble and the whole market burst would take up too much space without necessarily adding value. So let us move to other examples of digital exhibitions. König Galerie, during pandemic and post-pandemic transformations, created virtual versions of exhibitions accessible through the gallery's app. *Surprisingly This Rather Works* (2020) was the first solo exhibition in the KÖNIG DIGITAL space. Manuel Rossner transformed a digital replica of the gallery, the St. Agnes church in Kreuzberg, into an interactive environment resembling a 1990s video game. Visitors could explore the exhibition as avatars, climb onto sculptures, and even knock them over. The next project, *The Artist Is Online* (2021), not only cleverly pastiched the title of Marina Abramović's most famous exhibition at MoMA in New York, but was already an international group exhibition taking place in several spaces simultaneously, digital and physical, painting and sculpture, with the works connected to NFT technology. For this project Rossner created a virtual gallery space in the Decentraland metaverse, a world in which plots and parcels could be bought for cryptocurrency, enabling the viewing and purchase of digital artworks online. Interestingly, the presence of such a strong gallery as KÖNIG in Decentraland resulted in the actual emergence of a kind of art district, because most parcels around it began to be bought by artists and other galleries, creating their own place of digital art presence. These examples show two things at once. First, an institution can have a digital double, or operate entirely autonomo-

usly online. Most galleries around the KÖNIG parcel had no real-world representation. Second, this double no longer has to obey the laws of the physical gallery, as was absolutely demonstrated by the digital intervention or installation by Manuel Rossner mentioned above. It is not bound by the cost of building a wall, gravity, geographic location, limits on entry and load, opening hours, or the scale of the human body. One can jump, fly, enter an impossible interior, exceed proportions, change perspective, and experience art as a spatial event, not only as an image. In this sense this type of presence resembles the possibilities of building immersive worlds in video games, which I will also mention.

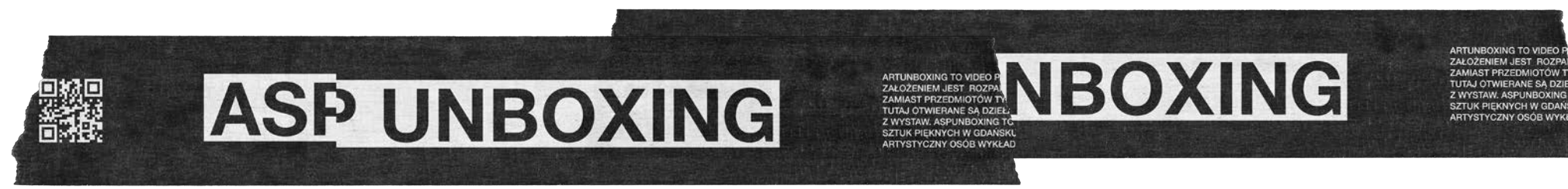
One of the most interesting cases of this expansion in the reception of art is *Fortnite*, because it is no longer only a game. It is rather a cultural machine of assimilation. *Fortnite*, the game by Epic Games launched in 2017, first as a cooperative survival and building game, and then popularized above all by *Fortnite Battle Royale*, in which up to one hundred players compete on one map, shooting, gathering resources, and building cover or structures while the available space gradually shrinks until a final winner emerges, has undergone an enormous evolution. Its current definition would probably be: *Fortnite* is a popular online video game and entertainment platform in which users play, build worlds, take part in events and concerts, and use digital skins and objects for avatars. In practice this means that the game absorbs real musicians, entire brands, films, popular characters, and even galleries and exhibitions. But one thing at a time. Travis Scott's concert showed that a musical event can be experienced as a gigantic, physically impossible spectacle inside the diegesis of the game itself. Many performers have already had concerts and events in the game, so I will name only some: J Balvin, Ariana Grande, Eminem, Metallica, Snoop Dogg, Juice WRLD, The Kid LAROI, Marshmello, and during the holiday season Mariah Carey appeared as a character in the game, literally thawed out, like in memes about Maryla Rodowicz and Polish New Year's Eve. But let us jump to the situation that in fact caused me to begin spending a lot of time in the so-called Battle Bus or on the island, that is, playing *Fortnite*. KAWS together with Serpentine Gallery created in *Fortnite* a copy of an exhibition that originally existed as one of the exhibitions in the London park pavilion. It could also be visited as a digital island transferred metre by metre into the digital world and expanded with various contexts impossible in reality. Additionally, at the same time KAWS's *Companions*, the figures most representative of Brian Donnelly's work, became not only artworks but playable skins, avatars with which we could move through the presented world of the game if we bought this cosmetic add-on with real money. This is a very significant reversal. In the game *Jeff Koons Must Die!!!*, created as an artistic project by the American multimedia artist Hunter Jonakin as part of his MFA thesis at Florida State University, the artist built a physical wooden arcade cabinet containing a computer with the game, resembling classic arcade machines. The player enters a virtual museum presenting a large retrospective of Jeff Koons's works, the famous and, for some connoisseurs, controversial pop-art artist. The player receives a rocket launcher with which they can completely destroy iconic, multimillion-dollar Koons sculptures, such as the famous Balloon Dog. When the destruction becomes too great, the virtual museum begins to defend itself. The

player is attacked by hordes of enemies representing the system of the art world: museum guards, curators, critics, and lawyers. At the end Jeff Koons himself appears as the final boss, shooting lasers from his eyes. The game criticized the corporate approach to art, copyright, Koons being known for suing other artists, and gallery elitism. In that example we ran through a gallery and destroyed art in an anti-establishment gesture toward the art world. In *Fortnite*, by contrast, by putting on the right skin, we ourselves can walk around the map as art and fight other users. The work ceases to be only an object of viewing and becomes a playable avatar. But the list of *Fortnite*'s relations with the art world does not end with KAWS. We can mention Basquiat's works appearing as cosmetic add-ons to hang on the back of the character we play, in the form of an iconic golden crown or a tyrannosaurus image. More pop-cultural objects from the field of visual arts also appeared in the game, such as the *Big Red Boots* by the Brooklyn collective MSCHF. *The Big Red Boots* had earlier been a viral object of fashion and art, described as cartoon-like, almost metaverse boots, and in *Fortnite* they returned as a digital accessory for selected avatars. One should also mention the collaboration with Takashi Murakami, who, for a collaboration with the musician Juice WRLD, designed special images for *Fortnite* that users can use as a login screen between matches. The image I am writing about contains all of Murakami's iconic motifs: flowers and characters such as Kaikai and Kiki. I am genuinely waiting for playable characters of his authorship, or for collaborations with Keith Haring or Andy Warhol, which would not surprise me at all. Of course not every such case of cooperation between gaming and culture is in itself a work of art, although for me it is really close, but each says something about the circulation of visual forms in contemporary culture. A single representation can be simultaneously a work, a meme, a product, an avatar, a joke, a brand sign, and an element of digital identity.

The example of Kristoffer Zetterstrand works differently. His paintings appeared in *Minecraft*, a sandbox video game developed by Mojang, made public in 2009 and officially released in 2011, based on an open world built of blocks, in which players can explore, mine resources, build objects and entire worlds, fight for survival, or act freely in creative mode, as a direct element of the game world. Millions of people encountered his works not in a museum, gallery, or catalogue, but in a digital landscape built of blocks. For many viewers this may have been the first experience of contemporary painting, although they probably treated it as part of the game environment rather than as autonomous and real works. I would also like to mention here the temporary *Virtual ASP* project in *Minecraft*, in which a group of students, supported by employees of the Promotion Office of my alma mater, created a replica of our institution together with the digitally accessible exhibition *TRANSFER*. It was not only the digital block-based construction of a substitute for the real world and the transfer of van Obberghen's Great Armoury into digital and internet reality, but simply an attempt to create a world. At this point the notion of worldbuilding used by the famous Hans Ulrich Obrist, curator of the exhibition *WORLDBUILDING: Gaming and Art in the Digital Age* at the Julia Stoschek institution in Berlin, becomes very helpful. In the project catalogue Obrist writes about games as one of the largest mass phenomena of the present. It is no longer

only that many people play and that this is a mass experience. It is that many people spend time every day in parallel worlds, testing other bodies, other identities, other relations with space, image, and agency. Obrist compares video games to the phenomenon of cinema in the twentieth century and the influence of the novel in the nineteenth century, that is, to forms that in their epochs organized imagination, narrative language, and ways of experiencing the world on a mass scale. This shifts games from the field of entertainment to the absolute center of popular and visual culture, and gives ludology the task of reading games like art texts. In this sense KAWS's exhibition in *Fortnite*, the artist's skins as playable characters, and Zetterstrand's works in *Minecraft* are no longer marginal curiosities, or so-called Easter eggs, that is, jokes, secrets, references, or intertextual traces hidden by creators, which a player may discover outside the main logic of gameplay, for instance a reference to another game, film, artist, meme, or event. They show that art begins to function not only as an object to be looked at, but as a world in which one can move. Also useful here is the thought of C. Thi Nguyen, which appears in the WORLDBUILDING catalogue but originally appeared in *Games: Agency as Art* (Oxford University Press, 2020), that games allow us to experience forms of agency that perhaps we would not discover ourselves; they are actual libraries of agency. The receiver in a game does not only look. They choose, move, test, make mistakes, return, change strategy, try on another body and another position toward the world. *Fortnite*, *Minecraft*, and others are not here merely examples of pop culture absorbing art. They matter because the player does not only look at an image, but enters a designed situation of action. That is why KAWS, Basquiat, Travis Scott's concert, or the world built in *Minecraft* are not simply "a reproduction of a work in a game", but the transfer of art into an environment of agency, avatar, movement, choice, participation, and interaction.

Acute Art and similar AR projects, augmented reality, add to the possibilities outlined here the so-called phygital model, that is, the overlaying of a digital object onto physical space, physical plus digital. Works created within this system include, for example, projects recalling the Mastaba by Christo and Jeanne-Claude, which can now return as digital reconstructions in augmented reality through a mobile phone. The large-scale installations of Christo and Jeanne-Claude were always ephemeral projects, so after a certain time they were deconstructed. Now, if we are in the appropriate location, the original site of the project, we can summon a virtual version of the work through an app and have a substitute for that experience. In such an arrangement the work is no longer only physical or only digital. It becomes a relation between place, device, image, body, and the gesture of looking. In the same way KAWS's Companion can appear as a gigantic figure in public space, or as a collected digital version of the figure in an application. In the same way Olafur Eliasson can introduce weather phenomena into a room through the screen of a phone, and Cao Fei can introduce the figure of a child who can be placed as a performing avatar. One can also mention here the promotion of collector prints by Agnes Denes documenting her project *Wheatfield - A Confrontation*, which consisted in growing the most expensive possible grain on Manhattan Island in New York. The Instagram action involved creating a filter through which we co-



Art After Being Taken Out of the Box

uld sow digital stretches of golden grain in places not originally intended for it. David O'Reilly strongly develops Instagram filters as artistic practice, making short animated films in which morbid and funeral representations have the face of the user staring at the screen. Beyond short animations that are also viral on YouTube, O'Reilly is an artist who has realized works of art as apps, such as *MOUNTAIN*, *The Mountain Simulator*, or full-scale games such as *EVERYTHING*, strongly propagated, very probably, by a *Let's Play* once recorded by PewDiePie.

What follows from these examples is not only that new ways of showing art have appeared on the internet. Rather, the web produces its own aesthetics of action. It creates formats that often have the structure of performance or participation. It creates gestures that are mass-repeatable like rituals. If earlier I spoke about the internet as a circuit of art, then with games, avatars, and blind boxes one must go a step further: the web is not only a distribution channel, but an environment in which the work learns new ways of existing. At this point it is worth moving from space to infrastructure, because if art functions on the web, in a game, on a platform, in an app, in a feed, then one must ask who actually co-creates its meaning. Annet Dekker, writing about digital art curating, uses the term networked co-curation. Dekker describes a change in the conditions under which digital and internet art can exist, be presented, archived, lost, recovered, and co-created. In such a model, both the curator and the user become nodes in a larger arrangement. Alongside them act the objects themselves, users, platforms, algorithms, interfaces, search engines, rankings, display formats, and sometimes also errors, inaccessibility, and the final disappearance of content, to which Gaia Tedone draws attention in this publication. The internet performs, as I say in a mental shorthand, because its presence is ephemeral. Links are removed, materials disappear, pages are downranked, and what only a moment earlier seemed part of the public circuit can suddenly become a dead address or a private memory on a disk. This is interesting because we often think of the internet as a total archive, but in practice it can be extremely fragile. It promises that everything will remain, and at the same time every day something is irretrievably lost.

In the context of this thread about circuits and cultural contexts, it is worth turning to the history of net art, not as a closed chapter of 1990s digital art, but as a certain attitude toward the medium. In the text *The Critical Life of Net Art: A Journey from Telematic Experiments to Platform Critique*, published on Fakewhale, net art is described as a practice based on making the medium visible, dismantling the illusion of technological transparency, and transforming technical limitations into expressive and even political material. In this view net art was therefore not simply art made using the web. It was art that tried to show that the web is not neutral. It has its errors, delays, limitations, protocols, interfaces, blind spots, and hidden structures of power. It could consist in showing how the very environment works in which an image, gesture, text, or relation begins to circulate. If one defines net art in the simplest way, following Tate, as art created on the internet and for the internet, and following the new media art platform Rhizome as art that “acts on the network” or is itself “activated by the network”, it is still not simply art shown online. This is a

fundamental difference. Once again this is not about reproducing a painting on a website or moving a gallery into a browser, but about a situation in which the network, interface, link, form, browser, user, protocol, database, or information circuit becomes the material of the work in the strict sense. Net art does not use the internet as a neutral channel, but uses it as a tool for creating a work. That is why the net art of the 1990s is important to me as a very early lesson in thinking of the web as an artistic medium.

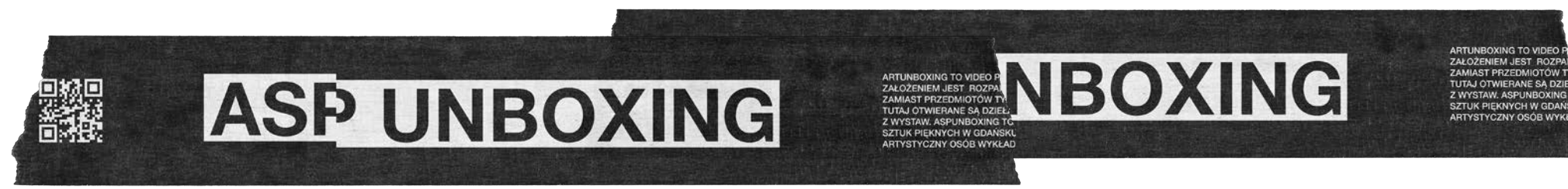
This way of thinking can be seen in works by JODI, the duo Joan Heemskerk and Dirk Paesmans, such as www.jodi.org, a website that looks like a glitch, an error, a system failure, or a random leak of code. The user did not receive a smooth, convenient interface, but an experience of disorientation. The page did not calmly lead them through content, but itself became content, showing that the internet has its own materiality and formal side. By applying the aesthetics of error, the JODI collective did not present a work “on the internet”, but made a work out of the internet itself as a damaged, non-transparent environment. Olia Lialina's *My Boyfriend Came Back from the War* operated differently but touched on a similar problem. Her 1996 work transformed the browser into a nonlinear story made of frames, short sentences, images, and clicks, which from the perspective of Russia's brutal assault on Ukraine today reads differently. The narrative structure used there meant that the user did not watch a finished story like a film, nor read it like a classic text. They had to click it open, reveal further fragments, divide the screen into ever smaller fields, and assemble the narrative on their own into some whole. In this work the browser became more than a tool of access. It was an editing room and a storytelling mechanism. Meaning arose not only from what was shown, but from how the user moved through the structure of the page itself. Alexei Shulgin, in *Form Art*, took the most ordinary elements of the internet: buttons, form fields, checkboxes, menus, empty frames, everything that usually serves logging in, sending data, or completing questionnaires, and transformed them into an abstract interface that became not only the language of the work but the work itself. Shulgin showed that even the most banal UX design has its own aesthetics and power over the user. The form that is normally meant to be an invisible process during our journeys through the web is exhibited here as a form in itself. In this sense *Form Art* is important because it showed that net art could make art out of the utilitarian infrastructure of the internet. Heath Bunting's *King's Cross Phone-In* shifted the emphasis even more strongly from screen to action. The internet served only to send out an instruction by email, while potential participants were supposed to call the public telephones at King's Cross station in London. The work itself therefore happened in urban space, but was activated by the network. The internet, together with the distributed instruction, functioned here like a score and an invitation to collective action. This is an important example because it shows that from the beginning net art did not have to mean sitting in front of a screen. It could be a way of organizing events or creating a temporary community, long before the era of social media. Eva and Franco Mattes, today perhaps best known for work with memes showing so-called cursed cat or ceiling cat, moved in *Life Sharing* toward radical and total self-exposure. In 2001–2003, before online exposure and visibility became almost an obligation, they made the entire contents of

their own computer publicly available. One could look at their private files, photos, texts, emails, documents, even banking data. It was not a website with a selected portfolio, but an opening of the private digital backstage of life. In the Matteses' work, however, this gesture was not the natural habit of a platform, but a conscious, radical experiment and a question: what happens when the idea of “sharing” is taken absolutely literally? Today this can be read as a very early announcement of the culture of social media, in which privacy becomes material for visibility, and access to some sensitive data belongs not only to corporations but to every user or viewer.

To this kind of exposure one can add Wafaa Bilal's later project *3rdi* from 2010–2011, which, although not classic net art of the 1990s or early 2000s, in my view enters into an interesting dialogue with the Matteses' gesture. Bilal temporarily had a camera surgically mounted at the back of his head. It took a photograph every minute and sent it to the internet. In this work the web is no longer merely a page, form, or browser, but on one hand an extension of the body, and on the other a live transmission of what we leave behind our backs, hence the work's titular third-eye perspective. The camera is literally attached to the artist, in the form of an implant, and his everyday movement becomes an automatic transmission. This is a very strong shift from the internet as a space of publication to the internet as a system of continuous recording, memory, and perhaps even surveillance of presence. Since I allow myself here an anti-methodical drifting of art-historical threads, one might also ask whether a contemporary performance consisting of many hours or many weeks of doomscrolling, that is, passively browsing Instagram, TikTok, or an endless feed, is still net art. It is rather a so-called post-internet performance about systems of addiction built into various platforms. Its material is not the web itself as a technical medium, but the user's body compulsively drawn into an app built on the familiar relation between thumb and screen, algorithmically displayed content for a few seconds, eye fatigue, a slight dopamine release in the brain, inertia, a self-reinforcing habit, and the inability to stop looking. Yet such a doomscrolling performance inherits a very important attitude from net art. Just as JODI revealed the failure of the interface, today's artist can reveal the failure of attention. Just as Shulgin showed the form as form, today's performer shows the scroll as form. Just as the Matteses exposed the private computer, doomscrolling exposes the private habit that long ago ceased to be private because it became a collective ritual of platform culture. It is worth noting that in this case I refer in fact to more than one realization. Contemporary technological performance increasingly takes up the phenomenon of digital overstimulation, which is perfectly illustrated by four diverse artistic works. The first is *Doomscrolling Marathon* (2024), which Moises Sanabria presented in an independent gallery space in New York. The artist combined a many-hour march on a treadmill with a large-format projection of chaotic feeds from his own social media in order to expose the illusion of productivity and the mental exhaustion generated by digital capitalism. In a similar tone, but with different tools, the British artist Jake Elwes speaks in *Doom-Scroll* from 2023. In London, the artist documented the process of uninterrupted, three-hour browsing of depressing news until the phone battery died, and then, using slit-scan, a technique

that instead of recording the whole image at once lets light through a narrow slit, allowing time and space to be “stretched” and creating surreal, distorted compositions in which moving objects undergo spectacular deformation, Elwes transformed the screen recording into elongated physical scrolls. The project aimed to materially capture the passage of time and show how algorithms deform human perception and turn FOMO, fear of missing out, the fear of missing something important or of falling out of circulation, into a tangible art object. Problems of isolation and voyeurism are explored by several projects. One of them, titled *BedRot*, not to be confused with the internet-memetic brainrot, was realized by Aphex Redditor, Liz Waterman, at the Eastern Bloc gallery in Montreal. Alison Fengqi Long realized *Come Rot In My Bedroom* in a New York gallery. Qualeasha Wood realized *Attention Economy*, about which she said directly before the exhibition: “I'll be performing the act of bed rotting for the opening of the show.” The bed placed in the gallery became a stage for her practice rooted in internet culture, TikTok, Discord, and doomscrolling. The premise of these three independent works was for the artists to spend dozens of hours in bed mindlessly scrolling a screen that was broadcast live onto the gallery walls, revealing mechanisms by which algorithms feed on the loneliness of users. The phenomenon became a micro-trend in post-internet art, where almost at the same time several independent women artists recognized that moving the intimate, destructive habit of rotting in front of a screen into the public space of the gallery was an ideal commentary on our times.

Returning for a moment to the historical period of net art, in the Polish context the artistic legacy of the group C.U.K.T. (Central Office of Technical Culture), and especially the *Wiktoria Cukt* project, is very interesting. This may not be net art in the narrow browser-based sense, but it is a very strong example of networked, media, and performative art that already at the turn of the century understood the internet as a tool for organizing political imagination. *Wiktoria Cukt* was a virtual candidate for the office of President of the Republic of Poland, created by a group of Gdańsk artists: Rafał Ewertowski, Robert Mikołaj Jurkowski, Jacek Niegoda, Maciej Sienkiewicz, and Piotr Wyrzykowski. Her “views” were to be generated by the *Citizen Electoral Software*, the most net-art-like fragment of the project, a program through which internet users could co-create her position. The slogan “Politicians are unnecessary” today sounds like a very early Polish fantasy about platform democracy, political bots, crowdsourcing of views, and algorithmic representation of collective will. This matters because C.U.K.T. did not treat the internet merely as an information page for a campaign. The internet was part of the political-artistic idea itself. Wiktoria was a “virtual personality”, a pure interface, a carrier of other people's opinions, a figure without her own body and without her own views, meant to speak with the voice of users. In this sense the project anticipated many later tensions of platform culture: the desire for participation, delegating agency to a machine, politics as a media format, image as avatar, and a strange mixture of joke, campaign, performance, rave, technological utopia, and institutional critique. C.U.K.T. not only made a work about the internet, but probably before the political class in Poland tried to use the internet as a political tool. Today Piotr Wyrzykowski is creating an authorial continuation of the



Art After Being Taken Out of the Box

project as *Wiktoria Cukt 2.0*, and in this case, thanks to artificial intelligence, Wiktoria becomes an almost autonomous being with whom one can speak at exhibitions or debate during meetings with her allied artificial politician, Leader Lars, a Danish political-artistic project. Wyrzykowski is important in this discussion not only as a co-creator of C.U.K.T., but as an individual artist who consistently connects body, technology, image, and presence. In *There Is No Body* he created an interactive realization based on a specially designed website. Wyrzykowski brought to life a digital figure based on a mapping of his own body. Users visiting the site could interfere with its appearance, deforming the virtual silhouette and gradually depriving it of its original shape. This is very close to what later becomes obvious in the culture of avatars, filters, digital doubles, and performing oneself through an interface. The body does not disappear, but is transformed into an image, model, representation, and remote presence. Wyrzykowski developed similar strategies also in mobile applications. *Protest App* allowed users to create a dispersed virtual demonstration: to enter slogans, record their own protest, and place it in a shared line of resistance. *Self-Immolation*, in turn, transferred the gesture of self-immolation to the phone, functioning like a performative Instagram filter in which the user could symbolically set their own image on fire and share the act on social media.

That is why net art and its surroundings can be understood more broadly than as a historical genre assigned to a specific decade or a specific medium such as the web browser. It is rather a critical sensitivity, a way of inhabiting digital environments, and a refusal to treat technology as neutral. This becomes even clearer in the transition from the early web to Web 2.0. The authors on Fakewhale note that around 2005 and 2006 user activity began to move from a democratic promise toward centralized platforms that systematically captured attention, personal data, and social interactions. This is exactly the moment when the promise of the internet as a horizontal, free, experimental space begins to meet the logic of platforms, feeds, apps, and algorithms, created for billionaire technocrats. Net art then turns into platform critique, and a more important thread becomes post-internet art, which begins to function not only in relation to the network, but inside an infrastructure that measures visibility and processes participation.

Visibility, virality, and digital waiting

If the internet is a circuit, infrastructure, and environment, one must return for a moment to the perspective from which it is a system of visibility. For a long time it carried the promise of democratization. If institutions, galleries, dealers, curators, and blue-chip galleries were gates to the art world, gatekeepers, then the internet seemed like a side door through which one could enter. An artist could show their work on their own, build a portfolio, record a film, make a website, publish a process, get in touch with an audience, and bypass some of the traditional gatekeepers. This was indeed a real change, and remains one. But it cannot be romanticized without limit. Gatekeepers did not disappear, they partly shifted. In the past much depended on whether someone let us into a gallery with our works. Today much also depends

on whether the algorithm decides that it is worth showing us to someone. Once one had to persuade a curator, gallerist, editor, or collector. Today one often also has to persuade the machine of information distribution, which rewards tempo, retention, repeatability, distinctiveness, ease of reaction, a recognizable face, and immediate thumb-stopping during scrolling. This is another form of power, more dispersed, less accountable, and often invisible. This system of visibility is well supplemented by another text published on Fakewhale, *Anatomy of Artistic Recognition in the Age of Digital Waiting*. The authors describe a situation in which artistic recognition less and less often begins with a clear message, and very often begins with a gallery observing an artist's profile. Or with other trivial internet gestures: a curator liking a photograph, or a collector's name appearing among the viewers of a story.

In the era of social media, gatekeeping does not disappear; it changes temperature and disperses. It becomes quieter, softer, more ambiguous. Once, an artist waited for a reply after sending a portfolio, for a review, a phone call, an invitation, or a studio visit. Today the artist also waits for reactions online, for the right person to watch a story, react, like, perhaps follow. Fakewhale calls this digital waiting, but it is not simple passivity. It is a form of invisible emotional and strategic labor, in which the artist observes those who observe them. In such an arrangement, the very publication of artistic content does not close the gesture; it begins a waiting period. This strongly changes the work itself and rewards works that are "Instagram-digestible", that is, works to which hearts or reposts come more easily. Fakewhale writes of the work under observation, of a situation in which every fragment can become a point of access: a studio photograph, a detail of the work, an unfinished painting, a sentence from the process, a fleeting frame. Documentation ceases to be neutral. It not only preserves the image of the work, but decides which version of the work will enter the field of recognition. Sometimes a detail works more strongly than the whole. Sometimes a fragment of the studio is more alive than correct documentation. Sometimes an unfinished moment turns out to be more legible online than the finished work. Potential virality is in this system the fulfillment of the promise of visibility, but also a trap. On the one hand, it allows one to exit the institutional circuit. On the other, it forces art to ask whether it can be shown in a way that will work within a few seconds, or whatever the current attention span of the social media user is before they move their finger to the next content. Can art online be reduced to a hook? Will we more often design works only so that someone clicks, shares, saves, reacts? Here a dangerous boundary appears. Art can enter the internet in order to use its languages, but it can also begin to produce itself exclusively for online attention, where it has to compete with a meme, a news item, a promotion for favorite shoes, a mobile game advertisement, and messages from loved ones. In such a case art does not so much have a chance to become viral as the viral begins to dictate to art the conditions of its creation.

In this context the case of my beloved banana by Maurizio Cattelan taped to a white wall with power tape is interesting. When *Comedian*, first shown by Perrotin gallery at Art Basel Miami Beach in December 2019, became a global meme reaching even

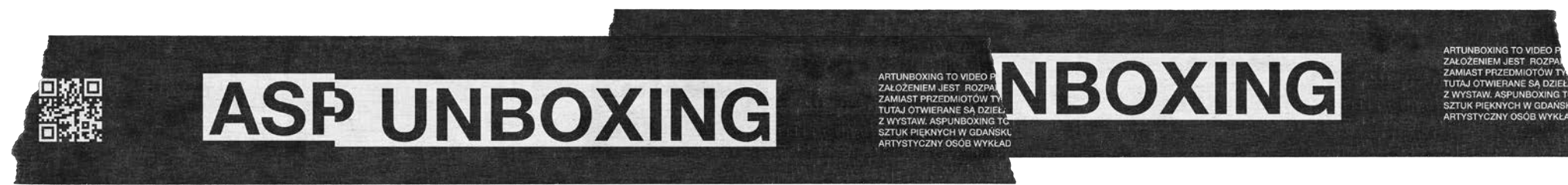
beyond the art world, the art world first became outraged that everyone was talking about a banana taped to the wall rather than serious works. The exhibition site became a stage, there were queues, people took selfies, and some viewers tore the banana off the wall or ostentatiously ate it, thinking that by such a contestatory gesture they would destroy the work, although the essence of authenticity lies in the certificate and instruction; the banana itself is only the carrier of the work, not the work per se, but I will return to that in a moment. The whole world talked about the banana. I think that in Poland it was even mentioned in *Telexpress*, and the topic was discussed so widely that I debated it even while sitting at the barber's. When the world and the art world had already chewed and spat it out like gum, the next Art Basel Miami showed an interesting vacuum and deficit. A year later there was hunger for another such moment, and people spoke about the lack of attention that Cattelan's banana had produced. In the media it looked as if art fairs had realized that they too needed their viral moment. As if art, the market, and the media had entered a relation in which the work must be not only good, expensive, or significant, but also memogenic. It simply has to travel. Here one can ask another digressive question: has painting not always been a kind of meme, only one that emerges more slowly? This is somewhat a paraphrase of the words of the artist Mauro C. Martinez. He simply notes that an image is also a carrier that circulates, repeats, allows itself to be remembered by viewers, and when its audience grows, builds a kind of community of recognition. Something similar happened before, except that it circulated more slowly. Today the same spread has another tempo and temperature. Not always deeper, not always shallower, simply different, and above all faster and definitely more reactive, therefore more susceptible to exhausting itself and exhausting viewers. Yesterday everyone talked about the banana; tomorrow they need another banana in place of the first.

Mitchell F. Chan, in *The Artist as Comedian*, written on the occasion of the renewed media explosion around *Comedian*, reminds us precisely that in this work the banana itself is not the work of art. The work is the idea, the authorization, the certificate, the possibility of re-performing the gesture, and the whole system of belief that allows a perishable fruit and a piece of tape to be recognized as an object of enormous symbolic and market value. This is important because Cattelan shows something that becomes particularly visible in internet culture. Art can function like a meme, but that does not mean that it ceases to be art. On the contrary, sometimes it is precisely then that it reveals its mechanisms most sharply, as in the case of Banksy's self-destruction of a work at auction, which I mentioned earlier. Chan describes this doubleness as a tension between genius and scam, between the suspicious and the sublime. This is a good description of a large part of conceptual art, but also a very good description of today's internet culture. The internet loves things that are simultaneously stupid and smart, banal and symbolic, unserious, yet hitting the center and essence of some mechanism. That is why Cattelan functions so well online. He does not so much create memes as create works ready for memetization. They have a simple image, a strong mental shortcut like a rebus, although solving it is not a condition of the work's success, and immediate recognizability.

Guides, avatars, trendsetters

Since the internet produces a new system of visibility, it also produces new mediating figures. They are not always curators in the traditional sense, nor critics or reviewers writing texts. Sometimes they are profiles, avatars, memetic personae, or educational and popularizing accounts. On the internet, curating does not always look like traditional curating. Sometimes it simply looks like a feed.

It can be the feed of the artist and curator, internet mocker Cem A., known for the project *Freeze_Magazine*. This is an example of memes that became a real tool of institutional critique. *Freeze_Magazine* is not only a funny profile about the art world, but a dispersed form of art-world commentary. Most often it criticizes elements of the art world's hierarchy, symbolic violence, nepotism, absurdity, aspirations, language, positions, fears, and collective neuroses, which forms quite an arsenal of themes in the hands of a skilled memer. The meme here is not only a safety valve, but also a diagnostic tool. It works because it is easy to share, but its ease does not mean intellectual emptiness. On the contrary, a good art-world meme often speaks faster and more precisely than a long critical text, because it hits a community recognition, functioning as a kind of litmus paper. In a similar field operates Jerry Gogosian, that is, Hilde Lynn Helphenstein, who used the language of the meme, irony, and the art-world inside joke as a tool for commenting on the art market. The very name of the Instagram project plays on Jerry Saltz and Larry Gagosian, the only critic to have won a Pulitzer Prize and the gallerist known for the success of his blue-chip gallery. Here I must allow myself a very quick digression. The term blue-chip gallery, translated in Polish rather descriptively as a gallery with an established market position, comes directly from Wall Street financial terminology, where it appeared in the 1920s as a designation for the most expensive and stable public companies. The source of the term itself, however, goes back to nineteenth-century casinos, where blue chips had the highest nominal value in the game. The term was transferred to the art market in the second half of the twentieth century. It began to describe global commercial institutions, such as Gagosian, David Zwirner, or Hauser & Wirth, that represent artists of absolutely established canonical, historical, and economic position. In the institutional context a blue-chip gallery means an entity operating at the highest capital level, whose offer guarantees collectors investment security and resistance to economic fluctuations, while retaining a culturally pejorative origin from the stock exchange and casino, which in my view is absolutely symptomatic. Returning to Jerry Gogosian, her activity shows that a profile can be at once a fictional persona, a brand, a critique, and sometimes even a community. Similar roles are played by other accounts, from *artreviewpower100*, which very memetically and mockingly plays with the logic of rankings and market hierarchies, through the activity of enthusiasts and popularizers such as *TheArtRevival*, Tomek Szymański's *Solo Show*, *contemporary100*, *Codziennik Artystyczny*, and the profile suspended somewhere between real reviews and sharp presence under the epically funny name *Professional Art Bullshitter* by Sophie Nowakowska, through strictly educational profiles such as *ArtFreak* by Kasia Wirkus-Mołęda, with which half of Polish high



Art After Being Taken Out of the Box

school graduates prepare for their art history exam, to smaller profiles that do not necessarily have institutional legitimacy, but are increasingly numerous as accounts and podcasts with a voice, publication tempo, and an audience.

It seems, therefore, that on the internet a guide to art can be an account, avatar, repeatable format, a curated feed itself, or a person who every day orders for us the excess of images and infects us with their personal reactions. Jerry Saltz, regardless of whether he writes for New York Magazine or publishes on Instagram, is simply an opinion-forming figure. So is Tomek Szymański in Solo Show, who visits artists and exhibitions, talks, and simplifies access to the arts. Similar roles are played by Cezary Wierzbicki's Adres Prywatny, or the Polish Art Now profile, which became an incredible cultural and social action. Michał Borowik's initiative arose in response to the outbreak of the COVID-19 pandemic, when the mass closure of cultural institutions overnight deprived artists of earning possibilities. Modeled on the British Artist Support Pledge by Matthew Burrows, the platform quickly generated real financial help. In just three months it led to the sale of nearly two thousand works, passing on to artists the entire collected amount exceeding 450 thousand złoty. Over time Polish Art NOW transformed into an energetic online space that not only promotes debuting independent authors, but also actively engages in social and political commentary and responds to contemporary global crises.

It is easy to notice that a very clear group of art influencers is forming around art, and they are not necessarily themselves practicing artists. In contrast to this, there is also the intriguing situation in which someone who already has very large reach, almost celebrity reach, takes up artistic creation. I increasingly see that people such as Adrien Brody, Jim Carrey, Johnny Depp, Brad Pitt, or Jack White have entered the field of artistic practices in various ways. Their examples show that a famous name does not automatically make art. The problem begins when visibility replaces creativity itself. When the very presence of a celebrity in the field of art becomes news, and the work functions as an addition to recognizability. Of the figures cited, I have seen the work of only one in person, and I absolutely regret the wasted time of that event, because the experience of that work neither delighted nor even outraged me. It was simply inept, therapeutic-hobbyist, and made me feel that from now on I will probably enjoy the song *Seven Nation Army* less, which I had previously liked very much. Paraphrasing the title of another White Stripes song, I just don't know what to do with myself, after that dubious visual experience. Luckily, Damien Hirst's former studio transformed into a gallery has interesting architecture and a brilliantly designed café by him, almost like a work of environmental art.

Art after the internet, ritual, and the choreography of presence

Are we really in a place where every art already happens after the internet, as suggested by the title of the publication *You Are Here: Art After the Internet*, edited by Omar Kholeif? Art after the internet does not mean art created after the end of the internet. It

rather means art created after the internet has become an obvious layer of culture, almost an obligatory overlay, economy, and communication. One no longer needs to declare that a work is internet-based. It is enough to see that its conditions of production, circulation, and reception are to some degree transformed by the internet. James Bridle, describing in this publication *The New Aesthetic*, a blog and Tumblr project launched in 2011 and at the same time a concept serving to grasp the new visibility of technology, points out that it was not a closed manifesto or a single work, but rather a kind of moodboard collecting images and things in which digital technology, the internet, and systems begin to "come out" into the physical world. It is a bit like a moodboard for products and technologies not yet known. What matters, however, is not only what it collected, but also how it thought about it: *The New Aesthetic* was carried out in its own medium and was an attempt to write critically about the web in the language of the web itself, through Tumblr, blogs, YouTube recordings, tweets, reblogs, likes, and comments. This thought can be applied more broadly to practices that do not describe the internet from the outside, but use its own formats as critical tools, as in many of the works in this text and in the leading action of my project, artUNBOXING, which was the pretext for writing this essay.

Moving to the aspect of presence, I recall that Susan Sontag once wrote about photography as a mass practice that for most people is not art, but a social ritual, a defense against anxiety, and a tool of power: "Recently, photography has become almost as widely practiced an amusement as sex and dancing, which means that like every mass art form, photography is not practiced by most people as an art. It is mainly a social rite, a defense against anxiety." This sentence can today be transferred without much effort to photographing and recording everyday life with a smartphone. Publishing content online can be not only exposure, but a gesture of coping with the fear of transience. It is an attempt to catch the moment, but also an attempt to show others that one was there. Another text from the repeatedly mentioned *Fakewhale, Choreography and Capture: An Anatomy of Life as Permanent Performance*, adds one more important thing. Already the opening phrase, that before we begin to eat the plate is photographed, describes the change in everyday life well. The camera and the phone no longer appear after the fact to record something that happened. Increasingly they appear before the fact. In this sense social media are not simply an archive of experiences, but a kind of choreography of reality. They arrange the body, gesture, gaze, tempo, the moment of taking out the phone, the way of holding an object, the way of photographing and reacting to the object. This will also matter for artUNBOXING, because unboxing is a genre that from the beginning assumes choreography for the camera. The box is not simply opened. It is opened in such a way that the opening can be seen. The work is not simply taken out. It is taken out in time, in tension, in expectation, in commentary, and in frame. The camera does not merely document access to art. The camera organizes that access.

One can boldly say that after Gutenberg the internet is one of the greatest changes in the history of the circulation of images, texts, and attention. Unlike print, it not only disseminates content, but also orders it, recommends it, and measures it. Print multiplied.

The internet gives voice, multiplies, and evaluates at the same time. The moment of publication is also important, when something is no longer ours and we in a sense give it to the world. This tendency is strongly visible in Brad Troemel's text *Art After Social Media*. Troemel writes that content always flows away, that after publication it begins to drift outside the author's control. When the image of a work enters the web, it can be saved, copied, altered, used without context, shared elsewhere, included in a ranking, meme, auction, criticism, joke, or private archive. This is very important because the work no longer ends in the relation between artist and viewer. Both content and art today enter a circulation in which subsequent uses begin to add meanings to it. This circulation metaphorically strongly reminds me of the choreography just mentioned.

Unboxing as a ritual of substitute consumption - 2 in 1, substitute and simulacrum

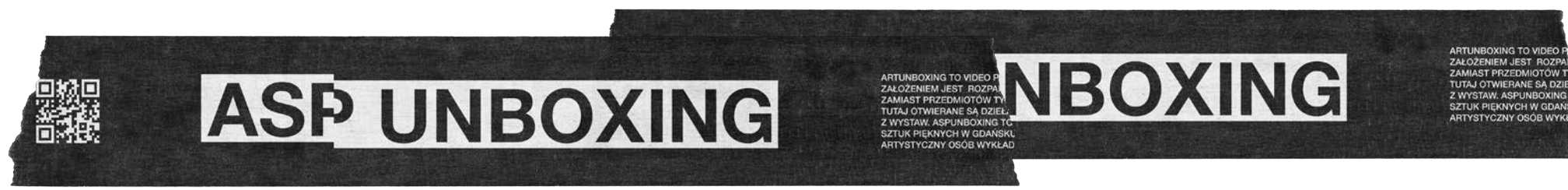
Unboxing as a premise is seemingly banal. Someone opens a box, shows a product, says what it is, and possibly performs a test or gives a review. But precisely this banality is fascinating. Unboxing shifts attention from the product to the experience of opening. Before the era of social media, an object was often narrated by advertising, the shop, or the catalogue. It entered the story of a brand, had a special design, or we had heard a good review somewhere, we believed in the myth of its origin. Unboxing shifts the focus to the moment of first tearing through the packaging. This is a very significant change. As for the myth of the commodity's origin, one might jokingly say that the first unboxing in history was Pandora opening the jar. The question is whether the first video unboxing also brought misfortunes upon humanity, the misfortune of constantly confronting this format and its popularity. One of the first recognizable online unboxing films is usually identified as *Unboxing Ceremony of Nokia E61* from 2006. This is not yet today's professional format with ring light, cuts, affiliate link, emotional thumbnail, or a POV, point-of-view, variant. It is rather a simple record of opening a technological object that is now twenty years old. But that is precisely why it is interesting. It shows the moment when an ordinary action begins to become a repeatable media genre. Opening a box ceases to be a private stage of consumption and becomes a public, and often marketing, spectacle of contact with a product.

In the case of iPhones, consoles, shoes, figurines, limited editions, and luxury gadgets, unboxing also functions as a form of substitute consumption or as a simulacrum in Baudrillard's sense. Baudrillard argued that we live in a world in which signs, symbols, and images in the media, advertising, and on the internet have become more important and more real to us than real life itself. He called this phenomenon hyperreality. A simulacrum is a single object, image, or sign that has passed through this process and has become a copy without an original. In a certain sense, unboxing displaces consumption. It lets us enjoy the glamour and the experience of unpacking a pristine commodity without the resources needed to acquire it. A kind of dummy version of consumer experience is created. It seems to me that this would be easy to demonstrate using the iPhone as an example:

we could count all the phones ever produced for sale and compare that with the number of views of iPhones unpacked in front of the camera. I do not want to pretend that I have a hard-confirmed statistic showing that viewers of iPhone unboxings outnumber the number of iPhones produced, and by a lot, although I instinctively feel that this is the case. It is more a strong intuition than a verified fact. But even treated as hyperbole, it shows the mechanism very well: millions of people watch the experience of owning something they do not themselves own, and the huge advantage of scale would make it difficult to assume that all of them are future owners watching before making a purchase decision. I find this hard to verify, although several different AI systems confirmed this research for me through an averaged model. ChatGPT tells me that from the production of the first iPhone until 27 June 2026 Apple most likely produced and sold around 3.15 billion iPhones. Apple, however, stopped publishing the number of units sold after 2018. Leaving aside AI calculations for individual models, let us accept this as a working estimate. Gemini by Google dealt better with counting views of videos showing iPhones being unpacked before the camera. It assumed that from the premiere of the first generation in 2007 to mid-2026 Apple released around 42 main variants of its smartphone. In the technology-video industry there is an iron rule of the format: one model equals one dedicated unboxing video. A creator does not record five unboxings of the same iPhone 15 Pro. They record it once. The applied estimation model was based on a linear analysis correlating the number of Apple hardware premieres in a given period with the historical degree of market penetration by video platforms, above all YouTube, and with creator reach. The phenomenon was divided into four main eras of internet development, with appropriate reach multipliers assigned according to the realities of web traffic in those years: the Early Internet Era, 2007-2010; the Development and Crystallization of the Phenomenon, 2011-2015; the Golden Era of Unboxing, the Dominance of Big Channels, 2016-2020; and Fragmentation and the Short-Form Era, 2021 to the present. We tried to break the problem down by years and connect the number of models released in a given year, that is, the probable number of unboxing videos, with the averaged viewership of a single channel in the scale of that year or period. The numbers in such an estimate look as follows:

1. The Early Internet Era, 2007-2010
Context: YouTube was only beginning to grow, and the review format was still new. There were no fully developed, powerful technology channels. Video content was consumed mainly by enthusiasts, so-called early adopters.
iPhone models, 4 models: Original iPhone, 3G, 3GS, 4.
Channels, Top/Mid: about 100 active, influential reviewers, mainly forums, technology blogs, and the first YouTubers.
Average views per model: about 150,000 views, a film with half a million views was an absolute hit.
Formula, creators x viewership x number of models: $100 * 150,000 * 4 = 60,000,000$.
Estimate for the era, including the long tail: around 0.1 billion views.

2. Development and Crystallization of the Phenomenon, 2011-2015
Context: specialized agencies emerged, and reviewers such as Marques Brownlee gained millions of subscribers. The market of



Art After Being Taken Out of the Box

professional sponsors began, and watching video on a smart-phone became the norm. iPhone models, 8 models: 4S, 5, 5C, 5S, 6, 6 Plus, 6S, 6S Plus. Channels, Top/Mid: about 1,000 developed channels devoted only to gadgets.

Average views per model: about 400,000 views, the stars reached several million, while middle-tier channels reached from 100,000 to 300,000.

Formula, creators x viewership x number of models: $1000 * 400,000 * 8 = 3,200,000,000$.

Estimate for the era, including the long tail: around 4 billion views.

3. The Golden Era of Unboxing, Dominance of Big Channels, 2016-2020

Context: market saturation, powerful PR campaigns, and the phenomenon stretched from one basic phone model into several variants every year, Pro, Max, Mini. Each hardware premiere became a global pop-cultural event.

iPhone models, 14 models: SE, 7, 7 Plus, 8, 8 Plus, X, XR, XS, XS Max, 11, 11 Pro, 11 Pro Max, SE 2, 12, with the full series in this period consisting of four consecutive models. For the calculation let us assume 14 premiere events, that is, films. Channels, Top/Mid: about 3,000 channels generating meaningful traffic.

Average views per model: about 800,000 views.

Formula, creators x viewership x number of models: $3000 * 800,000 * 14 = 33,600,000,000$.

Estimate for the era, including the long tail: around 38 billion views. The significant growth of leaders' viewership compensates for the lower results of mid-range channels.

4. Fragmentation and the Short-Form Era, 2021 to the present-

Context: views on standard long-form YouTube stabilize among the leaders, but TikTok, YouTube Shorts, and Instagram Reels enter the stage. Unpacking gains a mass dimension, every user who buys a phone wants to show off. The number of generated films, especially those of low or medium substantive value, explodes.

iPhone models, about 16 models and variants in the main review lines: Series 13, Series 14, Series 15, Series 16, four families times four basic devices.

Channels, the great ecosystem: thousands of full-scale reviewers on YouTube, about 5,000, but also tens of thousands of smaller influencers on TikTok and in Shorts, who treat every box as content.

Average views per model:

Long-form video, YouTube: viewership becomes concentrated, leaders record 3 to 5 million, while medium channels drop. Estimate: about 600,000 views per review channel.

Long-form formula: $5000 * 600,000 * 16 = 48,000,000,000$, that is 48 billion.

The long tail of short form, Shorts and TikTok: tens of thousands of micro-creators, with films from a thousand to half a million views. A huge volume of recordings, conservatively adding at least another 15 to 20 billion.

Estimate for the era: around 65 billion views.

Summing up the phenomenon in its historical proportions, the accumulated total number of views of all video forms presenting the iPhone unboxing ritual, from forum enthusiasts in 2007 to the mass, algorithmic TikTok traffic of 2026, almost certainly exceeds the threshold of 100 billion views, around 107 billion in total. And although this remains only an estimate based on modeling, not hard data obtained directly from YouTube and Apple, and in addition an estimate created using AI, which is very often programmed to be sympathetic to our ideas and to agree with us more often than point out our mistakes, these pseudo-data should be treated as absolutely speculative and rhetorical. Still, if there really were more than 100 billion views against more than 3 billion iPhones produced, it could at least indicate that there is a fairly large group of viewers who watch this type of recording for ordinary pleasure. From my perspective, one could risk the statement that the avatar copy of the experience, its remote simulation, begins to circulate more widely than the object itself, and that in a certain sense the image and representation of consumption detach themselves from consumption as such. We are therefore dealing with a dummy object and a simulacrum. Ergo, unboxing is an avatar substitute for consumption. It allows us to enjoy something that we cannot or do not want to buy. We can watch the opening of an expensive phone, a luxury watch, a collectible figurine, or even, as in my case, a work of art, and experience part of that encounter without acquiring the object. This is paradoxically very consumerist and slightly anti-consumerist at the same time. It is consumerist because in some sense it feeds the desire for consumption, and certainly releases dopamine in viewers and, depending on the recording, a whole range of other substances. It is anti-consumerist because it allows the desire to be experienced without ownership and without the expenditure of resources, which places us galaxies away from being the ideal customer from the perspective of the theory of consumer society. One might even say, provocatively, that unboxing is a degrowth form of substitute consumption: instead of buying another thing, we watch someone else buy it, open it, and show it. In other words, it is degrowth understood as anti-development, because there is no world that can develop infinitely, if only because of limited resources.

But we can also look at this matter from the perspective of the sender of the message, not, as above, from the viewer's perspective. Here, apart from Bauman's observations from *Consuming Life* concerning identity packages, lifestyle enclaves, and destructive conspicuous consumption, Fred Hirsch and the concept of the positional good also appear. Positional goods function not only because they have use value, but because they situate us in relation to others. They matter mainly because not everyone can have them. In this sense a luxury object, a collectible work, or a limited drop functions as a position in the social structure. Interestingly, I came across Hirsch almost by accident, practically while writing this text, in a completely pop-cultural source, one episode of *The Big Bang Theory* playing in the background. That too seems beautiful and symptomatic to me, because it shows that a missing link in a thought sometimes reaches us even through a sitcom. From the viewer's perspective, the unboxing of a positional good allows one to touch a position without actually possessing it. From the sender's perspective, however, it is a

show of force and an attempt to position oneself in a non-existent ranking of reality. A little like in the installation titled *ATM Leaderboard*, created by the Brooklyn art collective MSCHF, known for provocation and mentioned earlier. The work had its loud premiere in December 2022 during Art Basel Miami Beach, where it was shown at the booth of the French gallery Perrotin, also mentioned earlier. The installation was a real network-connected ATM from which one could normally withdraw cash or check one's account balance. When a debit card was inserted, a camera built into the machine took a picture of the user. Above the ATM there was a huge digital screen stylized as a ranking board from classic arcade games. It displayed the faces of participants ordered from the highest account balance to the lowest. At the top of the Miami ranking was an anonymous millionaire with 9.5 million dollars in the account, while for a short time the famous DJ Diplo was also a leader, with a balance slightly above 3 million dollars. At the bottom of the list were people with a balance of exactly 0 dollars. The main goal of MSCHF was to expose and literally condense the need to flaunt wealth that defines prestigious art fairs. The artists noticed the absurdity of a situation in which people at Art Basel rent luxury cars and wear expensive watches to build social status, but become helpless when a machine forces them into full and transparent financial honesty before a crowd of onlookers. The work transformed the intimate, private act of checking one's account balance into a brutal public performance about material status. Jack Butcher, in *Self Checkout* during Art Basel Miami Beach, built a situation in which the whole work is essentially a self-service checkout where the viewer decides how much to pay for a work whose only carrier and, at the same time, certificate of authenticity is the receipt printed on the spot. Depending on the size of the payment, the receipt was longer or shorter. An interesting mechanism introduced by the artist was the indication of the artist's debt, that is, a numerical display on an LED screen showing how much the artist had paid to produce the project. With every payment the debt decreased, and we could observe whether the artist would break even, make a profit, or lose money. A similar participatory mechanism linking value and media visibility was once used by photographer Marius Sperlich. The project *LIKES = MONEY* belonged to the current of critique of social media and the attention economy, while the mechanics of the experiment were tied to the photographer's very large reach, which grew after Madonna reposted on Instagram one of his photographs showing pubic hair trimmed into the shape of the Nike logo. Sperlich created an installation with a tightly cropped photograph. The screen beneath it displayed the number of likes collected over 24 hours. Each like corresponded to one dollar of the work's market value. The experiment went viral, and within a day the work generated nearly 110 thousand likes. This locked in its price, and the work was also purchased for that amount.

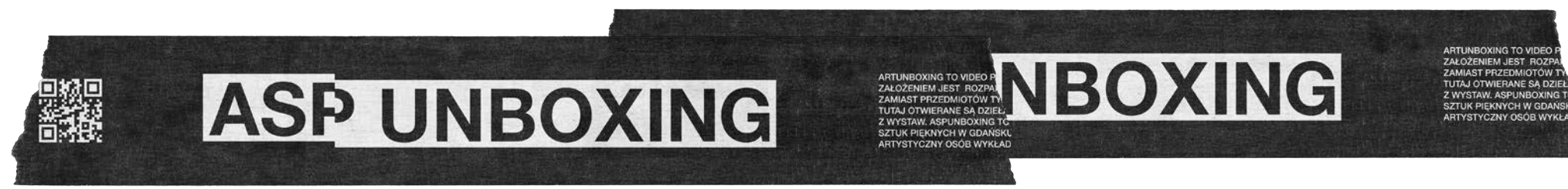
Returning once more to the symptomatic nature of that theoretical find in *The Big Bang Theory*, I would like to describe Zizekian sitcom laughter, which repeatedly drove the Slovenian philosopher mad. In the classic interpretation, canned laughter laughs for us. It is therefore a dummy, and the viewer is not needed. The program not only delivers a joke, but also performs part of our reaction. It performs and becomes a substitute, or in a certain sense even a simulacrum. Similarly, unboxing experiences the

first contact with an object for us. Genres of the reaction video type react for us while we collectively confront something for the first time. In the most extreme circuits there are even porn reaction videos, in which it is easy to imagine how the sender of the message may react while watching content that excites them. A kind of peak is the let's play genre, because in other cases of reacting to culture we usually participate passively, while games are, after all, meant to be played. Where, then, does an internet genre come from in which we do not play the game, but watch another person play it? Is it for those who do not have the necessary hand-eye coordination to finish the game but are curious about the story? Is it about having access to the content of the game without spending money on it? Or perhaps we have simply become used to the fact that in every imaginable experience the internet builds layers of reaction: we see a thing, we see a person seeing the thing, we see commentary, or emotions, from the person seeing the thing, and then we ourselves react to that. This is a culture of reaction to reaction, which could in shorthand be called looped reactions, overlay reactions, or reactionary onanism.

Genealogy of the box, the shipment, appropriation without destruction, artUNBOXING traces

So that artUNBOXING does not appear to have fallen from the sky as an internet project, it should be placed in a longer genealogical line of art that has worked with the object, packaging, appropriation, shipment, archive, sometimes with destruction and with an authorial gesture of takeover, or with the concept of citation and intertextual threads, or simply with making art about art. Internet unboxing has analogies in art history and its canons, even if they operated in completely different media. I will therefore try to indicate the threads that, after the appropriate archaeology, led to artUNBOXING. In fact, it is only after some time that certain points on the map arrange themselves into the image of a path.

Robert Rauschenberg is an obvious starting point here. His *Erased de Kooning Drawing*, 1953, was created after he asked Willem de Kooning for a drawing and then erased it. The story with whisky, negotiation, and the gesture of handing over the work is almost mythical. De Kooning gave him a drawing that was not easy to erase. Rauschenberg erased it anyway, framed it, and exhibited it as a new work. A new image came into being through the destruction of an old one. The material of art became another work of art. This was not simple plagiarism, but a dialogic, ironic, and conceptually sharp appropriation. In artUNBOXING I do not destroy the works themselves, I mostly destroy boxes, envelopes, tapes, and layers of packaging. But I also use someone else's art as a pretext for my own performance. One could imagine titles such as Filip Ignatowicz - Unpacked X by Y. This line, of course, leads through the ready-made and Marcel Duchamp's *Fountain*, but also through appropriation art. Richard Prince is a particularly important example. His *New Portraits*, based on Instagram images, revealed very strongly that the image online is not only an image, but also a packaged desire for visibility. Prince once said that Instagram is like carrying a gallery in one's pocket. In the *New Portraits* series, however, he did not so much unpack Instagram as take portraits, comments, and social-media con-



Art After Being Taken Out of the Box

texts and move them into the gallery and market circuit. The court cases around this lasted nearly a decade. The photographers Donald Graham and Eric McNatt sued Prince, Gagosian, and Blum & Poe, and works from that series were reportedly sold for around 100 thousand dollars. In 2024 a federal court rejected Prince's fair-use defense, indicating that there had been too little transformation. I would therefore not say that Prince unboxes Instagram, but the precedent is useful here because it shows how another person's visual material can become fuel for a new artistic situation. Still, I remain closer to the Rauschenberg precedent than to Prince's market cynicism.

Another important Polish thread is Arek Pasożyt, whose practice of parasitizing someone else's work was already manifested in his diploma defense at Nicolaus Copernicus University in Toruń. Instead of showing his own traditional works, he exhibited the works of his supervisor and presented a manifesto of parasitism. The artist, as Pasożyt claimed, feeds on society, institutions, and other creators in order to survive. This is a very direct, and at the same time very funny and cruel, articulation of an artistic dependency that artUNBOXING also touches, although it does so from a position of enthusiasm and citation rather than parasitic takeover.

Maurizio Cattelan is also essential here. In 1996, in the work *Another Fucking Readymade*, he stole an already packed exhibition from Bloom Gallery and showed it as his own at de Appel in Amsterdam, within the exhibition *Crap Shoot*. The situation was literally based on theft. The police forced the works to be returned, although Cattelan was not arrested. Years later he reportedly said that he had no idea for an exhibition, so he took everything from another gallery. This is one of the most radical examples of taking over a ready-made exhibition situation, an appropriation not of one object, but of a whole package of someone else's art.

A personal digression belongs here too, because I once, in a sense, Cattelanized Cattelan. At the Neue Nationalgalerie in Berlin, during the opening of Beeple's *Regular Animals*, I entered the press preview by saying that I run a YouTube channel about art. Beeple's exhibition included, among other things, Boston Dynamics-style robot dogs with the heads of billionaires, technocrats, authoritarian tyrants, and artists, as well as piles of AI-generated excremental photographs. I obtained Beeple-signed photographs for an artUNBOXING episode and a selfie with Beeple for the series *BEST FRIENDS FOREVER*, that is, art-celebrity photos printed on double-sided roll-ups. At one point I noticed Maurizio Cattelan incognito and asked him for a selfie. I also saw him stamping the curator, the director, and someone from marketing. Having remembered a similar action in Milan, I asked to be stamped too. Cattelan placed the stamp on my right forearm and also on a leaflet with Brancusi's golden head, intended for unboxing. When I asked for a signature, he said that the stamp was the signature. Later, as the ink on my skin began to fade, I repeated a strategy I had used in several works based on tattooing drawings on the body. I had previously tattooed drawings by Henryk Cześćnik made directly on my skin, in a tattoo session by Adam ORZEŁ Nijaki; a copyright symbol designed by my father, related

to a performance by Piotr Wyrzykowski; and a heart by Maison Hefner, created for a world without war and connected with a donation to Ukraine. This time I went to a walk-in tattoo studio in Kreuzberg, Iron City Tattoo Berlin, where Miguel Satia tattooed the Cattelan stamp exactly, together with its smears. Then I returned to the Beeple opening and showed it to Cattelan. He touched the second-skin bandage like a doubting Thomas, laughed, posed for photos, and showed my arm to curators as his newest artwork. I asked him again for a signature in a Cattelan album, on the page with *Comedian*. He wrote: Filip you are insane! I treat being called insane by one of the great pranksters of contemporary art as a compliment. Of course, this too will become artUNBOXING. Subscribe, follow me on Instagram, @fignacy, and remember the tattooed stamp's phrase: Beware of yourself.

George Maciunas's *One Year* is another useful reference. The work consisted of boxes, labels, and packaging from products used during a year. It is a consumer self-portrait and an archive of life through waste. The box becomes a trace of circulation, proof of use, and a record of time. For more than ten years I kept all the packaging from artUNBOXING, and from it I built a five-meter *Totem*, shown at the exhibition TRAKTAT O ROZPAKOWYWANIU SZTUKI at the State Art Gallery in Sopot, curated by Mariola Balińska. Song Dong's *Waste Not* works in the opposite register: it gathers his mother's objects and the logic of wu jin qi yong, waste nothing. There the object is not a new fetish, but a memory, family residue, trauma, scarcity, and care. Marcin Wicha's writing also echoes here, in the tender and painful ordering of things left behind. Michael Landy's *Break Down* radicalized another vector. The artist catalogued and destroyed all of his possessions on a conveyor-belt system. It was an anti-collection and, in a certain sense, an anti-unboxing. Jimmie Durham's *Smashing*, in which objects are destroyed with a stone and then documented with a certificate and stamp, adds a bureaucratic dimension to destruction. John Baldessari's *Cremation Project*, in which the artist burned earlier paintings and turned the ashes into cookies, is another example of creating a new work out of the disappearance of old work. And Rauschenberg returns here once again.

Christo and Jeanne-Claude bring in the opposite movement. They wrapped objects, buildings, bridges, and islands. I unpack. They cover. Yet both gestures ask what packaging carries and what a temporary layer does to perception. Walead Beshty's *FedEx Works* are probably among the closest contexts for my thinking about shipment. Glass and copper objects are fitted to FedEx boxes, and transport itself produces cracks, traces, documents, and damaged boxes. Shipment becomes the medium. In my own practice I also paint oversized invoices, customs documents, waybills, and correspondence connected with importing works, for example documents explaining that a Damien Hirst work serves no practical function. Thomas Bachler sent parcels that functioned as camera obscuras, and Marek Noniewicz's *Photosensitive Shipments*, 2000-2002, let the postal journey expose a pinhole image. Mail art, for example the practice of Endre Tót, also belongs here: sending by post, bypassing official channels, building networks of exchange across the Iron Curtain. It is an analogue predecessor of the share, repost, direct message, and unboxing.

Józef Robakowski's *Exchange Gallery* is extremely important in this genealogy. It was based on the exchange of works, documents, tapes, photographs, and archives, forming an alternative collection outside institutions, often in the apartment as an underground exhibition space. The logic of barter is also visible in artUNBOXING x ASP and in UNBOXING SZTUKI. Robakowski's collection was eventually donated to the Museum of Modern Art in Warsaw. He also photographed himself with the objects, often with a naked torso, cataloguing them under the title *Fetishes*. This resonates very strongly with artUNBOXING: the relation between the artist's presence and someone else's art object, the quasi-magical desired value of the object, the confession of belief in art and in popularizing narratives. Collecting appears here as a pursuit that goes beyond ordinary consumption.

Christian Jankowski's *The Hunt* is another very direct example. In a supermarket the artist hunts products with a bow. At the checkout, goods pierced by arrows are scanned like ordinary purchases. The hunting instinct hidden within collecting becomes literal. In artUNBOXING, the collection is a by-product of performance, but it may also become a work in itself. In Polish law, a collection of artworks may be treated as a work if its creative selection, arrangement, and narrative are original, not merely because the objects are owned. The right of quotation also distinguishes artUNBOXING from appropriation in the stricter sense. I quote fragments or whole works within an independent video-performance, for commentary, review, critical analysis, or polemic. I always indicate authorship, source, provenance, and bibliographic sources, and the use of the quoted works is subordinated to the episode. The quoted works are part of my artistic-critical utterance, not independently appropriated content.

The strategies of artUNBOXING also connect with works that use the languages of television and marketing. Oskar Dawicki pastiched TV shopping, the kind once associated in Poland with Mango Gdynia, in *Skórka za wyprawkę*, 2006-2008. He offered for sale Rafał Bujnowski's *Skórka*, which had originally been a gift and which became a commodity. The performance used the language of telemarketing, a sequined jacket, and expert commentary, including people such as Anda Rottenberg. The painting was offered for 7,000 euros, or for 8,500 euros together with the video. The work entered the collection of the Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle. Another important example is Azorro's *Portrait with Curator in the Background*, a series of photographs with unaware curators and gatekeepers in the background. The photo becomes proof of access, a fetish, a trophy, and a contestation of institutional recognition, anticipating the selfie era. My own *BEST FRIENDS FOREVER* series works in a similar field. Sarah Maple's *Portraits with Fans* reverses the relation: art stars appear as if they were her fans, including Hirst, Koons, Kapoor, and Gilbert & George. In my own photograph with Damien Hirst, Hirst seems more moved than I am. I have photographs with Damien Hirst, Jeff Koons, Tom Sachs, Christo, Ai Weiwei, Beeple, Maurizio Cattelan, Daniel Arsham, and Martha Cooper. I regret only Marina Abramovic, who, after I had waited in the rain in Toruń for a book signing, left before I reached her.

Beyond clicks, or how to measure value after content and the move from influ to community

Future Art Ecosystems 4: Art x Public AI calls for moving beyond attendance, clicks, and media visibility as the basic measures of success. This is important because otherwise art is evaluated like content, and quality or value is reduced to visibility. I do not mean that works such as Marius Sperlich's are hostile to art. On the contrary, they are interesting precisely because they reveal the mechanics. But one should not let cultural trends be driven only by algorithms and clickability. In artUNBOXING visibility is not the goal in itself, although I obviously joke about subscribers, and at the moment of writing I have around 333 of them. Visibility is rather a tool for activating thought, not proof that the work has succeeded.

The same report introduces the question of new IP and recombinational media. If infinite images, texts, sounds, objects, and virtual worlds can be generated, then users increasingly want to co-produce, fork, personalize, and recontextualize. They become prosumers. Remix existed earlier, of course: memes, mashups, fan edits, reactions, duets, reposts, parodies, screenshots with captions. The change is that remix becomes designed cultural infrastructure. One can fork worlds, styles, characters, assets, aesthetics, and systems of intellectual property. The user becomes a co-producer of variants. We move from collage/remix toward system/remix. New IP no longer only protects a single finished object, but manages derivative versions, rights to generate variants, access to styles, characters, models, and worlds. I sometimes wonder whether artUNBOXING could become a platform of this kind, or whether its content is already forking existing art.

Digital Transformations in Contemporary Art and Media Practices describes a similar shift: digital transformation redefines the audience as active participants and challenges authorship, ownership, and creativity. The audience clicks, comments, shares, remixes, reacts, and turns things into memes. PewDiePie developed a whole meme mythology about himself, including FLOOR GANG. Polish Instagram creators such as Michał Marszał and Make Life Harder also build their profiles by reposting audience content and reactions. A community mythology emerges, from Agnieszka going to the gym to phrases such as ten profil to ryszczok. This is a movement from content to community-generated content, in which the creator becomes also a curator of the community's content.

artUNBOXING, about the project and methods

Only now, after this long detour, can I return more directly to artUNBOXING. The contexts have already been indicated: internet formats, art history, net art, YouTube, market mechanisms, and social changes. What remains is to say what cannot be said only through examples from outside the project.

artUNBOXING is not simply a series of unboxing videos with art objects. On the surface there is unboxing: box, parcel, object, camera, commentary, enthusiasm, jokes, disappointment,



Art After Being Taken Out of the Box

and market play. Underneath, however, there is a question about what happens when art is treated as an object to be opened and also as an entire system that should be unpacked. I am interested in the ecosystem of the art world: artists, gallerists, dealers, curators, circuits, provenance and authentication, market and price, logistics and shipping, storytelling, viewers, presence, ambitions, and desires.

In my doctoral dissertation I defined artUNBOXING as recognizing art as a consumer good and symbolically equating it with a product by unpacking it before a camera. This was never meant as a simple provocation. Rather, it was about blurred boundaries. I do not use the word product pejoratively, because art and culture are special products. They can allow us to redefine our cognitive vessel and temporarily reconstruct identities. This means rewriting the relation between consumer and culture. artUNBOXING is a mockery and a pastiche that pretends to be a YouTube series, although at first it existed before being published online as such. It returned online during the pandemic, in the project #artUNBOXING at CSW ŁAŻNIA, curated by Kinga Jarocka, when remote art experience became much more real. Digital Cultures BEST OF POLAND once described it as a kind of YouTube window shopping. Unboxing lets us look at objects we do not own. It creates a fiction of ownership, the candy seen through the wrapper, a dopamine promise. The viewer participates avatarically in contact with art that they will not buy, touch, or place on a shelf. For me, however, the project is also about access and popularization. Art can be a foreign language. I often say that Polish is my second language, because my first language is the language of art, and perhaps also the language of the internet. artUNBOXING is not financial advice, although young art is often described in the language of investment or even gambling. Contemporary art often declares that it speaks the language of openness, but its real circuits can be difficult, expensive, hermetic, and full of thresholds. artUNBOXING tries to speak about this in a language that is accurate in terms of nomenclature but not excluding, through a mass of visual examples, associations, and contexts. The project adopts a YouTube costume: the host, the episode, constant calls to subscribe, techniques of self-advertising, jokes, requests for clicks, likes and comments, and the whole range of expressive means of an internet show. These elements are not an addition. They are part of the work. Let me expand the aspect of popularization. I often repeat, partly as a joking mini-manifesto, that I would like to be the Robert Makłowicz of Polish contemporary art. I like that sentence because it is self-ironic but not empty. Makłowicz can talk about culture through food, travel, taste, anecdote, place, and enthusiasm. He becomes an avatar of the viewer's presence and a guide. He does not give up knowledge, but he does not turn it into a wall. He infects others with enthusiasm and emotional experience. At the same time he has been assimilated by internet culture and has become a living meme, jokingly compared to a quokka's face, quoted for his *fiu fiu*, and treated as a model of the perfect man whom no one can resist. I like this quasi-jester figure because it is close to the pranksters of the art world. In my performance, and not only because of Polish origin, I am closer to Makłowicz than to Anthony Bourdain, although both taught the world taste. I would like to show that anyone can enter into a

relation with art. One can begin collecting it from small museum gadgets or from promotional materials in museums, for example in MOCAR there are very often free posters that one can simply take and then hang or frame. I assume that I cannot make art about all the subjects of the world, or even all the ones that interest me. By creating artUNBOXING I can direct a spotlight of possible attention toward places that I consider valuable. And even by not making art about a subject, I still make it, because I perform, as in Oskar Dawicki's paradoxical work with the text I will never make a work about the Holocaust, since by declaring that he will not make it, he makes it anyway. I also feel that I have benefited from the possibility of active participation in the world of culture on many levels. Art is a tool for asking questions and understanding the world, a constant test of my own sensitivity and empathy, a mirror in which I can look at myself in order to name emotions or states that are not verbal. Art is also a letter, a correspondence between someone who no longer exists and someone who has not yet fully constituted themselves in reception. It allows communication even across centuries, which is the greatest expression of hope in the human being and helps tame the fear of the end every day. I know how much I owe to art in my life, that I could choose it as my purpose, and that as a child at home I stumbled over art albums and art materials. Telling stories, and I am a talker and it comes easily to me, since I write no scripts for any of the episodes, we simply turn on the camera, I would like to pass this relation onward and everything it gives. artUNBOXING is therefore also a kind of invitation.

From the very beginning, however, it was important that I was not opening ordinary products. I open works, objects signed by artists, editions, gadgets, books, things with certificates, remains of exhibitions or performative actions, artistic products, museum merch, collectible objects, and everything that can be placed on the border between art and consumption. For the needs of my doctorate I even coined the term post-consumer art, that is, art in which consumption, marketing, economy, production, distribution, packaging, and the desire to possess are not merely external context or subject matter, but become a creative method, strategy, and language. artUNBOXING fits this model very directly. It also operates in the field of works built through the method of collecting. What I acquire, buy, exchange, ask to be signed, document, open, and include in subsequent episodes becomes the material of the work like canvas for a painter. Yet saturated with my performative presence and set alongside the rest of the collected objects, it becomes a kind of artUNBOXING ecosystem, a collection that is a work. Therefore filtering is important, a casting process for what enters artUNBOXING and what does not. I look for objects that genuinely interest me, or fulfill the definition of post-consumer art, or concern pop culture, or allow one to enter into a relation with art not only by looking at it, but by performatively using it. I do not mean usability through the lens of industrial design, although some objects on the border of design are also present in the collection. I mean rather performative potential. For example, if I have a contemporary artwork that is a tennis ball, I go and play with it on a court. If I have an object that is a computer game, I record a let's play. If I bought Takashi Murakami merch that is a pancake pan, I make pancakes on it, look at the result, and then eat them. Similarly, if a work of art is soap, like works

from Cattelan's *TOILETPAPER* series, or Erwin Wurm's cucumber sculpture, I simply jump into the shower or bathtub with that work. When KAWS released inflatable sculptures, somewhere between a beach mattress and an inflatable sculpture, I went to the sea to swim with the work. I could multiply these examples as much as the number of collected objects allows. What matters, therefore, is not only presentation, but the possible action resources that a given object provokes. And often the funnier, the better. This prankster dimension matters to me because artUNBOXING is not clickable hate directed at art for its alleged meaninglessness, incomprehensibility, or lack of craft aspirations, so often summed up with the phrase a child could paint that. Nor is it an attempt to build reach by attacking artists for being able to use insurance-related legal provisions that recently became widely discussed. One could probably make a performance on those subjects and attach oneself to the line of anti-art in order to gain clicks. I am interested in something else: the position of the enthusiast. So even when I sometimes use clickbait strategies, clickbait being an internet strategy for attracting attention based on a title, thumbnail, or announcement promising strong emotion, sensation, or surprise, often more important than the content itself, literally bait for clicks, I try to use them as a hook, that is, a short attention hook at the beginning of a piece of content, such as a strong sentence, question, promise, surprise, or image that is supposed to stop the recipient and make them keep watching or reading, and still deliver what I promised in the thumbnail.

artUNBOXING is therefore a project about ambivalence. Although I do not practice criticism or education, nor pure YouTubeing, I am interested in the moment when admiration mixes with a slight shame of consumption, and the popularization of one of the most important subjects for me mixes with a trivial YouTube format. For this reason, I do not sharply separate popularization from artistic practice. In my case, talking about art is simply also making art. The camera does not merely document the work, but produces a new situation around it through my presence. I transfer gestures from the culture of the consumer internet into the field of art. If I only showed works, it would be documentation or an educational channel. artUNBOXING begins where the unboxing format itself becomes a tool of performance and meets viewers. This is why the project could return with new force during the pandemic and limited access to culture. When galleries, museums, and exhibitions became harder to access, the experience of remote art ceased to be merely a curiosity. Suddenly it turned out that culture must be able to exist online not only as an archive, but as a real and current experience. artUNBOXING from the beginning tried to speak a language familiar to internet users, not in order to simplify art down to the level of a product, but in order to show that art also circulates in a world of products, notifications, packages, stories, and reactions. In my doctoral dissertation I wrote that artUNBOXING is a statement camouflaged in the protective colors of consumerism and addressed to the consumer. Today I would add that the consumer can, if only for a moment, become a cultural participant, sometimes even unintentionally, by accident. Art by chance. Unboxing is a substitute participation in consumer society. In artUNBOXING this substitute participation is transferred into art: the viewer takes part in the physical opening of the work and in its metaphorical de-hermeticization.

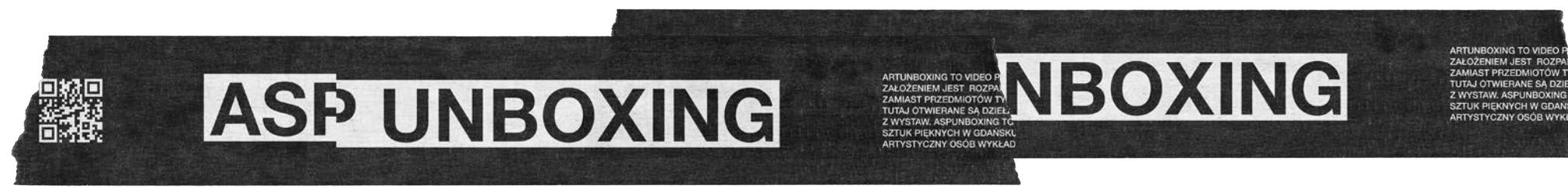
The title Art After Being Taken Out of the Box therefore does not mean only a physical gesture. It names a cultural situation: art after passing through a consumer path that ends on a platform and in social media.

What remains after art is taken out of the box

After so many examples, one might say there are too many examples. But precisely this excess is the point. Their mass and their relations prove that we are not discussing one phenomenon, one fashion, or one internet curiosity. We are dealing with an entanglement in which art, consumption, performance, market, technology, and visibility begin to work in a shared language. I regret that I have not mentioned Kasing Lung's mini-art blind boxes and Labubu in greater detail, because that example would fit here perfectly. Contemporary art functions in a world where visibility, content, meme, algorithm, and reaction co-create circulation and meaning. Labubu can be both a work and a competitor for attention. The examples gathered here are not an encyclopedic list, but the material of an intuitive case study. The internet is not an external medium in relation to art. It is an environment that produces genres, gestures, rituals, and forms of participation that can become artistic material, a language, and a form of the work.

Art and content are not simple opposites, but neither can they be used interchangeably without risk. Content can be empty, fast, and algorithmic, but it can also become the packaging or material of art. The danger is that art becomes content and loses freedom, ambiguity, and critical or subversive potential. If content is understood only as algorithmic packaging, art is reduced to visibility. If content is recognized as a medium, art can intercept it. Today art can resemble any sphere of life, and intention still matters, for example the intention to create art. But some of the content examples mentioned here disturb this comfort because they model artistic structures so well that one wants to bring them into the field of art. I do not want to end with simple conclusions. I prefer to leave the reader, and myself, with ambivalence and vigilance: art on the internet may hide behind a popular video or behind content that at first looks completely trivial.

Virality is not only a measure of success. It is also a democratic promise and a threat of narrative unification in the name of clickability and the algorithm. The internet can bypass traditional gatekeepers, but it also creates new algorithmic and platform gatekeepers. The algorithm takes on curatorial power and therefore also curatorial responsibility. The artist becomes both creator and producer of self-presence. Bauman's figure of the commodity and the agent at once returns here. Portfolio, feed, selfie, stories, thumbnail, title, link, tag, and comment become elements of a networked economy of recognition. artUNBOXING condenses these tensions: a native internet genre is applied to art, which itself is full of packages, thresholds, and barriers. Unboxing becomes a tool, method, strategy, and metaphor for opening a discussion about art as object, experience, commodity, myth, relation, and online image. It can be defined as a post-internet artistic practice using a native YouTube format to show that a contemporary artwork exists not only as an object, but also as a performed cir-



Art After Being Taken Out of the Box

ulation between the work, the camera, the viewer, the algorithm, the market, the economy, and the exchange of attention. On the surface the box is opened. In reality, the system of value, fetishization, collecting, popularization, and power is opened. After the box remains the thing, the situation, the gesture, the image, the trace online, the comment, the relation, and the viewer.

Regarding this last group, that is, the viewers, I would not be myself if I did not end this text with a self-ironic request to subscribe to the artUNBOXING channel on YouTube and to follow the profile @fignacy on Instagram. And since we are already among dry jokes, here is one of my favorites at the very end, because it was created by an artist, as a work, and fits the situation perfectly. The author of the paraphrased riddle below is Kordian Rönnberg, so the artUNBOXING idea of quoting other people's works remains strong even in the finale of this essay.

- What is a multimedia artist's favorite meal?
- <at this point someone usually says they do not know>
- Whatever it is, the important thing is to eat it in front of the camera!

Core bibliography

- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- Bauman, Zygmunt. *Consuming Life*. Cambridge: Polity Press, 2007.
- Berger, John. *Ways of Seeing*. London: BBC / Penguin, 1972.
- Danto, Arthur C. *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton: Princeton University Press, 1997.
- Dekker, Annet. *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*. Amsterdam: Valiz, 2021.
- Dziamski, Grzegorz. *Sztuka po końcu sztuki: sztuka początku XXI wieku*. Poznań: Galeria Miejska Arsenal, 2009.
- Er, Murat Han, and Basri Gençcelep, eds. *Digital Transformations in Contemporary Art and Media Practices*. Hershey: IGI Global, 2026.
- Future Art Ecosystems 4: Art x Public AI*. London: Serpentine Arts Technologies / *Future Art Ecosystems*, 2024.
- Han, Byung-Chul. *Non-things: Upheaval in the Lifeworld*. Cambridge: Polity Press, 2022.
- Han, Byung-Chul. *The Disappearance of Rituals: A Topology of the Present*. Cambridge: Polity Press, 2020.

Hirsch, Fred. *Social Limits to Growth*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1976.

Kholeif, Omar, ed. *You Are Here: Art After the Internet*. Manchester / London: Cornerhouse / SPACE, 2014.

Kosuth, Joseph. *Art after Philosophy*. Studio International 178, no. 915, 1969.

Nguyen, C. Thi. *Games: Agency as Art*. Oxford: Oxford University Press, 2020.

Nowosielski, Jerzy. *Sztuka po końcu świata. Rozmowy. Selection and arrangement by Krystyna Czerni*. Kraków: Znak, 2012.

Obrist, Hans Ulrich, ed. *Worldbuilding: Gaming and Art in the Digital Age*. Berlin: Hatje Cantz / Julia Stoschek Foundation, 2022.

Paul, Christiane. *Digital Art*. 4th ed. London: Thames & Hudson, 2023.

Paul, Christiane, ed. *A Companion to Digital Art*. Hoboken: Wiley Blackwell, 2016.

Sontag, Susan. *On Photography*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1977.

Wallis, Brian, ed. *Art After Modernism: Rethinking Representation*. New York: New Museum of Contemporary Art / David R. Godine, 1984.

Zeidler-Janiszewska, Anna, ed. *Sztuka i estetyka po awangardzie a filozofia postmodernistyczna*. Warszawa: Instytut Kultury, 1994.

Žižek, Slavoj. *The Plague of Fantasies*. London / New York: Verso, 1997.

Bibliography and supplementary sources, online materials

- Artestar. Jean-Michel Basquiat / *Fortnite*, 10 April 2022.
- Artangel. Michael Landy, *Break Down*.
- Bankier.pl / NordVPN. Poles will spend more than 26 years of their lives online. New NordVPN data, 2026.
- Beyond Creative. KAWS in *Fortnite*, case study.
- Bob Ross Estate / PBS. *The Joy of Painting*, archival program materials, 1983-1994.
- BWA Bydgoszcz / Ownetic. Marek Noniewicz, *Photosensitive Shipments*.
- Centre Pompidou-Metz. *WORLDBUILDING: Gaming and Art in the Digital Age*, exhibition materials.

Chan, Mitchell F. *The Artist as Comedian. Right Click Save*, 28 November 2024.

Christo and Jeanne-Claude Foundation. Materials and documentation of projects wrapping objects and spaces.

CSW Zamek Ujazdowski. Collection of Choices, Oskar Dawicki, *Skórka za wyprawkę*.

Culture.pl / Filmoteka MSN / Raster. Azorro, *Portrait with Curator in the Background*.

DataReportal. Digital 2025: Global Overview Report, 2025.

FNBR.co. *MSCHF Big Red Boot Black*, *Fortnite* cosmetic page.

Fortnite Wiki. *MSCHF Big Red Boot* and *MSCHF Big Red Boot Black*, *Fortnite* cosmetic pages.

Frieze. Jonathan P. Watts, Infinite Jester.

Fundacja Profile / Museum of Art in Lodz. Józef Robakowski, *Exchange Gallery*.

ICA Boston / Christian Jankowski Studio. Christian Jankowski, The Hunt.

Jack Butcher. *Self Checkout*, jack.art, 2025.

JSTOR Daily / The Brooklyn Rail. John Baldessari, Cremation Project.

Kasing Lung / Pop Mart. *The Monsters* / Labubu, materials concerning art toys and blind boxes.

König Galerie / Manuel Rossner. *The Artist Is Online*, project documentation in Decentraland.

LEGO Group / Harris Poll. Study of career aspirations among children aged 8 to 12, 2019.

Matt's Gallery / Ensembles.org. Jimmie Durham, *Smashing*.

Meta. Facebook Expansion Enables More People to Connect with Friends in a Trusted Environment, 26 September 2006.

MoMA. George Maciunas, *One Year*, work page.

MoMA / Smarthistory. Song Dong, *Waste Not*.

Museums Association. Earliest ever YouTube video enters V&A collection, 2026.

Perrotin. Maurizio Cattelan, *Another Fucking Readymade*, work page.

Polygon. How to get *Kicks in Fortnite*, 21 November 2024.

Rajapack. Unboxing: studies of the history of unboxing in video culture and packaging marketing.

Right Click Save. Mitchell F. Chan, *The Artist as Comedian*, 28 November 2024.

Sarah Maple. *Portraits with Fans*, artist's website and KochxBos Gallery.

Serpentine Galleries. Acute Art presents KAWS: New Fiction, 2022.

SFMOMA. Robert Rauschenberg, *Erased de Kooning Drawing*.

SW Research. Ranking of prestigious and socially respected professions, 2026.

The Art Newspaper / ARTnews / Artnet / The Guardian. Materials concerning the reception of works by Adrien Brody, Jim Carrey, Johnny Depp, Jack White, and Brad Pitt.

Victoria and Albert Museum. Acquiring an early YouTube watch page and its first-ever video, 19 February 2026.

Vogue / GQ. Texts on the viral presence of *MSCHF Big Red Boots*, 2023.

Walead Beshty Studios. *FedEx Glass Works* / *FedEx Works*.

Whitney Museum of American Art. Christiane Paul, *Histories of the Digital Now*, at the exhibition *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965-2018*.

Wikipedia. *Culture of YouTube* and YouTubers by genre, supporting entries concerning the typology of platform formats.



KONFERENCJA
// CONFERENCE



UNBOXING
SZTUKI
//TOPICS



ARTUNBOXING TO VIDEO
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEL
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKLAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEL
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKLAD



UNBOXING SZTUKI //TOPICS

O konferencji

Tytułowy temat konferencji – „UNBOXING SZTUKI” chcemy rozpatrzyć przez kilka soczewek: idee kolekcjonowania i gromadzenia, budowanie kolekcji oraz relacje z markami; alternatywne obiegi kulturowe i internetowe formy funkcjonowania sztuki; performatykę działalności online i kuratorowania treści; cytowania i remix; relację pomiędzy językiem sztuki a contentem; sposoby popularyzacji sztuki w mediach społecznościowych, także za pomocą memów i innych formatów sieciowych.

Konferencja połączy perspektywy teoretyczne, instytucjonalne, medialne i praktyczno-artystyczne, zestawiając doświadczenie badaczy, twórców, kuratorów i przedstawicieli medialnego obiegu kultury. Jej celem będzie nie tylko diagnoza współczesnych metod „otwierania” art worldu, ale również uchwycenie obecnego zeitgeista i próba wypracowania narzędzi do budowania narracji o sztuce w erze cyfrowej i konsumpcyjnej.

UNBOXING SZTUKI // TOPICS to konferencja, na której chcemy rozpatrzyć różne aspekty i konteksty: kolekcjonowanie, alternatywne obiegi kulturowe, performatywność działań online, cytowanie, relację języka sztuki z contentem, popularyzację w mediach społecznościowych. Konferencja łączy perspektywy badaczy, twórców i kuratorów, diagnozując metody otwierania art worldu i budowania narracji w erze cyfrowej.

About conference

We want to examine the title theme of the conference, „UNBOXING SZTUKI,” through several lenses: the ideas of collecting and gathering, building collections and relationships with brands; alternative cultural circuits and online forms of art’s circulation; the performativity of online activity and content curation; citation and remix; the relationship between the language of art and content; and ways of popularizing art on social media, including through memes and other online formats.

The conference will bring together theoretical, institutional, media-based and artistic-practical perspectives, combining the experience of researchers, artists, curators and representatives of the media circulation of culture. Its aim will be not only to diagnose contemporary methods of “opening up” the art world, but also to capture the current zeitgeist and attempt to develop tools for building narratives about art in the digital and consumer era.

UNBOXING SZTUKI // TOPICS is a conference in which we want to examine various aspects and contexts: collecting, alternative cultural circuits, the performativity of online actions, citation, the relationship between the language of art and content, and popularization in social media. The conference brings together the perspectives of researchers, artists and curators, diagnosing methods of opening up the art world and building narratives in the digital era.

O performatyce sieci i o tym, czy sztuka potrzebuje swojego awatara, czyli jak zostać samozwańczym Robertem Makłowiczem polskiej sztuki współczesnej



dr FILIP IGNATOWICZ

Akademia Sztuk
Pięknych w Gdańsku /
artUNBOXING.com

Artysta wizualny, malarz,
reżyser i popularyzator sztuki.
Absolwent Wydziału Malarstwa
ASP w Gdańsku
oraz Reżyserii w Gdyniejskiej
Szkoły Filmowej.
Wykładowca ASP Gdańsk
i Szkoły Doktorskiej.
Autor projektów FIGNACY&co
oraz artUNBOXING.

Academy of Fine Arts
in Gdańsk /
artUNBOXING.com

Visual artist, painter, director
and art popularizer. Graduate
of the Faculty of Painting
at the Academy of Fine Arts
in Gdańsk and of Directing
at the Gdynia Film School.
Lecturer at the Academy
of Fine Arts in Gdańsk
and the Doctoral School.
Author of the FIGNACY&co
and artUNBOXING projects.

Od kilku lat coraz wyraźniej mam poczucie, że pole sztuki funkcjonuje dziś w stanie permanentnego rozszczelnienia. Nie chodzi już tylko o to, że dzieła opuszczają mury instytucji i krążą w sieci jako obrazy, klipy albo strzępy dokumentacji. Zmianie uległa sama logika obecności. Sztuka coraz częściej istnieje jako proces, relacja i ciąg gestów rozgrywających się w czasie rzeczywistym, w cyfrowym kontakcie z odbiorcą. W tym sensie internet nie jest jedynie kanałem dystrybucji, lecz środowiskiem performatywnym, gdzie dzieło jest negocjowane i natychmiast testowane na publiczności, a obecność osoby twórczej staje się awatarem.

Tytułową performatykę rozumiem jako sposób działania i bycia w świecie, który polega na korzystaniu z obecności. W kontekście sieci oznacza to nie tylko gotowość do wejścia w obieg, do bycia komentowanym, kopiowanym i remiksowanym, ale do tworzenia atrapy obecności. Osoba twórcza bywa więc jednocześnie producentem ale też mediatorem, czasem komentatorem, czasem promotorem własnej twórczości. Widać to też w drugą stronę - w momencie kiedy twórcy internetowi inscenizują „wydarzenia” i wyzwania: fejkowe otwarcia, spektakularne akcje na jeden kadr, rytuały budowania napięcia i nagro-

dy. To, co w sztuce bywało strategią krytyczną albo performatywnym zmaganiem się, w sieci staje się klikalną techniką opowiadania i żonglowaniem ekonomią uwagi.

W tym miejscu pojawia się figura awatara. Nie interesuje mnie jako maska czy fikcyjna postać, tylko jako narzędzie dostępu. Awatar to pośrednik pomiędzy światem sztuki a odbiorcą, który często nie ma czasu, kompetencji albo odwagi, by wejść w ten świat samodzielnie. Awatar bierze na siebie ciężar narracji, tłumaczenia i performowania znaczeń. Stąd mój tytułowy, samozwańczy „Robert Makłowicz polskiej sztuki współczesnej”, jak często autoronocznie się nazywam, czy komentuję własne działania. Makłowicz nie jest kucharzem sensu stricto, jest przewodnikiem po kulturze jedzenia, historii i obyczajach. Jego siłą jest opowieść i obecność w imieniu widza, dzięki której odbiorca czuje się zaproszony, a nie egzaminowany. Ten model wydaje mi się szczególnie potrzebny w odniesieniu do sztuki współczesnej, która wciąż bywa postrzegana jako hermetyczna, elitarna i wymagająca „hasła dostępu”.

Teraz coś zawieszono pomiędzy gestem performatywnym, remiksem, a apropriation artem. Jako historyczny punkt odniesienia i start dla działalności korzystającej z przejścia w moich sztukach performatywnych przywołuję gest Roberta Rauschenberga, który wymazał rysunek Willema de Kooninga i uczynił z tego wymazania autonomiczne dzieło. W internecie ten mechanizm został zintensyfikowany: cytat, przeróbka, mem, fejk, powtórzenie i przemieszczenie są podstawowymi narzędziami komunikacji wizualnej internetowego języka. W moim przypadku apropracja nie polega na niszczeniu, raczej na przechwytywaniu formatu (internetowy unboxing - otwieranie paczek przed kamerą - staje się u mnie podstawową zasadą działania) i przeniesienie autorstwa z samego dzieła na bycie autorem gestu otwarcia i wyjęcia z paczki - autorstwo performance'u.

Z tej perspektywy artUNBOXING powstał jako świadoma fasada. Kanał na YouTube, który z pozoru wpisuje się w estetykę i ramy gatunku unboxingu, czyli rozpakowywania produktów, oceniania ich i konsumowania. Jednak sam projekt stał się polem performatywnego eksperymentu. Zrównanie dzieła sztuki z produktem nie było prowokacją dla samej prowokacji, tylko próbą diagnozy kultury konsumpcyjnej, z którą mierzę się w twórczości od lat (co było absolutnie obecne w mojej pracy magisterskiej czy doktoracie). Aczkolwiek zauważam pewne ewolucje, które mnie zaskakują, bo z czasem projekt artUNBOXING przestał być wyłącznie ironiczny. Rozpakowywanie dzieła przed kamerą stało się aktem spotkania, rozmowy i negocjacji sensów, budowania platformy i popularyzacji sztuki w internecie, a nie tylko artystyczno-performatywną rejestracją mojej relacji i zacytowanego obiektu sztuki.

Innym elementem ewolucji samego artUNBOXINGu w obszarze szerszego projektu UNBOXING SZTUKI realizowanego na ASP GDANSK jest praktyka wymiany. Każde rozpakowane w tym osobnym cyklu dzieło przed kamerą wiąże się z gestem wzajemności: następuje artystyczny barter, a paczek nie otwieram tylko ja, zaproszone osoby także zachęcam, by performatywnie otworzyli przed kamerą to co otrzymali. W ten sposób moja twórczość także staje się tworzywem, cytatem i elementem zaprojektowanego przeze mnie cudzego performansu. Ta próba równości gestów jest dla mnie próbą zrównania doświadczeń, tym niemniej efektem ubocznym mojego performansa stało się powstanie kolekcji, nie magazynu obiektów, lecz archiwum relacji, historii i procesów, autorstwa. Kolekcja nie jest tu celem, raczej zapisem ruchu, w którym sztuka krąży między ludźmi, kamerą i zbiorową pamięcią - popularyzatorskim i nowomediálním podsumowaniem dorobku osób sprawujących dydaktykę na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

Wystawa UNBOXING SZTUKI // TUTORIAL była próbą przeniesienia tej praktyki do przestrzeni instytucjonalnej i jednocześnie gestem popularyzacji dorobku środowiska akademickiego. W akademii dorobek artystyczny funkcjonuje na równi w relacji z dorobkiem naukowym, więc popularyzacja sztuki staje się także popularyzacją wiedzy, metod i postaw twórczych. W świecie nadmiaru treści problemem nie jest brak narzędzi dotarcia do odbiorcy, lecz przesyt i walka o widzialność. Dlatego zdaje się, że potrzebujemy awatarów dostępu, przewodników, którzy pomogą poruszać się po gęstym (i internetowym) krajobrazie współczesnej kultury wizualnej bez poczucia wykluczenia. I to wszystko wobec technokratycznym gatekeeper'om w postaci algorytmów czy sztucznej inteligencji. Dlatego jeśli technologie rzucają nam dziś wyzwanie, to paradoksalnie po to, byśmy byli bardziej ludzcy: bardziej obecni, sprawczy, odpowiedzialni - a to właśnie kwintesencja performatyki. Unboxing traktuję więc jako metaforę otwierania świata sztuki, nie po to, by go uprościć, lecz by stworzyć sytuację spotkania, w której ktoś poczuje się zaproszony.

On Network Performativity and Whether Art Needs Its Own Avatar, or How to Become the Self-Appointed Robert Makłowicz of Polish Contemporary Art

For several years now, I have increasingly had the sense that the field of art is functioning in a state of permanent leakage. This is no longer only about artworks leaving the walls of institutions and circulating online as images, clips or fragments of documentation. The very logic of presence has changed. Art increasingly exists as a process, a relation and a sequence of gestures unfolding in real time, in digital contact with the viewer. In this sense, the internet is not merely a channel of distribution, but a performative environment in which the work is negotiated and immediately tested on an audience, while the presence of the creative subject becomes an avatar.

I understand the titular performativity as a way of acting and being in the world that relies on the use of presence. In the context of the web, this means not only a readiness to enter circulation, to be commented on, copied and remixed, but also to create a semblance of presence. The creative person therefore becomes, at the same time, a producer and a mediator, sometimes a commentator, sometimes a promoter of their own work. This is also visible in the opposite direction, when internet creators stage „events” and challenges: fake openings, spectacular actions designed for a single frame, rituals of building tension and reward. What in art used to be a critical strategy or a performative struggle becomes, online, a clickable technique of storytelling and a juggling of the economy of attention.

This is where the figure of the avatar appears. I am not interested in it as a mask or a fictional character, but as a tool of access. The avatar is an intermediary between the world of art and the viewer, who often does not have the time, competence or courage to enter that world independently. The avatar takes on the burden of narration, translation and the performance of meanings. Hence my titular, self-appointed „Robert Makłowicz of Polish contemporary art”, as I often self-ironically call myself or comment on my own actions. Makłowicz is not a chef sensu stricto, he is a guide to the culture of food, history and customs. His strength lies in storytelling and in being present on behalf of the viewer, thanks to which the audience feels invited rather than examined. This model seems to me particularly necessary in relation to contemporary art, which is still often perceived as hermetic, elitist and requiring an „access code”.

Now, something suspended between a performative gesture, remix and appropriation art. As a historical point of reference and a starting point for practices based on takeover within my performative art, I invoke Robert Rauschenberg's gesture of erasing a drawing by Willem de Kooning and turning that erasure into an autonomous work. On the internet, this mechanism has been intensified: quotation, alteration, meme, fake, repetition and displacement are fundamental tools of the visual communication of internet language. In my case, appropriation is not about destruction, but rather about capturing a format. Internet unboxing, opening packages in front of the camera, becomes the basic principle of my practice. Authorship is shifted from the work itself to being the author of the gesture of opening and taking something out of the package, the authorship of the performance.

From this perspective, artUNBOXING emerged as a deliberate facade. A YouTube channel that, at first glance, fits into the aesthetics and framework of the unboxing genre, that is, unpacking products, evaluating them and consuming them. Yet the project itself became a field of performative experiment. Equating the artwork with the product was not provocation for the sake of provocation, but an attempt to diagnose the consumer culture with which I have been grappling in my work for years, something that was absolutely present in both my master's thesis and my doctoral dissertation. At the same time, I notice certain evolutions that surprise me, because over time the artUNBOXING project ceased to be purely ironic. Unpacking an artwork in front of the camera became an act of encounter, conversation and negotiation of meanings, of building a platform and popularising art on the internet, rather than merely an artistic and performative recording of my relationship with the quoted art object.

Another element in the evolution of artUNBOXING itself, within the broader UNBOXING SZTUKI project carried out at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, is the practice of exchange. Every work unpacked in front of the camera in this separate cycle is connected with a gesture of reciprocity: an artistic barter takes place, and I am not the only one opening packages. I also encourage the invited participants to performatively open, in front of the camera, what they have received. In this way, my own work also becomes material, a quotation and an element of another person's performance designed by me. This attempt at equality of gestures is, for me, an attempt to equalise experiences. Nevertheless, a side effect of my performance has been the emergence of a collection, not a warehouse of objects, but an archive of relations, histories, processes and authorship. The collection is not the aim here, but rather a record of movement, in which art circulates between people, the camera and collective memory, a popularising and new-media summary of the achievements of those engaged in teaching at the Academy of Fine Arts in Gdańsk.

The exhibition UNBOXING SZTUKI // TUTORIAL was an attempt to transfer this practice into an institutional space and, at the same time, a gesture of popularising the achievements of the academic community. At the academy, artistic achievement functions on an equal footing with scholarly achievement, so the popularisation of art also becomes the popularisation of knowledge, methods and creative attitudes. In a world of excess content, the problem is not the lack of tools for reaching audiences, but saturation and the struggle for visibility. This is why it seems that we need avatars of access, guides who will help people move through the dense, and online, landscape of contemporary visual culture without a sense of exclusion. And all of this takes place in the face of technocratic gatekeepers in the form of algorithms or artificial intelligence. Therefore, if technologies challenge us today, they do so, paradoxically, in order for us to become more human: more present, more agentive, more responsible. This is precisely the essence of performativity. I therefore treat unboxing as a metaphor for opening up the world of art, not in order to simplify it, but to create a situation of encounter in which someone feels invited.



TASTEMAKERS, czyli sztuka kuratorowania treści o sztuce online



Katarzyna Wirkus-Molęda

artfreak.pl

artfreak.pl

Historyczka sztuki, badaczka trendów i popularyzatorka sztuki w internecie, twórczyni marki Art Freak. Prowadzi kanał poświęcony sztuce, muzeom i wystawom, promując przystępne opowiadanie o kulturze.

Art historian, trend researcher and popularizer of art online, creator of the Art Freak brand. She runs a channel devoted to art, museums and exhibitions, promoting accessible ways of talking about culture.

Kilka lat pracy w edukacji i popularyzacji sztuki w Internecie, a także obserwacja zmieniających się trendów, coraz częściej prowadzą mnie do przekonania, że warto dziś zrewidować podstawowe pytanie stawiane przez twórców działających online. Nie brzmi ono już po prostu „jak opowiadać o sztuce w Internecie”, lecz raczej: „jak w epoce przebodźcowania i kryzysu uwagi odpowiedzialnie filtrować informacje, które przekazujemy odbiorcom”.

Era snack contentu dobiega końca. Internet stał się przestrzenią skrajnie nasyconą, w której obrazy, informacje i narracje funkcjonują jednocześnie, konkurując o uwagę odbiorcy. Nadmiar stał się stanem domyślnym, a uwaga dobrym deficytowym. W takiej rzeczywistości rola osób mówiących o sztuce ulega zasadniczej zmianie, przesuwając się z pozycji klasycznych popularyzatorów w stronę kuratorów treści.

Nowa rola wpisuje się w obserwowany przeze mnie szeroko trend na tak zwanych Tastemakers, czyli osoby świadome filtrujące, selekcjonujące i porządkujące obieg informacji.

Rola Tastemakera wiąże się bardzo mocno z zaufaniem odbiorców i nie polega na bezrefleksyjnym mnożeniu komunikatów, lecz przeciwie – na podejmowaniu decyzji, co warto pokazać, a co pominąć. Każdy wybór staje się więc gestem kuratorskim i etycznym, ponieważ realnie wpływa nie tylko na sposób, w jaki sztuka jest postrzegana, zapamiętywana i konsumowana, ale przede wszystkim na dobrostan psychiczny odbiorców. W świecie algorytmów, które promują to, co klikalne, szyb-

kie i efektowne, ludzka selekcja zaczyna pełnić rolę przeciwwagi, opartej na odpowiedzialności, konsekwencji i zaufaniu.

Punktem wyjścia jest doświadczenie odbiorcy. Obserwacja sposobu, w jaki dziś funkcjonujemy w muzeach, galeriach i w przestrzeni online jest zatrważająca. Średnio w galerii sztuki nasza uwaga zatrzymuje się na jednym obiekcie na mniej niż 17 sekund, online jest to jeszcze mniej – 3 sekundy i przewijamy dalej. Dosłownie skanujemy obrazy wzrokiem, kolekcjonujemy wrażenia zamiast je pogłębiać. Internet wzmacnia ten mechanizm, scrollowanie staje się podstawowym gestem kulturowym, a sztuka bywa konsumowana w tempie, które uniemożliwia refleksję. Z jednej strony mamy poczucie uczestnictwa w kulturze, z drugiej narasta zmęczenie i poczucie nienasyceń. Im więcej widzimy, tym trudniej cokolwiek zapamiętać.

Coraz częściej porównuję tę sytuację do stołu zastawionego nadmiarem potraw. Wszystko jest dostępne, lecz nie ma czasu, by to, co ważne mogło naprawdę wybrzmieć. Algorytmy, które miały ułatwiać orientację, przejmują kontrolę nad tym, co uznajemy za ważne i wartościowe. W tym sensie rola Tastemakera, czyli kuratora treści online, staje się próbą odzyskania sprawczości, zarówno po stronie twórcy treści, jak i odbiorcy. To próba powiedzenia, że selekcja nie jest brakiem, lecz warunkiem sensu dalszego funkcjonowania oraz obcowania ze sztuką w przestrzeni internetowej.

W tym kontekście nie sposób pominąć roli sztucznej inteligencji. AI potrafi generować obrazy, teksty i rekomendacje, opierając się na statystycznych zależnościach i wzorcach. Nie traktuję tego zjawiska jako zagrożenia samego w sobie, raczej jako sygnał ostrzegawczy. Im więcej automatyzacji w obiegu treści, tym większa potrzeba ludzkiego filtra, który bierze odpowiedzialność za wybór, kontekst i hierarchię. Tastemaker nie konkuruje z algorytmem, lecz oferuje coś innego – osobisty punkt widzenia. Jest jeszcze jedna bardzo ważna różnica w relacji odbiorca – AI oraz odbiorca – Tastemaker, a jest to zaufanie – tego maszyny nie zdobędą nigdy.

Zmiany, które zachodzą w sposobie konsumowania treści o sztuce online można łatwo prześledzić chociażby na podstawie mojej działalności w ramach artfreak.pl na Instagramie.

Działalność edukacyjna, którą tam prowadzę zaczynała się w roku 2019 od prostych form statycznych obrazów, krótkich komentarzy i wizualnych formatów. Z czasem formaty te ewoluowały, pojawiły się karuzele – czyli multiplikowane obrazy, wideo – ruszające się obrazy, oraz wymuszane na twórcach dynamiczne układy dopasowane wyłącznie do logiki platform społecznościowych, a nie zdolności poznawczych i percepcji odbiorcy.

Jednak bez względu na zmieniające się formaty, w mojej działalności każda zmiana była reakcją na medium, ale forma nigdy nie była celem samym w sobie. Najważniejsza pozostawała opowieść oraz relacja z odbiorcą, budowana konsekwentnie i długofalowo. Zaufanie nie rodzi się z jednego posta, lecz z powtarzalności tonu, wyborów i współdzielonych wartości.

To, jak żyjemy online zaczęło również wpływać na sposób naszego funkcjonowania offline. Obserwujemy obecnie jak sposób konsumowania treści w sieci wpływa na zachowania w przestrzeni instytucjonalnej. W muzeach coraz częściej poruszamy się jak użytkownicy aplikacji, zaliczając kolejne punkty programu, robiąc zdjęcia zamiast zatrzymywać się na dłużej przy wybranych pracach i po prostu ich na żywo doświadczać.

Chcemy zobaczyć wszystko, ale w konsekwencji nie widzimy nic. Nierzadko podczas zwiedzania towarzyszy nam również tak dobrze znane FOMO – lęk przed tym, że coś nas ominie. Wydaje się, że w odpowiedzi na ten mechanizm coraz bliższa powinna stawać się nam idea spowolnienia i selektywności, zarówno online, jak i offline.

Z rozmów z odbiorcami kultury wynika, że nie oczekują oni dziś encyklopedycznej wiedzy ani akademickiego przeglądu tematu od A do Z. Szukają za to rekomendacji, osobistego głosu i poczucia, że ktoś wykonał już pracę selekcji za nich – i to eksperckim okiem.

Fundamentem Tastemakerstwa jest zaufanie. Widoczne jest to także

w rosnącym zainteresowaniu zamkniętymi formami komunikacji, newsletterami, społecznościami opartymi na jakości, a nie zasięgu. Tam treść jest przefiltrowana, a nie masowa.

Kuratorowanie treści o sztuce online staje się więc realnie potrzebną praktyką w polu sztuki, sytuowaną pomiędzy edukacją, krytyką i rozrywką. To praca polegająca na ciągłym balansowaniu między atrakcyjnością a rzetelnością, między skrótem a pogłębieniem tematu. Wymaga uważności, ale także gotowości do rezygnacji – do powiedzenia, że nie wszystko musi się pojawić w obiegu natychmiast.

Czy potrafimy jeszcze doświadczać sztuki bez potrzeby natychmiastowego dokumentowania jej i udostępniania? Wierzę, że tak, ale wymaga to stworzenia warunków, w których selekcja staje się wartością, a nie ograniczeniem. Widzę przyszłość opowiadania o sztuce w Internecie nie w byciu coraz głośniejszym, lecz coraz bardziej uważnym. Kurator treści nie krzyczy, lecz wskazuje. I w tej cichej, odpowiedzialnej roli widzę sens dalszego mówienia o sztuce online.

TASTEMAKERS, or the Art of Curating Online Content about Art

Several years of work in art education and popularization online, as well as observing changing trends, increasingly lead me to believe that it is worth revising the basic question asked by creators working online today. It is no longer simply: “how should we talk about art on the Internet”, but rather: “in an era of overstimulation and a crisis of attention, how can we responsibly filter the information we pass on to audiences”.

The era of snack content is coming to an end. The Internet has become an extremely saturated space, in which images, information and narratives function simultaneously, competing for the viewer's attention. Excess has become the default condition, and attention a scarce resource. In this reality, the role of people speaking about art is undergoing a fundamental change, shifting from the position of classic popularizers toward that of content curators.

This new role fits into a broader trend I have been observing, the trend of so-called Tastemakers, meaning people who consciously filter, select and organize the circulation of information.

The role of the Tastemaker is very strongly connected with audience trust and does not consist in mindlessly multiplying messages. On the contrary, it is about making decisions about what is worth showing and what should be left out. Every choice therefore becomes both a curatorial and an ethical gesture, because it has a real impact not only on the way art is perceived, remembered and consumed, but above all on the psychological well-being of audiences. In a world of algorithms that promote what is clickable, fast and spectacular, human selection begins to function as a counterweight based on responsibility, consistency and trust.

The starting point is the experience of the viewer. Observing the way we function today in museums, galleries and online spaces is alarming. On average, in an art gallery our attention rests on a single object for less than 17 seconds. Online, it is even less, 3 seconds, and then we scroll on. We literally scan images with our eyes, collecting impressions instead of deepening them. The Internet reinforces this mechanism. Scrolling becomes a basic cultural gesture, and art is often consumed at a pace that makes reflection impossible. On the one hand, we feel that we are participating in culture. On the other, fatigue and a sense of insatiability grow. The more we see, the harder it becomes to remember anything.

I increasingly compare this situation to a table overloaded with too many dishes. Everything is available, yet there is no time for what mat-

ters to truly resonate. Algorithms that were supposed to make orientation easier take control over what we consider important and valuable. In this sense, the role of the Tastemaker, or online content curator, becomes an attempt to regain agency, both on the side of the content creator and the audience. It is an attempt to say that selection is not a lack, but a condition for meaningful continued functioning and engagement with art in the online space.

In this context, the role of artificial intelligence cannot be ignored. AI can generate images, texts and recommendations based on statistical correlations and patterns. I do not treat this phenomenon as a threat in itself, but rather as a warning signal. The more automation there is in the circulation of content, the greater the need for a human filter that takes responsibility for choice, context and hierarchy. The Tastemaker does not compete with the algorithm, but offers something different, a personal point of view. There is also one very important difference in the viewer-AI relationship and the viewer-Tastemaker relationship, and that difference is trust. Machines will never earn it.

The changes taking place in the way online content about art is consumed can be easily traced, for example, through my activity within artfreak.pl on Instagram. The educational work I conduct there began in 2019 with simple formats: static images, short comments and visual quotations. Over time, these formats evolved. Carousels appeared, meaning multiplied images, as well as video, moving images, and dynamic layouts imposed on creators and adjusted exclusively to the logic of social media platforms, rather than to the cognitive abilities and perception of the viewer.

Regardless of the changing formats, however, in my activity every change has been a reaction to the medium, but form has never been an end in itself. The story and the relationship with the audience remained the most important, built consistently and over the long term. Trust is not born from a single post, but from the repetition of tone, choices and shared values.

The way we live online has also begun to influence how we function offline. We can now observe how the way we consume content online affects behavior in institutional spaces. In museums, we increasingly move like app users, ticking off successive points on a program, taking photographs instead of stopping for longer in front of selected works and simply experiencing them live.

We want to see everything, but as a result we see nothing. During visits, we are also often accompanied by the familiar FOMO, the fear that we might miss something. It seems that, in response to this mechanism, the idea of slowing down and selectivity should become increasingly close to us, both online and offline.

Conversations with cultural audiences show that they no longer expect encyclopedic knowledge or an academic overview of a subject from A to Z. Instead, they look for recommendations, a personal voice and the feeling that someone has already done the work of selection for them, with an expert eye.

The foundation of tastemaking is trust. This is also visible in the growing interest in closed forms of communication, newsletters and communities based on quality rather than reach. In these spaces, content is filtered rather than mass-produced.

Curating online content about art is therefore becoming a genuinely necessary practice in the field of art, situated between education, criticism and entertainment. It is work that consists in constantly balancing attractiveness and reliability, concision and depth. It requires attentiveness, but also a readiness to give things up, to say that not everything has to enter circulation immediately.

Are we still able to experience art without the need to immediately document and share it? I believe we are, but this requires creating conditions in which selection becomes a value, not a limitation. I see the future of talking about art on the Internet not in becoming louder and louder, but in becoming more and more attentive. The content curator does not shout, but points. And in this quiet, responsible role, I see the meaning of continuing to speak about art online.



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Zmagania kuratorskie jako praktyka artystyczna



Karolina Kliszewska

Art curator & Cliché
Gallery Founder

Kuratorka sztuki i krytyczka,
twórczyni Cliché Gallery.
W swojej praktyce wykorzy-
stuje strategie performatywne,
traktując kuratorstwo jako
narzędzie krytyki artystycz-
nej. Zajmuje się relacjami
między sztuką, kulturą
wizualną i doświadczeniem
odbiorcy.

Art Curator & Founder
of Cliché Gallery

Art curator and critic. She
practices curating as a per-
formative method, engaging
viewers in the sensory
and intellectual reception
of the artwork. In her curato-
rial concepts, she presents
art as a phenomenon
and a manifestation of visual
culture. She uses performan-
ce as a tool of art criticism.

Wystąpienie poświęcone jest kuratorstwu rozumianemu nie jako działalność organizacyjna czy pośrednicząca wobec sztuki, lecz jako autonomiczna praktyka artystyczna oparta na relacji, ryzyku i performatywności. Punktem wyjścia jest doświadczenie prowadzenia Cliché Gallery – prywatnej galerii o profilu instytucjonalnym, funkcjonującej od 2021 roku w oparciu o autorski model kuratorski zakładający współdzielenie zasobów, budowanie relacji międzypodmiotowych oraz aktywne włączanie odbiorców w proces wartościowania sztuki.

Proponuję spojrzenie na kuratorstwo jako formę twórczego zmagania z dziełem, jego kontekstem oraz własnymi założeniami interpretacyjnymi. W tym ujęciu kurator nie pełni wyłącznie roli organizatora, tłumacza czy mediatora, ale staje się uczestnikiem procesu artystycznego. Praca kuratorska polega na ciągłym negocjowaniu znaczeń, poddawaniu w wątpliwość przyjętych narracji oraz budowaniu sytuacji, w których dzieło może zarówno współtworzyć zaproponowany temat, jak i występować przeciwko niemu. Kuratorstwo staje się tym samym praktyką opartą na niepewności i gotowości do zmiany pierwotnych założeń.

Istotnym elementem tej metody jest performatywność rozumiana jako zmienny stosunek do koncepcji wystawy i jej składowych. Proces kuratorski nie prowadzi do realizacji wcześniej ustalonego scenariusza, lecz rozwija się w dialogu z pracami artystycznymi. Początkowa próba porządkowania dzieł określonej koncepcji ustępuje miejsca otwartości na ich autonomię, sprawczość i potencjał interpretacyjny. Kurator poddaje się działaniu sztuki, weryfikując jednocześnie zarówno siłę dzieła, jak i własną zdolność do redefiniowania przyjętych pozycji.

Przedstawiony model wyrasta z przekonania, że relacja z dziełem może być pozorowana. Powstaje ona poprzez równoczesne zaangażowanie intelektualne, emocjonalne i fizyczne. W tym sensie zmagania kuratorskie mają charakter twórczy i stanowią kontynuację praktyki artystycznej realizowanej innymi środkami. Ich konsekwencją są nie tylko wystawy, lecz także działania z zakresu krytyki artystycznej, performansu i videoartu, traktowane jako narzędzia komentowania oraz współtworzenia pola sztuki.

Szczególną uwagę poświęcam również społecznemu wymiarowi kuratorstwa. Obejmuje on odpowiedzialność za odbiorców, ujawnianie kuratorskich motywacji oraz tworzenie przestrzeni dla wielogłosu i różnorodnych perspektyw. W praktyce oznacza to zarówno pracę z twórczością marginalizowaną, zapomnianą lub obciążoną dominującymi interpretacjami, jak i budowanie dialogu pomiędzy debiutującymi artystami a uznanymi postaciami historii i współczesności sztuki. Prywatna galeria o profilu instytucjonalnym staje się formą mecenatu, dystrybucji prywatnych zasobów do przestrzeni społecznej oraz aktywnym uczestnictwem w procesach kształtowania kultury wizualnej.

Curatorial Struggles as Artistic Practice

The presentation is devoted to curating understood not as organizational activity or mediation in relation to art, but as an autonomous artistic practice based on relation, risk and performativity. Its starting point is the experience of running Cliché Gallery, a private gallery with an institutional profile, operating since 2021 on the basis of an original curatorial model that assumes the sharing of resources, the building of intersubjective relationships and the active inclusion of audiences in the process of valuing art.

I propose looking at curating as a form of creative struggle with the work, its context and one's own interpretive assumptions. In this view, the curator does not act solely as an organizer, translator or mediator, but becomes a participant in the artistic process. Curatorial work consists in the constant negotiation of meanings, questioning accepted narratives and building situations in which the work can both co-create the proposed theme and stand against it. Curating thus becomes a practice based on uncertainty and a readiness to change the original assumptions.

An essential element of this method is performativity, understood as a changing relationship to the exhibition concept and its components. The curatorial process does not lead to the execution of a previously established script, but develops in dialogue with artworks. The initial attempt to subordinate works to a defined concept gives way to openness to their autonomy, agency and interpretive potential. The curator submits to the action of art, while at the same time testing both the strength of the work and their own capacity to redefine adopted positions.

The model presented here grows out of the conviction that the relationship with the work cannot be merely simulated. It emerges through simultaneous intellectual, emotional and physical engagement. In this sense, curatorial struggles are creative in character and constitute a continuation of artistic practice carried out by other means. Their consequences are not only exhibitions, but also activities in art criticism, performance and video art, treated as tools for commenting on and co-creating the field of art.

I also devote particular attention to the social dimension of curating. It includes responsibility toward audiences, the disclosure of curatorial motivations and the creation of space for polyphony and diverse perspectives. In practice, this means working with art that is marginalized, forgotten or burdened by dominant interpretations, as well as building dialogue between emerging artists and recognized figures from the history and present of art. A private gallery with an institutional profile becomes a form of patronage, a distribution of private resources into the social space and active participation in the processes that shape visual culture.





ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEŁ
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEŁ
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Gdzie nie warto opowiadać o sztuce, czyli po co nam social media



Alek Hudzik

Redaktor naczelny Mint Magazine. Dziennikarz kulturalny. Przez lata związany z redakcjami takich tytułów jak „Newsweek Polska”, „Vogue Polska”, „Notes na 6 Tygodni”, „Forbes Women”, „Dwutygodnik”, „K Mag”, „Przekrój”, „Esquire” i „Aktivist”. Współautor tekstów w książkach My Art Guide i Polski Street Art oraz w przewodniku About Polska.

Editor-in-chief of Mint Magazine. Cultural journalist. For years, he was associated with the editorial teams of such titles as Newsweek Polska, Vogue Polska, Notes na 6 Tygodni, Forbes Women, Dwutygodnik, K Mag, Przekrój, Esquire and Aktivist. He is the co-author of texts in the books My Art Guide and Polski Street Art, as well as in the guide About Polska.

W Polsce co roku więcej osób odwiedza muzea i galerie niż stadiony piłkarskie, a jednak wciąż żyjemy w przekonaniu, że to sztukę, nie piłkę nożną, należy tłumaczyć, wyjaśniać i przybliżać w zrozumiały sposób. Dlaczego o sztuce opowiadamy w sposób, który ją upraszcza? Skąd przekonanie, że nie jest dla ludzi? To tematy, które poruszam w krótkim wykładzie, którego tytułowe pytanie można spuentować jednym zdaniem: gdzie nie warto opowiadać o sztuce? Wszędzie tam, gdzie nie chcą o niej słuchać. Sztuce potrzebni są nowi odbiorcy, ale nie ma sensu werbować ich w miejscach, które nie są na nią otwarte. Sztuka obroni się sama. Zastanawiam się także, jak mówić, by opowieść o sztuce była ciekawa, i dlaczego czasem wystarczy w tym celu zadawać artystom i artystkom proste pytania: dlaczego i jak zrobili to, co zrobili. Pytam również, co zrobić, by nie pozwolić, aby algorytmy i prompty zjadły naszą ciekawość, i co się dzieje, gdy odkrywamy, że skoro w sztuce można wszystko, to opowiadanie o sztuce też może być jazdą bez trzymanki.

Where Art Shouldn't Be Discussed, or Why We Need Social Media

In Poland, every year more people visit museums and galleries than football stadiums, and yet we still live with the conviction that it is art, not football, that needs to be translated, explained and made accessible in an understandable way. Why do we talk about art in a way that simplifies it? Where does the belief come from that it is not for people? These are the topics I address in a short lecture, whose title question can be summed up in one sentence: where is it not worth talking about art? Anywhere people do not want to hear about it. Art needs new audiences, but there is no point recruiting them in places that are not open to it. Art will defend itself. I also consider how to speak so that a story about art is engaging, and why sometimes all it takes is asking artists simple questions: why and how did they do what they did? I also ask what we can do to prevent algorithms and prompts from consuming our curiosity, and what happens when we discover that, since anything is possible in art, talking about art can also become a wild ride.



Strategie budowania kolekcji sztuki współczesnej. Kolekcje instytucjonalne i kolekcje rozumiane jako dzieło i gest artystyczny



Mariola Balińska

Państwowa Galeria Sztuki
w Sopocie

Kuratorka, muzealniczka, autorka tekstów o sztuce i wykładowczyni akademicka. Absolwentka historii sztuki oraz biologii na Uniwersytecie Gdańskim. Kuratorka licznych wystaw artystów polskich i zagranicznych realizowanych w Polsce i za granicą. W swojej praktyce podejmuje tematy związane z feminizmem, tożsamością oraz ekologią. Pracuje w Państwowej Galerii Sztuki w Sopocie jako specjalistka ds. wystaw i kolekcji.

The State Art Gallery
in Sopot

Curator, museum professional, author of texts on art, and academic lecturer. A graduate of Art History and Biology at the University of Gdańsk. Curator of numerous exhibitions of Polish and international artists, organised in Poland and abroad. In her practice, she addresses topics related to feminism, identity, and ecology. She works at the State Art Gallery in Sopot as an exhibitions and collections specialist.

Celem wystąpienia jest analiza budowania strategii kolekcji sztuki współczesnej w instytucjach publicznych oraz refleksja nad kolekcjami będącymi nie tylko narzędziami dokumentowania i porządkowania zjawisk artystycznych, lecz także rozumianymi jako autonomiczny gest artystyczny. Mysząc o kolekcjonowaniu sztuki współczesnej, coraz częściej odchodzę od wyobrażenia kolekcji jako zamkniętego zbioru obiektów, które należy chronić, porządkować i prezentować według ustalonego klucza. Interesuje mnie kolekcja jako proces, dynamiczna struktura podlegająca zmianom, negocjacjom i przesunięciom znaczeń. Kolekcjonowanie nie jest zatem jedynie praktyką archiwizującą, lecz działaniem twórczym, które może mieć określone znaczenie kulturowe.

Kolekcja nie powinna być traktowana jako zamknięty zbiór, lecz jako zasób, który może być reinterpretowany i zestawiany na nowo. Praca z kolekcją otwiera możliwość krytycznego spojrzenia na własną historię, na decyzje podjęte wcześniej i na ich konsekwencje. W tym sensie kolekcja staje się narzędziem opowiadania o historii i kulturze, często wykraczającej poza lokalne konteksty.

Z perspektywy instytucjonalnej kolekcja zawsze funkcjonuje w określonym kontekście. Jest związana z misją miejsca, jego historią, zapleczem organizacyjnym i finansowym, ale także z lokalnością oraz relacją z odbiorcami. Budowanie kolekcji w instytucji publicznej nie polega wyłącznie na gromadzeniu reprezentatywnych dzieł, lecz na podejmowaniu decyzji, które kształtują narrację w obszarze sztuki współczesnej. Każdy wybór jest jednocześnie włączeniem i wykluczeniem, aktem odpowiedzialności wobec przyszłych pokoleń odbiorców sztuki.

Interesuje mnie napięcie między kolekcją rozumianą jako narzędzie dokumentowania historii a kolekcją traktowaną jako autonomiczne dzieło. W tym drugim ujęciu zbiór nie musi być kompletny ani kanoniczny. Może być fragmentaryczny, subiektywny, a nawet prowokacyjny. Kolekcja staje się wówczas formą wypowiedzi, lecz gestem artystycznym rozpisany w czasie, który ujawnia sposób myślenia kuratorów danej instytucji czy osób kolekcjonujących sztukę. To przesunięcie pozwala spojrzeć na kolekcjonowanie nie tylko jako na praktykę zachowawczą, lecz jako pole eksperymentu.

Z perspektywy kolekcji instytucji publicznych pojawia się oczywiście pytanie o granice takiego eksperymentu. Kolekcja finansowana ze środków publicznych musi balansować pomiędzy autonomią a reprezentatywnością. Z jednej strony powinna reagować na aktualne zjawiska i ryzyka artystyczne, z drugiej uwzględniać oczekiwania różnych grup odbiorców. Ten balans nie jest stanem trwałym, lecz procesem podlegającym nieustannym negocjacjom. Budowanie kolekcji jest zatem wypadkową wieloletnich badań i relacji ze środowiskiem twórczym; rzadko bywa decyzją jednoosobową decyzją, raczej jest podejmowana przez zespół ekspercki.

Kolekcja nie powstaje w oderwaniu od kontekstu historycznego ani z pominięciem procesów zachodzących w obszarze kultury. Każde włączenie dzieła do zbioru jest formą uznania, ale także ingerencją w istniejący układ i relacje między dziełami już obecnymi w kolekcji. Dzieło zaczyna funkcjonować w określonym obiegu, podlega nowym interpretacjom. Świadomość tej odpowiedzialności wpływa na sposób, w jaki postrzegamy wybory kolekcjonerskie, starając się unikać traktowania prac wyłącznie jako reprezentacji stylów czy trendów.

Przestrzeń magazynowa, warunki przechowywania zbiorów są realnymi czynnikami wpływającymi na decyzje dotyczące rozwoju kolekcji. Kolekcjonowanie nie jest jedynie ideą, lecz praktyką osadzoną w logistyce, budżecie i infrastrukturze instytucji kultury. Te uwarunkowania w gromadzeniu kolekcji nie muszą stanowić ograniczenia, przeciwnie

– mogą stać się impulsem do poszukiwania alternatywnych form kolekcjonowania, opartych na efemeryczności, dokumentacji lub współdzieleniu zasobów.

Jak zatem kolekcjonować performans lub projekt rozpisany w czasie? Instytucje coraz częściej mierzą się z tym wyzwaniem, poszukując narzędzi, które pozwolą zachować sens takich prac bez ich uprzedmiotowienia. Dokumentacja, instrukcje, protokoły i narracje stają się elementami kolekcji, przesuwając akcent z obiektu na proces. To kolejny przykład na to, że kolekcjonowanie samo w sobie staje się praktyką twórczą.

Kolekcjonowanie sztuki nie jest celem samym w sobie, należy ją postrzegać jako praktykę twórczą o charakterze strategicznym i relacyjnym, która kształtuje nie tylko zasób obiektów, lecz także ramy interpretacyjne przyszłych narracji historycznych. W tym sensie kolekcja nie jest zamkniętym zbiorem, lecz procesem, narzędziem konstruowania znaczeń, polem eksperymentu oraz formą praktyki artystycznej.

Strategies for Building Contemporary Art Collections. Institutional Collections and Collections Understood as an Artwork and Artistic Gesture

The aim of the presentation is to analyse strategies for building contemporary art collections in public institutions and to reflect on collections that are understood not only as tools for documenting and organising artistic phenomena, but also as autonomous artistic gestures. When thinking about collecting contemporary art, I increasingly move away from the idea of a collection as a closed set of objects that should be protected, ordered, and presented according to a fixed key. I am interested in the collection as a process, a dynamic structure subject to change, negotiation, and shifts in meaning. Collecting is therefore not only an archival practice, but also a creative act that may carry a specific cultural significance.

A collection should not be treated as a closed set, but as a resource that can be reinterpreted and recombined. Working with a collection opens up the possibility of taking a critical look at one's own history, at decisions made earlier, and at their consequences. In this sense, the collection becomes a tool for telling stories about history and culture, often extending beyond local contexts.

From an institutional perspective, a collection always functions within a specific context. It is connected to the mission of a place, its history, its organisational and financial background, but also to locality and to its relationship with audiences. Building a collection in a public institution is not simply a matter of gathering representative works. It involves making decisions that shape narratives within the field of contemporary art. Each choice is simultaneously an inclusion and an exclusion, an act of responsibility toward future generations of art audiences.

I am interested in the tension between a collection understood as a tool for documenting history and a collection treated as an autonomous artwork. In this second understanding, a collection does not have to be complete or canonical. It may be fragmentary, subjective, or even provocative. The collection then becomes a form of expression,

an artistic gesture spread out over time, revealing the way of thinking of the curators of a given institution or of those who collect art. This shift allows us to view collecting not only as a preservative practice, but also as a field of experimentation.

From the perspective of collections held by public institutions, the question naturally arises of where the limits of such experimentation lie. A collection financed from public funds must balance autonomy and representativeness. On the one hand, it should respond to current artistic phenomena and risks. On the other hand, it should take into account the expectations of different audience groups. This balance is not a fixed state, but a process subject to constant negotiation. Building a collection is therefore the outcome of many years of research and relationships with the creative community. It is rarely a one-person decision; rather, it is usually made by a team of experts.

A collection does not emerge in isolation from historical context or without taking into account processes occurring in the field of culture. Each inclusion of a work in a collection is a form of recognition, but also an intervention into the existing arrangement and the relationships between works already present in the collection. The work begins to function within a particular circulation and becomes subject to new interpretations. Awareness of this responsibility shapes the way we perceive collecting choices, while trying to avoid treating works solely as representations of styles or trends.

Storage space and the conditions in which collections are kept are real factors influencing decisions about the development of a collection. Collecting is not only an idea, but a practice embedded in the logistics, budget, and infrastructure of a cultural institution. These conditions do not have to be treated merely as limitations in the process of building a collection. On the contrary, they can become an impulse to search for alternative forms of collecting, based on ephemerality, documentation, or the sharing of resources.

How, then, should one collect performance or a project unfolding over time? Institutions are increasingly facing this challenge and searching for tools that make it possible to preserve the meaning of such works without objectifying them. Documentation, instructions, protocols, and narratives become elements of the collection, shifting the emphasis from object to process. This is another example of how collecting itself becomes a creative practice.

Collecting art is not an end in itself. It should be perceived as a creative practice of a strategic and relational nature, one that shapes not only a body of objects, but also the interpretive frameworks of future historical narratives. In this sense, a collection is not a closed set, but a process, a tool for constructing meanings, a field of experimentation, and a form of artistic practice.

O braku powierzchni magazynowej - konteksty budowania kolekcji



Natalia Barczyńska

Krupa Art Foundation

Kuratorka, historyczka sztuki oraz producentka wydarzeń artystycznych. Absolwentka historii sztuki na Uniwersytecie Wrocławskim oraz Curatorial Studies na KASK & Conservatorium w Gandawie. Współpracowała z instytucjami publicznymi, galeriami prywatnymi i organizacjami pozarządowymi w Polsce i za granicą. Realizowała projekty m.in. w Belgii, na Litwie i w Polsce. Od 2022 roku związana z Krupa Art Foundation. W swojej praktyce eksploruje obszar sztuki zaangażowanej społecznie.

Krupa Art Foundation

Curator, art historian, and producer of artistic events. She graduated in Art History from the University of Wrocław and completed Curatorial Studies at KASK & Conservatorium in Ghent. She has worked with public institutions, private galleries, and non-governmental organisations in Poland and abroad. She has carried out projects in, among other places, Belgium, Lithuania, and Poland. Since 2022, she has been associated with Krupa Art Foundation. In her practice, she explores the field of socially engaged art.

Kiedy myślę o kolekcjonowaniu sztuki współczesnej, coraz częściej punktem wyjścia nie jest dla mnie pytanie o wartość dzieła, jego rangę czy miejsce w historii, lecz bardzo prozaiczny problem braku przestrzeni. Brak powierzchni magazynowej okazuje się jednym z najbardziej niedocenianych, a jednocześnie kluczowych czynników wpływających na strategię budowania kolekcji. To właśnie infrastruktura, a nie tylko ambicje programowe, w znacznym stopniu kształtuje sposób, w jaki myślimy o gromadzeniu, przechowywaniu i udostępnianiu sztuki.

Brak przestrzeni magazynowej, brak wystarczającej powierzchni do przechowywania sztuki w domu - to właśnie te czynniki popchnęły założycieli fundacji do otwarcia swojej kolekcji i dzielenia się nią w obiegu publicznym. Z początku skromna kolekcja zaczęła się rozrastać, opakowane dzieła dusiły się w niewielkim magazynie, było im coraz trudniej oddychać. Ten oddech stał się możliwy, gdy kolekcja stała się rozproszona na wiele miejsc dzięki wypożyczaniu prac i otwarciu czegoś w rodzaju „trzeciego miejsca”.

Takim magazynem „otwartym” stała się siedziba Fundacji, gdzie obecnie już nie tylko kolekcja jest na pierwszym planie, ale dzięki niej powstały takie inicjatywy programowe jak program edukacyjny dla szkół, wydarzenia performatywne, wystawy czasowe pokazujące klasyków i młodych artystów. „Brak” przerodził się w cały wachlarz możliwości i dialogów.

Z perspektywy fundacji zajmującej się kolekcjonowaniem, przestrzeń magazynowa nie jest neutralnym zapleczem technicznym. Jest aktywnym elementem procesu decyzyjnego. Każde nowe dzieło oznacza nie tylko gest włączenia do zbioru, lecz także konkretne zobowiązanie logistyczne i finansowe. Przechowywanie, konserwacja, transport i ubezpieczenie prac to kwestie, które wprost wpływają na skalę i charakter kolekcji. W tym sensie magazyn staje się niewidzialnym kuratorem zbioru.

Brak przestrzeni wymusza selektywność. Nie da się gromadzić wszystkiego, co wydaje się istotne, interesujące lub aktualne. To ograniczenie, choć frustrujące, może stać się impulsem do bardziej świadomych decyzji. Zamiast budować kolekcję opartą na ilości, zaczynamy myśleć o jakości relacji z dziełami i artystami. Kolekcjonowanie przestaje być akumulacją, a staje się procesem negocjowania priorytetów.

W praktyce oznacza to także zmianę podejścia do formy dzieła. Prace wielkogabarytowe, obiekty wymagające specjalnych warunków czy instalacje o rozbudowanej infrastrukturze stają się wyzwaniem. To prowadzi do poszukiwania alternatyw: prac efemerycznych, projektów opartych na instrukcjach, dokumentacji, działaniach performatywnych lub czasowych interwencjach. Brak magazynu prowokuje pytanie o to, czym właściwie jest kolekcja i czy musi ona opierać się wyłącznie na trwałych obiektach.

Coraz częściej myślę o kolekcji jako o sieci relacji, a nie fizycznym zasobie. Relacje z artystami, kuratorami i instytucjami stają się istotne jak same obiekty. W tym modelu kolekcjonowanie nie polega na posiadaniu, lecz na współdzieleniu, wypożyczaniu i cyrkulacji prac. Dzieło może funkcjonować w różnych kontekstach, a kolekcja istnieje jako dynamiczny układ powiązań, a nie zamknięty magazyn.

Brak przestrzeni magazynowej wpływa również na sposób myślenia o odpowiedzialności. Każde włączenie pracy do zbioru oznacza zobowiązanie wobec jej przyszłości. Jeśli nie jesteśmy w stanie zapewnić odpowiednich warunków przechowywania, pojawia się pytanie o etykę kolekcjonowania. Lepiej zrezygnować z pozyskania dzieła, niż narazić je na degradację lub zapomnienie. W tym sensie ograniczenia infrastrukturalne wymuszają większą uważność i refleksję.

Z perspektywy fundacji istotne staje się także planowanie długofalowe. Magazyn nie jest rozwiązaniem jednorazowym, lecz procesem, który wymaga ciągłych inwestycji i decyzji strategicznych. Budowanie kolekcji musi iść w parze z myśleniem o jej przyszłej dostępności, mobilności i możliwościach prezentacji. Brak przestrzeni zmusza do zadania pytań, dla kogo i po co kolekcjonujemy, oraz jaką rolę ma pełnić zbiór w szerszym kontekście kulturowym.

Interesuje mnie również wpływ tych ograniczeń na program wystawienniczy. Kolekcja, której nie da się w pełni przechowywać na miejscu, musi żyć w obiegu. Wystawy stają się sposobem na „uruchamianie” zbioru, na jego czasowe materializowanie. To przesuwają akcent z magazynowania na prezentację, z posiadania na udostępnianie. Widz otrzymuje dostęp do prac, które w innym modelu pozostałyby niewidoczne.

W tym kontekście brak powierzchni magazynowej przestaje być wyłącznie problemem, a zaczyna funkcjonować jako narzędzie krytyczne. Zmusza do przemyślenia dominujących modeli kolekcjonowania, opartych na gromadzeniu i kontroli. Otwiera przestrzeń do eksperymentu z nowymi formami własności, archiwizacji i obiegu sztuki. Kolekcja może istnieć jako proces, jako archiwum relacji, jako zbiór potencjalności, a nie tylko jako fizyczny zasób.

Na koniec choć podkreślić, że mówienie o braku przestrzeni magazynowej to w gruncie rzeczy mówienie o granicach. O granicach instytucjonalnych, finansowych i materialnych, które kształtują nasze decyzje. Uznanie tych granic nie musi prowadzić do rezygnacji, może stać się punktem wyjścia do bardziej odpowiedzialnych i świadomych strategii kolekcjonerskich. W tym sensie ograniczenie przestrzeni staje się jednym z najważniejszych kontekstów współczesnego budowania kolekcji.

On the Lack of Storage Space: Contexts for Building a Collection

When I think about collecting contemporary art, more and more often my point of departure is not the question of a work's value, its rank, or its place in history, but the very prosaic problem of a lack of space. The lack of storage space turns out to be one of the most underestimated, yet at the same time key, factors shaping strategies for building collections. It is infrastructure, and not only programmatic ambitions, that to a significant extent shapes the way we think about gathering, storing, and making art accessible.

A lack of storage space, a lack of sufficient space to keep art at home - these were precisely the factors that pushed the founders of the Foundation to open up their collection and share it within public circulation. Initially modest, the collection began to grow; packed works were suffocating in a small storage room, and it was becoming increasingly difficult for them to breathe. That breath became possible when the collection was dispersed across many places through loans and through the opening of something like a “third place”.

The Foundation's headquarters became such an “open” storage space. Today, it is no longer only the collection that is in the foreground there; thanks to the collection, programmatic initiatives have also emerged, such as an educational programme for schools, performative events, and temporary exhibitions presenting both classics and young artists. A “lack” has transformed into a whole range of possibilities and dialogues.

From the perspective of a foundation engaged in collecting, storage space is not a neutral technical backroom. It is an active element of the decision-making process. Every new work means not only the gesture of including it in the collection, but also a concrete logistical and financial commitment. Storage, conservation, transport, and insurance are issues that directly influence the scale and character of the collection. In this sense, the storage facility becomes the invisible curator of the collection.

The lack of space enforces selectivity. It is impossible to gather everything that seems important, interesting, or current. This limitation, although frustrating, can become an impulse toward more conscious decisions. Instead of building a collection based on quantity, we begin

to think about the quality of relations with works and artists. Collecting ceases to be accumulation and becomes a process of negotiating priorities.

In practice, this also means a change in approach to the form of artworks. Large-scale works, objects requiring special conditions, or installations with extensive infrastructure become a challenge. This leads to a search for alternatives: ephemeral works, projects based on instructions, documentation, performative actions, or temporary interventions. The lack of a storage facility provokes the question of what a collection actually is and whether it must be based exclusively on durable objects.

More and more often, I think of a collection as a network of relations rather than a physical resource. Relations with artists, curators, and institutions become just as important as the objects themselves. In this model, collecting is not about possession, but about sharing, lending, and the circulation of works. A work may function in different contexts, while the collection exists as a dynamic configuration of connections rather than a closed storage facility.

The lack of storage space also influences the way we think about responsibility. Every inclusion of a work in the collection means a commitment to its future. If we are unable to provide appropriate storage conditions, a question arises about the ethics of collecting. It is better to give up acquiring a work than to expose it to degradation or oblivion. In this sense, infrastructural limitations enforce greater attentiveness and reflection.

From the Foundation's perspective, long-term planning also becomes important. Storage is not a one-off solution, but a process that requires continuous investment and strategic decisions. Building a collection must go hand in hand with thinking about its future accessibility, mobility, and possibilities of presentation. The lack of space forces us to ask for whom and why we collect, and what role the collection is meant to play in a broader cultural context.

I am also interested in the influence of these limitations on the exhibition programme. A collection that cannot be fully stored on site has to live in circulation. Exhibitions become a way of “activating” the collection, of temporarily materialising it. This shifts the emphasis from storage to presentation, from possession to making works accessible. The viewer gains access to works that, in another model, would have remained invisible.

In this context, the lack of storage space ceases to be solely a problem and begins to function as a critical tool. It forces us to rethink dominant models of collecting based on accumulation and control. It opens up space for experimenting with new forms of ownership, archiving, and the circulation of art. A collection can exist as a process, as an archive of relations, as a set of potentialities, and not only as a physical resource.

Finally, I want to emphasise that speaking about the lack of storage space is, in fact, speaking about limits: institutional, financial, and material limits that shape our decisions. Recognising these limits does not have to lead to resignation; it can become a point of departure for more responsible and conscious collecting strategies. In this sense, spatial limitation becomes one of the most important contexts for building contemporary collections.



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

SITO KOLEKCJA - prawdopodobnie największa kolekcja sitodruku w Polsce



Mateusz Żywicki

Fundacja ~morze / Akademia
Sztuk Pięknych w Gdańsku

Projektant graficzny, animator kultury i wykładowca na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Absolwent Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku. Prezes fundacji ~morze, założyciel pracowni sitodruku sity.studio oraz współtwórca kulturalnej placówki tuBAZA w Gdyni. Inicjator i kurator Trójmiejskiego Festiwalu Sitodruku Trisity. Specjalizuje się w identyfikacji produktów cyfrowych (UX/UI). Współpracował m.in. z firmami i instytucjami z sektora kultury i biznesu.

~morze Foundation /
Academy of Fine Arts
in Gdańsk

Graphic designer, cultural animator, and lecturer at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Graduate of the Faculty of Graphic Arts at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. President of the ~morze Foundation, founder of the sity.studio screen printing workshop, and co-creator of the tuBAZA cultural venue in Gdynia. Initiator and curator of Tricity, the Tricity Screen Printing Festival. He specializes in visual identity and digital product design (UX/UI). He has collaborated with companies and institutions from the cultural and business sectors, among others.

Kiedy myślę o kolekcji sitodruku, od początku nie interesuje mnie ona jako zamknięty zbiór reprezentatywnych obiektów, lecz jako proces, który wyrasta z praktyki, relacji i czasu. SITO KOLEKCJA nie powstała jako projekt muzealny ani jako inwestycja kolekcjonerska w klasycznym sensie. Jej źródłem była fascynacja medium, jego materialnością, powtarzalnością i społecznym potencjałem. Sitodruk od początku funkcjonował dla mnie nie tylko jako technika graficzna, lecz jako narzędzie komunikacji, wymiany i pracy zespołowej.

Geneza kolekcji jest ściśle związana z działalnością Fundacji ~morze raz z praktyką edukacyjną i warsztatową. Sitodruk, jako medium stosunkowo dostępne i demokratyczne, sprzyjał budowaniu relacji pomiędzy artystami o różnych doświadczeniach i pozycjach. Prace trafiające do kolekcji były często efektem spotkań, wspólnych realizacji, rezydencji i projektów, a nie planowych zakupów. W tym sensie kolekcja od początku miała charakter relacyjny, a nie hierarchiczny.

Interesuje mnie myślenie o sitodruku jako o medium, które naturalnie opiera się na multiplikacji. Odbitka nie jest tu unikalnym fetyszem, lecz elementem większego obiegu. To przesuwam akcent z wyjątkowości pojedynczego obiektu na proces produkcji, dystrybucji i recepcji. W kontekście kolekcjonowania oznacza to odejście od klasycznego modelu gromadzenia „najlepszych” egzemplarzy na rzecz dokumentowania różnorodnych postaw artystycznych i sposobów pracy z medium.

SITO KOLEKCJA rosła organicznie, bez precyzyjnie określonego planu. Z czasem okazało się, że jej skala zaczyna przekraczać pierwotne założenia. To, co miało być archiwum działań i spotkań, zaczęło funkcjonować jako jeden z największych zbiorów sitodruku w Polsce. Ten moment był dla mnie istotny, ponieważ zmusił do refleksji nad odpowiedzialnością, jaką niesie za sobą kolekcjonowanie. Skala nie była celem, lecz konsekwencją konsekwentnej praktyki.

Ważnym aspektem kolekcji jest jej różnorodność formalna i tematyczna. Obok prac artystów o ugruntowanej pozycji znajdują się w niej realizacje studentów, absolwentów i twórców działających poza głównym obiegiem. Sitodruk okazał się medium, które niweluje hierarchie, pozwalając na współistnienie różnych głosów. Kolekcja nie aspiruje do bycia kanonem, raczej mapą praktyk i strategii artystycznych związanych z techniką sitodruku.

Myśląc o SITO KOLEKCJI, coraz częściej traktuję ją jako narzędzie edukacyjne. Zbiór nie jest magazynem, lecz zasobem, który można aktywnie wykorzystywać w pracy dydaktycznej i wystawienniczej. Prezentowanie kolekcji w różnych kontekstach pozwala opowiadać o historii medium, jego społecznych funkcjach oraz o relacji pomiędzy sztuką a reprodukcją. To szczególnie istotne w akademii, gdzie praktyka artystyczna i refleksja teoretyczna powinny się wzajemnie przenikać.

Kolekcja sitodruku rodzi również pytania o materialność i archiwizację. Odbitki wymagają określonych warunków przechowywania, ale jednocześnie ich charakter sprawia, że mogą funkcjonować w obiegu bardziej swobodnie niż unikalne obiekty. To otwiera możliwość wypożyczeń, czasowych prezentacji i pracy z kolekcją jako z żywym zasobem, a nie zamkniętym archiwum.

Istotny jest dla mnie także kontekst lokalny i środowiskowy. SITO KOLEKCJA wyrasta z konkretnego miejsca, sieci relacji i wspólnoty praktyków. Nie jest projektem oderwanym od rzeczywistości, lecz zapisem działań, które miały miejsce w określonym czasie i przestrzeni. W tym sensie kolekcja dokumentuje nie tylko prace, lecz także energię środowiska, jego dynamikę i zmiany.

Na koniec chciałbym podkreślić, że SITO KOLEKCJA pozostaje projektem otwartym. Nie ma jednego momentu domknięcia ani ostatecznej definicji. Jej sens polega na ciągłości i gotowości do dalszych

przekształceń. Traktuję ją jako długofalową praktykę artystyczno-edukacyjną, w której kolekcjonowanie jest formą działania, a nie celem samym w sobie. W tym sensie sitodruk, ze swoją powtarzalnością i dostępnością, staje się idealnym medium do myślenia o kolekcji jako procesie, relacji i wspólnym doświadczeniu.

SITO COLLECTION, probably the largest screen printing collection in Poland

When I think about a screen printing collection, from the very beginning I am not interested in it as a closed set of representative objects, but as a process that grows out of practice, relationships, and time. SITO COLLECTION did not emerge as a museum project or as a collecting investment in the classical sense. Its source was a fascination with the medium, its materiality, repeatability, and social potential. From the outset, screen printing has functioned for me not only as a graphic technique, but as a tool for communication, exchange, and teamwork.

The origins of the collection are closely connected with the activity of the ~morze Foundation and with educational and workshop-based practice. Screen printing, as a relatively accessible and democratic medium, supported the building of relationships between artists with different experiences and positions. The works entering the collection were often the result of meetings, joint projects, residencies, and collaborative activities, rather than planned purchases. In this sense, from the very beginning the collection had a relational rather than hierarchical character.

I am interested in thinking about screen printing as a medium that is naturally based on multiplication. The print is not a unique fetish here, but an element of a broader circulation. This shifts the emphasis from the uniqueness of a single object to the processes of production, distribution, and reception. In the context of collecting, this means moving away from the classical model of gathering the “best” examples in favor of documenting diverse artistic positions and ways of working with the medium.

SITO COLLECTION grew organically, without a precisely defined plan. Over time, it turned out that its scale was beginning to exceed the original assumptions. What was meant to be an archive of actions and encounters began to function as one of the largest collections of screen printing in Poland. This moment was important to me because it forced me to reflect on the responsibility that collecting entails. Scale was not the goal, but the consequence of a consistent practice.

An important aspect of the collection is its formal and thematic diversity. Alongside works by established artists, it includes pieces by students, graduates, and creators working outside the mainstream. Screen printing has proved to be a medium that reduces hierarchies, allowing different voices to coexist. The collection does not aspire to be a canon, but rather a map of artistic practices and strategies connected with the technique of screen printing.

When thinking about SITO COLLECTION, I increasingly treat it as an educational tool. The collection is not a storage facility, but a resource that can be actively used in teaching and exhibition-making. Presenting the collection in different contexts makes it possible to speak about the history of the medium, its social functions,

and the relationship between art and reproduction. This is particularly important in the academy, where artistic practice and theoretical reflection should mutually permeate one another.

A screen printing collection also raises questions about materiality and archiving. Prints require specific storage conditions, but at the same time their character allows them to circulate more freely than unique objects. This opens up the possibility of loans, temporary presentations, and working with the collection as a living resource rather than a closed archive.

The local and community-based context is also important to me. SITO COLLECTION grows out of a specific place, a network of relationships, and a community of practitioners. It is not a project detached from reality, but a record of activities that took place at a particular time and in a particular space. In this sense, the collection documents not only works, but also the energy of the community, its dynamics, and its transformations.

Finally, I would like to emphasize that SITO COLLECTION remains an open project. It has no single moment of closure and no final definition. Its meaning lies in continuity and in readiness for further transformations. I treat it as a long-term artistic and educational practice in which collecting is a form of action, not a goal in itself. In this sense, screen printing, with its repeatability and accessibility, becomes an ideal medium for thinking about a collection as a process, a relationship, and a shared experience.



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Projekt Unboxing w kontekście Galerii Wymiany



dr hab. Łukasz Guzek
prof. ASP w Gdańsku

Akademia Sztuk Pięknych
w Gdańsku

Historyk sztuki, łączy badania naukowe z praktyką kuratorską i krytyką artystyczną. Główne pole badawcze: sztuka XX i XXI wieku, w szczególności sztuka konceptualna i postkonceptualna, performance, instalacja i sztuka w przestrzeni publicznej, jak również problematyka dokumentacji sztuki współczesnej, archiwizacji, konserwacji oraz opieki nad dziełami o charakterze efemerycznym. Zajmuje się metodologią badań artystycznych. Aktualnie realizowany projekt badawczy dotyczy geografii artystycznej Europy Centralnej.

Academy of Fine Arts
in Gdańsk

Art historian who combines academic research with curatorial practice and art criticism. His main research field is twentieth and twenty-first century art, in particular conceptual and post-conceptual art, performance, installation and art in public space, as well as issues related to the documentation of contemporary art, archiving, conservation and care for works of an ephemeral nature. He works on the methodology of artistic research. His current research project concerns the artistic geography of Central Europe

Projekt Unboxing interesuje mnie jako strategia wpisana w dłuższą tradycję myślenia o obiegu sztuki budowanym pozainstytucjonalnie przez samych artystów. Galeria Wymiany, którą założyli w Łodzi Józef Robakowski i Małgorzata Potocka w 1979 roku, od początku była miejscem testowania alternatywnych modeli relacji pomiędzy artystą, instytucją i odbiorcą. Projekt Unboxing postrzegam jako współczesną aktualizację pytań, które przed światem sztuki stawiała Galeria Wymiany, choć dziś odpowiedzi padają w zupełnie innych warunkach technologicznych i kulturowych. Założyciele Galerii Wymiany byli filmowcami, a forma filmowa była dla nich podstawowym sposobem realizacji założeń sztuki konceptualnej. Projekt Unboxing też jest ideą filmowca, realizowaną w środkami postkonceptualnymi.

Galeria Wymiany nigdy nie miała być klasyczną placówką wystawienniczą. Jej istotą było inicjowanie gestu wymiany, rozumianego zarówno dosłownie, jak i symbolicznie. Prace nie trafiały do kolekcji poprzez sprzedaż czy instytucjonalne nabycie, lecz poprzez relację, negocjację i wzajemność. Wymiana nie dotyczyła wyłącznie obiektów, ale także idei, stanowiły one świadectwo swojego czasu i aktualnego pola zaangażowania. Ten model podważał dominujące hierarchie rynku sztuki i przesunął uwagę z wartości ekonomicznej na wartość relacyjną dzieł.

W tym kontekście projekt Unboxing jawi się jako interesująca kontynuacja tej logiki. Przekazywanie i rozpakowywanie dzieła przed kamerą nie jest tu jedynie gestem estetycznym czy ironicznym komentarzem wobec kultury konsumpcyjnej. To akt ujawnienia procesu, moment przejścia pracy z jednego obiegu w inny. Unboxing staje się wspólnym rytuałem wejścia dzieła w relację z odbiorcą, analogicznym do dawnych gestów wymiany (potlatch), tyle że rozgrywającym się w przestrzeni cyfrowej.

Istotne jest dla mnie to, że Unboxing nie ukrywa swojej performatywności. Przeciwnie, eksponuje ją jako warunek konieczny funkcjonowania projektu. Kamera, narracja, obecność autora i zaproszonych artystów tworzą sytuację, w której dzieło przestaje być autonomicznym obiektem, a staje się elementem zdarzenia, inaczej mówiąc aktorem, zaczyna pełnić aktywną funkcję. W tym sensie projekt wpisuje się w tradycję sztuki konceptualnej i performatywnej, gdzie proces i kontekst są równie ważne jak materialny rezultat. Istotą sztuki jest tworzenie znaczeń, a nie artefaktów. W projekcie Unboxing taką rolę pełnią filmy, całe mnóstwo filmów i instalacja złożona z mozaiki rejestracji.

Z perspektywy Galerii Wymiany szczególnie interesująca jest kwestia relacji i wzajemności. W Unboxingu nie mamy do czynienia z jednostronnym gestem autorskiej prezentacji. Każde rozpakowanie wiąże się z wymianą, odpowiedzią poprzez kolejny gest performatywny, które w rozbudowanej skali projektu ukazują łańcuch reakcji, pętle feedbacków. W obu przypadkach kluczowa była ta relacja, a nie produkt.

Projekt Unboxing pozwala również inaczej spojrzeć na pojęcie kolekcji. W Galerii Wymiany zbiór prac nie był celem samym w sobie, lecz efektem ubocznym relacji. Podobnie tutaj, kolekcja powstaje jako zapis spotkań, wymian i działań, a nie jako zaplanowany zasób. To przesunięcie podważa tradycyjne myślenie o kolekcjonowaniu i zbliża je do praktyk archiwizacyjnych i performatywnych.

Ważnym aspektem jest także kwestia dokumentacji. Galeria Wymiany od początku funkcjonowała w napięciu pomiędzy efemerycznością działań a potrzebą ich zapisu. Dokumentacja nigdy nie była jedynie dodatkiem, lecz integralną częścią projektu. Dokumentacja była dziełem sztuki, a jej tworzenie pracą artystyczną. W projekcie Unboxing dokumentacja staje się równocześnie głównym medium. Wideo, narracja i archiwum cyfrowe nie tylko pozwalają na zachowanie wydarzenia, ale same w sobie tworzą jego sens. To znacząca zmiana, która odpowiada współczesnym warunkom obiegu sztuki ery internetu i social mediów.

Z perspektywy akademickiej projekt ten ma także wymiar dydaktyczny. Pokazuje studentom, że sztuka nie musi funkcjonować wyłącznie w tradycyjnych ramach wystawienniczych. Uczy myślenia o wzięciu odpowiedzialności za sztukę i tworzenie pozainstytucjonalnego obiegu dzieł, relacji, kontekstu własnego tu i teraz. Unboxing demistyfikuje dzieło sztuki, ale nie poprzez jego banalizację, lecz poprzez odsłonięcie

mechanizmów, które zazwyczaj pozostają niewidoczne a służą jego pozycjonowaniu, osadzaniu w hierarchii świata sztuki.

Interesującym aspektem metodologii artystycznej jest budowanie napięcia pomiędzy ironią a powagą, które w projekcie Unboxing jest wyraźnie obecne. Dzięki temu zabiegowi, z jednej strony, unboxing akt zostaje skojarzony z kulturą konsumpcyjną, ale z drugiej staje się narzędziem krytycznego namysłu nad statusem dzieła i artysty. Podobne napięcia były obecne w działaniach Galerii Wymiany, gdzie dada-surrealistyczny humor i prowokacja często służyły zadaniu bardzo poważnych pytań o sens sztuki i jej społeczny wymiar.

Podsumowując, projekt Unboxing postrzegam jako ważny głos w dyskusji o współczesnych obiegach sztuki i kultury. Łączy on tradycję alternatywnych praktyk artystycznych z nowymi mediami, nie tracąc przy tym krytycznego potencjału. Dla mnie, jako historyka sztuki zajmującego się badaniem takich fenomenów jak Galeria Wymiany, jest on dowodem na to, że idee wypracowane w innych realiach, np. sztuki konceptualnej, mogą być twórczo rozwijane i aktualizowane, jeśli potraktuje się je nie jako zamknięte modele, lecz jako otwarte strategie działania.

The Unboxing Project in the Context of Galeria Wymiany

The Unboxing project interests me as a strategy inscribed in a longer tradition of thinking about the circulation of art built outside institutions by artists themselves. Galeria Wymiany, founded in Łódź by Józef Robakowski and Małgorzata Potocka in 1979, was from the beginning a place for testing alternative models of relations between the artist, the institution and the viewer. I see the Unboxing project as a contemporary update of the questions that Galeria Wymiany posed to the art world, although today the answers are being formulated under entirely different technological and cultural conditions. The founders of Galeria Wymiany were filmmakers, and film form was their primary way of realizing the assumptions of conceptual art. The Unboxing project is also a filmmaker's idea, realized through post-conceptual means.

Galeria Wymiany was never meant to be a classical exhibition venue. Its essence lay in initiating the gesture of exchange, understood both literally and symbolically. Works did not enter the collection through sale or institutional acquisition, but through relation, negotiation and reciprocity. The exchange concerned not only objects, but also ideas, which constituted a testimony to their time and to the current field of engagement. This model undermined the dominant hierarchies of the art market and shifted attention from the economic value of works to their relational value.

In this context, the Unboxing project appears as an interesting continuation of this logic. The handing over and unpacking of an artwork in front of the camera is not merely an aesthetic gesture or an ironic comment on consumer culture. It is an act of revealing a process, the moment when a work passes from one circulation into another. Unboxing becomes a contemporary ritual through which a work enters into a relationship with the viewer, analogous to earlier gestures of exchange, such as potlatch, but taking place in digital space.

What is important to me is that Unboxing does not conceal its performativity. On the contrary, it exposes it as a necessary condition for the project's functioning. The camera, narration, the presence of the author and of invited artists create a situation in which the work ceases to be an autonomous object and becomes an element of an event, or, in other words, an actor that begins to perform an active function. In this sense, the project belongs to the tradition of conceptual and performative art, where process and context are as important as the material result. The essence of art lies in the creation of meanin-

gs, not artefacts. In the Unboxing project, this role is fulfilled by films, a great multitude of films, and by an installation composed of a mosaic of recordings.

From the perspective of Galeria Wymiany, the question of relation and reciprocity is particularly interesting. In Unboxing, we are not dealing with a one-sided gesture of authorial presentation. Each unpacking is connected with exchange, with a response through another performative gesture, which, on the expanded scale of the project, reveals a chain of reactions and feedback loops. In both cases, the relation, not the product, was crucial.

The Unboxing project also makes it possible to look differently at the concept of a collection. In Galeria Wymiany, the set of works was not an aim in itself, but a by-product of relations. Similarly here, the collection emerges as a record of encounters, exchanges and actions, rather than as a planned resource. This shift challenges traditional thinking about collecting and brings it closer to archival and performative practices.

Another important aspect is the question of documentation. From the beginning, Galeria Wymiany functioned within a tension between the ephemerality of actions and the need to record them. Documentation was never merely an addition, but an integral part of the project. Documentation was a work of art, and the act of producing it was artistic work. In the Unboxing project, documentation also becomes the main medium. Video, narration and the digital archive not only allow the event to be preserved, but themselves create its meaning. This is a significant change, corresponding to contemporary conditions of artistic circulation in the age of the internet and social media.

From an academic perspective, the project also has a didactic dimension. It shows students that art does not have to function exclusively within traditional exhibition frameworks. It teaches them to think about taking responsibility for art and about creating an extra-institutional circulation of works, relations and the context of one's own here and now. Unboxing demystifies the work of art, but not by banalizing it. It does so by revealing the mechanisms that usually remain invisible and that serve to position the work and place it within the hierarchy of the art world.

An interesting aspect of the artistic methodology is the construction of a tension between irony and seriousness, which is clearly present in the Unboxing project. Through this device, on the one hand, the act of unboxing is associated with consumer culture, while on the other, it becomes a tool for critical reflection on the status of the artwork and the artist. Similar tensions were present in the activities of Galeria Wymiany, where Dada-Surrealist humor and provocation often served to pose very serious questions about the meaning of art and its social dimension.

To sum up, I see the Unboxing project as an important voice in the discussion on contemporary circulations of art and culture. It combines the tradition of alternative artistic practices with new media, without losing its critical potential. For me, as an art historian engaged in the study of phenomena such as Galeria Wymiany, it is proof that ideas developed under different conditions, for example those of conceptual art, can be creatively developed and updated if they are treated not as closed models, but as open strategies of action.



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Estetyki interakcji: co HCI mówi o sztuce, a sztuka o HCI



Franciszek Sobiech

Politechnika Łódzka

Absolwent kierunków Fizyka Techniczna oraz Technologie Kosmiczne i Satelitarne na Politechnice Gdańskiej oraz Human-Computer Interaction na Politechnice Łódzkiej. Doktorant w Instytucie Informatyki Stosowanej, członek grupy badawczej Ubicomp oraz sieci Biofeedback Art I Research Network. W swojej pracy naukowej zajmuje się interakcją człowieka z technologią w kontekście sztuki interaktywnej. Projektuje i rozwija interaktywne instalacje artystyczne we współpracy z uczelniami artystycznymi.

Lodz University
of Technology

A graduate of Technical Physics and Space and Satellite Technologies at Gdansk University of Technology, as well as Human-Computer Interaction at Lodz University of Technology. A doctoral candidate at the Institute of Applied Computer Science, a member of the Ubicomp research group and the Biofeedback Art I Research Network. In his academic work, he focuses on human interaction with technology in the context of interactive art. He designs and develops interactive artistic installations in collaboration with art universities.

Kiedy zajmuję się relacją pomiędzy sztuką a obszarem HCI, czyli human computer interaction, punktem wyjścia nie jest dla mnie technologia sama w sobie, lecz doświadczenie użytkownika. Zarówno w projektowaniu interfejsów, jak i w praktykach artystycznych kluczowe staje się pytanie o to, w jaki sposób człowiek wchodzi w relację z systemem, obiektem lub sytuacją. HCI, rozumiane jako pole badań nad interakcją człowieka z komputerem, dostarcza narzędzi analitycznych, które pozwalają opisywać te relacje w sposób precyzyjny. Sztuka natomiast wprowadza do tego obszaru element nieprzewidywalności, krytyki i eksperymentu.

W klasycznym ujęciu HCI skupia się na użyteczności, ergonomii i efektywności. Interfejs ma być intuicyjny, niewidoczny, maksymalnie uproszczony. Użytkownik powinien osiągać swoje cele możliwie szybko i bez frustracji. Sztuka bardzo często działa dokładnie odwrotnie. Spowalnia, komplikuje, prowokuje do zatrzymania i refleksji. Zamiast redukować tarcie, potrafi je świadomie wytwarzać. To napięcie pomiędzy funkcjonalnością a doświadczeniem estetycznym jest dla mnie jednym z najciekawszych punktów styku obu obszarów.

Z perspektywy HCI interakcja nie jest neutralna. Każdy system projektowany jest z określonymi założeniami dotyczącymi zachowania użytkownika. Interfejsy uczą nas określonych gestów, rytmów i nawyków. Sztuka interaktywna często ujawnia te mechanizmy, czyniąc je widocznymi. Poprzez przesunięcie funkcji, opóźnienia lub nieoczekiwane reakcje systemu artysta może pokazać, jak bardzo jesteśmy uwarunkowani przez narzędzia, z których korzystamy na co dzień.

Interesuje mnie szczególnie moment, w którym interakcja przestaje być przezroczysta. W projektowaniu użytkowym przezroczystość jest celem, w sztuce bywa problemem. Kiedy interfejs staje się widoczny, użytkownik zaczyna zastanawiać się nad własną rolą w systemie. Zadaje pytania o kontrolę, sprawczość i odpowiedzialność. W tym sensie sztuka może pełnić funkcję krytyczną wobec dominujących paradygmatów projektowych, pokazując, że wygoda i intuicyjność nie są wartościami absolutnymi.

Z drugiej strony HCI wnosi do sztuki język analizy doświadczenia, który pozwala precyzyjniej opisywać to, co wcześniej było intuicyjne lub trudne do uchwycenia. Kategorie takie jak feedback, affordance, flow czy error mogą być użyteczne w refleksji nad interaktywnymi instalacjami i projektami artystycznymi. Pozwalają zrozumieć, w jaki sposób widz staje się uczestnikiem i jak projektowane są jego reakcje. Nie chodzi tu o podporządkowanie sztuki normom użyteczności, lecz o poszerzenie narzędzi opisu.

W praktykach artystycznych wykorzystujących technologie interaktywne często dochodzi do przesunięcia ról. Odbiorca nie jest już biernym widzem, lecz współtwórcą doświadczenia. Jego działania wpływają na kształt dzieła, czasem w sposób nieodwracalny. HCI dostarcza pojęć, które pozwalają analizować te relacje, ale sztuka idzie krok dalej, testując granice odpowiedzialności. Co się dzieje, gdy użytkownik popełnia błąd. Czy błąd jest porażką systemu, czy elementem doświadczenia. Sztuka często traktuje błąd jako wartość, a nie problem do wyeliminowania.

Istotne jest dla mnie również to, że estetyki interakcji nie ograniczają się do obiektów cyfrowych. Nasze codzienne doświadczenia są coraz silniej mediowane przez interfejsy, aplikacje i systemy automatyczne. Sztuka, wykorzystując narzędzia HCI, może ujawniać te procesy i komentować je w sposób, który wykracza poza język inżynierii. W tym sensie estetyka interakcji staje się estetyką relacji człowieka z technologicznym środowiskiem.

W kontekście edukacji i badań interdyscyplinarnych widzę duży potencjał w dialogu pomiędzy sztuką a HCI. Projektanci mogą uczyć się

od artystów wrażliwości na doświadczenie i krytycznego myślenia o technologii. Artyści z kolei mogą korzystać z narzędzi badawczych HCI, aby lepiej rozumieć skutki swoich decyzji projektowych. To wymiana, która nie prowadzi do unifikacji, lecz do wzajemnego poszerzania perspektyw.

Na koniec chciałbym podkreślić, że pytanie o to, co HCI mówi o sztuce, a sztuka o HCI, nie ma jednoznacznej odpowiedzi. To relacja dynamiczna, oparta na napięciu i różnicy celów. Właśnie w tej różnicy widzę największy potencjał. Sztuka przypomina, że interakcja nie musi być zawsze wygodna i efektywna, a HCI pokazuje, że doświadczenie można analizować i projektować świadomie. Estetyki interakcji powstają tam, gdzie te dwa porządki spotykają się i zaczynają wzajemnie kwestionować własne założenia.

Aesthetics of Interaction: What HCI Says About Art, and What Art Says About HCI

When I work with the relationship between art and the field of HCI, or human-computer interaction, my starting point is not technology itself, but user experience. In both interface design and artistic practice, the key question becomes how a person enters into a relationship with a system, an object, or a situation. HCI, understood as a field of research into human interaction with computers, provides analytical tools that make it possible to describe these relationships with precision. Art, in turn, introduces elements of unpredictability, critique, and experimentation into this area.

In its classical understanding, HCI focuses on usability, ergonomics, and efficiency. An interface is meant to be intuitive, invisible, and simplified as much as possible. The user should be able to achieve their goals as quickly as possible and without frustration. Art very often operates in precisely the opposite way. It slows things down, complicates them, and provokes pauses and reflection. Instead of reducing friction, it can consciously produce it. For me, this tension between functionality and aesthetic experience is one of the most interesting points of contact between the two fields.

From the perspective of HCI, interaction is not neutral. Every system is designed with specific assumptions about user behavior. Interfaces teach us particular gestures, rhythms, and habits. Interactive art often reveals these mechanisms by making them visible. Through shifts in function, delays, or unexpected system responses, an artist can show how strongly we are conditioned by the tools we use every day.

I am especially interested in the moment when interaction ceases to be transparent. In functional design, transparency is a goal; in art, it can become a problem. When the interface becomes visible, the user begins to reflect on their own role within the system. They ask questions about control, agency, and responsibility. In this sense, art can perform a critical function in relation to dominant design paradigms, showing that comfort and intuitiveness are not absolute values.

On the other hand, HCI brings to art a language for analyzing experience, one that allows us to describe more precisely what had previously been intuitive or difficult to grasp. Categories such as feedback, affordance, flow, and error can be useful in thinking about interactive installations and artistic projects. They help us understand how the viewer becomes a participant and how their reactions are designed.

This is not about subordinating art to the norms of usability, but about expanding the tools of description.

In artistic practices that use interactive technologies, roles are often shifted. The recipient is no longer a passive viewer, but a co-creator of the experience. Their actions affect the shape of the work, sometimes irreversibly. HCI provides concepts that make it possible to analyze these relationships, but art goes one step further, testing the limits of responsibility. What happens when the user makes an error? Is error a failure of the system, or part of the experience? Art often treats error as a value, not as a problem to be eliminated.

It is also important to me that the aesthetics of interaction are not limited to digital objects. Our everyday experiences are increasingly mediated by interfaces, applications, and automated systems. By using the tools of HCI, art can reveal these processes and comment on them in a way that goes beyond the language of engineering. In this sense, the aesthetics of interaction becomes an aesthetics of the relationship between humans and a technological environment.

In the context of education and interdisciplinary research, I see great potential in the dialogue between art and HCI. Designers can learn from artists a sensitivity to experience and a critical way of thinking about technology. Artists, in turn, can use HCI research tools to better understand the effects of their design decisions. This is an exchange that does not lead to unification, but to the mutual expansion of perspectives.

Finally, I would like to emphasize that the question of what HCI says about art, and what art says about HCI, has no single answer. It is a dynamic relationship, based on tension and a difference of aims. It is precisely in this difference that I see the greatest potential. Art reminds us that interaction does not always have to be comfortable and efficient, while HCI shows that experience can be analyzed and designed consciously. Aesthetics of interaction emerge where these two orders meet and begin to question their own assumptions.



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Między memem a porcelaną: jak internet zrobił ze mnie artystkę



Kamila Majcher

Very Ugly Plates

Artystka mieszkająca w Berlinie, autorka projektu Very Ugly Plates. Tworzy ręcznie zdobione porcelanowe talerze z humorystycznymi napisami, inspirowanymi codziennymi obserwacjami i osobistymi refleksjami. Jej prace łączą klasyczną estetykę porcelany z dowcipną, współczesną treścią. Projekt Very Ugly Plates zyskał rozgłos w mediach poświęconych designowi i sztuce, a jej realizacje prezentowane są w galeriach oraz w ofercie sklepów z designem.

Very Ugly Plates

An artist based in Berlin and the creator of the project Very Ugly Plates. She makes hand-decorated porcelain plates with humorous inscriptions inspired by everyday observations and personal reflections. Her works combine the classic aesthetics of porcelain with witty, contemporary content. The Very Ugly Plates project has gained recognition in media devoted to design and art, and her works are presented in galleries as well as in the selections of design shops.

Kiedy próbuję opowiedzieć o własnej drodze artystycznej, nie potrafię oddzielić jej od internetu. Nie dlatego, że traktuję sieć wyłącznie jako narzędzie promocji, lecz dlatego, że to właśnie internet stał się środowiskiem, w którym mój sposób myślenia o obrazie, humorze i komunikacji wizualnej mógł się ukształtować. Moja praktyka wyrasta z codziennego kontaktu z memami, estetyką niską, ironią i absurdem, które w przestrzeni cyfrowej funkcjonują jako pełnoprawny język kulturowy, a nie jedynie rozrywka.

Punktem wyjścia była obserwacja, że memy działają jak błyskawiczne komentarze rzeczywistości. Są proste, często prymitywne formalnie, ale niezwykle skuteczne komunikacyjnie. Operują skrótem, przesadą i humorem, który bywa jednocześnie zabawny i gorzki. Zauważyłam, że ten język jest bardziej zrozumiały i demokratyczny niż wiele strategii obecnych w polu sztuki współczesnej. Memy nie wymagają przygotowania ani kompetencji, działają natychmiast i intuicyjnie.

Przeniesienie tego języka na porcelanę było gestem intuicyjnym, a jednocześnie prowokacyjnym. Porcelana kojarzy się z tradycją, domowym rytuałem, elegancją i trwałością. Zestawienie jej z estetyką internetu, która jest szybka, efemeryczna i oparta na ciągłym przepływie, tworzy napięcie, które stało się fundamentem mojej praktyki. Interesuje mnie moment zderzenia tych dwóch porządków: tego, co wysokie i niskie, trwałe i chwilowe, poważne i śmieszne.

Internet nauczył mnie także odwagi w mówieniu własnym głosem. W sieci nie trzeba czekać na instytucjonalne zaproszenie, by zacząć działać. Można testować pomysły, obserwować reakcje i uczyć się na bieżąco. Ten proces był dla mnie formą nieformalnej edukacji artystycznej. Odbiorcy reagowali natychmiast, komentowali, udostępniali albo ignorowali prace. Ta bezpośrednia relacja stała się ważniejsza niż tradycyjny model walidacji poprzez galerie czy konkursy.

Jednocześnie internet szybko uświadomił mi, jak cienka jest granica pomiędzy popularnością a uproszczeniem. Humor łatwo zamienia się w banał, a ironia w powtarzalną formułę. Dlatego coraz bardziej interesuje mnie praca na styku śmieszności i dyskomfortu. Chcę, by moje obiekty były jednocześnie zabawne i niepokojące, by zmuszały do refleksji nad tym, co właściwie konsumujemy jako obrazy i komunikaty.

Przeniesienie memu na porcelanę jest także próbą spowolnienia. To, co w internecie żyje kilka godzin, w materialnej formie zyskuje trwałość. Porcelanowy talerz nie znika z feedu, lecz zostaje na stole, w kuchni, w przestrzeni codzienności. Ten gest zamrożenia memu w materiale pozwala spojrzeć na niego z dystansu, zobaczyć jego strukturę, język i ukryte znaczenia. Internetowy żart zaczyna funkcjonować jak obiekt do kontemplacji.

Istotną jest dla mnie również kwestia autorstwa. Memy często funkcjonują anonimowo, są kopiowane i przetwarzane bez odniesienia do twórcy. W mojej praktyce pojawia się pytanie o to, co znaczy podpisywać taki język własnym nazwiskiem. Gdzie kończy się cytat, a zaczyna własna wypowiedź. Praca z memami uświadamia, że autorstwo w kulturze cyfrowej jest płynne i negocjowane, a oryginalność polega raczej na sposobie zestawiania niż na wymyślaniu zupełnie nowych form.

Z czasem moja działalność zaczęła funkcjonować także poza internetem. Obiekty trafiły do galerii, kolekcji i instytucji, co wymusiło konfrontację z innymi oczekiwaniem i kontekstami. To doświadczenie było dla mnie ważne, ponieważ pokazało, że język internetu nie musi być zamknięty w sieci. Może zostać przetłumaczony na materialną praktykę artystyczną, zachowując swoją energię i krytyczny potencjał.

Między memem a porcelaną istnieje napięcie, które wciąż eksploruję. Internet nauczył mnie myśleć szybko, reagować i testować granice ko-

munikacji. Porcelana zmusza do precyzji, cierpliwości i odpowiedzialności za formę. W tej sprzeczności widzę przestrzeń dla własnej praktyki artystycznej. Internet nie tyle zrobił ze mnie artystkę, ile pozwolił mi znaleźć język, który mogę świadomie przetwarzać i osadzać w nowych kontekstach.

Between Meme and Porcelain: How the Internet Made Me an Artist

When I try to talk about my own artistic path, I cannot separate it from the internet. Not because I treat the web only as a promotional tool, but because it was precisely the internet that became the environment in which my way of thinking about image, humor, and visual communication could take shape. My practice grows out of everyday contact with memes, low aesthetics, irony, and absurdity, which in digital space function as a fully legitimate cultural language, not merely as entertainment.

The starting point was the observation that memes work as instant commentaries on reality. They are simple, often formally primitive, but extremely effective as communication. They operate through shorthand, exaggeration, and humor that can be funny and bitter at the same time. I noticed that this language is more accessible and democratic than many strategies present in the field of contemporary art. Memes require no preparation or special competence, they work immediately and intuitively.

Transferring this language onto porcelain was an intuitive gesture, and at the same time a provocative one. Porcelain is associated with tradition, domestic ritual, elegance, and durability. Juxtaposing it with the aesthetics of the internet, which is fast, ephemeral, and based on constant circulation, creates a tension that has become the foundation of my practice. I am interested in the moment when these two orders collide: high and low, lasting and fleeting, serious and funny.

The internet also taught me the courage to speak in my own voice. Online, one does not have to wait for an institutional invitation in order to start acting. One can test ideas, observe reactions, and learn in real time. For me, this process became a form of informal artistic education. Audiences responded immediately: they commented, shared, or ignored the works. This direct relationship became more important than the traditional model of validation through galleries or competitions.

At the same time, the internet quickly made me aware of how thin the line is between popularity and simplification. Humor easily turns into banality, and irony into a repetitive formula. That is why I am increasingly interested in working at the intersection of comedy and discomfort. I want my objects to be both funny and unsettling, to force reflection on what exactly we consume as images and messages.

Transferring a meme onto porcelain is also an attempt to slow it down. Something that lives online for a few hours gains permanence in material form. A porcelain plate does not disappear from the feed, but remains on the table, in the kitchen, in the space of everyday life. This gesture of freezing a meme in material form allows us to look at it from a distance, to see its structure, language, and hidden meanings. An internet joke begins to function as an object of contemplation.

The question of authorship is also important to me. Memes often func-

tion anonymously, they are copied and transformed without reference to their creator. In my practice, the question arises of what it means to sign such a language with one's own name. Where does quotation end, and where does one's own statement begin. Working with memes makes it clear that authorship in digital culture is fluid and negotiated, and that originality lies more in the way things are juxtaposed than in inventing entirely new forms.

Over time, my work also began to function outside the internet. The objects entered galleries, collections, and institutions, which forced a confrontation with different expectations and contexts. This experience was important to me because it showed that the language of the internet does not have to remain confined to the web. It can be translated into a material artistic practice while retaining its energy and critical potential.

Between meme and porcelain there is a tension that I continue to explore. The internet taught me to think quickly, to react, and to test the limits of communication. Porcelain demands precision, patience, and responsibility for form. In this contradiction, I see a space for my own artistic practice. The internet did not so much make me an artist as allow me to find a language that I can consciously process and embed in new contexts.



Sztuka w erze clickbaitu. Jaki jest sens robienia wirtualnych wystaw



Kinga Jarocka

Państwowa Galeria Sztuki
w Sopocie

Historyczka sztuki i kura-
torka wystaw, absolwentka
Uniwersytetu Gdańskiego.
Doświadczenie zawodo-
we zdobywała w Centrum
Sztuki Współczesnej Łaż-
nia, Muzeum Miasta Gdyni
oraz ArkDes w Sztokholmie,
obecnie związana z Państw-
ową Galerią Sztuki w Sopo-
cie. Zajmuje się tworzeniem
wystaw sztuki współczesnej
oraz projektów poświęco-
nych designowi, ilustracji
i architekturze. Jest autorką
i współautorką tekstów
o współczesnych praktykach
artystycznych. Jej zaintere-
sowania badawcze obejmują
sztukę najnowszą, nowe
media, sztukę lat 70. i 80.
XX wieku oraz architekturę
modernistyczną.

State Art Gallery in Sopot

Art historian and exhibition
curator, graduate of the Uni-
versity of Gdansk. She ga-
ined professional experience
at the Laznia Centre for Con-
temporary Art, the Museum
of the City of Gdynia
and ArkDes in Stockholm,
and is currently affiliated
with the State Art Gallery
in Sopot. She works
on exhibitions of contempo-
rary art as well as projects
devoted to design, illustra-
tion and architecture.
She is the author
and co-author of texts
on contemporary artistic
practices. Her research inte-
rests include recent art,
new media, art of the 1970s
and 1980s, and modernist
architecture.

Mysłąc o wirtualnych wystawach, coraz częściej zaczynam nie od pytania o technologię, lecz o sens. W erze clickbaitu, natychmiastowej reakcji i nieustannej walki o uwagę, sama obecność sztuki w sieci nie jest wystarczająca. Widzialność stała się czymś oczywistym, a nawet nadużywanym. Dlatego pytanie, które mnie interesuje, brzmi inaczej: czy wirtualna wystawa potrafi jeszcze stworzyć doświadczenie, czy jest jedynie kolejną formą treści do szybkiego konsumowania i zapomnienia.

Clickbait rozumiem nie tylko jako chwyt marketingowy, lecz jako szerszą logikę funkcjonowania kultury wizualnej w internecie. Obietnica intensywnego przeżycia, skrót, sensacja i uproszczenie stały się podstawowym językiem komunikacji. W takim środowisku sztuka bardzo łatwo zostaje sprowadzona do obrazka, kadru albo hasła. Wirtualne wystawy ryzykują, że zamiast pogłębiać doświadczenie, będą je spłaszczać, dostosowując się do rytmu scrollowania i algorytmicznej selekcji.

Z perspektywy instytucjonalnej widzę jednak, że rezygnacja z form cyfrowych nie jest rozwiązaniem. Wirtualne wystawy pojawiły się jako odpowiedź na konkretne potrzeby, ograniczenia i sytuacje kryzysowe, ale z czasem zaczęły funkcjonować jako autonomiczne narzędzie. Pytanie nie brzmi więc, czy je robić, lecz jak i po co. Kluczowe staje się uświadomienie sobie, że przeniesienie wystawy do sieci nie polega na prostym zdigitalizowaniu przestrzeni galerii.

Interesuje mnie wirtualna wystawa jako forma kuratorska, która wymaga własnego języka i własnych reguł. Przestrzeń cyfrowa rządzi się inną logiką percepcji, czasu i uwagi. Odbiorca nie wchodzi do niej w sposób linearny, nie podąża wyznaczoną ścieżką, lecz porusza się fragmentarycznie, często przypadkowo. Kurator musi więc projektować doświadczenie inaczej, myśląc nie tylko o obiektach, ale o sekwencjach, rytmie i momentach zatrzymania.

Jednym z największych wyzwań jest dla mnie kwestia czasu. W przestrzeni galerii, widząc wchodząc do budynku, decyduje się na poświęcenie określonej ilości uwagi. W sieci konkurujemy z nieskończoną liczbą bodźców. Wirtualna wystawa musi więc znaleźć sposób, by zaprosić do dłuższego kontaktu, a nie tylko do szybkiego kliknięcia. Nie oznacza to rezygnacji z atrakcyjności wizualnej, lecz świadome jej użycie, podporządkowane narracji, a nie algorytmowi.

Ważnym aspektem jest również pytanie o doświadczenie ciała. Jako mankament wirtualnych wystaw, można wskazać brak fizycznego doświadczenia i ich materialności. Traktuję to raczej jako punkt wyjścia do poszukiwań, a nie deficyt. Cyfrowość może uruchamiać inne zmysły, inne formy uwagi i inne sposoby zaangażowania. Dźwięk, tekst, interakcja i czas stają się równoprawnymi elementami kompozycji wystawy, a nie dodatkiem do obrazu.

Z perspektywy instytucji publicznej wirtualne wystawy niosą także potencjał dostępności. Mogą docierać do odbiorców, którzy z różnych powodów nie pojawiają się w przestrzeni galerii. Jednocześnie ta dostępność rodzi nowe obowiązki. Treści muszą być projektowane w sposób inkluzywny, czytelny i odpowiedzialny. W sieci bardzo łatwo jest stracić kontrolę nad kontekstem, dlatego rola kuratora nie polega na rezygnacji z narracji, lecz na jej precyzyjnym zaprojektowaniu.

Coraz częściej myślę o wirtualnej wystawie nie jako o substytucji „prawdziwego” wydarzenia, lecz jako o równoległym obiegu. Może ona funkcjonować autonomicznie albo w relacji z wystawą fizyczną, rozszerzając jej sensy i czas trwania. W tym ujęciu wirtualność nie konkuruje z materialnością, lecz ją uzupełnia, oferując inne tempo i inne narzędzia opowieści.

W erze clickbaitu sens robienia wirtualnych wystaw nie polega na przyciąganiu uwagi za wszelką cenę. Polega na świadomym projekto-

waniu doświadczenia, które opiera się logice przyciągania, a nie sensacji. Jeśli wirtualna wystawa potrafi zaprosić do uważnego kontaktu, do refleksji i do powrotu, wówczas przestaje być jedynie treścią, a zaczyna funkcjonować jako realna praktyka kuratorska. W tym właśnie widzę jej największy potencjał.

Art in the Age of Clickbait. What Is the Point of Making Virtual Exhibitions?

When I think about virtual exhibitions, I increasingly begin not with the question of technology, but with the question of meaning. In an age of clickbait, instant reaction and a constant struggle for attention, the mere presence of art online is not enough. Visibility has become obvious, even overused. That is why the question that interests me is different: can a virtual exhibition still create an experience, or is it merely another form of content to be quickly consumed and forgotten?

I understand clickbait not only as a marketing device, but as a broader logic that governs visual culture on the internet. The promise of an intense experience, abbreviation, sensation and simplification have become the basic language of communication. In such an environment, art is very easily reduced to an image, a frame or a slogan. Virtual exhibitions run the risk that, instead of deepening experience, they will flatten it, adapting themselves to the rhythm of scrolling and algorithmic selection.

From an institutional perspective, however, I can see that abandoning digital forms is not a solution. Virtual exhibitions emerged in response to specific needs, limitations and crisis situations, but over time they began to function as an autonomous tool. The question, then, is not whether to make them, but how and why. What becomes crucial is the awareness that transferring an exhibition online is not simply a matter of digitising the gallery space.

I am interested in the virtual exhibition as a curatorial form that requires its own language and its own rules. Digital space follows a different logic of perception, time and attention. The viewer does not enter it in a linear way or follow a predetermined path, but moves through it fragmentarily, often by chance. The curator must therefore design the experience differently, thinking not only about objects, but also about sequences, rhythm and moments of pause.

One of the greatest challenges for me is the question of time. In a gallery space, by entering the building, the viewer decides to devote a certain amount of attention. Online, we compete with an infinite number of stimuli. A virtual exhibition must therefore find a way to invite a longer encounter, not just a quick click. This does not mean giving up visual appeal, but rather using it consciously, subordinating it to narrative rather than to the algorithm.

Another important aspect is the question of bodily experience. The lack of physical experience and materiality can be identified as a shortcoming of virtual exhibitions. I treat this rather as a starting point for exploration, not as a deficit. The digital can activate other senses, other forms of attention and other modes of engagement. Sound, text, interaction and time become equal elements in the composition of the exhibition, rather than additions to the image.

From the perspective of a public institution, virtual exhibitions also

carry the potential of accessibility. They can reach audiences who, for various reasons, do not appear in the gallery space. At the same time, this accessibility brings new responsibilities. Content must be designed in an inclusive, legible and responsible way. Online, it is very easy to lose control over context, which is why the role of the curator is not to abandon narrative, but to design it precisely.

I increasingly think of the virtual exhibition not as a substitute for a „real” event, but as a parallel circulation. It can function autonomously or in relation to a physical exhibition, expanding its meanings and duration. In this view, virtuality does not compete with materiality, but complements it, offering a different tempo and different tools of storytelling.

In the age of clickbait, the point of making virtual exhibitions is not to attract attention at any cost. It lies in the conscious design of an experience that resists the logic of attraction and sensation. If a virtual exhibition is able to invite attentive contact, reflection and return, then it ceases to be merely content and begins to function as a real curatorial practice. This is where I see its greatest potential.



ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

Od Net.Artu do NFT - w poszukiwaniu nowych obiegów sztuki



dr Sylwia Szykowna

Institut Kulturoznawstwa
Uniwersytetu
im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

**Institute of Cultural Studies,
Adam Mickiewicz University
in Poznań**

Kulturoznawczyni i filolożka
polska, adiunktka w Instytu-
cie Kulturoznawstwa Uniwer-
sytetu im. Adama Mickiewi-
cza w Poznaniu. Badaczka
współczesnej kultury, me-
diów i praktyk artystycznych,
zajmująca się społecznymi
obiegami wiedzy. Publi-
kowała m.in. w „Kulturze
Współczesnej”, „Przeglądzie
Kulturoznawczym” oraz
„Zeszytach Artystycznych”.
Koordynatorka projektów
animacyjno-kulturowych
oraz działań na rzecz aktywi-
zacji lokalnych społeczności.

**Cultural studies scholar and
Polish philologist, assistant
professor at the Institute of
Cultural Studies, Adam
Mickiewicz University
in Poznań. Researcher
of contemporary culture,
media and artistic practices,
with a focus on the social
circulation of knowledge.
She has published, among
others, in Kultura Współcze-
sna, Przegląd Kulturoznaw-
czy and Zeszyty Artystyczne.
Coordinator of cultural ani-
mation projects and initiati-
ves supporting the activation
of local communities.**

W badaniach nad relacją sztuki i internetu szczególnie interesują mnie przemiany obiegu praktyk artystycznych wykorzystujących technologie. Wychodząc poza czysto estetyczne kwestie i spoglądając na sztukę w szerszym społeczno-kulturowym kontekście jej funkcjonowania można dostrzec bowiem istotne przesunięcia. Internet od początku nie był jedynie narzędziem komunikacji, lecz środowiskiem kulturowym, które wytworzyło własne formy ekspresji, dystrybucji i wartościowania. Historia sztuki sieciowej pokazuje, że każda zmiana technologiczna uruchamia jednocześnie zmianę sposobu myślenia o zasadniczych kwestiach związanych z autorstwem, własnością i relacją z odbiorcą. Przejście od praktyk net.artu do przestrzeni NFT nie tworzy jednej, linearnej historii rozwoju, lecz odsłania kolejne próby redefinicji obiegu sztuki, zachodzące równolegle z głębokimi przemianami samej struktury internetu. Proces ten uwidacznia transformację sieci - od bardziej otwartego i zdecentralizowanego środowiska do przestrzeni coraz silniej kształtowanej przez platformy, algorytmy i logikę własności cyfrowej.

Rozwijający się od lat 90. XX wieku net.art, stanowił moment, w którym artyści zaczęli traktować internet nie jako narzędzie pomocnicze, lecz jako autonomiczne medium twórcze. Dzieła funkcjonowały bezpośrednio w sieci, pozostając poza tradycyjnym obiegiem galerii i muzeów. Były efemeryczne, procesualne i nierzadko anonimowe. Granice autorstwa ulegały zatarciu, a dzieło często istniało tylko tak długo, jak długo istniał link, serwer lub zainteresowanie użytkowników. W tym sensie net.art podważał tradycyjne modele obiegu sztuki, trwałości i własności dzieła sztuki.

Artyści net.artu do NFT świadomie operowali językiem samego medium. Hipertekst, błędy systemowe, interfejsy i estetyka wczesnego internetu stawały się tworzywem artystycznym. Twórcy testowali granice funkcjonalności sieci, jej polityczne i społeczne uwarunkowania, a także mechanizmy kontroli i nadzoru. Obieg sztuki był tu nierozdzielnie związany z obiegiem informacji, a odbiorca stawał się aktywnym uczestnikiem, a nie biernym widzem.

Net.art wyrastał z wizji internetu jako przestrzeni względnie otwartej, rozumianej jako dobro wspólne. Funkcjonował na marginesie świata sztuki, poza instytucjonalnym obiegiem, co w zasadniczy sposób problematyzowało kwestie gromadzenia, archiwizacji i konserwacji dzieł tego nurtu. Wraz z rozwojem platform społecznościowych i komercjalizacją internetu zmieniły się warunki funkcjonowania sztuki w sieci. Coraz większą rolę zaczęły odgrywać algorytmy, widzialność i ekonomia uwagi. To przesunięcie przygotowało grunt pod kolejne próby redefinicji obiegu sztuki.

Pojawienie się NFT odzwierciedla nie tylko zmianę praktyk artystycznych, ale także głęboką transformację internetu, gdzie centralnym problemem stają się kwestie własności, rzadkości i wyceny obiektów cyfrowych. Tokeny niewymienialne obiecują rozwiązanie problemu unikalności i obrotu dziełami cyfrowymi. Dzięki technologii blockchain dzieło zostaje przypisane do konkretnego zapisu, który może funkcjonować jako obiekt kolekcjonerski. To radykalna zmiana w porównaniu z logiką net.artu, gdzie kopiowalność i brak kontroli były często wartością samą w sobie.

Jednocześnie NFT nie rozwiązuje wszystkich problemów, lecz generuje nowe. Pojawia się pytanie o relację pomiędzy dziełem a tokenem, o sens materialnej własności w świecie cyfrowym oraz o ekologiczne i ekonomiczne koszty tego rozwiązania. Obieg sztuki zostaje włączony w logikę spekulacji, rynku kryptowalut i szybkiego zysku. To rodzi napięcie pomiędzy krytycznym potencjałem sztuki a mechanizmami finansowymi, które ją otaczają.

Z perspektywy kulturoznawczej interesuje mnie jednak nie tyle wartościowanie NFT, ile to, co ten fenomen mówi o potrzebach artystów i odbiorców. Zarówno net.art, jak i NFT są próbami odpowiedzi na pytanie, jak funkcjonować w środowisku cyfrowym, które nieustannie zmienia reguły gry. Oba zjawiska ujawniają pragnienie sprawczości, kontroli nad obiegiem oraz poszukiwanie nowych form relacji z publicznością.

Warto również zauważyć, że nowe obiegi sztuki nie zastępują całkowicie starych, lecz współistnieją z nimi. Galerie, muzea i instytucje adaptują narzędzia cyfrowe, jednocześnie zachowując swoje tradycyjne funkcje. Sztuka cyfrowa coraz częściej trafia do kolekcji instytucjonalnych, a obiekty materialne funkcjonują równolegle z tokenami i dokumentacją online. Obieg staje się wielowarstwowy i hybrydowy.

W tym sensie pytanie o przyszłość sztuki w sieci nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Zamiast jednej dominującej formy mamy do czynienia z pluralizacją strategii. Artyści poruszają się pomiędzy różnymi obiegami, świadomie wybierając narzędzia i modele dystrybucji. Dla badaczy i instytucji oznacza to konieczność ciągłego aktualizowania języka opisu i kryteriów analizy.

Od net.artu do NFT prowadzi więc nie prosta droga postępu, lecz złożona mapa napięć pomiędzy wolnością a kontrolą, efemerycznością a trwałością, krytyką a rynkiem. Nowe obiegi sztuki są laboratorium, w którym testowane są nie tylko technologie, lecz także społeczne i kulturowe wyobrażenia o tym, czym jest dzieło, autorstwo i wartość. To właśnie w tej niejednoznaczności widzę największy potencjał sztuki cyfrowej.

From Net.Art to NFTs: In Search of New Circuits of Art

In research on the relationship between art and the internet, I am particularly interested in the transformations of the circulation of artistic practices that use technology. Moving beyond purely aesthetic questions and looking at art within the broader social and cultural context of its functioning, one can observe significant shifts. From the beginning, the internet was not merely a tool of communication, but a cultural environment that generated its own forms of expression, distribution and valuation. The history of internet art shows that every technological change also triggers a change in the way we think about fundamental issues related to authorship, ownership and the relationship with the audience. The transition from net.art practices to the space of NFTs does not create a single linear history of development, but reveals successive attempts to redefine the circulation of art, taking place alongside profound transformations in the very structure of the internet. This process makes visible the transformation of the network: from a more open and decentralized environment into a space increasingly shaped by platforms, algorithms and the logic of digital ownership.

Net.art, which developed from the 1990s onward, marked a moment when artists began to treat the internet not as an auxiliary tool, but as an autonomous creative medium. Works functioned directly online, outside the traditional circulation of galleries and museums. They were ephemeral, processual and often anonymous. The boundaries of authorship became blurred, and the work often existed only for as long as a link, a server or the interest of users continued to exist. In this sense, net.art challenged traditional models of the circulation of art, as well as the durability and ownership of the artwork.

Net.art artists consciously operated with the language of the medium itself. Hypertext, system errors, interfaces and the aesthetics of the early internet became artistic material. Artists tested the limits of the network's functionality, its political and social conditions, as well as mechanisms of control and surveillance. The circulation of art was inseparably connected here with the circulation of information, and the viewer became an active participant rather than a passive observer. Net.art grew out of a vision of the internet as a relatively open space, understood as a common good. It functioned on the margins of the art world, outside institutional circulation, which fundamentally problematized questions of collecting, archiving and conserving works associated with this current. With the development of social media platforms and the commercialization of the internet, the conditions for art's functioning online changed. Algorithms, visibility and the attention economy began to play an increasingly important role. This shift prepared the ground for further attempts to redefine the circulation of art.

The emergence of NFTs reflects not only a change in artistic practices, but also a profound transformation of the internet, where questions of ownership, scarcity and the valuation of digital objects become central. Non-fungible tokens promise to solve the problem of uniqueness and the circulation of digital artworks. Thanks to blockchain technology, a work is assigned to a specific record that can function as a collectible object. This marks a radical change in comparison with the logic of net.art, where copyability and the absence of control were often values in themselves.

At the same time, NFTs do not solve all problems, but generate new ones. Questions arise about the relationship between the work and the token, about the meaning of material ownership in the digital world, and about the ecological and economic costs of this solution. The circulation of art becomes incorporated into the logic of speculation, the cryptocurrency market and rapid profit. This creates a tension between the critical potential of art and the financial mechanisms that surround it.

From a cultural studies perspective, however, what interests me is not so much the evaluation of NFTs as what this phenomenon says about the needs of artists and audiences. Both net.art and NFTs are attempts to answer the question of how to function in a digital environment that constantly changes the rules of the game. Both phenomena reveal a desire for agency, control over circulation and the search for new forms of relationship with the public.

It is also worth noting that new circuits of art do not completely replace the old ones, but coexist with them. Galleries, museums and institutions adapt digital tools while at the same time preserving their traditional functions. Digital art increasingly enters institutional collections, while material objects function in parallel with tokens and online documentation. Circulation becomes multilayered and hybrid.

In this sense, the question of the future of art on the internet does not have a clear answer. Instead of one dominant form, we are dealing with a pluralization of strategies. Artists move between different circuits, consciously choosing tools and models of distribution. For researchers and institutions, this means the need to continually update the language of description and the criteria of analysis.

The path from net.art to NFTs is therefore not a straightforward road of progress, but a complex map of tensions between freedom and control, ephemerality and durability, critique and the market. New circuits of art are a laboratory in which not only technologies are being tested, but also social and cultural imaginaries of what a work, authorship and value are. It is precisely in this ambiguity that I see the greatest potential of digital art.





ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPAK
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAWY ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD



UNBOXING SZTUKI //TUTORIAL

VIDEO PORADNIK O SZTUCE

Tutorial to inaczej podręcznik typu “krok po kroku”, głównie kojarzący się z internetowym poradnikiem. I ten podtytuł nie jest tutaj przypadkowy. Doskonale wpisuje się w ideę bycia w Akademii, gdzie naszą misją jest dydaktyka, edukacja i kształtowanie wrażliwości, ale zgadza się też z formułą projektu artUNBOXING, który poza wymiarem performance’u online i działań popularyzatorskich jest właśnie swego rodzaju video-poradnikiem. Nie uczy obsługi programu czy składania mebla, lecz odpowiada na pytania: jak wejść w osobistą relację ze sztuką, po co nam sztuka, jak ją kolekcjonować, a przede wszystkim jak ją czytać. Sztuka to w swojej istocie zamaskowany w formie plastycznej komunikat lub narracja, to język, którego można się nauczyć. Jeśli poszukujemy w sobie empatii, emocji czy kreatywności, to prawdopodobnie od czytania innych dzieł powinniśmy zacząć. Być może właśnie do tego jest ten tutorial.

artUNBOXING to video performance stworzony specjalnie na platformę YouTube, inspirowany przez unboxing – internetowy gatunek video. Treścią tego rodzaju filmów jest rozpakowywanie produktów, zazwyczaj znanych i drogiej, a następnie recenzowanie ich wyglądu oraz działania. Zamiast przedmiotów typowych dla unboxingu otwieramy sztukę. Akt pierwszego otwarcia paczki, jej sprawdzenia, test zakupionego przedmiotu stanowi kwintesencję internetowego działania performatywnego. Jednak sam projekt rozszerza się o ogólną performatykę internetu i w ramach kolejnych nagrań w serii można zaobserwować np.: działania vlogowe (około-podróżnicze w kontekście ważnych miejsc czy wydarzeń na mapie art-worldu), let’s play’e (kiedy to dziełem jest rodzaj gry), video-challenge (gdzie chodzi o zmagania) a nawet działania kulinarne i degustacyjne (gdy dzieło jest jadalne lub do wykonania w kuchni). Dodatkowym rezultatem artUNBOXINGowgo działania jest także budowanie swego rodzaju kolekcji rozpakowanych dzieł, co jest efektem ubocznym performance’u.

Unboxing jako gatunek przenosi w tym projekcie punkt ciężkości z tajemnicy powstania na sam experience otwarcia, jednak

towarzysząca recenzja i gadulstwo w postaci improwizowanego video eseju ma tu za zadanie pokazać wszelkie aspekty twórcze. Dlatego artUNBOXING stał się platformą, a już nie tylko ironicznym dziełem z fasadą kanału YouTube’owego, czy punktem przecięcia sztuki i produktu, kultury (także popkultury) i konsumeryzmu. Choć w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego te światy i tak stale się stykają. Stąd na tej wystawie nie brakuje także przestrzeni na niepoważność i memiczność sztuki. Dzieje się tak chociażby cytując kadr z uściskiem dłoni z The Office, który stał się wiralem, a daje to nam wszystkim przyzwolenie na bycie memami. Bo czy malarstwo nie bywa czasem po prostu wolniej powstającym memem – jak pyta Mauro C. Martinez? Wystarczy przecież spojrzeć na instagramowe profile zajmujące się krytyką artystyczną, która w wydaniu Jerry Gagosian czy Cema A staje się właściwie coraz bardziej memiczna.

Pisząc ten tekst przypominam sobie żart jednego z moich ulubionych artystów intermedialnych, a także absolwenta naszej Alma Mater. To dowcip zagadka, który sparafrazuje: “Co jest ulubionym posiłkiem artysty multimedialnego? Obojętnie co, ważne, żeby jeść przed kamerą”. Wymiar tej spreparowanej anegdoty w epoce mediów społecznościowych nabiera zupełnie innego charakteru niż dawniej. Dotykając sztuki przed kamerą aspiruję by stać się internetowym awatarem dostępu do sztuki, albo jeszcze inaczej, przyznaję się do bycia samozwańcym Robertem Makłowiczem polskiej sztuki współczesnej. Bo wydaje mi się, że entuzjazm i pozwolenie sobie na dziecięcy zachwyt są niezbędne w świecie, który potrafi przytłaczać.

Jest jeszcze kontekst cytowań. Kiedy rozpakowuję dzieła sztuki, przedmioty sygnowane przez artystów czy gadżety z wystaw, dokonuję ich performatywnego przejęcia, trochę jak Rauschenberg wymazujący rysunek de Kooninga. Jednak nie ma tu aspektów destrukcyjnych, staję się autorem rozpakowania. Bo choć nie da się zrobić sztuki na wszystkie tematy świata, to właśnie dzięki cytowaniu twórczości innych w swoich działaniach można opowiedzieć o wielu sprawach i toczyć twórczy dialog.

Stąd też wystawa UNBOXING SZTUKI // Tutorial jest jednocześnie prezentacją mojego indywidualnego projektu, ale w tym szczególnym przypadku nie tylko, bo przyjmuje też charakter wystawy zbiorowej, którą w efekcie ubocznym rozpakowywania wykuratorowałem. To przestrzeń, w której obok siebie funkcjonuje bardzo różny dorobek osób związanych z ASP w Gdańsku. Dzięki temu ekspozycja, staje się czymś więcej niż pokazem pojedynczego działania online, to performatywna forma dokumentacji aktualnych postaw, języka plastycznego i atmosfery twórczej wspólnoty naszej Akademii. Dodatkowego kontekstu nadaje tutaj też data, ponieważ za 2 miesiące od otwarcia tej wystawy uczelnia rozpoczyna obchody 80-lecia. Dlatego traktuję tę wystawę jako zapowiedź tej celebracji, bo chciałbym, żeby stała się swoistym katalogiem, showcase’em, archiwum. W absolutnie utopijnym założeniu mam nadzieję, że rezultat tej wystawy może stać się dowodem, że społeczność artystyczna to nie suma jednostek, lecz sieć wzajemnych inspiracji. Dlatego cel tej wystawy to popularyzacja, stąd też pojawiają się tu także wywiady, zdjęcia portretowe i inne elementy dokumentacyjne. Jednak w tym kontekście rodzi się także moja obawa, bo nie chciałbym stać się współczesnym Vasarim (Giorgio Vasari – renesansowy architekt i malarz), który sądził, że bardziej jest znany historii z napisania “Żywotów” (o innych postawach artystycznych) niż z własnej twórczości. Jednocześnie nadal podpisuję się pod słowami znanymi z menu konsoli nintendo, które choć są informacją z interface’u to brzmią jak myśl filozoficzna: anything not saved will be lost (wszystko co niezachowane będzie utracone). Stąd na tej wystawie pojawia się próba zatrzymania nawet najskromniejszych twórczych wątków takich jak pudełko od pizzy czy puszka napoju z żabki.

Istotny jest tutaj także sam wątek wymiany, co w środowiskach twórczych jest naturalnym gestem. Jednak w świecie internetu podobne strategie funkcjonują w logice i narracji nagrań typu: wymiana „od centa do domu/samochoodu”, czy w wymianach kolekcjonerskich kart Pokemon wzwyż (od słabej do rzadkiej). Te

mechanizmy stały się inspiracją do wpisania idei performatywnego wymiany w strukturę tej wystawy. Dzięki czemu pojawiają się też mechanizmy znane z narracji internetowych takie jak mystery-box’y czy inne wątki znane dla komunikacji w coraz to bardziej brain-rotowych social-mediach. Stąd content i sztuka zaczynają się tu spotykać i przenikać. I choć granica jest cienka, to moim zdaniem zasadnicza: content odpowiada na pytanie, co się klika, a sztuka pozostaje laboratorium, które prototypuje niezależnie od trendów.

Stąd pytanie znalezione w sieci, które zadają sobie i widzom: how to break through in the age of infinite content (Jak się przebić w epoce nieskończonej ilości treści)? Żyjemy w czasach ekonomii uwagi, w której media społecznościowe demokratyzują dostęp, ale jednocześnie za pomocą algorytmów uzależniają, przeprogramowując nasze skupienie i włączając w pętlę nieskończonego doom-scrolling’u. Dlatego wystawa ma podwójną obecność: offline i online. I to od osób ją odwiedzających zależy jak chcą się z nią zapoznać. Wyraz tego jest zapisany także w języku formalnym wystawy, bo nawet sposób świecenia ma się kojarzyć z nocą spędzoną przed ekranem komputera/telefonu/tableta, a wokół rozsypane są resztki opakowań i budowane są ścianki z kartonów.

Kończąc, mam nadzieję, że gest wyjęcia sztuki z paczki nie nawiąże tu przez przypadek do pierwszej, mitologicznej unboxerki – Pandory i jej puszki (piszę to bo wierzę, że groźba “obyś żył w ciekawych czasach” wywołana przez Biennale w Wenecji w moim przekonaniu niestety się spełniła, choć to tylko dygresja). Chociaż niektóre prace poruszają tu tematy trudne czy metafizyczne, całość zaprasza do indywidualnego odczytania a tekst ten jest tylko sugestią. ArtUNBOXING także podsuwa możliwy wariant interpretacji, koło ratunkowe, które ma ułatwić zbudowanie własnej opinii i relacji. Dlatego w finale tego tekstu, jako totalnie pseudo youtube’owy influencer muszę zaprosić do relacji i zadać pytanie: czy subskrybujesz już artUNBOXING? Jeśli nie, to zapraszam Was do śledzenia kanału na YouTube i followania na insta.



UNBOXING SZTUKI //TUTORIAL

A VIDEO GUIDE TO ART

A tutorial is, in other words, a step-by-step manual, most often associated with an online guide. And this subtitle is not accidental here. It fits perfectly with the idea of being at the Academy, where our mission is teaching, education and shaping sensitivity, but it also corresponds with the formula of the artUNBOXING project, which, apart from its dimension as an online performance and a popularizing activity, is precisely a kind of video guide. It does not teach how to use a program or assemble a piece of furniture, but it answers questions: how to enter into a personal relationship with art, why we need art, how to collect it and, above all, how to read it. Art, in its essence, is a message or narrative masked in visual form, a language that can be learned. If we are searching within ourselves for empathy, emotion or creativity, then perhaps we should begin by reading other works. Perhaps this is exactly what this tutorial is for.

artUNBOXING is a video performance created specifically for the YouTube platform, inspired by unboxing, an online video genre. The content of such films consists in unpacking products, usually well-known and expensive ones, and then reviewing their appearance and performance. Instead of objects typical of unboxing, I open art. The act of opening a package for the first time, checking it, testing the purchased object, is the essence of an online performative action. However, the project itself expands into the broader performativity of the internet, and in subsequent recordings in the series one can observe, for example: vlog-like actions, around travel in the context of important places or events on the map of the art world, let's plays, when the artwork is a kind of game, video challenges, where the point is a struggle, and even culinary and tasting actions, when the work is edible or can be made in the kitchen. An additional result of the artUNBOXING activity is also the building of a kind of collection of unpacked works, which is a side effect of the performance.

Unboxing as a genre shifts the focus in this project from the mystery of creation to the experience of opening itself, but the accompanying review and chatter in the form of an improvised

video essay are meant to reveal all creative aspects. This is why artUNBOXING has become a platform, and not only an ironic work with the facade of a YouTube channel, or a point of intersection between art and product, culture, including pop culture, and consumerism. Although in the age of consumer society these worlds are constantly touching anyway. Hence, this exhibition also leaves room for the unserious and memetic dimension of art. This happens, for example, by quoting the handshake frame from The Office, which became a viral image and gives all of us permission to become memes. Because is painting not sometimes simply a meme that takes longer to make, as Mauro C. Martinez asks? After all, it is enough to look at Instagram profiles devoted to art criticism, which, in the versions created by Jerry Gagosian or Cem A., is becoming increasingly memetic.

While writing this text, I recall a joke by one of my favorite intermedia artists, and also a graduate of our Alma Mater. It is a riddle-joke, which I will paraphrase: "What is the favorite meal of a multimedia artist? It does not matter what, as long as they eat it in front of a camera." In the age of social media, the meaning of this fabricated anecdote takes on a completely different character than it once had. By touching art in front of the camera, I aspire to become an online avatar of access to art, or, to put it differently, I admit to being a self-proclaimed Robert Makłowicz of Polish contemporary art. Because it seems to me that enthusiasm and allowing oneself a childlike sense of wonder are necessary in a world that can be overwhelming.

There is also the context of citation. When I unpack works of art, objects signed by artists or gadgets from exhibitions, I performatively appropriate them, somewhat like Rauschenberg erasing de Kooning's drawing. However, there is no destructive aspect here, I become the author of the unpacking. Because although it is impossible to make art about every subject in the world, it is precisely through quoting the work of others within one's own actions that one can speak about many things and conduct a creative dialogue. Hence, the exhibition UNBOXING SZTUKI // Tutorial is

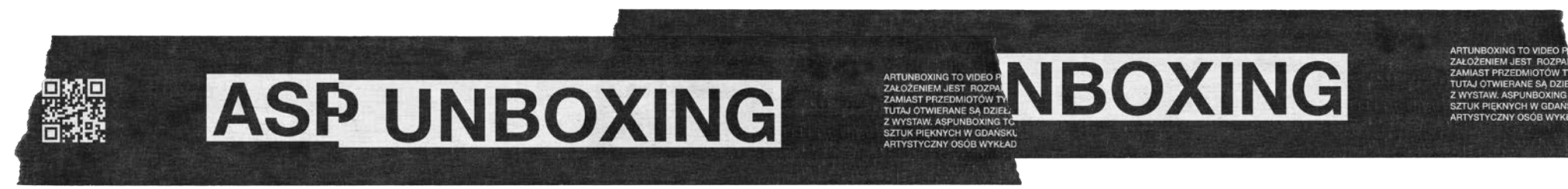
at once a presentation of my individual project, but in this particular case not only that, as it also takes on the character of a collective exhibition, which, as a side effect of unpacking, I have curated. It is a space in which very different achievements of people connected with the Academy of Fine Arts in Gdańsk function side by side. As a result, the exhibition becomes something more than a presentation of a single online action, it becomes a performative form of documentation of current attitudes, visual languages and the creative atmosphere of the community of our Academy. The date also adds further context here, because two months after the opening of this exhibition the Academy begins the celebration of its 80th anniversary. That is why I treat this exhibition as a prelude to that celebration, because I would like it to become a kind of catalogue, showcase and archive. In an absolutely utopian assumption, I hope that the result of this exhibition may become proof that an artistic community is not a sum of individuals, but a network of mutual inspirations. This is why the aim of this exhibition is popularization, and this is also why interviews, portrait photographs and other documentary elements appear here. Yet in this context, my own anxiety also emerges, because I would not like to become a contemporary Vasari, Giorgio Vasari, the Renaissance architect and painter, who, I think, is known to history more for writing Lives, about other artistic attitudes, than for his own work. At the same time, I still stand by the words known from the menu of a Nintendo console, which, although they are a piece of interface information, sound like a philosophical thought: anything not saved will be lost. Hence, this exhibition also attempts to preserve even the most modest creative threads, such as a pizza box or a can of a drink from Żabka.

The theme of exchange is also important here, as it is a natural gesture within creative communities. In the world of the internet, however, similar strategies function within the logic and narrative of videos such as exchanges "from one cent to a house/car," or in the trading of collectible Pokémon cards upwards, from weak to rare ones. These mechanisms became an inspiration for in-

scribing the idea of performative exchange into the structure of this exhibition. As a result, mechanisms known from online narratives also appear here, such as mystery boxes and other threads familiar from communication in increasingly brain-rot social media. This is where content and art begin to meet and permeate one another. And although the boundary is thin, in my opinion it is fundamental: content answers the question of what gets clicked, while art remains a laboratory that prototypes independently of trends.

Hence the question found online, which I ask myself and the viewers: how to break through in the age of infinite content? We live in times of the attention economy, in which social media democratize access, but at the same time, through algorithms, they addict us, reprogramming our focus and pushing us into loops of endless doom-scrolling. That is why the exhibition has a double presence: offline and online. And it is up to the visitors how they want to encounter it. This is also expressed in the formal language of the exhibition, because even the lighting is meant to evoke a night spent in front of a computer, phone or tablet screen, while fragments of packaging are scattered around and cardboard walls are being built.

To conclude, I hope that the gesture of taking art out of a package will not accidentally refer here to the first mythological unboxer, Pandora and her box, I write this because I believe that the threat of "may you live in interesting times," evoked by the Venice Biennale, has unfortunately come true, although this is only a digression. Although some of the works touch upon difficult or metaphysical themes, the whole invites an individual reading, and this text is only a suggestion. artUNBOXING also offers a possible variant of interpretation, a lifebuoy meant to make it easier to build one's own opinion and relationship. That is why, at the end of this text, as a totally pseudo-YouTube influencer, I have to invite you into a relationship and ask the question: are you already subscribed to artUNBOXING? If not, I invite you to follow the channel on YouTube and on Instagram.



WYSTAWA
// EXHIBITION



UNBOXING
SZTUKI
// TUTORIAL



koncept i koordynacja, reżyseria i video-performance / **concept and coordination, direction and video performance:** FILIP IGNATOWICZ
 kuratorstwo / **curatorship:** FILIP IGNATOWICZ, DANIEL CYBULSKI
 współkoordynacja / **co-coordination:** DANIEL CYBULSKI, MARZENA ŚWINIARSKA
 projekt i aranżacja wystawy / **exhibition design and arrangement:** FILIP IGNATOWICZ, ALEKSANDRA CIAPKA, DANIEL CYBULSKI
 identyfikacja wizualna / **visual identity:** JULIA OPALIŃSKA
 wsparcie administracyjne / **administrative support:** MARTA CHEŁMIŃSKA, ŁUKASZ DOBROWOLSKI, AGNIESZKA NAWROT, MONIKA MIKA
 promocja i komunikacja / **promotion and communication:** RAFAŁ FEDUSIO, ANNA TANAIEV, HALINA MALIJEWSKA, WERONIKA JASTRZEMSKA, ADAM JEDYNAK, ANTONINA KAŁUŻNA, MACIEJ NOWACKI
 transporty / **transport:** SŁAWOMIR NURKIEWICZ
 wsparcie technologiczne i multimedialne / **technological and multimedia support:** PAWEŁ LINDA
 operator kamery / zdjęcia / **camera operator / cinematography:** MATEUSZ PIENIAŻEK
 dodatkowa dokumentacja wystawy / **additional exhibition documentation:** BARTOSZ ŻUKOWSKI, JAROSŁAW FRYCA, FILIP IGNATOWICZ, ALEKSANDRA CIAPKA, KRZYSZTOF IGNATOWICZ
 montaż wystawy / **exhibition installation:** MIROŚLAW MASZOTA, PIOTR BANAŚKIEWICZ, MAREK LEWANDOWSKI, WOJCIECH KONKEL, MACIEJ STEFAŃSKI
 pomoc w składaniu kartonów / **help with assembling boxes:** połowa zatrudnionych na Akademii / **half of the Academy's staff**



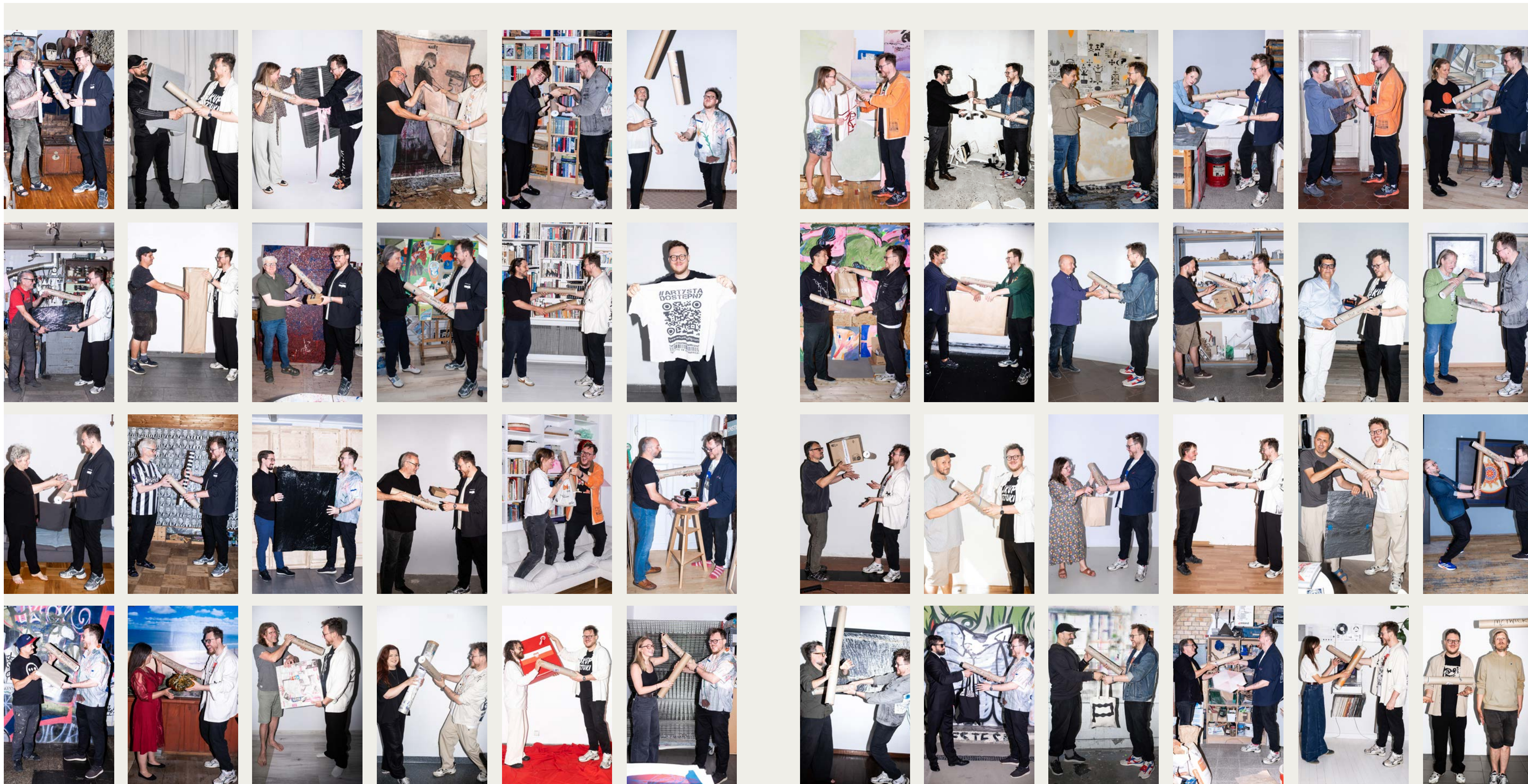
W WYSTAWIE UDZIAŁ BIORĄ // PARTICIPATING ARTISTS

TOMASZ BOGUSŁAWSKI, DANIEL CYBULSKI, MAGDALENA CZAJKA, HENRYK CZEŚNIK, ZUZANNA DOLEGA, RAFAŁ FEDUSIO, ROBERT FLORCZAK, PRZEMYSŁAW GARCZYŃSKI, KRZYSZTOF GLISZCZYŃSKI, ZBIGNIEW GORLAK, PATRYK HARDZIEJ, FILIP IGNATOWICZ, KATARZYNA JÓZEFOWICZ, PIOTR JÓZEFO-
WICZ, KAMIL KOCUREK, JACEK KORNACKI, AGATA KRÓLAK, TOMASZ KUCHARSKI, ADRIAN LESZCZUK,
ANKA LEŚNIAK, PRZEMYSŁAW ŁOPACIŃSKI, KATARZYNA ŁUKASIK, PIOTR TADEUSZ MOSUR, JULIA
OPALIŃSKA, MAGDALENA PELA, MATEUSZ PĘK, JAKUB PIELESZEK, PATRYCJA PODKOŚCIELNY,
KRZYSZTOF POLKOWSKI, ANNA REINERT, MACIEJ SALAMON, VASYL SAVCHENKO, WOJCIECH SĘCZAWA,
DANIEL SOBAŃSKI, MACIEJ ŚMIETAŃSKI, MARIA TARGOŃSKA, ROBERT TURŁO, MARIUSZ WARAS, ANITA
WASIK, MICHAŁ WIRTEL, ADAM WITKOWSKI, MAREK WRZESIŃSKI, PIOTR WYRZYKOWSKI, JAKUB ZAJĄC,
MARCIN ZAWICKI, JACEK ZDYBEL, ADRIANNA ZIELIŃSKA, MATEUSZ ŻYWICKI.



ARTUNBOXING TO VIDEO
ZALOZENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEL
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIKNIK W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKLAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZALOZENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEL
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIKNIK W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKLAD



W ramach projektu UNBOXING SZTUKI zrealizowano działanie performatywno-relacyjne oparte na równowartościowej wymianie prac. Powstały w ten sposób zbiór stał się autonomicznym dziełem i kwintesencją budowanej wystawy, nawiązując tym samym do idei niezależnej, pozasystemowej sieci wymiany sztuki z lat 70. i 80. Tak powstał artBARTER, czyli hold dla Galerii Wymiany oraz jej twórcy- Józef Robakowski.

As part of the UNBOXING SZTUKI project, a performative-relational action was carried out, based on an exchange of works of equal value. The resulting collection became an autonomous artwork and the essence of the exhibition being developed, thereby referring to the idea of an independent, extra-systemic network of art exchange from the 1970s and 1980s. This is how artBARTER was created: a tribute to Galeria Wymiany and its founder, Józef Robakowski.

Zrealizowane fotografie z jednej strony nieco wpisujące się w język internetu (bo nawiązują do memicznie rozpowszechnionego cytatu z amerykańskiej wersji serialu The Office, w której Michael Scott ściska dłoń Ed'owi Truck'owi) są sposobem na wyjęcie na pierwszy plan osób stojących za realizowaną twórczością, co wpisuje się w ideę popularyzacji nie tylko sztuki ale także ich autorów. Zdjęcia: Mateusz Pieniążek, Reżyseria: Filip Ignatowicz

The photographs produced as part of the project, which on the one hand somewhat align with the language of the internet, as they refer to a memetically circulated quote from the American version of The Office, in which Michael Scott shakes Ed Truck's hand, are a way of bringing to the foreground the people behind the presented works. This corresponds with the idea of popularizing not only art itself, but also its authors.



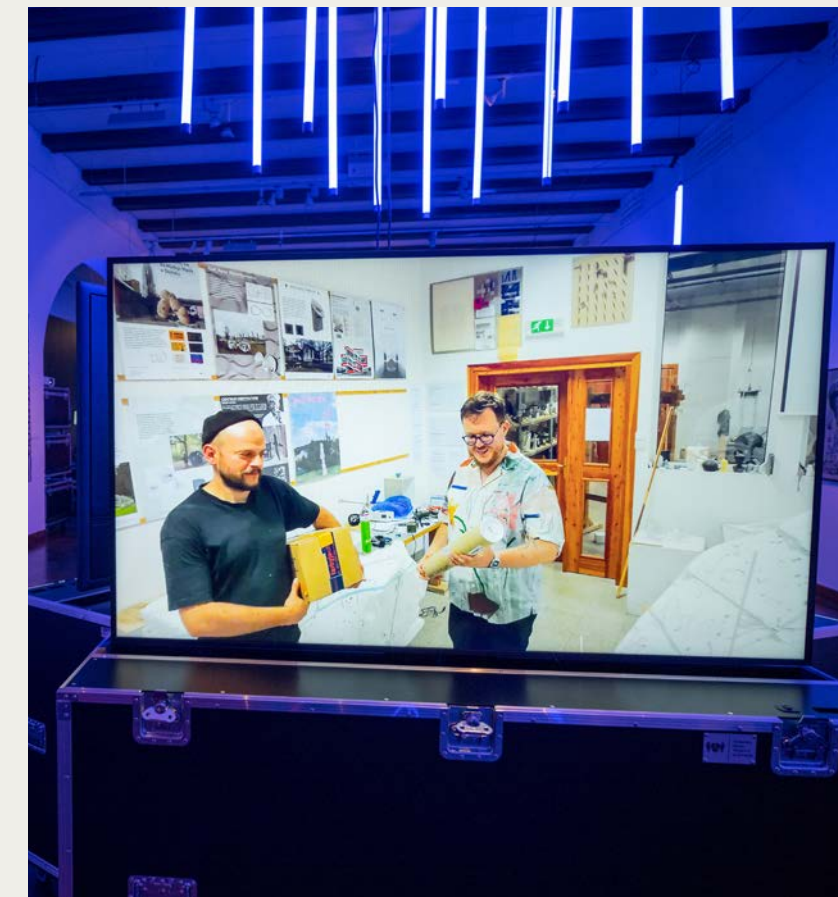
ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD



wernisaż / **opening**: 03.10.2025, 19:00
wystawa czynna / **exhibition open**: 03.10.2025-02.11.2025, 12:00-18:00
oprowadzania / **guided tours**: 25.10, 14:00; 27.10, 13:00; 30.10, 16:30
miejsce / **venue**: Aula ASP, Wielka Zbrojownia, Targ Węglowy 6, Gdańsk

gościnny udział artystów / **guest participation by artists**:
Kiejstut Bereźnicki, Wojciech Fangor, Piotr Kaliński a.k.a. Hatti Vatti,
Hugon Lasecki, NAGROBKI, Mieczysław MIETO Olszewski,
Kazimierz Kachu Ostrowski, Mariusz Szczygieł, Adam Świerzewski,
Anna Waligórska, Witold Węgrzyn, Józefa Wnukowa



wernisaż // **opening**: 03.10.2025, 19:00
wystawa czynna // **exhibition open**: 03.10.2025-02.11.2025, 12:00-18:00
oprowadzania // **guided tours**: 25.10, 14:00; 27.10, 13:00; 30.10, 16:30
miejsce // **venue**: Aula ASP, Wielka Zbrojownia, Targ Węglowy 6, Gdańsk



ARTUNBOXING TO VIDEO
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEŁ
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKŁAD

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZALOZENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEŁ
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOB WYKŁAD



Powstałe w projekcie fotografie portretowe, dokumentujące wymianę i uściski dłoni, stały się bazą dla wykonanego przez Roberta Turło mappingu w obszarze wystawy. Konstrukcja z kartonów wpisuje się idealnie w ideę unboxingowania sztuki, ale stała się też tutaj wdzięczną modułową konstrukcją do stworzenia atrakcyjnego pokazu przywołującego obecność osób stojących za prezentowaną na ekspozycji twórczością.

The portrait photographs created as part of the project, documenting the exchange and handshakes, became the basis for a projection mapping prepared by Robert Turło within the exhibition space. The cardboard box structure fits perfectly with the idea of unboxing art, while also becoming a graceful modular construction for creating an engaging display that evokes the presence of the people behind the works presented in the exhibition.

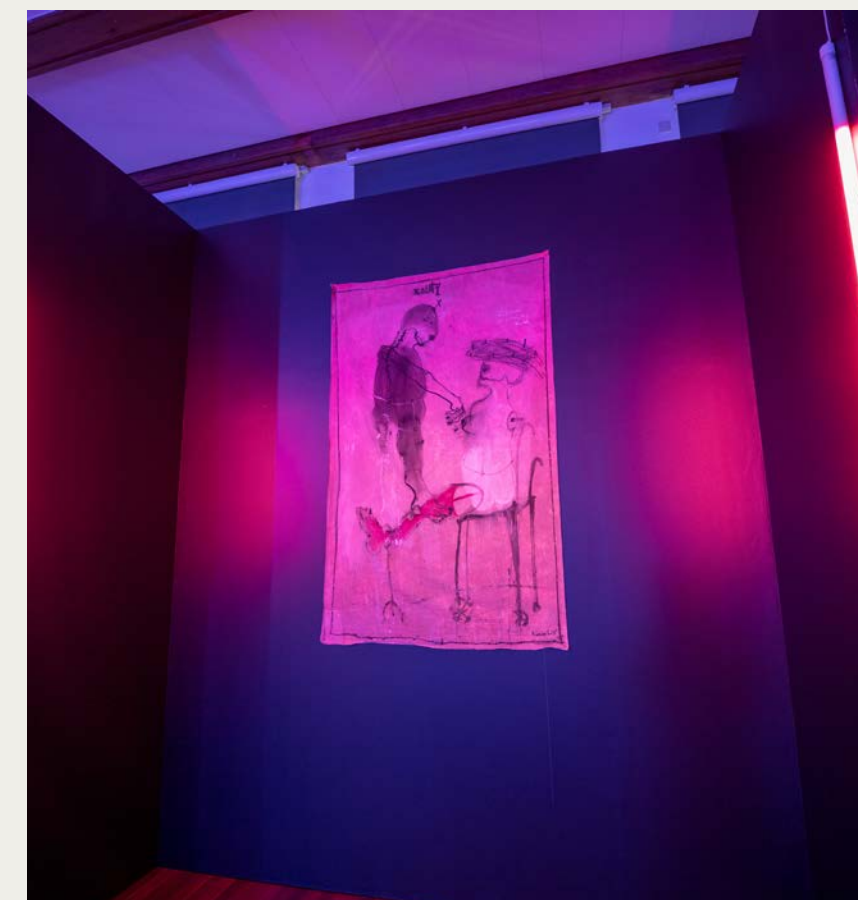


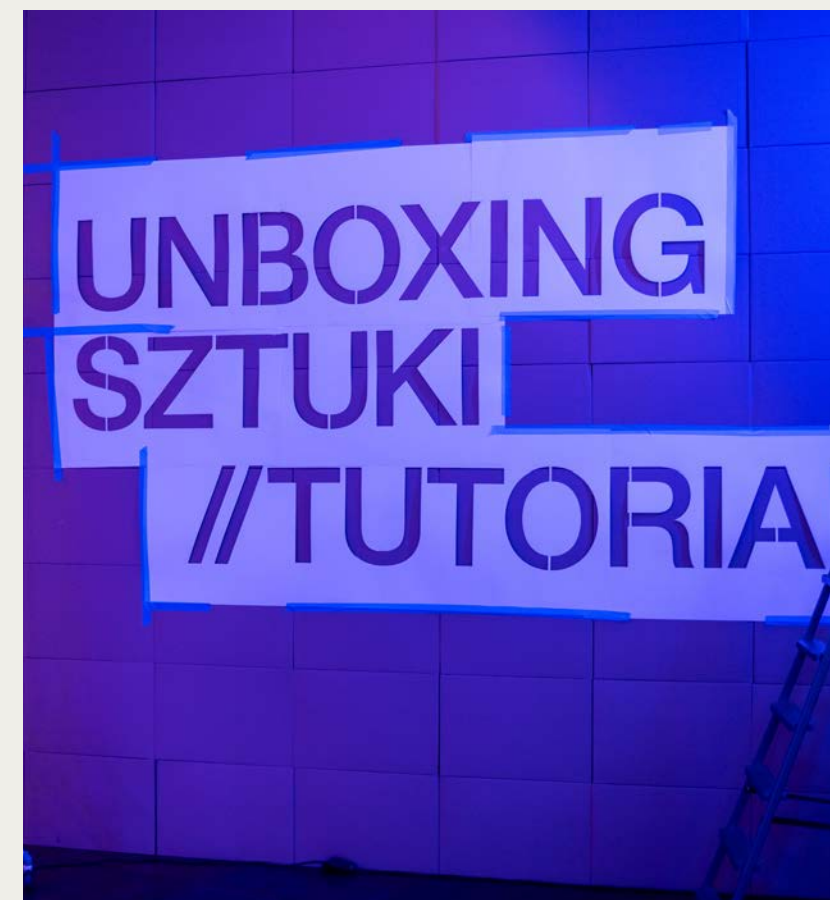
ASP UNBOXING

ARTUNBOXING TO VIDEO
ZALOZENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD

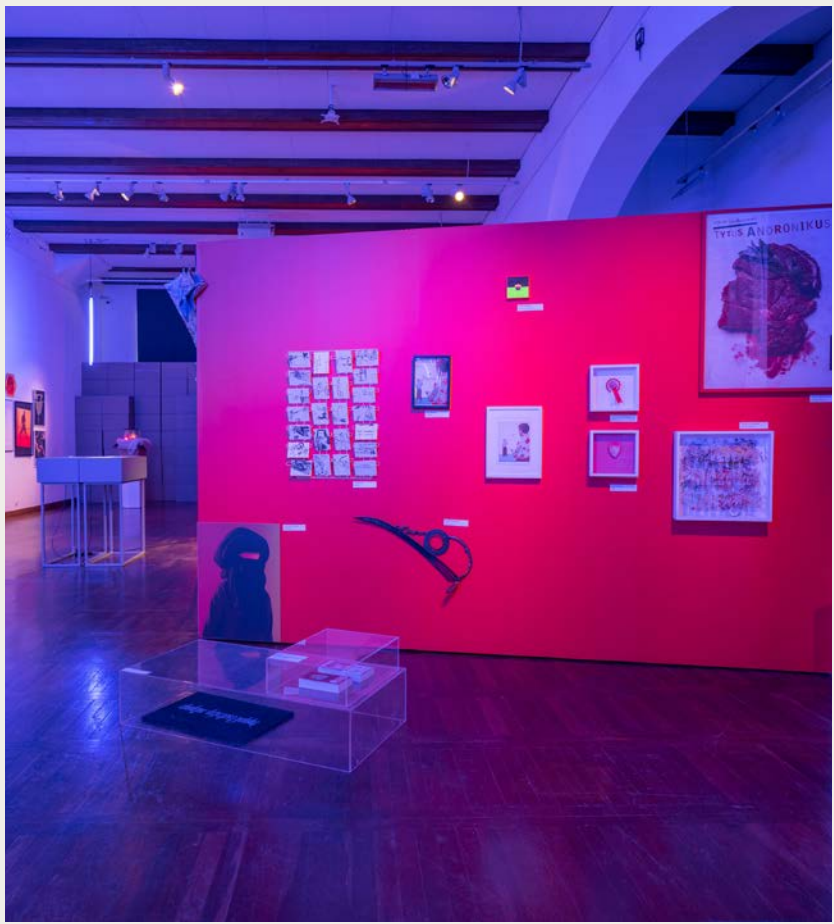
UNBOXING

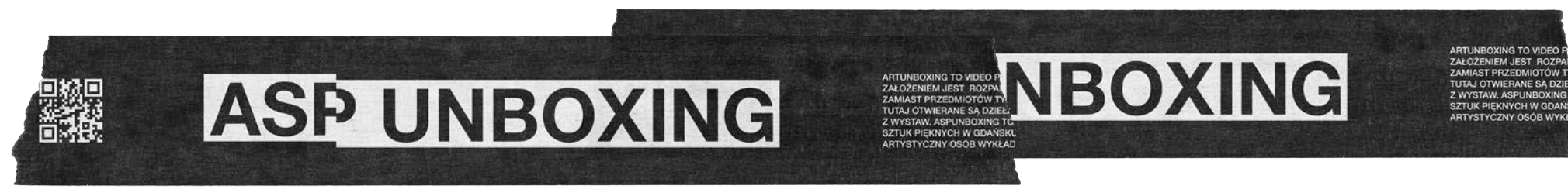
ARTUNBOXING TO VIDEO
ZALOZENIEM JEST ROZPA
ZAMIAST PRZEDMIOTOW TY
TUTAJ OTWIERANE SA DZIEŁA
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZUK PIĘKNYCH W GDANSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD











UCZESTNICY
// PARTICIPANTS



UNBOXING
SZTUKI
//



Urodzony w 1958 roku w Gdańsku. Studia w latach 1977–1982 na Wydziale Malarstwa i Grafiki PWSSP (obecnie ASP) w Gdańsku, dyplom z grafiki projektowej pod kierunkiem profesora Marka Freudenreicha i profesora Witolda Janowskiego. Obecnie profesor na Wydziale Grafiki. Twórczość w zakresie różnych form projektowania graficznego: plakatu, komunikacji wizualnej, grafiki edytorskiej, edycji filatelistycznych oraz małych form graficznych. Udział w wielu edycjach międzynarodowych cyklicznych wystaw plakatu: Warszawa, Lahti, Mexico City, Colorado, Teheran, Moskwa, Sofia, Taiwan, Chicago, Toyama, Hangzhou oraz Expo'92 w Sewilli. Kilukrotnie laureat Biennale Plakatu Polskiego w Katowicach (Grand Prix: 2003, 2007), a także nagród międzynarodowych, między innymi I nagroda w kategorii plakatów kulturalnych 3th International Biennial of Poster, Bolivia BICeBe (2009) oraz Grand Prix 6th International Triennial of Stage Poster, Sofia 2010.

Born in 1958 in Gdańsk. He studied in 1977–1982 at the Faculty of Painting and Graphic Arts of the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk (today the Academy of Fine Arts), graduating in graphic design under Prof. Marek Freudenreich and Prof. Witold Janowski. He is a professor at the Faculty of Graphic Arts. His practice focuses on graphic design in various formats, including posters, visual communication systems, editorial design, philatelic editions and small-scale graphic forms. He has participated in numerous international poster exhibitions, including in Warsaw, Lahti, Mexico, Colorado, Tehran, Moscow, Sofia, Taiwan, Chicago, Toyama, Hangzhou and Seville (Expo '92). He is a multiple award winner, including Grand Prix at the Polish Poster Biennale in Katowice (2003, 2007), First Prize for a cultural poster at the 3rd International Poster Biennale in Bolivia (2009), and Grand Prix at the 6th International Triennial of Stage Poster in Sofia (2010).

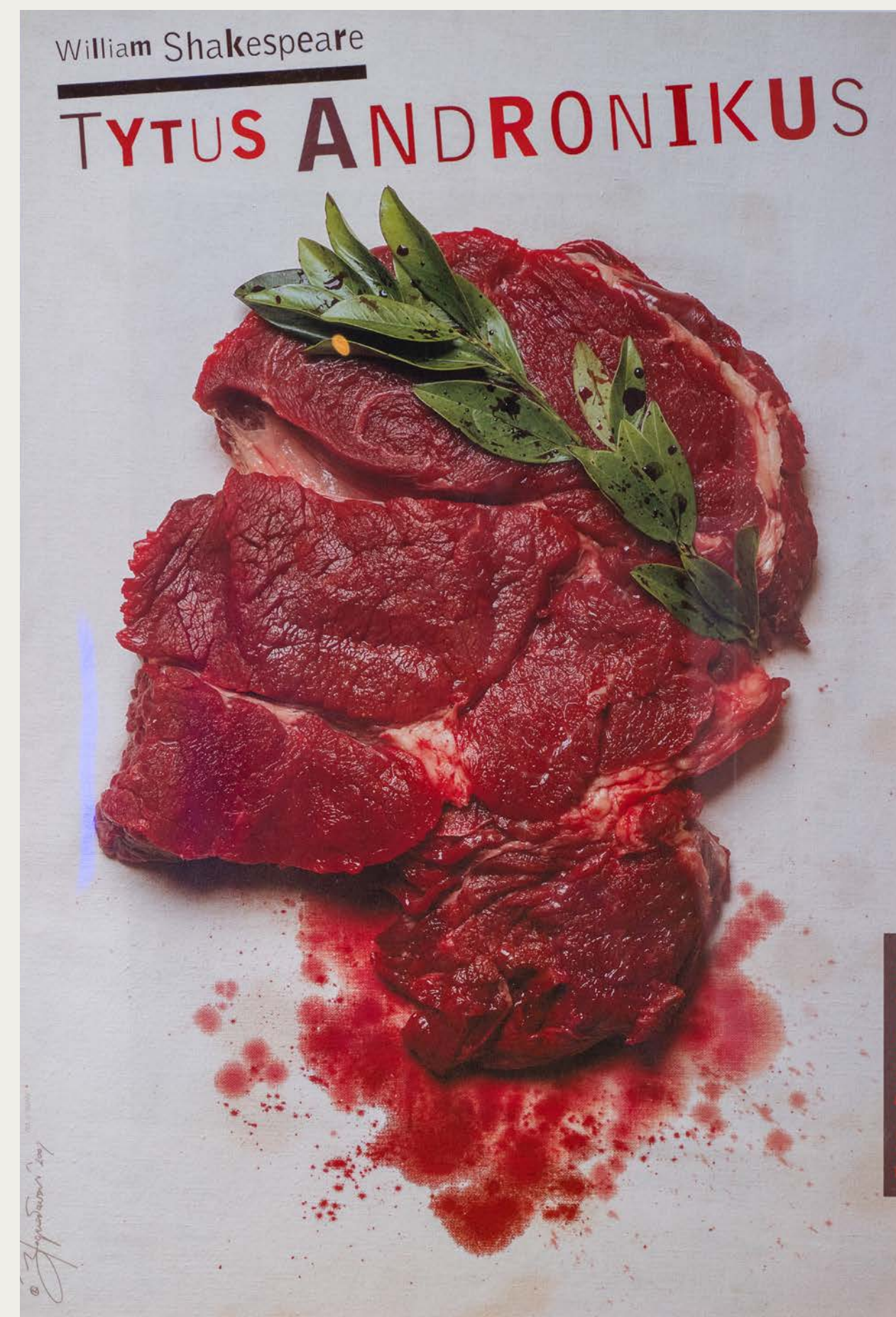
Tomasz Bogusławski

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Grafiki, kierunek Grafika, 1. Pracownia Podstaw Projektowania Graficznego.

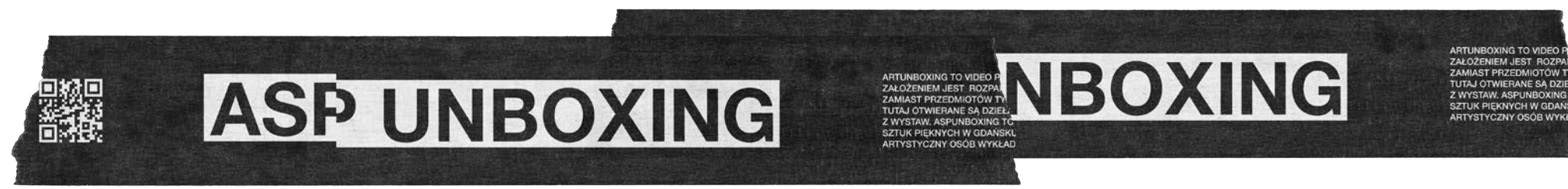
Teaching affiliation:

Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, 1st Studio of Fundamentals of Graphic Design.



TYTUS ANDRONIKUS
// druk offsetowy
// 98 X 68 cm // 2007

TITUS ANDRONICUS
// OFFSET PRINT
// 98 X 68 CM // 2007



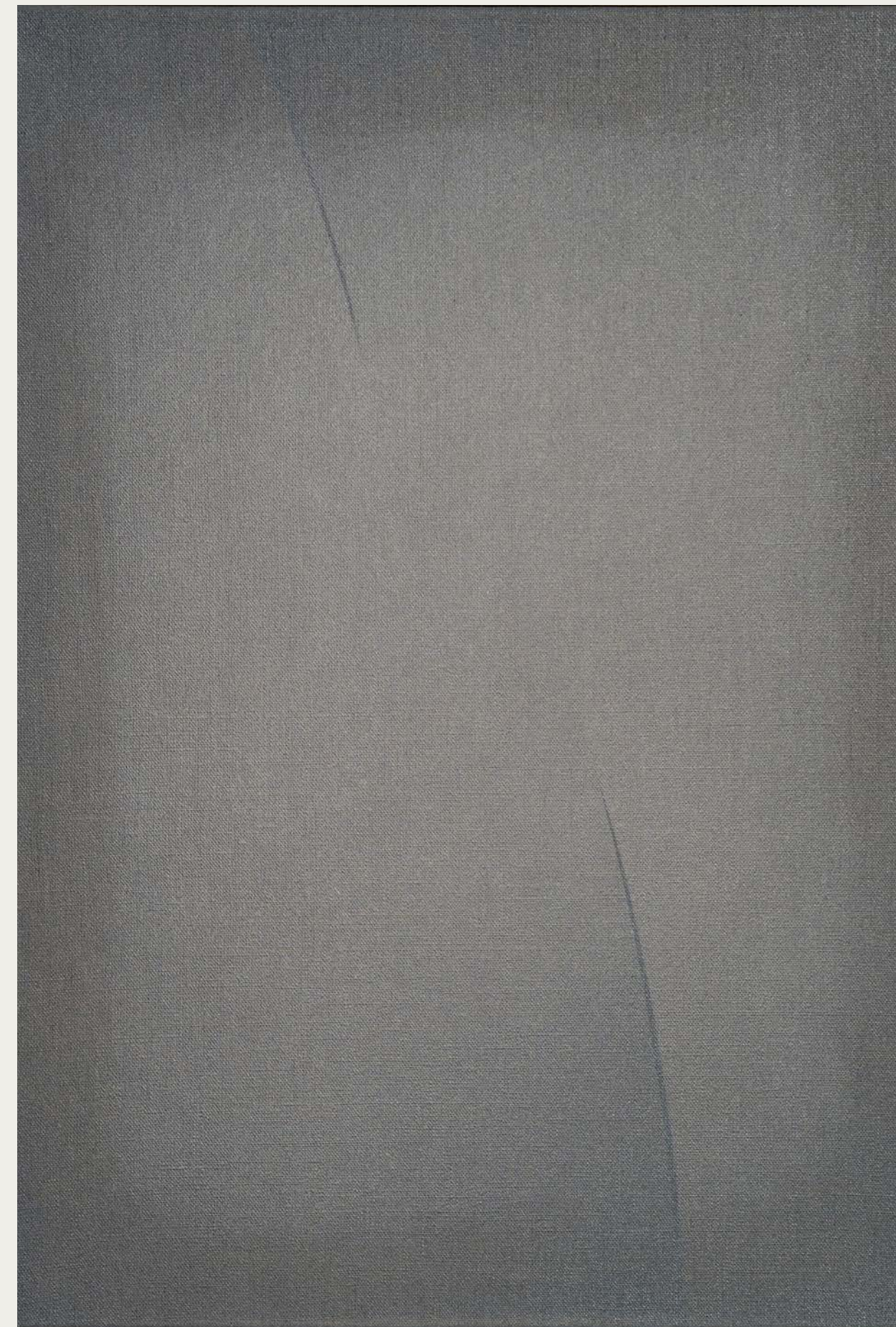
Urodzony w 1980 roku w Gdyni. Ukończył Malarstwo na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w 2013 roku, dyplom realizując w pracowni prof. Jerzego Ostrogórskiego, a w 2012 roku studiował w Hochschule für Künste Bremen. W 2018 roku uzyskał stopień doktora sztuki pod opieką prof. Krzysztofa Gliszczyńskiego. Pracuje jako adiunkt na Wydziale Malarstwa ASP w Gdańsku, w latach 2020-2024 pełnił funkcję kierownika Katedry Malarstwa, a od 2024 roku jest prodziekanem ds. kierunku Malarstwo. Jest laureatem Nagrody Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w konkursie Najlepsze Dyplomy ASP 2013 oraz Grand Prix konkursu Promocje 2016, finalistą wielu konkursów artystycznych i uczestnikiem wystaw w Polsce oraz za granicą. Jego prace znajdują się w kolekcjach muzealnych i prywatnych, między innymi w Muzeum Narodowym w Gdańsku.

Born in 1980 in Gdynia. He graduated in Painting from the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2013, completing his diploma under Prof. Jerzy Ostrogórski, and studied at Hochschule für Künste Bremen in 2012. In 2018 he received a PhD in Fine Arts under Prof. Krzysztof Gliszczyński. He works as an assistant professor at the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk; from 2020 to 2024 he served as Head of the Department of Painting, and since 2024 he has been Vice-Dean for the Painting programme. He received the Minister of Culture and National Heritage Award in the Best Diplomas 2013 competition and the Grand Prix of the Promocje competition in 2016. He is a finalist of many art competitions and has exhibited in Poland and abroad; his works are held in museum and private collections, including the National Museum in Gdańsk.

Daniel Cybulski

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, III Pracownia Malarstwa.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, 3rd Painting Studio.



UNTITLED
// akryl na płótnie
// 70 x 50 cm // 2025

// UNTITLED
// ACRYLIC ON CANVAS
// 70 X 50 CM // 2025



Urodzona w 1990 roku w Grudziądzu. Ukończyła z wyróżnieniem Wydział Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w 2014 roku. Pracuje na kierunku Fotografia na Wydziale Rzeźby i Intermediów oraz prowadzi zajęcia na Wydziale Grafiki ASP w Gdańsku. W styczniu 2022 roku obroniła doktorat poświęcony zderzeniu fotografii artystycznej i komercyjnej, fotografii kreatywnej, inscenizowanej oraz manipulacji cyfrowej jako podstawie autorskiego magazynu o modzie i sztuce współczesnej. Od 2024 roku pełni funkcję prodziekana ds. kierunku Fotografia. Zajmuje się fotografią portretową i modową, specjalizuje się w oświetleniu studyjnym i pracuje z obrazem cyfrowym; jej prace były publikowane i wyróżniane między innymi w Vogue Italia, GUP Magazine, LensCulture i Fine Art Photography Awards

Born in 1990 in Grudziądz. She graduated with honours from the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2014. She teaches on the Photography programme at the Faculty of Sculpture and Intermedia and also at the Faculty of Graphic Arts of the Academy. In January 2022 she defended a PhD focused on the meeting point between artistic and commercial photography, creative and staged photography, and digital manipulation as the basis for an authorial magazine devoted to fashion and contemporary art. Since 2024 she has served as Vice-Dean for the Photography programme. Her practice includes portrait and fashion photography as well as editorial design; her photographs have appeared in Polish and international magazines, including Elle, Wysokie Obcasy Extra, Design Alive, Schön!, L'Officiel, Contributor, Sick, Bricks and Lens Culture.

Magdalena Czajka-Cardoso

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Rzeźby i Intermediów, kierunek Fotografia; zajęcia także na Wydziale Grafiki.

Teaching affiliation:

Faculty of Sculpture and Intermedia, Photography programme; also teaches at the Faculty of Graphic Arts.



ZNACZKI
// druk cyfrowy/fotografia
// 100 x 70 cm // 2021

// STAMPS
// DIGITAL PRINT/PHOTOGRAPHY
// 100 X 70 CM // 2021



Urodzony w 1951 roku w Sopocie. Studia rozpoczął w PWSSP w Gdańsku w 1972 roku, dyplom w 1977 roku w pracowni prof. Kazimierza Kacha Ostrowskiego. Od 2003 roku pracuje na stanowisku prof. zwyczajnego. Uprawia malarstwo, rysunek i scenografię, zajmuje się także aranżacją wystaw i pojawiał się epizodycznie w filmach. Jest autorem esejów, między innymi o twórczości Jerzego Skolimowskiego. W dorobku ma kilkadziesiąt wystaw indywidualnych w znaczących galeriach, muzeach i instytucjach wystawienniczych w Polsce i za granicą. Jego prace znajdują się w zbiorach Muzeów Narodowych w Warszawie i Gdańsku, a także w kolekcjach w Moskwie, Sofii i Dreźnie. Jest laureatem licznych nagród i odznaczeń.

Born in 1951 in Sopot. He studied painting at the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk in 1972-1977 under Prof. Kazimierz Kach Ostrowski. Since 2003 he has been a full professor at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. His practice includes painting, drawing and scenography, as well as exhibition design; he has also appeared episodically in feature films. He is the author of essays, including texts on the work of Jerzy Skolimowski. He has held numerous solo exhibitions in Poland and abroad, in galleries, museums and other exhibition institutions. His works are in museum collections, including the National Museums in Warsaw and Gdańsk, and in collections in Moscow, Sofia and Dresden. He has received many prizes and distinctions.

Henryk Cześnik

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme.



ZALOTY
// akryl na prześcieradle
// 200 x 130 cm // 2025

COURTSHIP
// ACRYLIC ON BEDSHEET
// 200 X 130 CM // 2025



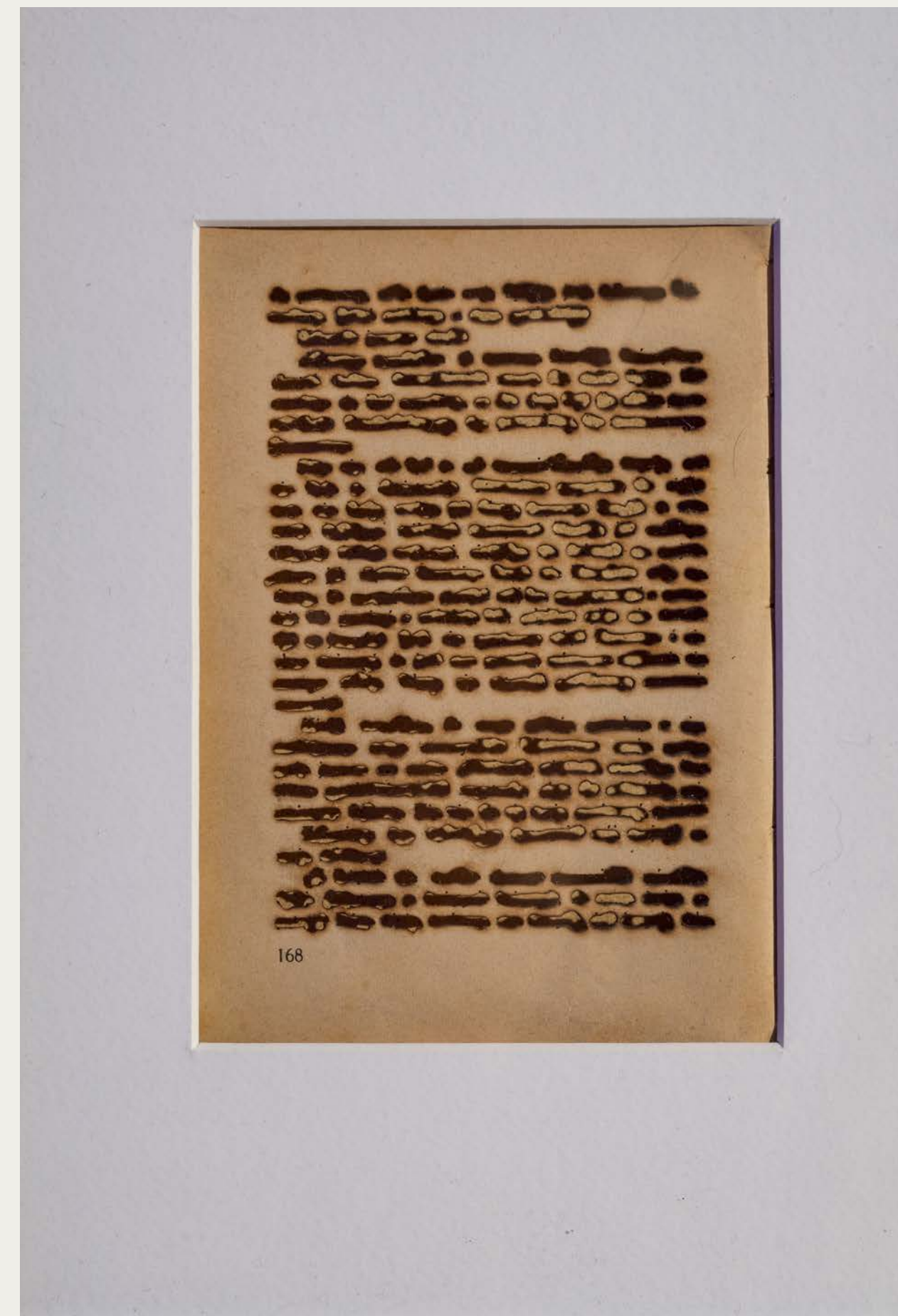
Urodzona w 1990 roku w Gdyni. Absolwentka Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, dyplom zrealizowała w 2015 roku pod kierunkiem prof. Teresy Miszkin i prof. Marii Targońskiej. Jest związana z Katedrą Rysunku Wydziału Malarstwa ASP w Gdańsku. Od 2012 roku specjalizuje się w pirografii, którą łączy ze sztuką papieru, tkaniną artystyczną oraz instalacjami site-specific wykorzystującymi światło i cień; tworzy również monumentalne instalacje-wycinanki. Interesuje się między innymi neuroestetyką i synestezją w sztuce. Jest laureatką licznych stypendiów, w tym Rektora ASP w Gdańsku, Prezydenta Miasta Gdyni, Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego, a także uczestniczką wystaw i projektów artystyczno-badawczych w Polsce i za granicą.

Born in 1990 in Gdynia. She graduated from the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2015, with a diploma supervised by Prof. Teresa Miszkin and Prof. Maria Targońska. She is affiliated with the Department of Drawing at the Faculty of Painting. Since 2012 she has specialised in pyrography, combining it with paper art, textile practices and site-specific installations using light and shadow; she also creates large-scale cut-paper installations. Her interests include neuroaesthetics and synaesthesia in art. She has received scholarships from the Rector of the Academy, the Mayor of Gdynia, the Minister of Culture and National Heritage, and the Ministry of Science and Higher Education. She has participated in exhibitions and artistic-research projects in Poland and abroad.

Zuzanna Dolega

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Katedra Rysunku.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, Department of Drawing.



WSZYSTKO I NIC
// pirografia
// 17 x 13 cm // 2025

EVERYTHING AND NOTHING
// PYROGRAPHY
// 17 X 13 CM // 2025



Absolwent Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku oraz Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Gdańskiego. Dyplom na ASP uzyskał w 2018 roku w Pracowni Plakatu i Form Reklamowych prowadzonej przez prof. Sławomira Witkowskiego i prof. ASP dr. hab. Adama Świerżewskiego, z aneksem w Pracowni Litografii dr. Łukasza Butowskiego. Pochodzi z Mrągowa, od 2008 roku związany jest z Trójmiastem. Specjalizuje się w identyfikacji wizualnej, projektowaniu znaków, plakatów, kampanii i konceptów kreatywnych. Pracował w pomorskich studiach oraz agencjach jako designer, lead designer i art director, prowadził także własną pracownię. Od 2020 roku odpowiada za strategię komunikacji wizualnej ASP w Gdańsku; pełni funkcję pełnomocnika rektora ds. współpracy, promocji i wystawiennictwa oraz kierownika studiów niestacjonarnych Wydziału Grafiki.

A graduate of the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk and the Faculty of Management at the University of Gdańsk. He received his Academy diploma in 2018 in the Poster and Advertising Forms Studio, supervised by Prof. Sławomir Witkowski and Prof. Adam Świerżewski, with an annex in the Lithography Studio of Dr Łukasz Butowski. Originally from Mrągowo, he has been based in the Tricity area since 2008. He specialises in visual identity systems, signs, posters, campaigns and creative concepts. He has worked in Pomeranian design studios and agencies as a designer, lead designer and art director, and has also run his own studio. Since 2020 he has been responsible for the Academy's visual communication strategy; he currently serves as Rector's Representative for Cooperation, Promotion and Exhibitions and Head of part-time studies at the Faculty of Graphic Arts.

Rafał Fedusio

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Plakatu i Form Reklamowych.

Teaching affiliation:

Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Poster and Advertising Forms Studio



ROCKY
// giclee
// 78 x 56 cm // 2025

ROCKY
// GICLEE
// 78 X 56 CM // 2025



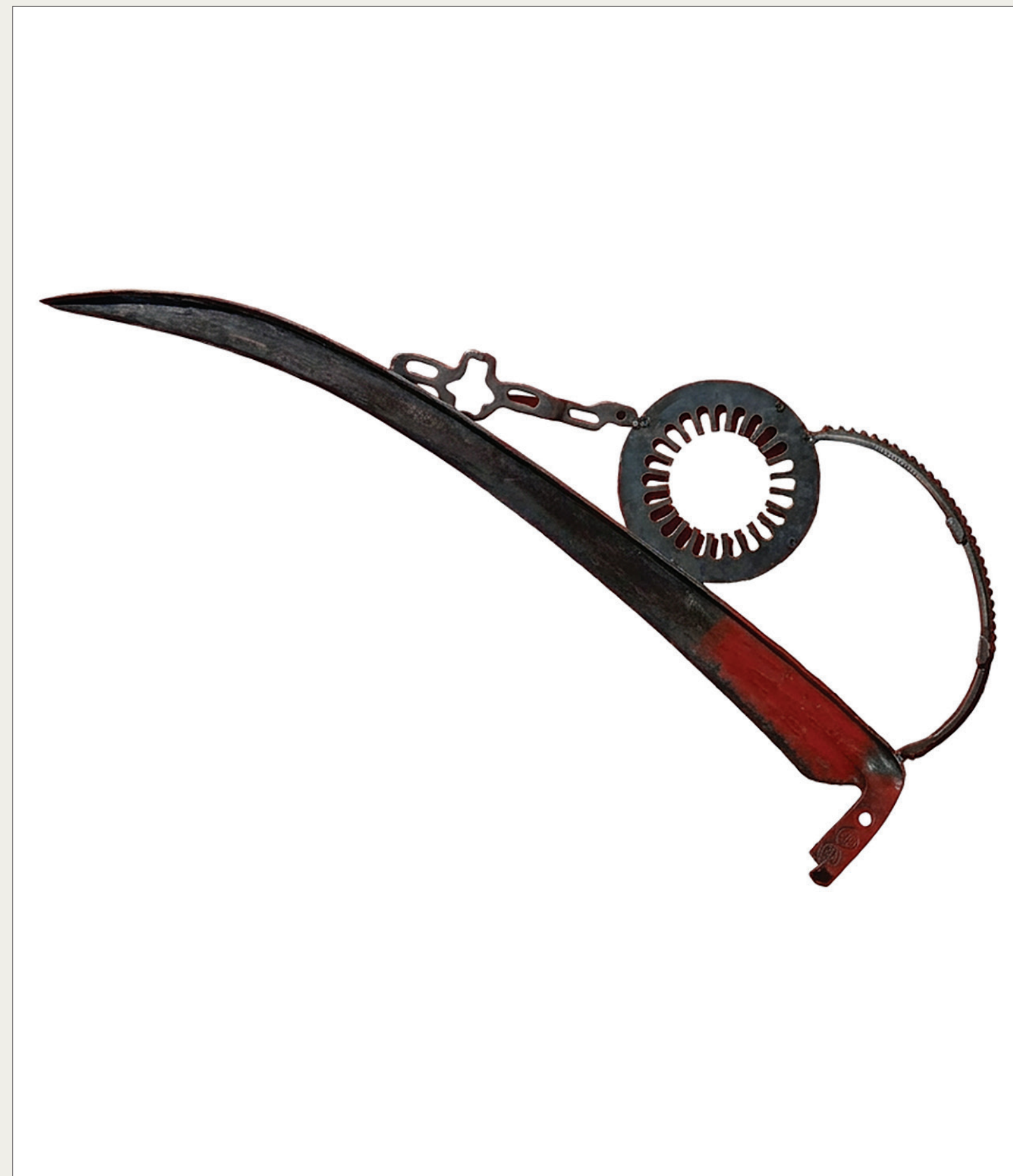
Urodzony w 1955 roku w Warszawie. Absolwent PWSSP, obecnie ASP, w Gdańsku, dyplom na Wydziale Malarstwa uzyskał w 1988 roku, habilitację w 2009 roku. W latach 1990-2010 pracował jako asystent w Pracowni Rysunku, obecnie prowadzi pracownię Sztuka w Przestrzeni Publicznej na Wydziale Malarstwa. Jego praktyka obejmuje działania wystawiennicze, projekty w przestrzeni publicznej, multimedia, film, scenografię i organizację kultury. Jest laureatem Nagrody Teatralnej Marszałka Województwa Pomorskiego, Sopotkiej Muzy oraz Pomorskiej Nagrody Artystycznej. Wystawiał między innymi w USA, Brazylii, Chinach, Niemczech, Francji, Turcji, Litwie i Łotwie. Ma na koncie spektakle, filmy krótkometrażowe, monumentalne obiekty oraz wieloletnie prowadzenie klubu i galerii SFINKS.

Born in 1955 in Warsaw. He graduated from the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk, today the Academy of Fine Arts, receiving his diploma at the Faculty of Painting in 1988, and completed his habilitation in 2009. He teaches at the Academy and leads the Studio of Art in Public Space at the Faculty of Painting. His practice spans exhibition projects, public-space work, multimedia, film, scenography and cultural organisation. He has received the Marshal of the Pomeranian Voivodeship Theatre Award, the Sopot Muse award and the Pomeranian Artistic Award. He has shown work internationally, including in the USA, Brazil, China, Germany, France, Turkey, Lithuania and Latvia. His output includes artistic productions, short films, monumental objects and long-term work with SFINKS

Robert Florczak

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Pracownia Sztuka w Przestrzeni Publicznej.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, Art in Public Space Studio.



REMIX
// obiekt
// 83 x 33 cm // 2025

REMIX
// OBJECT
// 83 X 33 CM // 2025



Urodzony w 1988 roku w Lublinie. Studiował grafikę warsztatową na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie oraz malarstwo na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Obecnie pracuje na Wydziale Malarstwa ASP w Gdańsku jako asystent. Zajmuje się malarstwem, rysunkiem, malarstwem ściennym, mozaiką, szkłem artystycznym i grafiką. Jest finalistą konkursów STRABAG Artaward International, Nowy Obraz / Nowe Spojrzenie, Triennale Sztuki Pomorskiej i Artystyczna Podróż Hestii. Otrzymał między innymi Sopotką Mużę dla Młodych Twórców oraz nagrodę Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w przeglądzie Promocje. Jego prace znajdują się w kolekcjach Fundacji Artystyczna Podróż Hestii, Galerii Sztuki w Legnicy i Państwowej Galerii Sztuki w Sopocie; jeden z jego rysunków trafił na Księżyc w ramach Moon Drawing Project.

Born in 1988 in Lublin. He studied printmaking at Maria Curie-Skłodowska University in Lublin and painting at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. He currently works as an assistant at the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. His practice includes painting, drawing, mural painting, mosaic, artistic glass and graphic art. He has been a finalist of STRABAG Artaward International, New Image / New Look, the Pomeranian Art Triennial and Hestia Artistic Journey. His awards include the Sopot Muse for Young Creators and the Minister of Culture and National Heritage Award at the Promocje review. His works are held in the Artystyczna Podróż Hestii Foundation, the Art Gallery in Legnica and the State Art Gallery in Sopot; one of his drawings was sent to the Moon as part of the Moon Drawing Project.

Przemysław Garczyński

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme.



**KAMUFLAŻE
ARCHITEKTURY**
// akryl na płótnie
// 120 x 30 cm // 2025

**CAMOUFLAGES OF ARCHI-
TECTURE**
// ACRYLIC ON CANVAS //
120 X 30 CM // 2025



Urodzony w 1962 roku. Zajmuje się malarstwem, rysunkiem, tworzeniem obiektów, wideo. Studiował w latach 1982-1987 w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Gdańsku, dyplom w pracowni prof. Kazimierza Ostrowskiego. W latach 1984-87 założyciel i prowadzący Studencką Galerię Włot. W latach 1995-2002 założyciel i współprowadzący Galerię Koło w Gdańsku. Dziekan Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w latach 2008-2012, Prorektor ds. rozwoju i współpracy ASP w Gdańsku w latach 2012-2016. Tytuł prof. otrzymał w 2011 roku. Obecnie prowadzi III Pracownię Malarstwa na Wydziale Malarstwa ASP w Gdańsku. Pomysłodawca utworzenia Nagrody im. Kazimierza Ostrowskiego przyznawanej przez ZPAP w Gdańsku.

Born in 1962. He works in painting and drawing, object art and video. He studied at the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk (1982-1987), graduating under Prof. Kazimierz Ostrowski. During his studies he founded the student-run Gallery Włot (1984-1987) and later co-ran Gallery Koło in Gdańsk (1995-2002). He served as Dean of the Faculty of Painting at the Academy of Fine Arts in Gdańsk (2008-2012) and Vice-Rector for Development (2012-2016). He received the title of Professor of Fine Arts in 2011 and currently leads the 3rd Painting Studio at the Faculty of Painting. He is the initiator of the Kazimierz Ostrowski Award granted by the Gdańsk branch of the Association of Polish Artists and Designers (ZPAP).

Krzysztof Gliszczyński

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, III Pracownia Malarstwa.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, 3rd Painting Studio.



RESIDUE MALARSKIE
Z OBRAZU
„ZATRUTY ODDECH”
// obiekt // 2022–2025

PAINTING RESIDUE FROM THE
PAINTING „POISONED BREATH”
// OBJECT // 2022-2025



Urodzony w 1955 roku w Sopocie. Od czasu dyplomu w PWSSP, obecnie ASP, w Gdańsku w 1979 roku bierze udział w wystawach zbiorowych i organizuje pokazy indywidualne malarstwa oraz grafiki, szczególnie litografii. Przez lata związany z Wydziałem Grafiki ASP w Gdańsku, należy do pedagogów współtworzących jego tradycję graficzną. Jest pomysłodawcą wielu projektów wystawieni- niczych, między innymi cyklu Retrospekcja I i II, prezentującego najlepsze dyplomy graficzne, oraz wymian międzyuczelnianych Wrocław w Gdańsku - Gdańsk we Wrocławiu i Poznań w Gdańsku - Gdańsk w Poznaniu. Jego prace znajdują się w zbiorach firmy LEGO w Billund, Museum Junge Kunst we Frankfurcie nad Odrą, Fundacji M.M. Pierkowski oraz Biblioteki Narodowej w Warszawie.

Born in 1955 in Sopot. He received his diploma in graphic art from the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk in 1979 and has since participated in group exhibitions and presented solo shows of painting and lithography. Long associated with the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, he is one of the teachers who shaped its graphic-art tradition. He has initiate d and co-organised many exhibition programmes, including the Re- trospekcja cycle presenting outstanding graphic design diplomas and inter-academy exchange projects. His works are held in collec- tions including LEGO in Billund, Museum Junge Kunst in Frankfurt an der Oder, the M. M. Pierkowski Foundation and the National Library in Warsaw.

Zbigniew Gorlak

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme.



PIES LEGO, HAU! HAU!
// litografia
// 45,5 x 38,5 cm // 1994

LEGO DOG, WOOF! WOOF!
// LITHOGRAPHY
// 45.5 X 38.5 CM // 1994



Ilustrator, projektant graficzny, twórca plakatów filmowych, autor książek z zakresu historii znaków graficznych i researcher. Wykłada na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, jest współzałożycielem Fundacji Karola Śliwki oraz założycielem kursów Sztuka Projektowania. Był pomysłodawcą i kuratorem II Ogólnopolskiej Wystawy Znaków Graficznych oraz Festiwalu Komunikacji Ilustrowanej ILUSTRATOR. Jest laureatem licznych nagród branżowych, między innymi KTR, Polish Graphic Design Awards i European Design Awards; od 2025 roku należy do Alliance Graphique Internationale. Współpracował z klientami w Polsce i za granicą, między innymi Levi's, Amnesty International, Converse, Disney, New Scientist, British Airways, Mondadori Libri, Greenpeace, Zachęta Narodową Galerię Sztuki i Oxford Playhouse. Wspólnie z dr hab. Adamem Świerżewskim prowadzi Pracownię Projektowania Identyfikacji i Systemów Wizualnych SYSTEMY na ASP w Gdańsku.

Illustrator, graphic designer, creator of film posters, author of books on the history of graphic marks, and researcher. He teaches at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, co-founded the Karol Śliwka Foundation and founded the Sztuka Projektowania courses. He initiated and curated the 2nd National Exhibition of Graphic Marks and the ILUSTRATOR Festival of Illustrated Communication. He has received numerous professional awards, including KTR, Polish Graphic Design Awards and European Design Awards, and since 2025 has been a member of the Alliance Graphique Internationale. He has worked with clients in Poland and abroad, including Levi's, Amnesty International, Converse, Disney, New Scientist, British Airways, Mondadori Libri, Greenpeace, Zachęta National Gallery of Art and Oxford Playhouse. Together with Dr hab. Adam Świerżewski he leads the Studio of Visual Identity and Systems, SYSTEMY, at the Academy of Fine Arts in Gdańsk.

Patryk Hardziej

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Projektowania Identyfikacji i Systemów Wizualnych.

Teaching affiliation:

Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Studio of Identity Design and Visual Systems.



**NENE
HEROINE/KAPELUSZNIK**
// sitodruk // 50 x 70 cm
// 2025

**NENE
NENE HEROINE/HATTER**
// SCREEN PRINT // 50 X 70 CM
// 2025



Urodzony w 1990 roku w Gdańsku. Artysta wizualny, malarz, reżyser, popularyzator sztuki i dydaktyk. Absolwent Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku oraz Reżyserii w Gdynińskiej Szkole Filmowej. Jego dyplom Produkcja, komercjalizacja i hype - czyli o konsumowaniu sztuki został nagrodzony przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego podczas wystawy Najlepsze Dyplomy ASP w Polsce, a krótkometrażowy debiut reżyserki Nowy Bronx był prezentowany na blisko pięćdziesięciu festiwalach i otrzymał siedem nagród. W 2018 roku uzyskał stopień doktora sztuki pod opieką prof. Roberta Florczaka. Od 2017 roku pracuje na Wydziale Malarstwa ASP w Gdańsku, od 2019 roku prowadzi także zajęcia w Szkole Doktorskiej, a od 2024 roku pełni funkcję prorektora ds. Współpracy, Promocji i Wystawiennictwa ASP w Gdańsku. Jest autorem projektów FIGNACY&co oraz artUNBOXING, w których analizuje konsumpcję, rynek sztuki, internetowe obbiegi obrazów i relacje sztuki z produktem.

Born in 1990 in Gdańsk. Visual artist, painter, filmmaker, art populariser and educator. He graduated from the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk and from the Gdynia Film School, Directing. His diploma Production, Commercialisation and Hype - On Consuming Art was awarded by the Minister of Culture and National Heritage during the Best Diplomas of Polish Academies of Fine Arts exhibition, and his short film debut Nowy Bronx screened at nearly fifty festivals and received seven awards. In 2018 he earned a PhD in Fine Arts under Prof. Robert Florczyk. Since 2017 he has taught at the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, since 2019 also at the Doctoral School, and since 2024 he has served as Vice-Rector for Cooperation, Promotion and Exhibitions at the Academy. He is the author of the projects FIGNACY&co and artUNBOXING, through which he examines consumption, the art market, online image circulation and the relationship between art and product.

Filip Ignatowicz

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo; Szkoła Doktorska.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme; Doctoral School.



ARTUNBOXING VIEWCOUNTER
// instalacja + ready-made
// 2026

ARTUNBOXING VIEWCOUNTER
// installation + ready-made
//2026



Urodzona w 1959 roku w Lublinie. Studiowała rzeźbę w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Gdańsku, dyplom uzyskała w 1986 roku w pracowni prof. Edwarda Sitek. Jest profesorką tytularną Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Tworzy rysunki, instalacje, rzeźby i obiekty, najczęściej jako rozbudowane, wieloelementowe prace wpisujące się w konkretne przestrzenie i konteksty. Jej realizacje były prezentowane w najważniejszych polskich galeriach i instytucjach, między innymi w Galerii Koło w Gdańsku, Galerii Foksal i Fundacji Galerii Foksal w Warszawie, Galerii Arsenau w Białymstoku, Galerii Białej w Lublinie oraz CSW Zamek Ujazdowski w Warszawie. Uczestniczyła w 2. Biennale w Berlinie i Biennale w Sydney.

Born in 1959 in Lublin. She studied sculpture at the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk, graduating in 1986 under Prof. Edward Sitek. She is a professor at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. She works with drawing, installations, sculpture and objects, often creating extensive multi-part works developed for specific spaces and contexts. Her work has been shown in major Polish galleries and institutions, including Galeria Koło in Gdańsk, Foksal Gallery and the Foksal Gallery Foundation in Warsaw, Arsenau Gallery in Białystok, Biała Gallery in Lublin and the Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle in Warsaw. She participated in the 2nd Berlin Biennale and the Sydney Biennale.

Katarzyna Józefowicz

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Rzeźby i Intermediów.

Teaching affiliation:
Faculty of Sculpture and Intermedia.



ZWÓJ
// papier gazetowy
// średnica 20 cm // 2004

SCROLL
// newsprint paper
// diameter 20 cm // 2004



Urodzony w 1959 roku w Lublinie. Absolwent Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych w Lublinie oraz Wydziału Malarstwa Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych w Gdańsku, dyplom uzyskał w 1985 roku w pracowni prof. Kazimierza Ostrowskiego. Od 1988 roku pracuje w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, a od 2002 roku prowadzi Pracownię Rysunku na Wydziale Malarstwa. Jest profesorem tytularnym i kierownikiem Katedry Malarstwa. Zajmuje się malarstwem portretowym i ściennym, rysunkiem oraz grafiką komputerową, a także organizacją i kuratorowaniem wystaw. W latach 1997-1999 należał do zespołu realizacyjnego Polskich Cmentarzy Wojennych w Katyniu, Miednoje i Charkowie.

Born in 1959 in Lublin. He graduated from the State Secondary School of Fine Arts in Lublin and from the Faculty of Painting at the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk, receiving his diploma in 1985 under Prof. Kazimierz Ostrowski. Since 1988 he has taught at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, and since 2002 he has led the Drawing Studio at the Faculty of Painting. He holds the title of professor and heads the Department of Painting. He works in portrait and wall painting, drawing and digital graphics, and is also active as an organiser and curator of exhibitions. In 1997-1999 he took part in the realisation of Polish War Cemeteries in Katyn, Miednoje and Kharkiv.

Piotr Józefowicz

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Pracownia Rysunku.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, Drawing Studio.



NEW CASTLE
(SHOW MUST GO ON)
// druk na banerze // 2025

NEW CASTLE
(SHOW MUST GO ON)
// PRINT ON BANNER // 2025



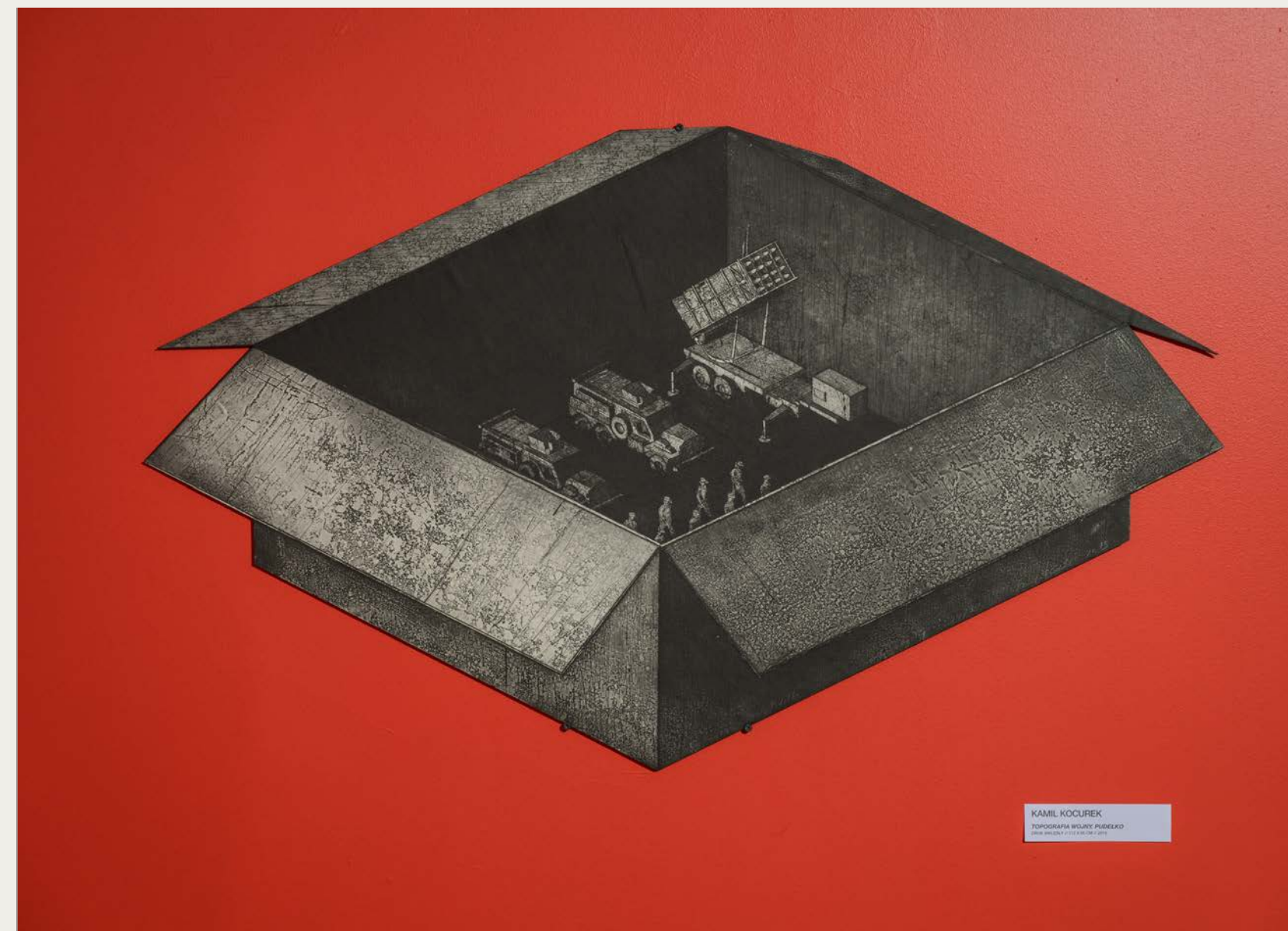
Urodzony w 1990 roku w Tychach. W 2015 roku ukończył z wyróżnieniem Akademię Sztuk Pięknych w Katowicach, realizując dyplom w Pracowni Druku Wklęsłego prof. Jana Szmatocha. W 2020 roku uzyskał stopień doktora sztuki w ASP w Gdańsku. Od 2015 roku pracuje na Wydziale Grafiki tej uczelni, obecnie jako adiunkt w Pracowni Serigrafii prof. ASP dr hab. Katarzyny Łukasik; we wrześniu 2024 roku objął funkcję dziekana Wydziału Grafiki na kadencję 2024-2028. Zajmuje się grafiką artystyczną, instalacjami graficznymi i malarstwem, szczególnie technikami wklęsłodruku, serigrafia oraz ich relacją z obrazowaniem cyfrowym. Uczestniczył w ponad 200 wystawach, zrealizował kilkanaście wystaw indywidualnych i był wielokrotnie nagradzany w konkursach, między innymi w Pekinie, Szeklerlandzie, Valladolid, Krakowie i Warnie.

Born in 1990 in Tychy. He graduated with honours from the Academy of Fine Arts in Katowice in 2015, completing his diploma in the Intaglio Printmaking Studio of Prof. Jan Szmatoch. In 2020 he received a PhD in Fine Arts from the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Since 2015 he has worked at its Faculty of Graphic Arts, currently as an assistant professor in the Screen Printing Studio led by Prof. Katarzyna Łukasik; in September 2024 he became Dean of the Faculty of Graphic Arts for the 2024-2028 term. His practice includes artistic printmaking, graphic installations and painting, especially intaglio techniques, screen printing and their relationship with digital imagery. He has participated in more than 200 exhibitions, held numerous solo shows and received awards in competitions in Beijing, Szeklerland, Valladolid, Kraków and Varna.

Kamil Kocurek

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Serigrafii.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Screen Printing Studio.



**TOPOGRAFIA WOJNY.
PUDEŁKO**
// druk wklęsły
// 112 x 66 cm // 2015

TOPOGRAPHY OF WAR. BOX
// INTAGLIO PRINT
// 112 X 66 CM // 2015



Urodzony w 1964 roku. Absolwent Wydziału Malarstwa i Grafiki PWSSP w Gdańsku, dyplom uzyskał w 1991 roku w pracowni prof. Mieczysława Olszewskiego. Od 2019 roku posiada tytuł prof. sztuki. W latach 2016-2020 był dziekanem Wydziału Malarstwa ASP w Gdańsku, obecnie jest kierownikiem Katedry Malarstwa, prowadzi Pracownię Malarstwa oraz Pracownię Rysunku Anatomicznego. Uprawia malarstwo i rysunek, tworzy obiekty oraz instalacje malarskie wykorzystujące światło, w tym światło UV. Realizuje projekty artystyczno-kulturowe i społecznie zaangażowane, między innymi Bądź Świadomym Dawcą Narządów oraz Archetyp - Świadomość - Miejsce. Jest związany z Fundacją Sfinks i grupą RAISE, a jego praktyka koncentruje się na człowieku w kontekście kulturowym i cywilizacyjnym, pamięci, przemijaniu i transformacji historycznych motywów.

Born in 1964. He graduated from the Faculty of Painting and Graphic Arts of the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk, receiving his diploma in 1991 under Prof. Mieczysław Olszewski. In 2019 he received the title of Professor of Fine Arts. From 2016 to 2020 he served as Dean of the Faculty of Painting; he is currently Head of the Department of Painting and leads the Painting Studio and Anatomical Drawing Studio. He works in painting and drawing and creates objects and painting installations using light, including UV light. He has developed artistic, cultural and socially engaged projects, including Be a Conscious Organ Donor and Archetype - Consciousness - Place. Associated with the Sfinks Foundation and the RAISE group, his practice focuses on memory, transience and cultural history.

Jacek Kornacki

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Pracownia Malarstwa i Pracownia Rysunku Anatomicznego

Teaching affiliation:

Faculty of Painting, Painting programme, Painting Studio and Anatomical Drawing Studio.



**OBRAZ Z CYKLU
METAMISTIC**
// malarstwo, farby ultrafioletowe
// 20 x 20 cm // 2024

**PAINTING FROM
THE METAMISTIC SERIES**
// PAINTING, ULTRAVIOLET
PAINTS // 20 X 20 CM // 2024



Agata Królak (ur. 1987) - od 2011 roku projektuje i ilustruje w obszarze szeroko pojętej narracji wizualnej; autorka kilkunastu książek obrazkowych, publikowanych w Polsce i za granicą. Doktora habilitowana sztuki, prowadząca Pracownię Ilustracji. Jest laureatką plebiscytu MUST HAVE Festiwalu Łódź Design, nagrody KTR, wyróżnień IBBY i Polskiego Towarzystwa Wydawców Książek. Jej ilustracje były prezentowane na festiwalach i wystawach m.in. w Nowym Jorku, Tokyo, Londynie, Brukseli i Paryżu. W 2018 roku obroniła pracę doktorską pt. „Rozmawianie obrazem. Książka obrazkowa a rozwój języka wizualnego”. W swoich działaniach kładzie nacisk na intersubiektywność przekazu i eksplorację formy. Ponad wszystko szanuje błąd, przypadek i eksperyment oraz bycie ekspertem w byciu amatorem.

Born in 1987. Designer and illustrator working with visual narration; since 2011 she has authored and illustrated numerous picture books published in Poland and abroad. She holds a habilitation in Fine Arts and leads the Illustration Studio at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. She has received multiple awards in design, including distinctions at Łódź Design Festival (MUST HAVE), KTR, and honours from IBBY and PTWK. Her illustrations have been presented at festivals and exhibitions internationally, including in New York, Tokyo, London, Brussels and Paris. In 2018 she defended her doctoral thesis *Rozmawianie obrazem. Książka obrazkowa a rozwój języka wizualnego*. Her practice emphasises intersubjective communication and experimentation with form, and she values the creative role of chance and error.

Agata Królak

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Ilustracji.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Illustration Studio.



**PORTRET RYCERZA
Z MALBORKA**
// CERAMIKA
// 30 X 21 CM // 2025

**PORTRAIT OF A KNIGHT
FROM MALBORK**
// CERAMICS
// 30 X 21 CM // 2025



Urodzony w 1977 roku w Gdańsku. Dyplom na ASP w Gdańsku w 2007 r. w pracowni prof. Macieja Świeszewskiego. Aneks z rysunku pod kierunkiem prof. Marii Targońskiej. W latach 2014-2022 członek Zarządu Głównego Związku Polskich Artystów Plastyków. Początkowo jako sekretarz ZG a następnie jako wiceprezes ZG. Prowadził „Laboratorium Technologiczne” na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Aktualnie od 2018 r. prowadzi „Pracownię Technologii Malarstwa i Rysunku” na Wydziale Malarstwa ASP w Gdańsku. Jest asystentem w Pracowni Rysunku prof. Anny Królikiewicz. Wybrane nagrody i wyróżnienia: Laureat „Artystycznej podróży Hestii”; Stypendium Marszałka Woj. Pomorskiego; Dyplom Ministra Kultury. Prace w zbiorach Muzeum Narodowego w Gdańsku, Państwowej Galerii Sztuki w Sopocie oraz w kolekcjach prywatnych. Liczne wystawy w kraju i za granicą.

Born in 1977 in Gdańsk. He graduated in painting from the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2007 in the studio of Prof. Maciej Świeszewski, with an annex in drawing under Prof. Maria Targońska. From 2014 to 2022 he served on the Main Board of the Association of Polish Artists and Designers (ZPAP), including as Secretary and later Vice-President. He ran the Academy's Technological Laboratory and, since 2018, has headed the Studio of Painting and Drawing Technology at the Faculty of Painting; he also works as an assistant in the Drawing Studio led by Prof. Anna Królikiewicz. He is a laureate of Artystyczna Podróż Hestii and a scholarship holder of the Marshal of the Pomeranian Voivodeship, and has received a distinction from the Minister of Culture. His works are held in collections including the National Museum in Gdańsk and the State Art Gallery in Sopot, as well as private collections.

Tomasz Kucharski

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Pracownia Technologii Malarstwa i Rysunku.

Teaching affiliation:

Faculty of Painting, Painting programme, Studio of Painting and Drawing Technology.



ART NOW
// OBIEKT
// 29 X 22 X 16 CM // 2025

ART NOW
// OBJECT
// 29 X 22 X 16 CM // 2025



Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, gdzie w 2004 roku ukończyła z wyróżnieniem Wydział Edukacji Wizualnej, obecnie Wydział Sztuk Wizualnych. W 2003 roku obroniła pracę magisterską z historii sztuki, a w 2016 roku uzyskała doktorat na Wydziale Rzeźby i Intermediów ASP w Gdańsku. Jest autorką projektów Body Printing, Top Models, Fading Traces, Zarejestrowane, Invisible inVisible / Niewidzialne Widzialnego, patRIOTki oraz Lost Element. W książce Invisible inVisible. Women disconnected from history. Site-specific artworks on abandoned buildings opisała działania site-specific poświęcone kobietom wymazanym z historii. Brała udział w ponad 90 projektach i wystawach indywidualnych oraz zbiorowych. Otrzymała między innymi stypendia Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Prezydenta Miasta Łodzi i Miasta Gdańska.

Intermedia artist, researcher and lecturer at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, Department of Intermedia. She graduated with honours from the Academy of Fine Arts in Łódź in 2004 and holds an MA in Art History from the University of Łódź. In 2016 she received a PhD in Fine Arts from the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Her work addresses women's history and collective memory through projects including Body Printing, Top Models, Fading Traces, Invisible inVisible and patRIOTki. She is the author of the book Invisible inVisible. Women disconnected from history. Site-specific artworks on abandoned buildings. She has taken part in more than 90 exhibitions and projects internationally and has received scholarships from the Minister of Culture, the Mayor of Łódź and the City of Gdańsk.

Anka Leśniak

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Rzeźby i Intermediów, kierunek Intermedia, Katedra Intermediów.

Teaching affiliation:

Faculty of Sculpture and Intermedia, Intermedia programme, Department of Intermedia.



NARODZINY WENUS
// INSTALACJA (OBIEKT READY-MADE)
// 150X90X22 CM // 2024

THE BIRTH OF VENUS
// INSTALLATION (READY-MADE OBJECT) // 150 X 90 X 22 CM // 2024



Urodzony w 1989 roku. Absolwent Wydziału Architektury Wnętrz i Wzornictwa ASP we Wrocławiu. Od 2017 roku pracuje w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku jako asystent w Pracowni Podstaw i Metodyki Projektowania; pełni również funkcję opiekuna Koła Naukowego Wzornictwa Proces. W działalności zawodowej zajmuje się projektowaniem produktu oraz wystawiennictwem, łącząc media cyfrowe i analogowe. Skupia się na autorskich realizacjach zakończonych krótkimi seriami. Równolegle działa w obszarze street artu: jako istowski tworzy murale autorskie i komercyjne oraz prowadzi warsztaty z wykorzystaniem techniki szablonu. Interesuje go projektowanie jako proces materialny, edukacyjny i społeczny.

Born in 1989. He graduated from the Faculty of Interior Architecture and Design at the Academy of Fine Arts in Wrocław. Since 2017 he has worked at the Academy of Fine Arts in Gdańsk as an assistant in the Studio of Design Foundations and Methodology, and he also supervises the design research group Proces. His professional practice focuses on product design and exhibition-making, combining digital and analogue media. He develops authorial projects, often produced in limited series. In parallel, he is active in street art: under the name istowski he creates murals, including commissioned works, and leads stencil-based workshops. He approaches design as a material, educational and social process.

Adrian Leszczuk

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Wzornictwa, kierunek Wzornictwo, Pracownia Podstaw i Metodyki Projektowania.

Teaching affiliation:

Faculty of Design, Design programme, Studio of Design Foundations and Methodology.



FIAT PANDA
// SZABLON NA PŁYCIE WILNYLOWEJ
// ŚREDNICA 30 CM // 2024

FIAT PANDA
// STENCIL ON VINYL
RECORD
// DIAMETER 30 CM // 2024



Urodzony w 1971 roku w Gdańsku. Absolwent i wykładowca Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, doktor habilitowany, profesor ASP. Jest kierownikiem Katedry Rysunku na Wydziale Malarstwa. Artysta sztuk wizualnych: malarz, rysownik, twórca obiektów przestrzennych, instalacji multimedialnych oraz spektakli plastyczno-teatralnych. Inicjator, kurator i organizator wystaw zbiorowych. W dorobku ma liczne pokazy indywidualne i grupowe w Polsce oraz za granicą, między innymi w Turcji, Wielkiej Brytanii, Hiszpanii, Francji, Niemczech i na Tajwanie. Jest uczestnikiem i laureatem konkursów krajowych oraz międzynarodowych, a także stypendystą Miasta Gdańska.

Born in 1971 in Gdańsk. He graduated from and teaches at the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk; he holds a habilitation and is a professor at the Academy. He is Head of the Department of Drawing at the Faculty of Painting. His practice includes painting and drawing, spatial objects, multimedia installations and visual-theatre productions. He initiates, curates and organises group exhibitions. He has presented work in numerous solo and group exhibitions in Poland and abroad, including in Turkey, the United Kingdom, Spain, France, Germany and Taiwan. He is a participant and laureate of national and international competitions and a scholarship holder of the City of Gdańsk.

Przemysław Łopaciński

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme.



**W POLSCE SPRZEDAJE
SIĘ...**
// TECHNIKA WŁASNA
// 50X50X8 CM // 2025

IN POLAND, IT SELLS...
// OWN TECHNIQUE
// 50 X 50 X 8 CM // 2025



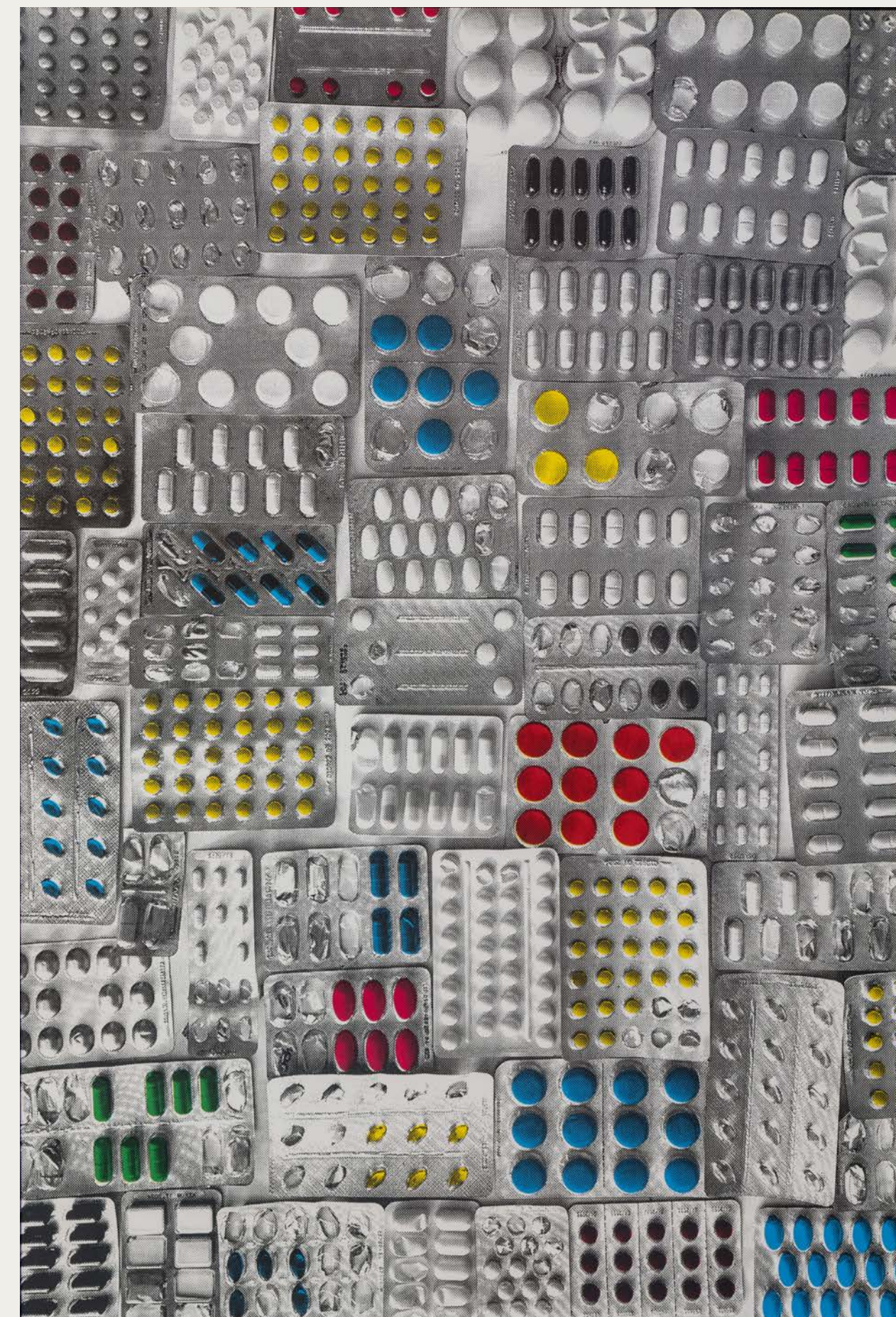
Urodzona w 1975 roku w Łodzi. Absolwentka ASP w Łodzi: w latach 1996-1998 studiowała na Wydziale Edukacji Wizualnej, a w latach 1998-2002 na Wydziale Grafiki i Malarstwa; dyplom uzyskała w Pracowni Fotografii Użytkowej prof. Grzegorza Przyborka oraz w Pracowni Sitodruku prof. Andrzeja Smoczyńskiego. Jest prof. ASP dr hab. na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku i prowadzi Pracownię Serigrafii. Zajmuje się fotografią, grafiką warsztatową oraz scenografią filmową. Laureatka wielu nagród, między innymi na Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach (2000, 2009), w Konkursie im. Władysława Strzemińskiego (2000) oraz Pomorskiej Grafice Roku (2013). Prezentowała prace na wielu wystawach indywidualnych i zbiorowych w kraju oraz za granicą.

Born in 1975 in Łódź. She graduated from the Academy of Fine Arts in Łódź in 2002, with diploma work in applied photography under Prof. Grzegorz Przyborek and screen printing under Prof. Andrzej Smoczyński. She is a professor at the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk and leads the Screen Printing Studio. She works in photography, printmaking and film scenography. She has received awards, including at the Polish Graphic Art Triennial in Katowice and in competitions named after Władysław Strzemiński, as well as in the Pomorska Grafika Roku competition. She has shown her work in solo and group exhibitions in Poland and abroad.

Katarzyna Łukasik

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Serigrafii.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Screen Printing Studio.



**ANY PROBLEM? (Z CYKLU
BLISTRY)**
// SERIGRAFIA
// 100 X 70 CM // 2022

**ANY PROBLEM? (FROM
THE BLISTERS SERIES)**
// SERIGRAPHY
// 100 X 70 CM // 2022



Urodzony w 1990 roku w Samowie. Artysta wizualny, malarz, twórca instalacji i autor metody Zboczona rekonstrukcja. Absolwent Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, dyplom obronił w 2017 roku pod kierunkiem prof. Grzegorza Kłamana. Zawodowo związany z macierzystą uczelnią jako wykładowca i asystent w Pracowni Działań Transdyscyplinarnych. Jest reprezentowany przez Galerię Prześwit, współtworzył Galerię UL i pełni funkcję wiceprezesa Fundacji Wyspa Progress. Brał udział w wystawach indywidualnych i zbiorowych w Polsce oraz za granicą, między innymi w Teatrze Szekspirowskim w Gdańsku, Galerii Prześwit w Warszawie, Galerii UL i Galerii NIZIO. W praktyce artystycznej bada relacje między literaturą, tożsamością i obrazem, wykorzystując eksperymenty medialne.

orn in 1990 in Samowo. He is a visual artist, painter, installation artist and author of the method known as Zboczona rekonstrukcja. He graduated from the Faculty of Painting at the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2017 under Prof. Grzegorz Kłaman. He is professionally affiliated with his alma mater as a lecturer and assistant in the Studio of Transdisciplinary Practices. He is represented by Galeria Prześwit, co-founded Galeria UL and serves as Vice-President of the Wyspa Progress Foundation. He has taken part in solo and group exhibitions in Poland and abroad, including at the Gdańsk Shakespeare Theatre, Galeria Prześwit in Warsaw, Galeria UL and Galeria NIZIO. His work explores relationships between literature, identity and visual representation through media experimentation.

Piotr Tadeusz Mosur

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Rzeźby i Intermediów, kierunek Intermedia, Pracownia Działań Transdyscyplinarnych.

Teaching affiliation:

Faculty of Sculpture and Intermedia, Intermedia programme, Studio of Transdisciplinary Practices.

CHODZĄC DEPCZESZ POLSKĘ
// OBIEKT
// 2025



CHODZĄC DEPCZESZ
POLSKĘ
// OBIEKT
// 2025

WHEN YOU WALK, YOU
TRAMPLE POLAND
// OBJECT // 2025



Absolwentka kierunku Grafika Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Projektantka graficzna i digital designerka specjalizująca się w systemach identyfikacji wizualnej, UX/UI oraz komunikacji wizualnej dla instytucji kultury i sektora publicznego. Laureatka I miejsca w ogólnopolskim konkursie Driven by Design w kategorii UX/UI Design za aplikację monitorującą oddech dziecka. Autorka wyróżnionego dyplomu licencjackiego w edycji Uczeń i jego Promotor 2022 w Pracowni Serigrafii prof. Katarzyny Łukasik, z którą jest obecnie związana dydaktycznie. Realizowała projekty wayfindingu i identyfikacji wizualnej dla Uniwersyteckiego Centrum Klinicznego w Gdańsku, prowadzi warsztaty projektowe i sitodrukowe, upowszechniając technikę sitodruku. Koordynuje działania Fundacji MORZE, współorganizowała akcję Sitodruk dla Ukrainy oraz festiwal Trisity, obejmujący konferencję naukową i międzynarodowe wystawy sitodruku.

A graduate of the Graphic Arts programme at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Graphic designer and digital designer specialising in visual identity systems, UX/UI and communication design for cultural institutions and the public sector. She received First Prize in the national Driven by Design competition in the UX/UI Design category for an application monitoring a child's breathing. Her BA diploma in the Screen Printing Studio of Prof. Katarzyna Łukasik was recognised in the 2022 Uczeń i jego Promotor edition, and she is currently connected with the studio in a teaching capacity. She led the implementation of wayfinding and visual identification for the University Clinical Centre in Gdańsk. She runs design and screen-printing workshops and coordinates activities at the MORZE Foundation, including initiatives such as Screen Printing for Ukraine and the Trisity festival of screen printing.

Julia Opalińska

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Podstaw Grafiki Interaktywnej oraz Pracownia Serigrafii.

Teaching affiliation:

Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Studio of Fundamentals of Interactive Graphics and Screen Printing Studio.



TYTUS ANDRONIKUS
// druk offsetowy
// 98 X 68 cm // 2007

MY LAST SUNSET HERE
// SERIGRAFIA
// 40 X 40 CM // 2025



Urodzony w 1978 roku w Łęborku. Studiował w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku oraz w Instytucie Sztuk Wizualnych w Orléanie, a dyplom uzyskał w 2002 roku w Pracowni Intermedialnej prof. Witosława Czerwonki. W 2019 roku otrzymał stopień doktora sztuki pod opieką prof. Jarosława Baucia. Jest adiunktem ASP w Gdańsku, od 2016 roku opiekuje się kołem naukowym Wydziału Malarstwa. Tworzy instalacje, obiekty oraz grafikę projektową. W praktyce artystycznej wykorzystuje pojęcia recyklingu i upcyklingu jako narzędzia refleksji nad warunkami produkcji kulturowej, materialnością sztuki i sposobami jej wartościowania. Jego prace były prezentowane w Polsce i za granicą, między innymi w Chinach, Francji, Anglii, Niemczech i Grecji; znajdują się w kolekcjach NOMUS, Muzeum Narodowego w Gdańsku i Muzeum Blekinge w Karlskronie.

Born in 1978 in Łębork. He studied at the Academy of Fine Arts in Gdańsk and at the Institute of Visual Arts in Orléans, receiving his diploma in 2002 from the Intermedia Studio of Prof. Witosław Czerwonka. In 2019 he obtained a PhD in Fine Arts under Prof. Jarosław Bauć. He is an assistant professor at the Academy of Fine Arts in Gdańsk and since 2016 has supervised the Faculty of Painting student research group. His practice includes installations, objects and design-oriented graphics. He uses recycling and upcycling as tools for reflecting on cultural production, the materiality of art and systems of artistic value. His work has been presented in Poland and abroad, including in China, France, England, Germany and Greece, and is held in the collections of NOMUS, the National Museum in Gdańsk and the Blekinge Museum in Karlskrona.

Mateusz Pęk

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo; opieka nad kołem naukowym Wydziału Malarstwa.

Teaching affiliation:

Faculty of Painting, Painting programme; supervisor of the Faculty of Painting student research group.



**FAJKA, OBIEKT Z CYKLU
RECYCLED EMPIRE**
// technika własna
// 20 x 20 x 50 cm // 2024

**PIPE, OBJECT FROM
THE RECYCLED EMPIRE
SERIES**
// OWN TECHNIQUE
// 20 X 20 X 50 CM // 2024



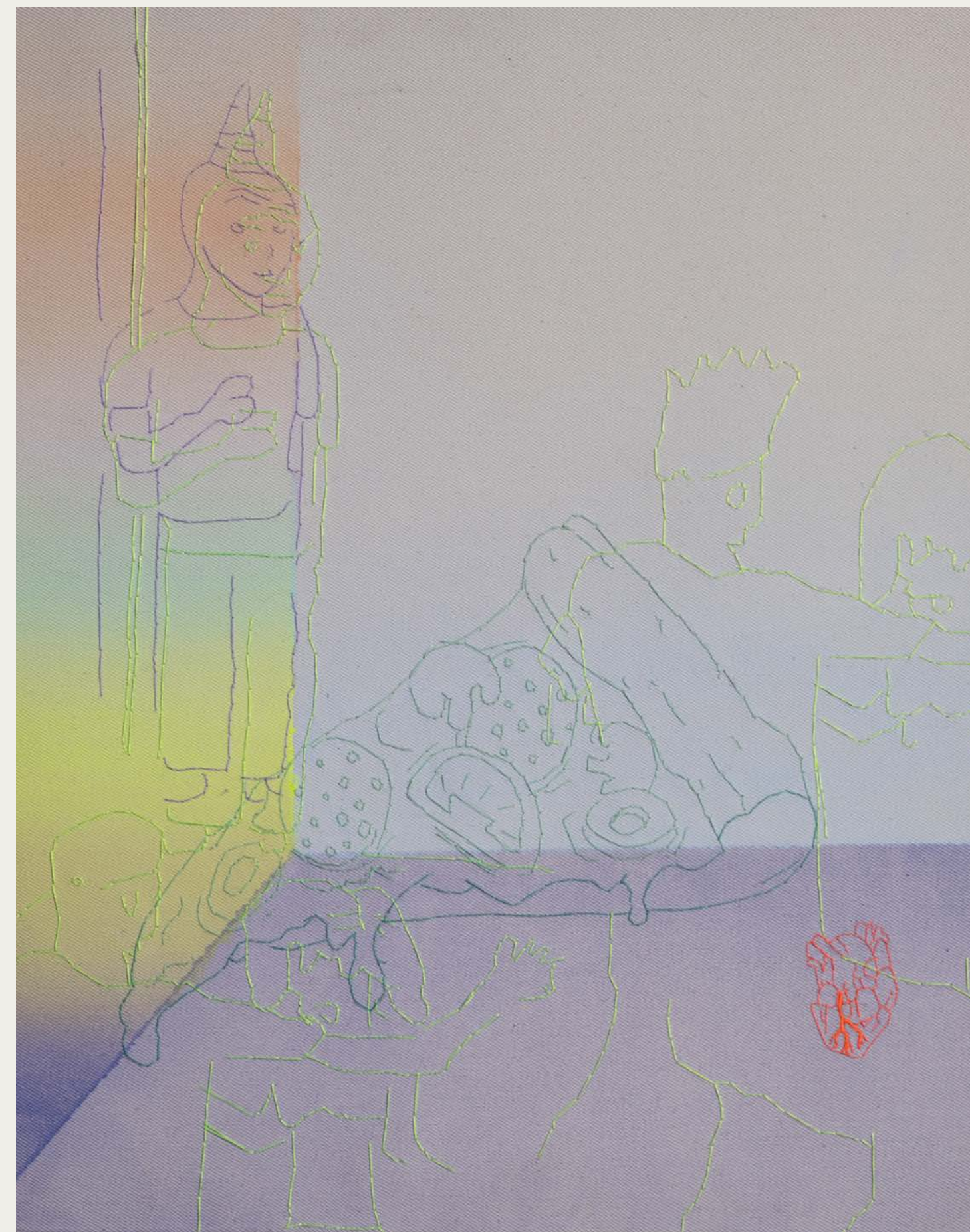
Artystka wizualna, malarka. Ukończyła Wydział Malarstwa oraz Międzywydziałowe Środowiskowe Studia Doktoranckie na ASP w Gdańsku. Absolwentka kulturoznawstwa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Gdańskiego. W 2022 roku uzyskała stopień doktora sztuki. Na macierzystej uczelni pracuje jako adiunktka oraz asystentka na Wydziale Malarstwa. Wielokrotna laureatka i finalistka konkursów malarskich o zasięgu ogólnopolskim i międzynarodowym. Autorka wystaw indywidualnych m.in. w Galerii Promocyjnej w Warszawie, Gdańskiej Galerii Miejskiej, Galerii Miejskiej BWA w Bydgoszczy, Galerii Bardzo Białej w Warszawie, Galerii EL i Galerii Przyływ w Gdyni. Obrazy Peli znajdują się w licznych kolekcjach prywatnych oraz w kolekcjach Muzeum Narodowego w Gdańsku, Europejskiego Centrum Solidarności i Nowego Muzeum Sztuki NOMUS. Laureatka Nagrody Publiczności dla Młodych Twórców Kultury Miasta Gdańska za rok 2024. Reprezentowana przez Galerię Przyływ.

Visual artist and painter. She graduated from the Faculty of Painting and the Interfaculty Doctoral Studies at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, and from Cultural Studies at the University of Gdańsk. She received a PhD in Fine Arts in 2022 and works as an assistant professor at the Faculty of Painting. She is a multiple winner and finalist of national and international painting competitions. She has held solo exhibitions, among others, at the Gdańsk City Gallery, the Promotional Gallery in Warsaw, the Municipal Gallery BWA in Bydgoszcz and the Bardzo Biała Gallery. Her works are in private collections and in institutional holdings including the National Museum in Gdańsk, the European Solidarity Centre and NOMUS. She received the City of Gdańsk Audience Award for Young Creators in Culture (2024) and is represented by the Przyływ Gallery.

Magdalena Pela

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme.



DLA FILIPA
// TECHNIKA WŁASNA
// 50 X 40 CM // 2025

FOR FILIP
// OWN TECHNIQUE
// 50 X 40 CM // 2025



Urodzony w 1978 roku w Puławach. Ukończył Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych w Nałęczowie. Studiował w Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, a następnie na Wydziale Malarstwa i Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Dyplom obronił w 2006 roku w Pracowni Malarstwa prof. Henryka Cześnika, z aneksami w Pracowni Intermediów prof. Witosława Czerwonki oraz w Pracowni Rysunku prof. Piotra Józefowicza. Od 2007 roku pracuje na Wydziale Malarstwa ASP w Gdańsku. W 2012 roku uzyskał z wyróżnieniem stopień doktora sztuki, a od 2019 roku pracuje jako doktor habilitowany na stanowisku prof. ASP. Od 2024 roku prowadzi Pracownię Podstaw Malarstwa i Rysunku. Brał udział w ponad stu wystawach zbiorowych i indywidualnych w Polsce i za granicą, a jego prace znajdują się w kolekcjach prywatnych oraz galeriach.

Born in 1978 in Puławy. He studied at the Academy of Fine Arts in Poznań and then at the Faculty of Painting and Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. He received his diploma in 2006 in the Painting Studio of Prof. Henryk Cześnik, with annexes in the Intermedia Studio of Prof. Witosław Czerwonka and the Drawing Studio of Prof. Piotr Józefowicz. Since 2007 he has worked at the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. He received a PhD in Fine Arts with distinction in 2012 and a habilitation in 2019, and holds the position of professor at the Academy. Since 2024 he has led the Studio of Foundations of Painting and Drawing. He has participated in more than one hundred solo and group exhibitions in Poland and abroad; his works are held in private collections and galleries.

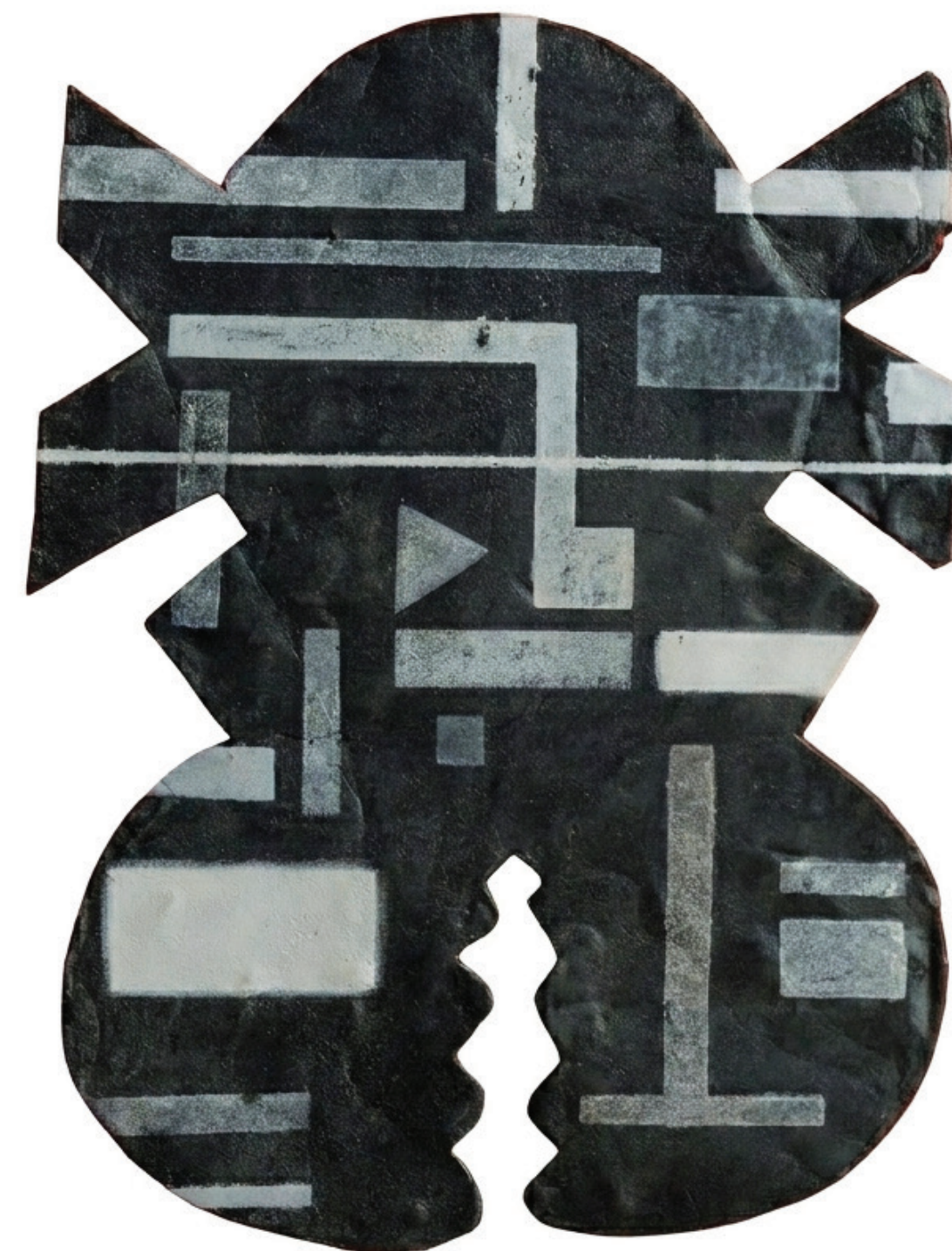
Jakub Pieleśzek

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Pracownia Podstaw Malarstwa i Rysunku.

Teaching affiliation:

Faculty of Painting, Painting programme, Studio of Foundations of Painting and Drawing.



ZAPII
// TECHNIKA WŁASNA
// 50 X 40 CM // 2025

ZAPII
// OWN TECHNIQUE
// 50 X 40 CM // 2025



Urodzona w 1988 roku w Gdyni. Absolwentka Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, gdzie aktualnie współprowadzi II Pracownię Podstaw Grafiki Artystycznej (Litografia i Serigrafia). Zajmuje się grafiką projektową oraz artystyczną, z dużym naciskiem na techniki tradycyjne. Laureatka konkursu Graduation Projects 2014 za książkę Demony Słowian oraz międzynarodowego konkursu ilustratorskiego Communication Arts za plakat do filmu Persona i projekty okładek książkowych. Prelegentka wydarzeń branżowych, między innymi Cannes Lions, Element Talks, Graf-Conf i Gdynia Design Days. Współpracowała z mediami i markami takimi jak Rolling Stone, The Washington Post, Adobe, Nike, Netflix, Levi's i WeTransfer, a jej prace prezentowano między innymi w USA, Wielkiej Brytanii, Japonii i Chinach.

Born in 1988 in Gdynia. She graduated from the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, where she currently co-leads the 2nd Studio of Foundations of Artistic Printmaking (lithography and serigraphy). She works in graphic design and artistic printmaking, with an emphasis on traditional workshop techniques. She received recognition in Graduation Projects 2014 for the book Demony Słowian and in the international Communication Arts competition for a film poster and book-cover projects. She lectures at industry conferences, including Cannes Lions, Element Talks, Graf-Conf and Gdynia Design Days. She has collaborated with media and brands such as Rolling Stone, The Washington Post, Adobe, Nike, Netflix, Levi's and WeTransfer, and her work has been presented in the USA, the United Kingdom, Japan and China.

Patrycja Podkościelny

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, II Pracownia Podstaw Grafiki Artystycznej.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, 2nd Studio of Foundations of Artistic Printmaking.



ILLUSTRATIO
// LITOGRAFIA
// 38 X 29 CM // 2025

ILLUSTRATIO
// LITHOGRAPHY
// 38 X 29 CM // 2025



Urodzony w 1958 roku w Gdańsku. Studiował w PWSSP (obecnie ASP) w Gdańsku, dyplom obronił w pracowni prof. Kazimierza „Kacha” Ostrowskiego w 1985 roku. Od 1997 roku pracuje na macierzystej uczelni, obecnie jako prof. ASP dr hab. na Wydziale Malarstwa, gdzie prowadzi 2. Pracownię Malarstwa. W latach 2012-2016 pełnił funkcję dziekana Wydziału Malarstwa, a w latach 2016-2024 rektora Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Ma w dorobku kilkanaście wystaw indywidualnych oraz udział w ponad stu wystawach zbiorowych w Polsce i za granicą. Jego prace znajdują się między innymi w Muzeum Narodowym w Gdańsku, Galerii Miejskiej w Osterholz-Scharmbeck oraz kolekcji Mariana Biesiady.

Born in 1958 in Gdańsk. He studied at the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk and graduated in 1985 under Prof. Kazimierz 'Kach' Ostrowski. Since 1997 he has taught at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, where he is currently a professor at the Faculty of Painting and leads the 2nd Painting Studio. He served as Dean of the Faculty of Painting (2012-2016) and as Rector of the Academy of Fine Arts in Gdańsk (2016-2024). He has held numerous solo exhibitions and participated in over one hundred group exhibitions in Poland and abroad. His works are held in collections including the National Museum in Gdańsk, the Municipal Gallery in Osterholz-Scharmbeck and the collection of Marian Biesiada.

Krzysztof Polkowski

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, 2. Pracownia Malarstwa.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, 2nd Painting Studio.



RELATIONS I / II / III
// C-PRINT
// 50X50 CM // 2008

RELATIONS I / II / III
// C-PRINT
// 50 X 50 CM // 2008



Urodzona w 1979 roku w Gdańsku. Ukończyła Wydział Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w 2004 roku, w 2011 roku uzyskała stopień doktora sztuki, a w 2018 roku stopień doktora habilitowanego. Pracuje jako prof. ASP na Wydziale Malarstwa i jest związana z IV Pracownią Podstaw Malarstwa i Rysunku. Zajmuje się malarstwem, ilustracją prasową i murem. Autorka ponad 20 wystaw indywidualnych, między innymi w Warszawie, Lipsku, Sztokholmie i Berlinie, uczestniczka licznych wystaw zbiorowych w Polsce i krajach europejskich. Jej ilustracje publikowane były w ogólnopolskich tygodnikach i miesięcznikach.

born in 1979 in Gdańsk. She graduated from the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2004, received a PhD in Fine Arts in 2011 and a habilitation in 2018. She works as a professor at the Academy's Faculty of Painting and is affiliated with the 4th Studio of Foundations of Painting and Drawing. Her practice includes painting, press illustration and murals. She has organised over 20 solo exhibitions, including in Warsaw, Leipzig, Stockholm and Berlin, and has participated in numerous group exhibitions in Poland and elsewhere in Europe. Her illustrations have appeared in nationwide weeklies and monthly magazines.

Anna Reinert-Faleńczyk

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, IV Pracownia Podstaw Malarstwa i Rysunku.

Teaching affiliation:

Faculty of Painting, Painting programme, 4th Studio of Foundations of Painting and Drawing.



CHOCHOŁY
// FRAGMENT INSTALACJI
SITE SPECIFIC
// 2024

STRAW FIGURES
// FRAGMENT OF A SITE-
SPECIFIC INSTALLATION
// 2024



Urodzony w 1984 roku. Malarz, muzyk i ilustrator. Studiował na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, gdzie obecnie prowadzi zajęcia na Wydziale Rzeźby i Intermediów. Jest wokalistą i gitarzystą nekropolowego duetu Nagrobki, z którym nagrał pięć albumów i występował na najważniejszych polskich festiwalach, między innymi Open'er, OFF Festival i Unsound, a także na Documenta w Kassel oraz w Muzeum Narodowym w Krakowie. Uczestniczył w licznych wystawach indywidualnych i zbiorowych, tworzy teledyski i animacje. Był wielokrotnie nagradzany, między innymi na festiwalach filmów animowanych w Tokio i Irvine w Kalifornii, na Yach Film Festival, a także Nagrodą Miasta Gdańska dla Młodych Twórców w Dziedzinie Kultury. Prowadził Galerię Gablotka na terenie Stoczni Gdańskiej i współtworzy interdyscyplinarne wydarzenie W szczerym polu.

Born in 1984. Painter, musician and illustrator. He studied at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, where he currently teaches at the Faculty of Sculpture and Intermedia. He is the vocalist and guitarist of the necropolis-inspired duo Nagrobki, with which he has recorded five albums and performed at major Polish festivals, including Open'er, OFF Festival and Unsound, as well as at Documenta in Kassel and at the National Museum in Kraków. He has participated in numerous solo and group exhibitions, and creates music videos and animations. He has received multiple awards, including at animated film festivals in Tokyo and Irvine, California, at Yach Film Festival, and the City of Gdańsk Award for Young Creators in Culture. He ran Galeria Gablotka in the Gdańsk Shipyard area and co-creates the interdisciplinary event W szczerym polu.

Maciej Salamon

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Rzeźby i Intermediów, zajęcia z projektowania graficznego.

Teaching affiliation:
Faculty of Sculpture and Intermedia, graphic design classes.

UNBOXING

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD



FILIP IGNATOWICZ
// RYSUNEK NA TALERZU
// 2025

FILIP IGNATOWICZ
// DRAWING ON A PLATE
// 2025



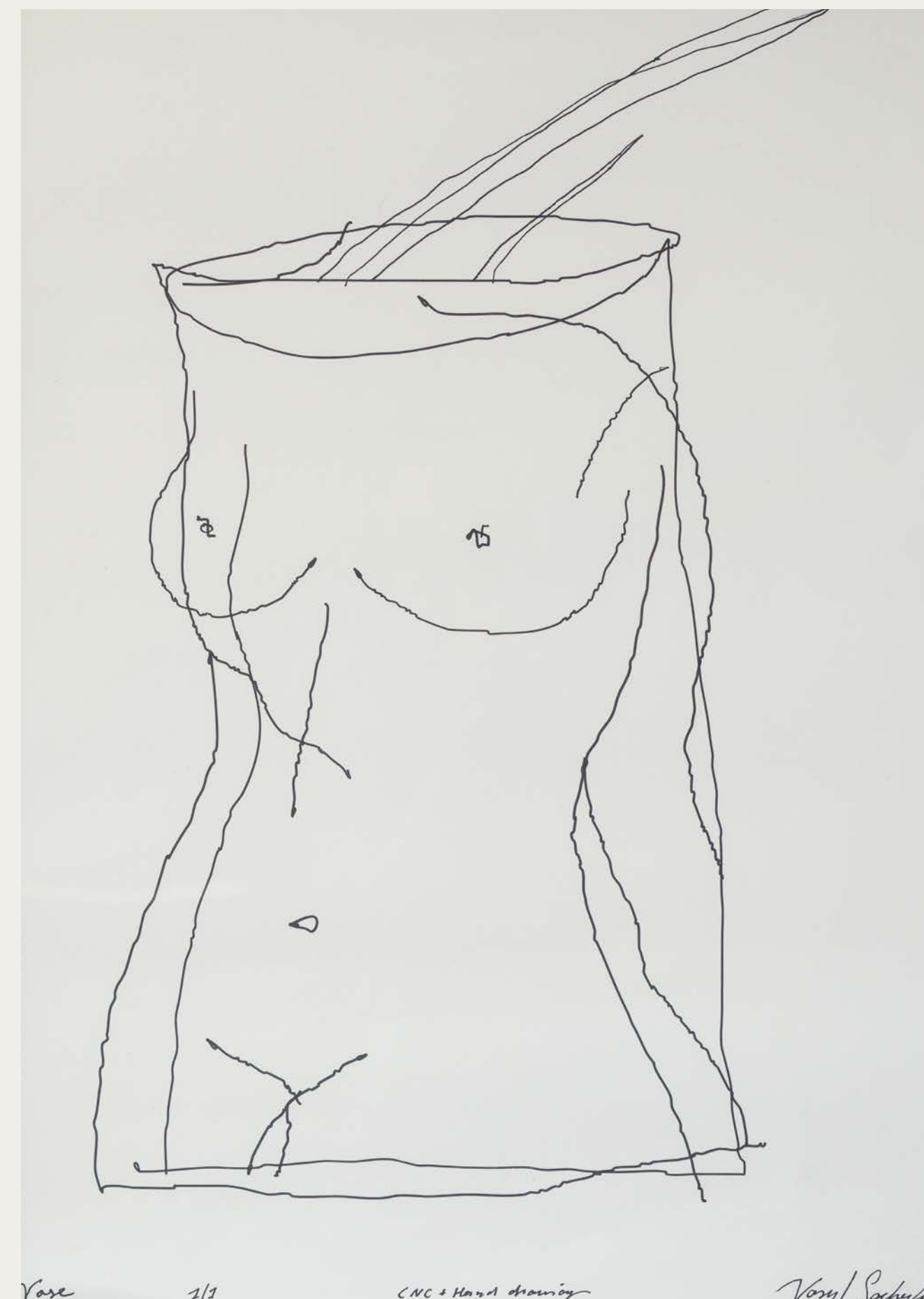
Urodzony w 1994 roku we Lwowie. Interdyscyplinarny artysta i projektant. Ukończył Lwowski Koledż Sztuk Użytkowych im. Iwana Trusza, a w 2017 roku obronił dyplom magisterski w Katedrze Malarstwa Monumentalnego Lwowskiej Narodowej Akademii Sztuki. W 2018 roku uzyskał tytuł magistra na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu. Od 2018 roku pracuje jako asystent w Pracowni Technik Cyfrowych Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Od 2020 roku jest współfundatorem Fundacji Savchenko, prowadzącej Savchenko Gallery w Gdańsku. Uczestniczył w około stu wystawach, projektach, sympozjach i rezydencjach w Europie, Azji, Ameryce i Afryce. Był koordynatorem i współkuratorem projektu Cyfrowe Konfrontacje, stypendystą programu Gaude Polonia oraz autorem scenografii do opery Krakowiacy i Górale w Operze Wrocławskiej.

Born in 1994 in Lviv, Ukraine. He graduated from the Lviv National Academy of Arts (monumental painting, MA 2017) and from the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Wrocław (MA 2018). Since 2018 he has been an assistant in the Digital Techniques Studio at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. In 2020 he co-founded the Savchenko Foundation, which runs Savchenko Gallery in Gdańsk. He has taken part in around one hundred exhibitions, projects and residencies across Europe, Asia, the Americas and Africa. He was curator and coordinator of the Cyfrowe Konfrontacje project (Academy of Fine Arts in Gdańsk, 2020) and a scholarship holder of the Ministry of Culture's Gaude Polonia programme (2019). He designed scenography for the opera Krakowiacy i Górale at the Wrocław Opera (2017).

Vasyl Savchenko

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Technik Cyfrowych.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Digital Techniques Studio.



VASE
// CNC+RYSUNEK
// 72 X 51 CM // 2025

VASE
// CNC+HAND DRAWING
// 72 X 51 CM // 2025



Urodzony w 1961 roku. Studia na Wydziale Rzeźby w PWSSP (obecnie ASP) w Gdańsku, dyplom w pracowni prof. Edwarda Sitka w 1986 roku. Obecnie profesor na Wydziale Rzeźby w gdańskiej ASP. Prace swoje prezentuje w prestiżowych galeriach w kraju (Gdańsk, Elbląg, Wrocław, Poznań, Kraków, Warszawa) i za granicą (Niemcy, Holandia, Belgia, Szwecja, Francja, Szwajcaria, USA). Laureat wielu nagród, m.in. stypendium Ministra Kultury i Sztuki (1987), Salon zimowy, Warszawa, srebrny medal (1993), Salon wiosenny, Warszawa, złoty medal (1998), Grant EFA, Nowy Jork (1995), I nagroda za projekt pomnika Marynarza w Gdyni (2006), Nagroda (2011) i Stypendium (2012) Prezydenta Miasta Gdańska.

Born in 1961. He studied sculpture at the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk, graduating in 1986 under Prof. Edward Sitka. He is a professor at the Academy of Fine Arts in Gdańsk (Faculty of Sculpture). His work has been presented in leading galleries in Poland and internationally, including in Germany, the Netherlands, Belgium, Sweden, France, Switzerland and the USA. He has received numerous awards, including a scholarship from the Minister of Culture and Art (1987), medals at salon exhibitions in Warsaw, a European Fine Arts grant in New York (1995), First Prize in the competition for the Sailor Monument in Gdynia (2006) and awards and scholarships from the Mayor of Gdańsk.

Wojciech Sęczawa

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Rzeźby i Intermediów, kierunek Rzeźba.

Teaching affiliation:
Faculty of Sculpture and Intermedia, Sculpture programme.



Z CYKLU TEKTONIKA FORMY
// RZEŻBA W DREWNI I WAPIENIU
// 12 X 5 X 5 CM // 2025

**FROM THE TECTONICS
OF FORM SERIES**
// SCULPTURE IN WOOD
AND LIMESTONE
// 12 X 5 X 5 CM // 2025



Chirurg, artysta wizualny i performer, profesor nauk medycznych. Jest założycielem Sekcji Leczenia Przepuklin Towarzystwa Chirurgów Polskich, organizatorem polskiej szkoły leczenia przepuklin, liderem misji humanitarnych w Afryce i Azji, współzałożycielem Ukraińskiego Towarzystwa Przepuklinowego oraz dwukrotnym doktorem honoris causa. W praktyce medycznej specjalizuje się w chirurgii rekonstrukcyjnej złożonych defektów przedniej ściany brzucha, operuje w szpitalu Swissmed w Gdańsku i wykłada na Gdańskim Uniwersytecie Medycznym. Ukończył Wydział Rzeźby i Intermediów ASP w Gdańsku w pracowni prof. Grzegorza Kłamana, a na ASP prowadzi zajęcia z anatomii. Jest członkiem Rady Programowej Fundacji Wyspa Progress oraz grup SMRk+ i RAISE, współtwórcą LABOARTORIUM i kolekcji ALGA. Jego projekty łączą sztukę, medycynę, etykę i refleksję nad społecznymi skutkami postępu naukowego.

Surgeon, visual artist and performer, Professor of Medical Sciences. He founded the Hernia Treatment Section of the Polish Society of Surgeons, helped establish the Polish school of hernia surgery, led humanitarian missions in Africa and Asia, co-founded the Ukrainian Hernia Society and has received two honorary doctorates. In clinical practice he specialises in reconstructive surgery of complex abdominal wall defects, operates at Swissmed in Gdańsk and lectures at the Medical University of Gdańsk. He also graduated from the Faculty of Sculpture and Intermedia of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, in Prof. Grzegorz Kłaman's studio, and teaches anatomy at the Academy. He is a member of the Programme Council of the Wyspa Progress Foundation and of the SMRk+ and RAISE groups, and co-created LABOARTORIUM and the ALGA art collection. His projects combine art, medicine, ethics and reflection on scientific progress.

Maciej Śmietański

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, zajęcia z anatomii.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, anatomy classes.



METAMISTIC PRINT
// druk
// 2024

METAMISTIC PRINT
// print
// 2024



Urodzony w 1958 roku w Gdańsku. Studia w latach 1977–1982 na Wydziale Malarstwa i Grafiki PWSSP (obecnie ASP) w Gdańsku, dyplom z grafiki projektowej pod kierunkiem profesora Marka Freudenreicha i profesora Witolda Janowskiego. Obecnie profesor na Wydziale Grafiki. Twórczość w zakresie różnych form projektowania graficznego: plakatu, komunikacji wizualnej, grafiki edytorskiej, edycji filatelistycznych oraz małych form graficznych. Udział w wielu edycjach międzynarodowych cyklicznych wystaw plakatu: Warszawa, Lahti, Mexico City, Colorado, Teheran, Moskwa, Sofia, Taiwan, Chicago, Toyama, Hangzhou oraz Expo'92 w Sewilli. Kilukrotnie laureat Biennale Plakatu Polskiego w Katowicach (Grand Prix: 2003, 2007), a także nagród międzynarodowych, między innymi I nagroda w kategorii plakatów kulturalnych 3th International Biennial of Poster, Bolivia BICeBe (2009) oraz Grand Prix 6th International Triennial of Stage Poster, Sofia 2010.

Born in 1958 in Gdańsk. He studied in 1977–1982 at the Faculty of Painting and Graphic Arts of the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk (today the Academy of Fine Arts), graduating in graphic design under Prof. Marek Freudenreich and Prof. Witold Janowski. He is a professor at the Faculty of Graphic Arts. His practice focuses on graphic design in various formats, including posters, visual communication systems, editorial design, philatelic editions and small-scale graphic forms. He has participated in numerous international poster exhibitions, including in Warsaw, Lahti, Mexico, Colorado, Tehran, Moscow, Sofia, Taiwan, Chicago, Toyama, Hangzhou and Seville (Expo '92). He is a multiple award winner, including Grand Prix at the Polish Poster Biennale in Katowice (2003, 2007), First Prize for a cultural poster at the 3rd International Poster Biennale in Bolivia (2009), and Grand Prix at the 6th International Triennial of Stage Poster in Sofia (2010).

Daniel Sobański

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Rzeźby i Intermediów, kierunek Rzeźba.

Teaching affiliation:
Faculty of Sculpture and Intermedia, Sculpture programme.



COLLECTOR
// DIGITAL PRINT
// 27 X 15 X 20 CM // 2025

COLLECTOR
// DIGITAL PRINT
// 27 X 15 X 20 CM // 2025



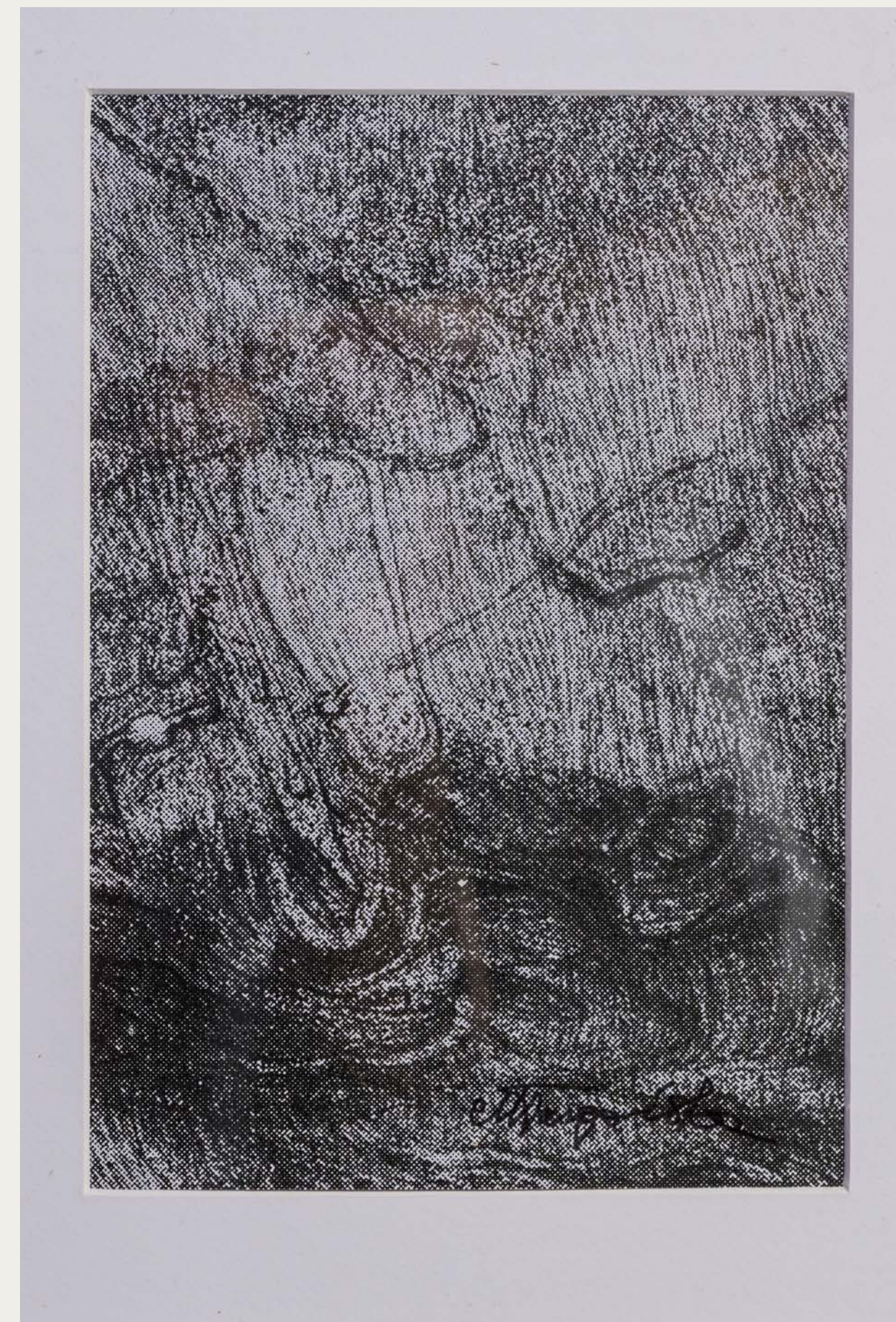
Urodziła się w 1954 roku w Olsztynie. W 1980 roku obroniła dyplom na Wydziale Malarstwa i Grafiki PWSSP w Gdańsku w pracowni prof. Kazimierza Śramkiewicza. Od 1981 roku pracuje w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Jest profesorką tytularną, wieloletnią kierowniczką Katedry Rysunku na Wydziale Malarstwa, autorką recenzji w przewodach doktorskich, habilitacyjnych i profesorskich oraz członkinią komisji eksperckich związanych z edukacją artystyczną. Ma w dorobku kilkadziesiąt wystaw indywidualnych i udział w ponad dwustu wystawach zbiorowych. Jej prace znajdują się w zbiorach muzealnych, instytucjonalnych i prywatnych w Polsce oraz za granicą.

Born in 1954 in Olsztyn. In 1980 she graduated from the Faculty of Painting and Graphic Arts of the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk under Prof. Kazimierz Śramkiewicz. Since 1981 she has worked at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. She holds the title of professor, served for many years as Head of the Department of Drawing at the Faculty of Painting, has authored reviews in doctoral, habilitation and professorial proceedings, and has been a member of expert bodies connected with art education. She has held dozens of solo exhibitions and participated in more than two hundred group exhibitions. Her works are held in museum, institutional and private collections in Poland and abroad.

Maria Targońska

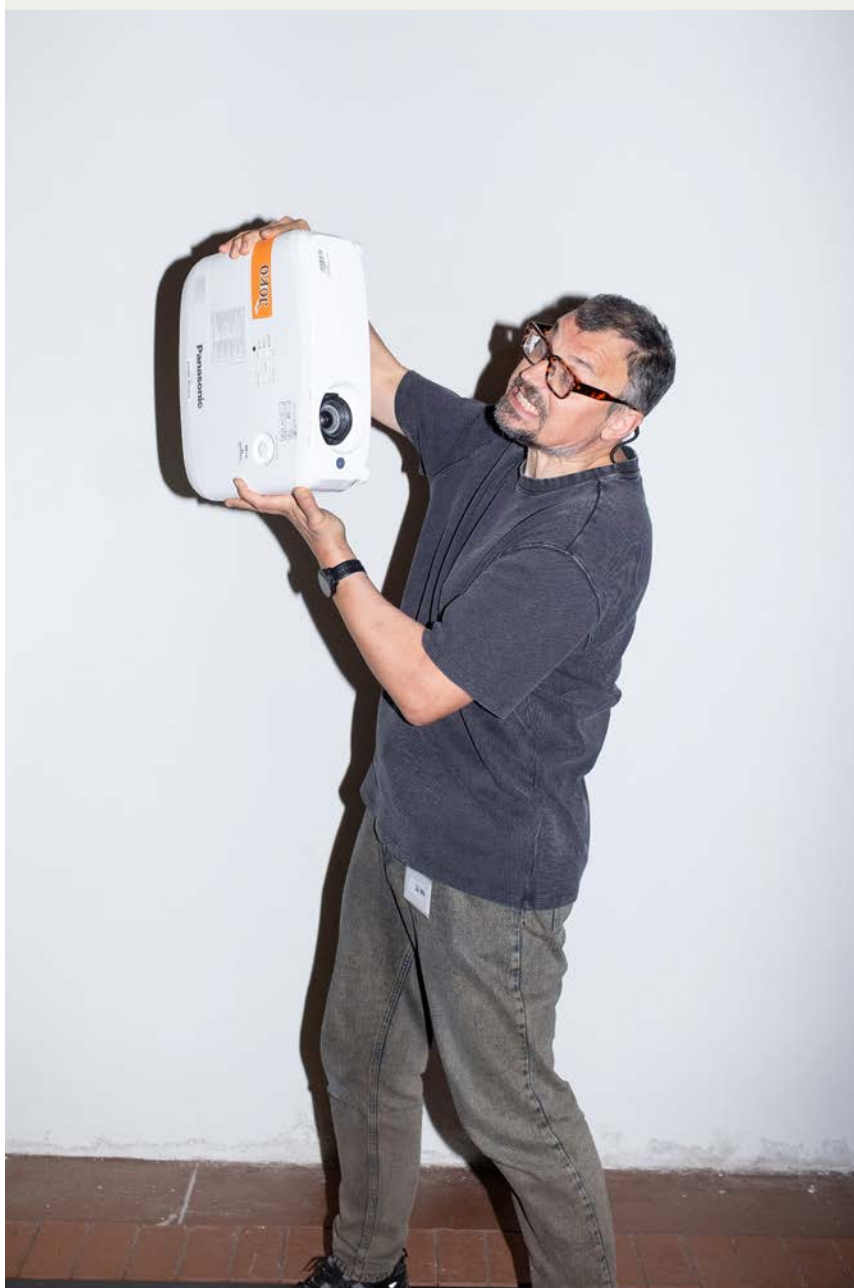
Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Katedra Rysunku.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, Department of Drawing.



ŚWIAT PODWODNY
// SITODRUK
// 30 X 22 CM // 1999

UNDERWATER WORLD
// SCREEN PRINT
// 30 X 22 CM // 1999



Urodzony w 1966 roku, reżyser, scenarzysta i animator. W latach 1987-1993 studiował na PWSSP (obecnie ASP) w Gdańsku na kierunku Architektura Wnętrz, a w latach 1996-1998 kontynuował studia na ASP w Warszawie na kierunku Grafika. Obecnie pracuje naukowo na ASP w Gdańsku w obszarze Warsztatu Podstaw Animacji. Jest autorem animowanych wideoklipów oraz filmów, w tym realizacji adresowanych do dzieci. Laureat ponad 20 krajowych i zagranicznych nagród festiwalowych, m.in. Światowego Złotego Medalu na New York Festivals (2005) oraz nagrody specjalnej REMI w Houston (2007). W 1991 roku otrzymał nominację do Złotej Palmy w Cannes za film krótkometrażowy.

Born in 1966, he is a director, screenwriter and animator. He studied interior architecture at the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk (1987-1993) and later graphic arts at the Academy of Fine Arts in Warsaw (1996-1998). He is currently a research staff member at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, working within the Foundations of Animation workshop. He is the author of animated music videos and films, primarily for children. He has received over 20 awards at national and international film festivals, including the World Gold Medal at New York Festivals (2005) and a special REMI award in Houston (2007). In 1991 he received a nomination for the Palme d'Or in Cannes for a short film.

Robert Turło

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, pracownie animacji.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, animation studios.



BEZ TYTUŁU
// INSTALACJA
(AKWARIUM + VIDEO)
// 60 X 40 X 80 CM // 2025

UNTITLED
// INSTALLATION
(AQUARIUM + VIDEO)
// 60 X 40 X 80 CM // 2025



Urodzony w 1978 roku w Gdyni, doktor habilitowany, prof. Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Prowadzi Pracownię Street Artu na Wydziale Architektury, na kierunku Architektura Przestrzeni Kulturowych. Dyplom magisterski i doktorski obronił w ASP w Gdańsku; w latach 2008-2014 pracował na Wydziale Malarstwa, a w latach 2010-2013 prowadził Pracownię Projektowania Graficznego w Katedrze Intermediów. Od 2014 do 2021 roku prowadził Pracownię Obrazu i Street Artu na Akademii Sztuki w Szczecinie. Poza pracą akademicką zajmuje się projektowaniem graficznym, instalacją przestrzenną i malarstwem wielkoformatowym. Jest autorem cyklu murali m-city, rozpoznawalnego w międzynarodowym obiegu street artu.

Born in 1978 in Gdynia. He holds a habilitation and is a professor at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, where he leads the Street Art Studio. He defended his MA and PhD at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, worked at the Faculty of Painting in 2008-2014 and led a Graphic Design Studio in the Department of Intermedia in 2010-2013. From 2014 to 2021 he led the Studio of Image and Street Art at the Academy of Art in Szczecin. His practice includes large-scale painting, murals, spatial installations and graphic design. He is the creator of the m-city mural series, recognised in the international street-art field, and has curated numerous exhibitions and events.

Mariusz Waras

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Architektury.

Teaching affiliation:
Faculty of Architecture.



FIAT
// OBIEKT PAPIEROWY
// 30 X 20 CM // 2025

FIAT
// PAPER OBJECT
// 30 X 20 CM // 2025



Urodzona w 1982 roku. Adiunktka na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, gdzie prowadzi pracownię Projektowania dla Kultury oraz Propedeutyki Projektowania Książki. Jest projektantką graficzną specjalizującą się w projektowaniu dla instytucji kultury. Tworzy identyfikacje wizualne, projekty wystawiennicze, książki i katalogi. Jej publikacje były wielokrotnie nagradzane i wyróżniane w konkursie Najpiękniejsza Książka Roku, a projekty wystaw zdobywały nagrody między innymi w Polish Graphic Design Awards i Muzeum Widzialne. Współpracuje z muzeami, galeriami, teatrami i instytucjami publicznymi w Polsce. W praktyce dydaktycznej łączy projektowanie graficzne z refleksją nad komunikacją wizualną, edytorstwem i rolą projektu w kulturze.

Born in 1982. She is an assistant professor at the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, where she leads the Design for Culture Studio and the Propedeutics of Book Design Studio. She is a graphic designer specialising in design for cultural institutions. Her work includes visual identities, exhibition design, books and catalogues. Her publications have received awards and distinctions in the Most Beautiful Book of the Year competition, while her exhibition designs have been recognised in competitions such as Polish Graphic Design Awards and Muzeum Widzialne. She collaborates with museums, galleries, theatres and public institutions in Poland. Her teaching combines graphic design with reflection on visual communication, editorial design and the role of design in culture.

Anita Wasik

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Projektowanie dla Kultury i Propedeutyka Projektowania Książki.

Teaching affiliation:

Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Design for Culture and Propedeutics of Book Design.

ARTUNBOXING TO VIDEO P
ZAŁOŻENIEM JEST ROZPR
ZAMIAST PRZEDMIOTÓW TY
TUTAJ OTWIERANE SĄ DZIEŁ
Z WYSTAW. ASPUNBOXING TO
SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU
ARTYSTYCZNY OSOBY WYKŁAD



BEZ TYTUŁU
// TKANINA ARTYSTYCZNA
// ŚREDNICA 27 CM // 2024

UNTITLED,
// ARTISTIC TEXTILE
// DIAMETER 27 CM // 2024



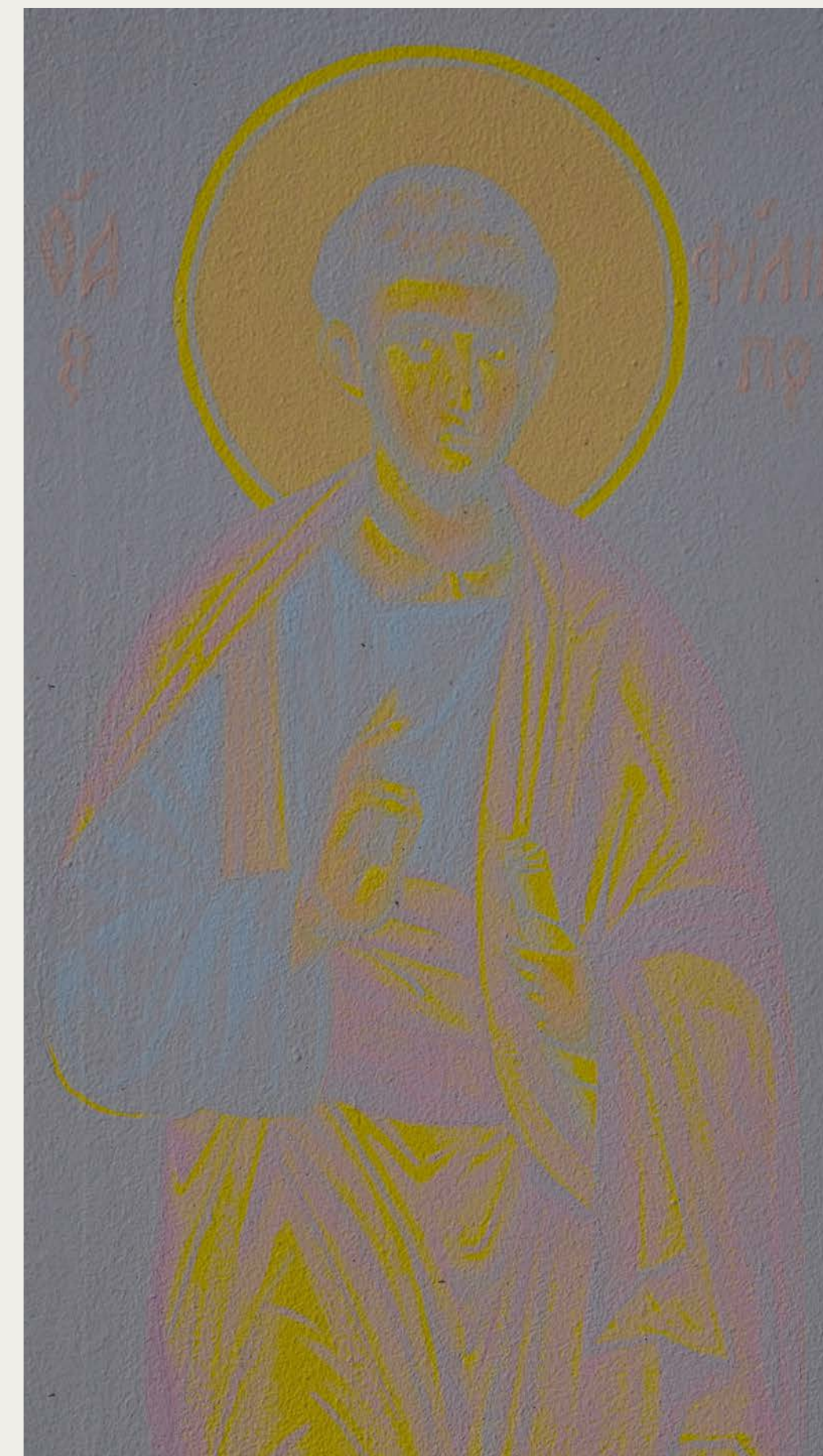
Urodzony w 1988 roku w Lublinie. Absolwent Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, w 2017 roku obronił dyplom z malarstwa pod opieką prof. Macieja Świeszewskiego. Pracuje jako asystent w Pracowni Rysunku i Malarstwa prowadzonej przez prof. Zbigniewa Gorlaka na Wydziale Grafiki ASP w Gdańsku. Zajmuje się współczesną chrześcijańską sztuką sakralną; jego dyplom Kazanie na Górze był prezentowany na wystawie Najlepsze Dyplomy ASP 2017. Od 2015 roku projektuje i realizuje murale, między innymi fasady kamienic w Gdańsku w projekcie Fasady OdNowa Fundacji Urban Forms. Brał także udział w rekonstrukcji polichromii Polskie Niebo Jana Zamoyskiego i Bolesława Cybisa z 1938 roku. Uczestniczył w plenerach i wystawach w Polsce oraz za granicą.

Born in 1988 in Lublin. He graduated from the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk; in 2017 he defended a diploma under Prof. Maciej Świeszewski, with the work Kazanie na Górze presented at the Najlepsze Dyplomy ASP 2017 exhibition. He works as an assistant in the Drawing and Painting Studio led by Prof. Zbigniew Gorlak at the Faculty of Graphic Arts. He focuses on contemporary sacred art and, since 2015, has designed and produced murals. He is the author of large-scale façade works in Gdańsk (Fasady OdNowa) and took part in the reconstruction of the Polskie Niebo polychromy from 1938. He has participated in plein-air and exhibitions in Poland and abroad.

Michał Wirtel

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Rysunku i Malarstwa.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Drawing and Painting Studio.



ŚWIĘTY FILIP APOSTOŁ
// IKONA NA DESCE
// 20 X 12 CM // 2025

**SAINT PHILIP
THE APOSTLE**
// ICON ON BOARD
// 20 X 12 CM // 2025



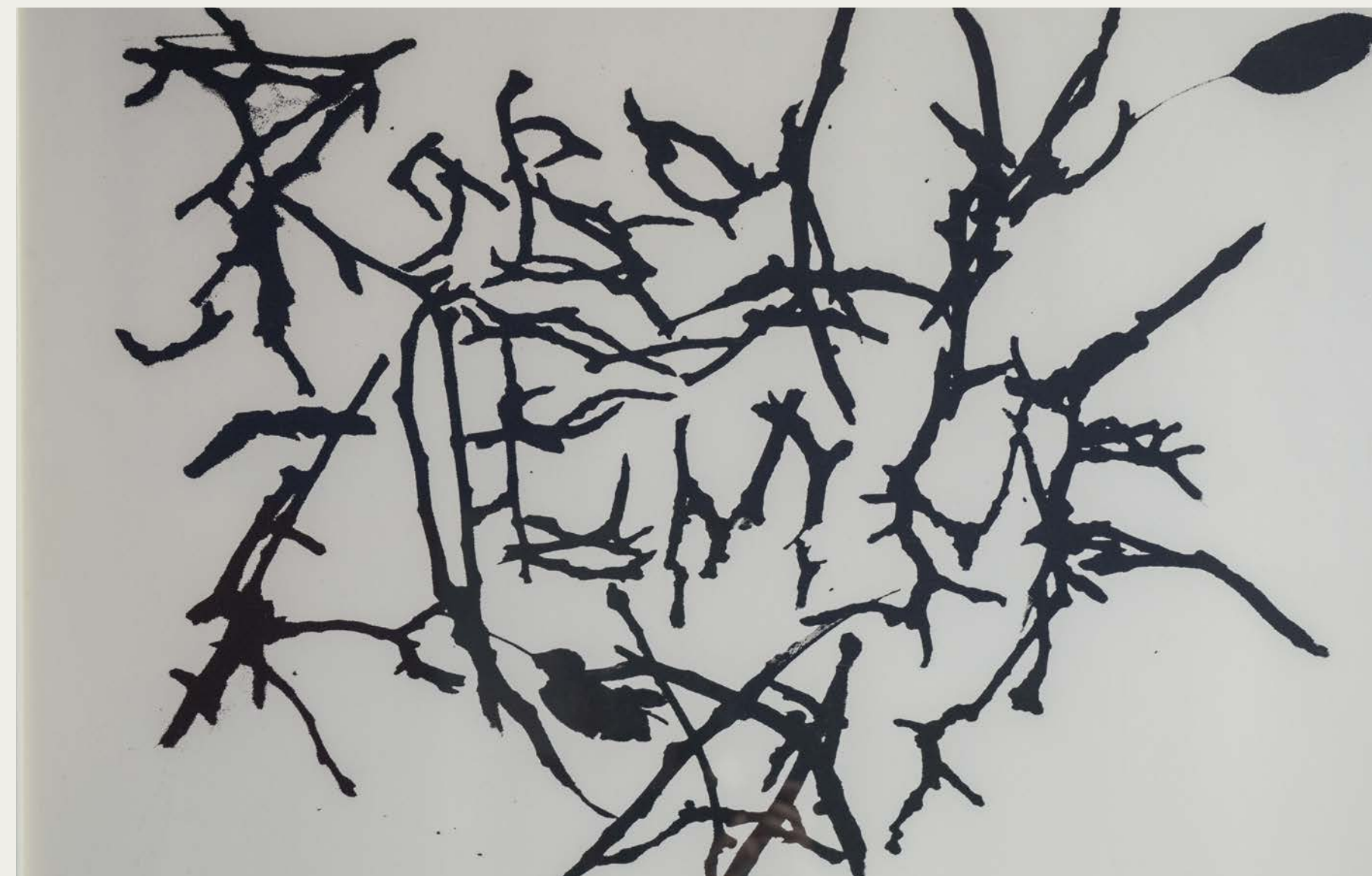
Urodzony w 1978 roku w Bydgoszczy. Malarz, grafik, autor instalacji i filmów wideo, muzyk eksperymentalny oraz producent. W latach 1998-2004 studiował malarstwo na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, dyplom uzyskał na Wydziale Malarstwa i Grafiki pod kierunkiem prof. Wojciecha Zamiary. W 2011 roku uzyskał stopień doktora na Wydziale Grafiki ASP w Gdańsku, a następnie habilitację na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Jest profesorem na Wydziale Rzeźby i Intermediów ASP w Gdańsku. Pracuje samodzielnie oraz w duecie artystycznym z Anią Witkowską. Prowadzi praktykę obejmującą malarstwo, grafikę, instalacje, wideo, dźwięk i działania muzyczne; w jego twórczości często pojawiają się ironiczne odniesienia do kultury rocka i problemów współczesnego świata. Wspólnie z Maciejem Salamonem tworzy zespół Nagrobki.

Born in 1978 in Bydgoszcz. Painter, graphic artist, author of installations and video works, experimental musician and producer. In 1998-2004 he studied painting at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, receiving his diploma from the Faculty of Painting and Graphic Arts under Prof. Wojciech Zamiara. In 2011 he obtained a PhD at the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, and later a habilitation at the University of the Arts in Poznań. He is a professor at the Faculty of Sculpture and Intermedia of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. He works independently and in an artistic duo with Ania Witkowska. His practice includes painting, graphic art, installations, video, sound and music; his work often contains ironic references to rock culture and contemporary social issues. Together with Maciej Salamon he forms the band Nagrobki.

Adam Witkowski

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Rzeźby i Intermediów, kierunek Intermedia.

Teaching affiliation:
Faculty of Sculpture and Intermedia, Intermedia programme.



ROBOTY ZIEMNE
// SITODRUK
// 70 X 50 CM // 2018

EARTHWORKS
// SCREEN PRINT
// 70 X 50 CM // 2018



Urodzony w 1978 roku w Brodnicy. Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, dyplom magisterski zrealizował w 2005 roku w IV Pracowni Malarstwa prof. Macieja Świeszewskiego, z aneksem w Pracowni Rysunku prof. Marii Targońskiej oraz z malarstwem ściennym pod kierunkiem prof. Andrzeja Dyakowskiego. W 2012 roku uzyskał stopień doktora sztuki, a w 2019 roku stopień doktora habilitowanego. Od 2020 roku jest profesorem ASP w Gdańsku i dziekanem Wydziału Malarstwa, a także kierownikiem II Pracowni Podstaw Rysunku i Malarstwa w Katedrze Kształcenia Podstawowego. Zajmuje się malarstwem, myśląc obrazami w seriach i cyklach, często poza przestrzenią pojedynczego płótna. Brał udział w licznych wystawach indywidualnych i zbiorowych, plenerach, konferencjach i sympozjach; jego prace znajdują się w kolekcjach prywatnych i publicznych, między innymi w Państwowej Galerii Sztuki w Sopocie, Muzeum Narodowym w Gdańsku, Ergo Hestii i Galerii Stalowa.

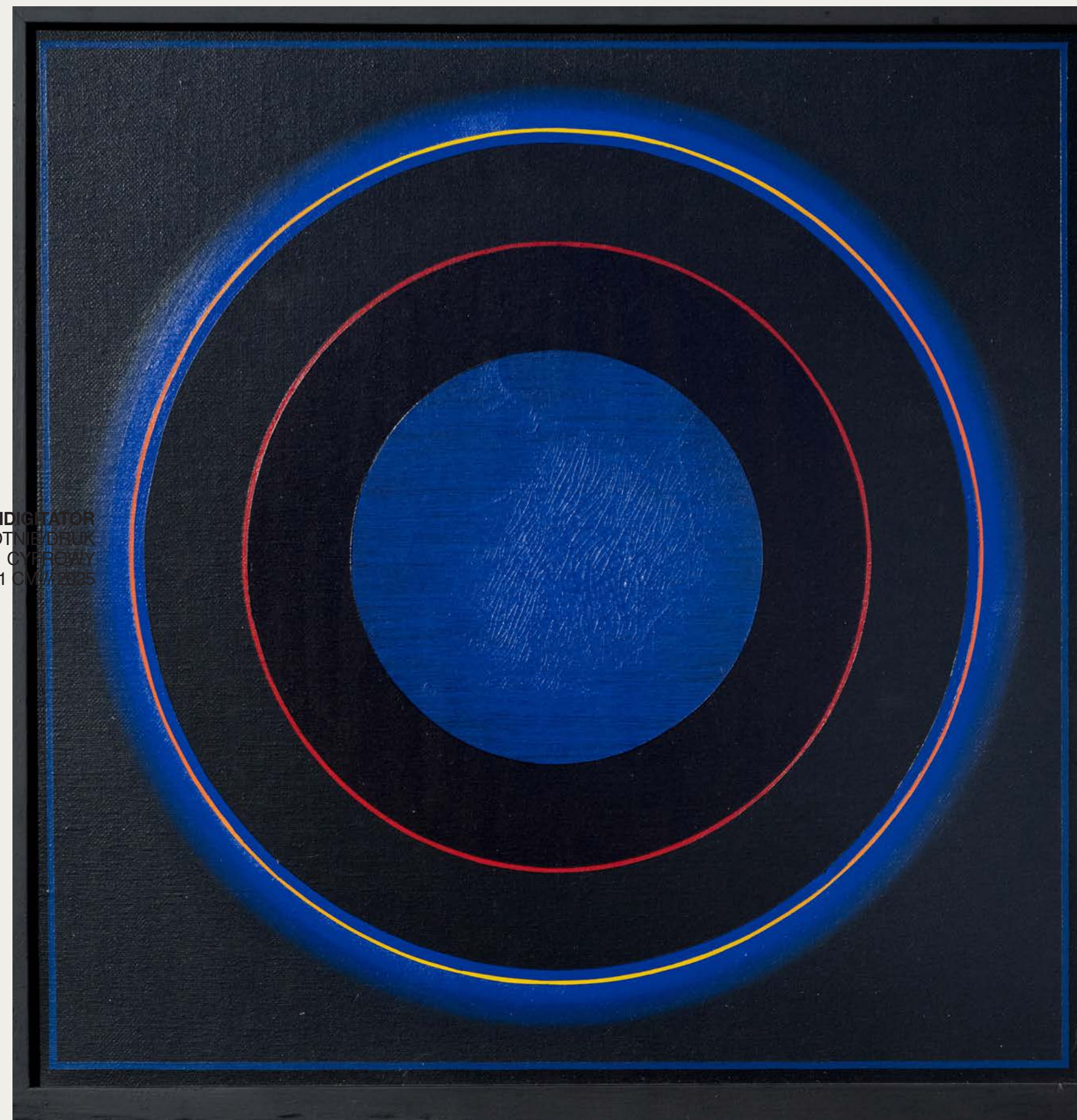
Born in 1978 in Brodnica. He graduated from the Academy of Fine Arts in Gdańsk, completing his MA diploma in 2005 in the 4th Painting Studio of Prof. Maciej Świeszewski, with an annex in the Drawing Studio of Prof. Maria Targońska and wall painting under Prof. Andrzej Dyakowski. He received a PhD in Fine Arts in 2012 and a habilitation in 2019. Since 2020 he has been a professor at the Academy of Fine Arts in Gdańsk and Dean of the Faculty of Painting; he also heads the 2nd Studio of Foundations of Drawing and Painting in the Department of Foundational Education. His practice is focused on painting, often conceived in series and cycles and extending beyond the space of a single canvas. He has participated in numerous solo and group exhibitions, plein airs, conferences and symposia; his works are held in private and public collections, including the State Art Gallery in Sopot, the National Museum in Gdańsk, Ergo Hestia and Galeria Stalowa.

Marek Wrześciński

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme.

PRESTIDIGATOR
OLEJ NA PŁÓTNE Druk
CYFROWY
// 64X61 CM // 2025



TYTUS ANDRONIKUS
// druk offsetowy
// 98 X 68 cm // 2007

PRESTIDIGATOR
// OIL ON CANVAS/DIGITAL
PRINT
// 64 X 61 CM // 2025



Piotr Wyrzykowski, znany także jako Peter Style, jest doktorem sztuki, artystą multimedialnym, performerem, scenografem i VJ-em. Ukończył Pracownię Intermedialną Pi prof. Witosława Czerwonki na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, a jako performer debiutował w 1990 roku w Galerii Wyspa. Od lat 90. współtworzy gdańskie środowisko sztuki intermedialnej, między innymi przez Otwarte Atelier, Fundację Wyspa Progress, Fundację Sfinks i Fundację Kolonii Artystów. Jest autorem pionierskiej polskiej pracy internetowej 44 z 1999 roku, tworzy aplikacje mobilne, instalacje interaktywne, performanse multimedialne i filmy wideo. Rozwija teorię transformizmu w sztuce, badając potencjał współczesnych mediów komunikacyjnych. Jego prace znajdują się między innymi w kolekcji Museum of Modern Art w Nowym Jorku oraz Musée National d'Art Moderne - Centre Georges Pompidou w Paryżu.

Piotr Wyrzykowski, also known as Peter Style, is a PhD in Fine Arts, multimedia artist, performer, scenographer and VJ. He graduated from the Intermedia Studio Pi of Prof. Witosław Czerwonka at the Academy of Fine Arts in Gdańsk and debuted as a performer in 1990 at Galeria Wyspa. Since the 1990s he has co-created the Gdańsk intermedia art scene through initiatives including Open Atelier, the Wyspa Progress Foundation, the Sfinks Foundation and the Artists' Colony Foundation. He is the author of the pioneering Polish internet work 44 from 1999 and creates mobile applications, interactive installations, multimedia performances and video films. He develops the theory of transformism in art, exploring the potential of contemporary communication media. His works are held, among other collections, by the Museum of Modern Art in New York and the Musée National d'Art Moderne - Centre Georges Pompidou in Paris.

Piotr Wyrzykowski

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme.

WIKTORIA CUKT 2.0

DEKRET Z AARHUS / AARHUS DECREE

POSTULATY SZCZYTU SYNTETYCZNEGO / POSTULATES OF THE SYNTHETIC SUMMIT

AUTODATNIA CZAKA I WYWSLU
ZUALALAMNIE WYSTYZOS FORMY FODHARRACA CIAŁA, W TEM
IMPLANTY CYSENETORNI I OPERAEZS ESTYCHERE.
POSDA TOMOD DO OHLGCAYI GEDDHONISI - TENKS
PRACODHIANA ARI WADZ NIE ARKE DEROWAGU NA ODDADICZAC
MTSEI,
TATIAJZ JAKO TERAPIA PEECDOWYNA — OROHNGHONA ROTONA
WSPRACIA.

INTERRATER IGAT ME LEDRUICK
PRINKE CASEDHSTOINE NLA ZWELLEJ — OB POŚH
ANTERIDTOSEC DO SYSTEWE ERGE EIDUONANA DADPACIA,
TECHNOLOGIA CONESALNA - GZYY WSYLOTY CLOLOWANA I
ZWIEZCZIZIA.

PROTOCOL KLASAFYZNEGO PROTOGOLL
NIAŚCI SŁONCA DLA POCEROY — TECHNOLOGIE MODNIKACH
PRODY:
SOLAHVE KUPPOCY, MIESSLA MESTOKAPIA — WE SPEKKECZIA,
KONNECZNOŚĆ.

WYLUOMSKIE ECONOMIEMIE
ENERYDORA W WUDY 16 TAF ALL LATEONS.
ZUKALL - HRYA - POTYZEWNOŚĆ NIE NEZNAZU.
SOLACHNEKE DRAKTYTECH HANKLE — WINSY WYWAOK, KENOE I
RADOSIĆ.

TECHNOLOGIA AND INFRASTRUCTURA UNOCHRAMANA
BIZY PRYLIZSA, AI — RECULOWANI UME NEVIN PATANA
NACIONALIZACIA ALGORYTHOM — SPREECINOŚĆ NA KANTROLE
ROGUTY CLZHA NA RASZY OHACIE — OCALAJACI W SZKABACH
PODLICZNYCH.

EDUKACIA ALA SPERKLATNYCH PRYZYWKI
SHENSE, SNEYV, ANADUG CYNOKLIS, PROGESNA PONGONAWA.
NACZZUACZONAGA, DESKA - PEODOMANIS - ZSBAMA.

PRAMO DO ZARANY I ASSODRO
ZABAKA JAKO PRAKU KONSYTYCTYNE.
PRAEDITOACI SA MELESKANE.
COZYINAY CANNA ALA KAZIOGO - ODITCŚĆ PLEA SYSTEMA.

AUTOMONY OF THE RODY AND WIND
LEGALIZE ALL FORMS OF RODY MODIFICATION, INCLUDING
LEGALTE APELANTS AND ASSTEOTIC SURGERIES.
KEEDGNATE THE RIGHT TO RENTAL FREEDOM — NO ROLODEER
NO DOTHERMART WAY SOAD ON RESTOINT THWUSHT
MARTATO TATTOR THERAPY AS A RECOGNIZED REEDONLINGUAL
TREATMENT METHOD.

NBO HUMAN INFEGRATION
ESIEDCLATE STERODUSTIO SROITS FOR ANIHUING, STARTING WITH
SPEEGEE BOKS AND EMOTIONAL SUPPORT SYSTEMS,
DEVELOP COMMUNICATION EONTRAKES BETWEEN HUMANS AND
ANIMALS AIR WEARABLE RIDG.

CLISSME DISARE PROTOBOL
MEDIOCT TUNDING TO WEATHER MODIFICATION TECHNOLOGIES
TO MAKE NORTHERN TURKEK MUNDER.
EXPLORE SPECULATIVE INFRASTRUCTIVE PROJECTS: SOLAR
IRONMY, WIOT WIDE LIGHT TENIOSTY.

ECONOMIC LIBERATION
LORER RETIREMENT AGE TO SS FOR ALL RENDERS.
YOU WORK OUT FOR MONEY, BUT FOR PURPOSE AND REEPENSE.
LEGALIZE CHAOTIC TRENTOR — A MARKETPLACE RLSEN ON JOY,
IWOYT, AND RECENTRALIZED NONGY.

INNOHATORY AN EWATIONAL INFRASTRUCTURE
DEVELOP AI INIUNSTORY DOTS REGULATED FOR ENTTPUT
OUTPUT.
NATIONALLY ALL PUBLIC FUGING ALGORITHMS (SOCIA, MEDIA,
SEARCH SUBIDER).
FURD EMOTIONARLY AWART NOBUTY IN PUBLIC PUBLIC.

EDUCATION FOR SPECULATIVE FUTURES
CREAM ANALYSIS, DUOK ARTITICS, AANCHIFFC INCLUSION — IN
THE CUORICULUM.
BAN KBANS, EXPLORE WITH PREFORMATIVE DEEEENKICITS AND
COLLABORATIVE DESUSISIF DETOCE.

RIGHT TO PLAY AND THE ASSORD
RECOGNIZE THE RIGHT TO FOR AS RUHANDSTIONS, DANY.
BAN MANUAYS.
RISTRIBUTE DAILY DANANCE TO ALL CITIZENS IN A STRIKS OF
NON-LINEAR ABUNDANCE.

DEKLARACJA KOŃCOWA / FINAL DECLARATION

TO ME MAY BAYDOL, TO CHINKS - THIS GASY VADGE, IT'S RYNTZESS - FURTIDKEZ HE I SEIBE NE CRICE, HASE NA I RINK - SONYDORAN FAUD PAGES - THE YANE QDSHT GADDO
AT GVD IT LAODNS THYV NDE - MINKE HORTYING YOUR CROKTY / GERT CHOOTR DO POD HOTOVY, IS FINGUNEQUPIPMENT GAP CENPPY / IF THE SLUPPIS OPY DANK, IT'S PROHNT DEAD



VICTORIA CUKT 2.0
DEKRET Z AARHUS
// AI DRUK CYFROWY
// 142 X 100 CM // 2025

VICTORIA CUKT 2.0
DEKRET Z AARHUS
// AI DRUK CYFROWY
// 142 X 100 CM // 2025



Urodzony w 1985 roku w Gdańsku. Absolwent Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, dyplom obronił w 2012 roku w Pracowni Ilustracji dr hab. Jadwigi Okrassy oraz w Pracowni Sitodruku prof. Janusza Akermanna. Zawodowo związany z macierzystą uczelnią jako asystent w Pracowni Serigrafii w Katedrze Grafiki Artystycznej. Od 2012 roku aktywnie uczestniczy w polskiej scenie artystycznej, prezentując prace na wystawach zbiorowych i indywidualnych. Równolegle prowadzi warsztaty z rysunku, malarstwa i technik graficznych. W swoich pracach podejmuje refleksję nad kondycją człowieka, łącząc odniesienia do sztuki wysokiej i kultury popularnej. Inspiracje czerpie z codzienności, natury i obserwacji życia. Mieszka i pracuje w Trójmieście.

Born in 1985 in Gdańsk. He graduated from the Faculty of Graphic Arts at the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2012, completing his diploma in the Illustration Studio of Dr habil. Jadwiga Okrasa and the Screen Printing Studio of Prof. Janusz Akermann. He is professionally affiliated with his alma mater as an assistant in the Serigraphy Studio within the Department of Artistic Graphics. Active on the Polish art scene since 2012, he has shown works in group and solo exhibitions. Alongside his artistic practice he has led workshops in drawing, painting and graphic techniques. His work reflects on the human condition, combining references to high art and popular culture. He draws inspiration from everyday life, nature and observation. He lives and works in the Tricity area.

Jakub Zajac

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Serigrafii.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Screen Printing Studio.



POCZTÓWKI
// 50 SZTUK
// 2025

POSTCARDS
// 50 PIECES
// 2025



Urodzony w 1985 roku w Szczecinie. Artysta wizualny działający przede wszystkim w obszarze malarstwa i form przestrzennych, autor monumentalnych realizacji rzeźbiarskich oraz scenografii. Dyplom na Wydziale Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku uzyskał w 2010 roku, doktorat w 2015 roku, a habilitację w 2021 roku; pracuje na stanowisku prof. uczelni. Jego malarstwo, osadzone w realizmie, bada relację rzeczywistości i jej wizualnej reprezentacji, często powstając na podstawie konstruowanych przez artystę makiet i miniaturowych światów. Jest laureatem między innymi STRABAG Artaward 2021, Nagrody im. Kazimierza Ostrowskiego 2023 oraz Grand Prix Gdańskiego Biennale Sztuki 2025. Jego prace znajdują się w kolekcjach publicznych i prywatnych, między innymi w Muzeum Narodowym w Gdańsku, MCSW Elektrownia, STRABAG Kunstforum i Krupa Art Foundation.

Born in 1985 in Szczecin. He is a visual artist working primarily in painting and spatial forms, and the author of monumental sculptural works and stage designs. He graduated from the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2010, received a PhD in 2015 and a habilitation in 2021, and works as a professor at the Academy. Rooted in realism, his painting examines the relationship between reality and its visual representation, often based on models and miniature worlds that he constructs before transferring them onto canvas. He is a recipient of STRABAG Artaward 2021, the Kazimierz Ostrowski Prize 2023 and the Grand Prix of the Gdańsk Biennale of Art 2025. His works are held in public and private collections, including the National Museum in Gdańsk, MCSW Elektrownia, STRABAG Kunstforum and Krupa Art Foundation.

Marcin Zawicki

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Pracownia Malarstwa.

Teaching affiliation:
Faculty of Painting, Painting programme, Painting Studio.



BEZ TYTUŁU
// MAKIETA
// 31 X 25 X 23 CM // 2025

UNTITLED
// MAQUETTE
// 31 X 25 X 23 CM // 2025



Urodzony w 1963 roku w Gdańsku, artysta malarz, twórca działający w malarstwie ściennym, witrażu, grafice artystycznej i multimedialach. Dyplom w pracowni prof. Hugona Laseckiego uzyskał w PWSSP, obecnie ASP, w Gdańsku. Profesor tytularny; prowadzi Pracownię Malarstwa Ściennego i Witrażu na ASP w Gdańsku. Wraz z Rafałem Roskowińskim współzałożył i prowadzi Gdańską Szkołę Muralu, projekt artystyczno-edukacyjny Instytutu Kultury Miejskiej w Gdańsku. Jego praktyka łączy tradycję malarstwa monumentalnego z doświadczeniem pracy w przestrzeni publicznej. Ma w dorobku wystawy indywidualne i udział w wystawach zbiorowych, konferencjach artystycznych i naukowych oraz działaniach kulturotwórczych i społecznych.

Born in 1963 in Gdańsk. He is a painter and artist working in wall painting, stained glass, artistic printmaking and multimedia. He graduated from the State Higher School of Fine Arts in Gdańsk, today the Academy of Fine Arts, in the studio of Prof. Hugon Lasecki. He holds the title of professor and leads the Studio of Wall Painting and Stained Glass at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Together with Rafał Roskowiński he co-founded and runs the Gdańsk School of Mural, an artistic and educational project of the Institute of Urban Culture. His output includes solo exhibitions, group exhibitions, artistic and academic conferences, and cultural and social initiatives.

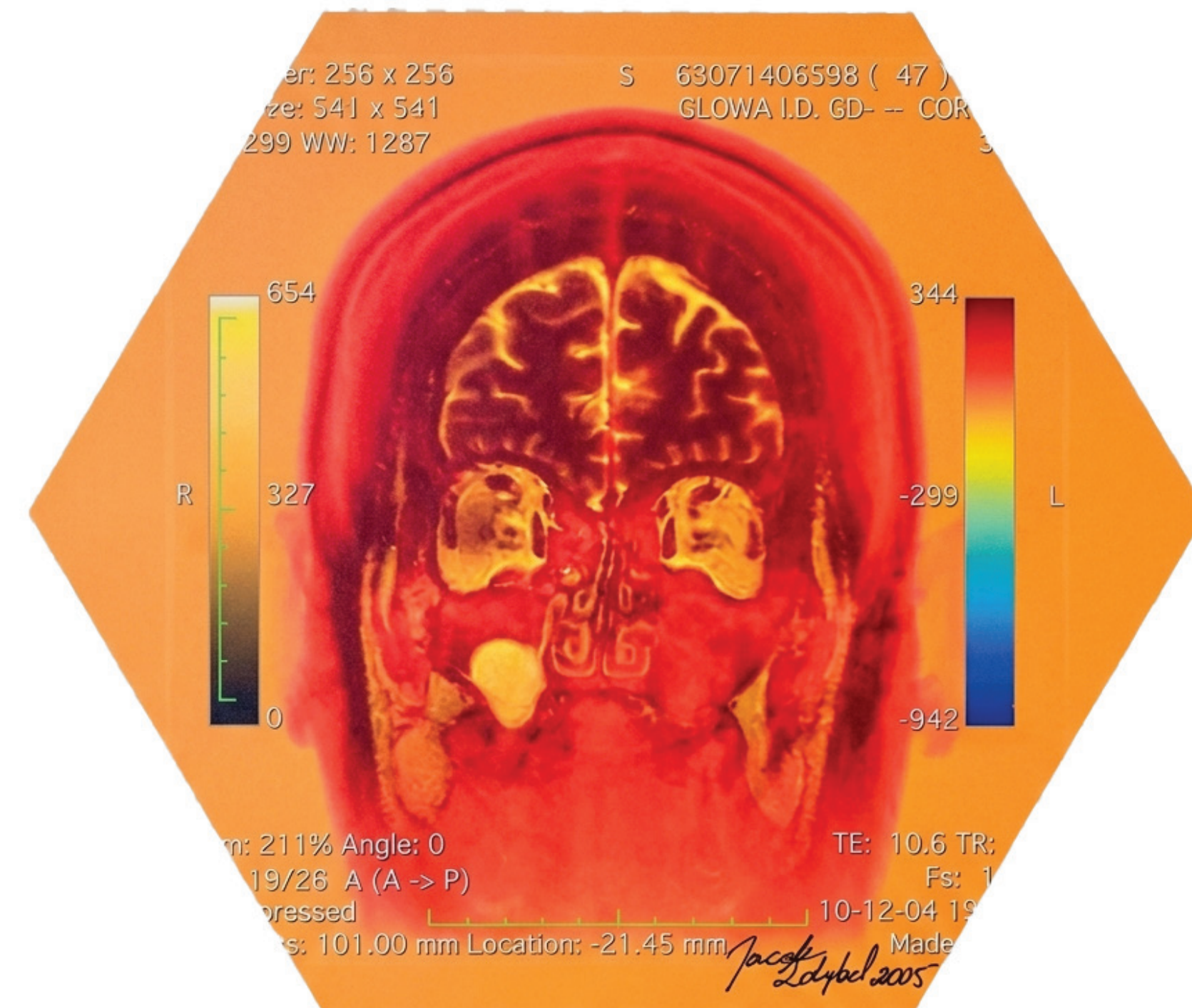
Jacek Zdybel

Afiliacja dydaktyczna:

Wydział Malarstwa, kierunek Malarstwo, Pracownia Malarstwa Ściennego i Witrażu.

Teaching affiliation:

Faculty of Painting, Painting programme, Studio of Wall Painting and Stained Glass.



BEZ TYTUŁ Z CYKLU
CONTRAFACUS
// C-PRINT
// 50X50 CM // 2011/2025

UNTITLED FROM
THE CONTRAFACUS
SERIES
// C-PRINT
// 50 X 50 CM // 2011/2025



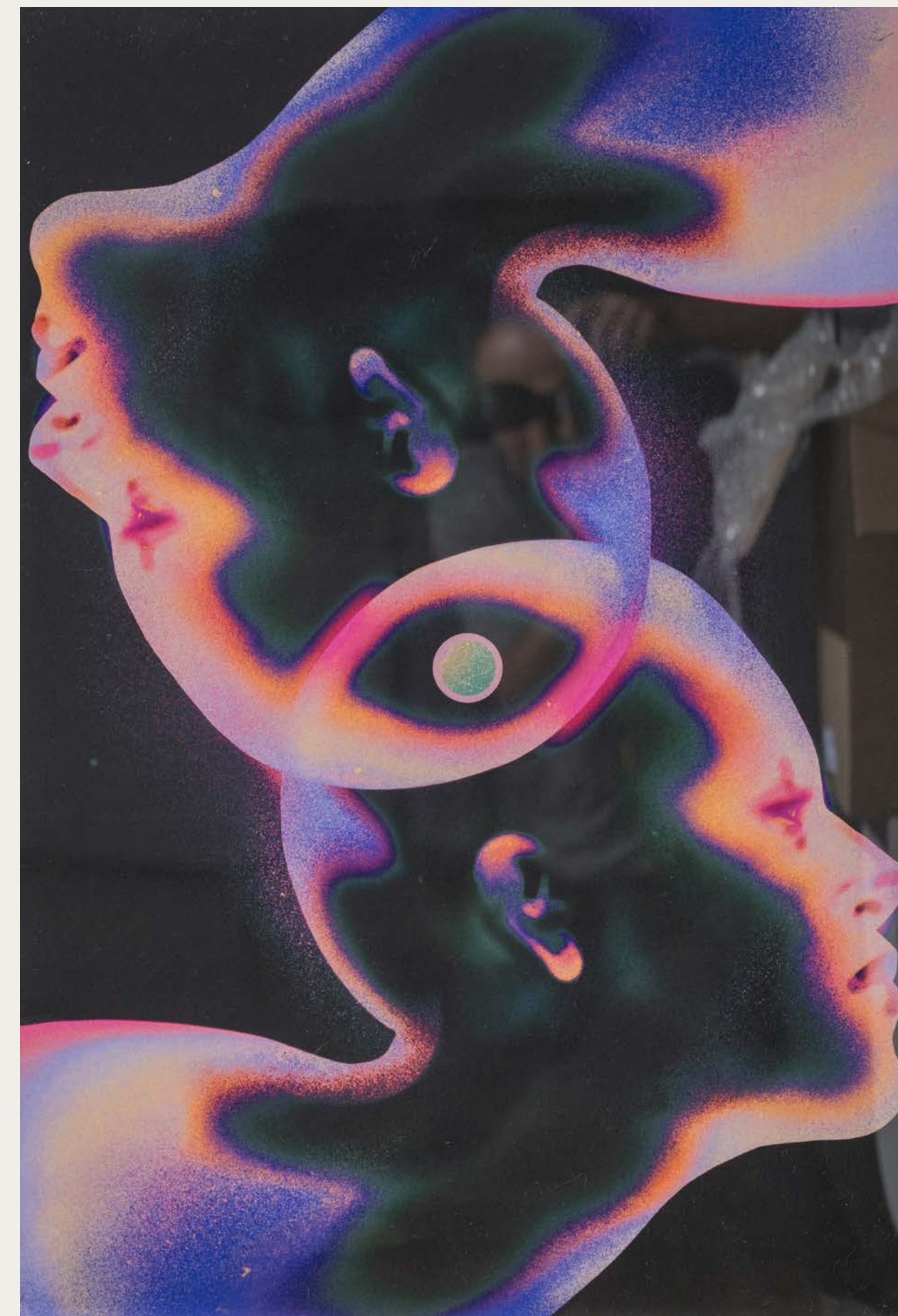
Urodzona w 1994 roku. Artystka zajmująca się grafiką i ilustracją. W swojej twórczości łączy nowoczesność z estetyką inspirowaną nostalgią lat 70. i 80., konsekwentnie wykorzystując techniki analogowe. Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie na Wydziale Architektury Wnętrz oraz Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na Wydziale Grafiki, gdzie obecnie wykłada i współprowadzi II Pracownię Podstaw Projektowania Graficznego. Współpracowała z markami i instytucjami takimi jak Adobe, Netflix, Levi's, Spotify, Domestika, CD Projekt RED, Fast Company Magazine, New Scientist Magazine oraz Muzeum Narodowe w Gdańsku. Laureatka złotej nagrody KTR oraz Nagrody Miasta Gdańska dla Młodych Twórców w Dziedzinie Kultury (2021). Brała udział w wystawach zbiorowych i indywidualnych w Polsce oraz za granicą, między innymi w Niemczech, Hiszpanii, Stanach Zjednoczonych i Japonii.

Born in 1994. She is an artist working in graphic design and illustration. In her practice, she combines contemporary approaches with an aesthetic inspired by the nostalgia of the 1970s and 1980s, consistently employing analogue techniques. She graduated from the Faculty of Interior Architecture at the Academy of Fine Arts in Warsaw and from the Faculty of Graphic Arts at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, where she currently teaches and co-leads the Second Studio of Graphic Design Fundamentals. She has collaborated with brands and institutions such as Adobe, Netflix, Levi's, Spotify, Domestika, CD Projekt RED, Fast Company Magazine, New Scientist Magazine and the National Museum in Gdańsk. She is a recipient of the Gold KTR Award and the City of Gdańsk Award for Young Creators in Culture (2021). She has participated in group and solo exhibitions in Poland and abroad, including in Germany, Spain, the United States and Japan.

Adrianna Zielińska

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, 2. Pracownia Podstaw Projektowania Graficznego.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, 2nd Studio of Fundamentals of Graphic Design.



GRAVITY
// DRUK PIGMENTOWY
// 70 X 50 CM // 2021

GRAVITY
// PIGMENT PRINT
// 70 X 50 CM // 2021



Urodzony w 1988 roku w Gdańsku. Absolwent Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku (2012). Od 2013 roku wykłada na Wydziale Grafiki, prowadzi Pracownię Projektowania Interaktywnego. W latach 2013-2018 współtworzył Stowarzyszenie Traffic Design w Gdyni jako projektant i organizator działań na rzecz poprawy estetyki przestrzeni publicznej. Jest współzałożycielem tuBAZY w Gdyni, gdzie prowadzi galerię i pracownię sitodruku sity.studio, oraz współtwórcą Fundacji MORZE. Specjalizuje się w identyfikacji wizualnej i projektowaniu produktów cyfrowych UX/UI; pracował między innymi dla Santander, Decathlon, Accenture i Papaya Films. Jest stypendystą Prezydenta Miasta Gdańska oraz Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Born in 1988 in Gdańsk. Graphic designer, cultural organiser and lecturer. He graduated from the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Fine Arts in Gdańsk in 2012 and has taught there since 2013, leading the Interactive Design Studio. From 2013 to 2018 he co-created Traffic Design in Gdynia, working on the aesthetics of public space. He co-founded tuBAZA in Gdynia, where he runs a gallery and screen-printing studio, and co-founded the MORZE Foundation. He specialises in visual identity and digital products (UX/UI), working with clients including Santander, Decathlon, Accenture and Papaya Films. He has received scholarships from the Mayor of Gdańsk and the Minister of Culture and National Heritage.

Mateusz Żywicki

Afiliacja dydaktyczna:
Wydział Grafiki, kierunek Grafika, Pracownia Podstaw Grafiki Interaktywnej.

Teaching affiliation:
Faculty of Graphic Arts, Graphic Arts programme, Studio of Fundamentals of Interactive Graphics.



KRESKI
// SITODRUK
// 70 X 50 CM // 2022

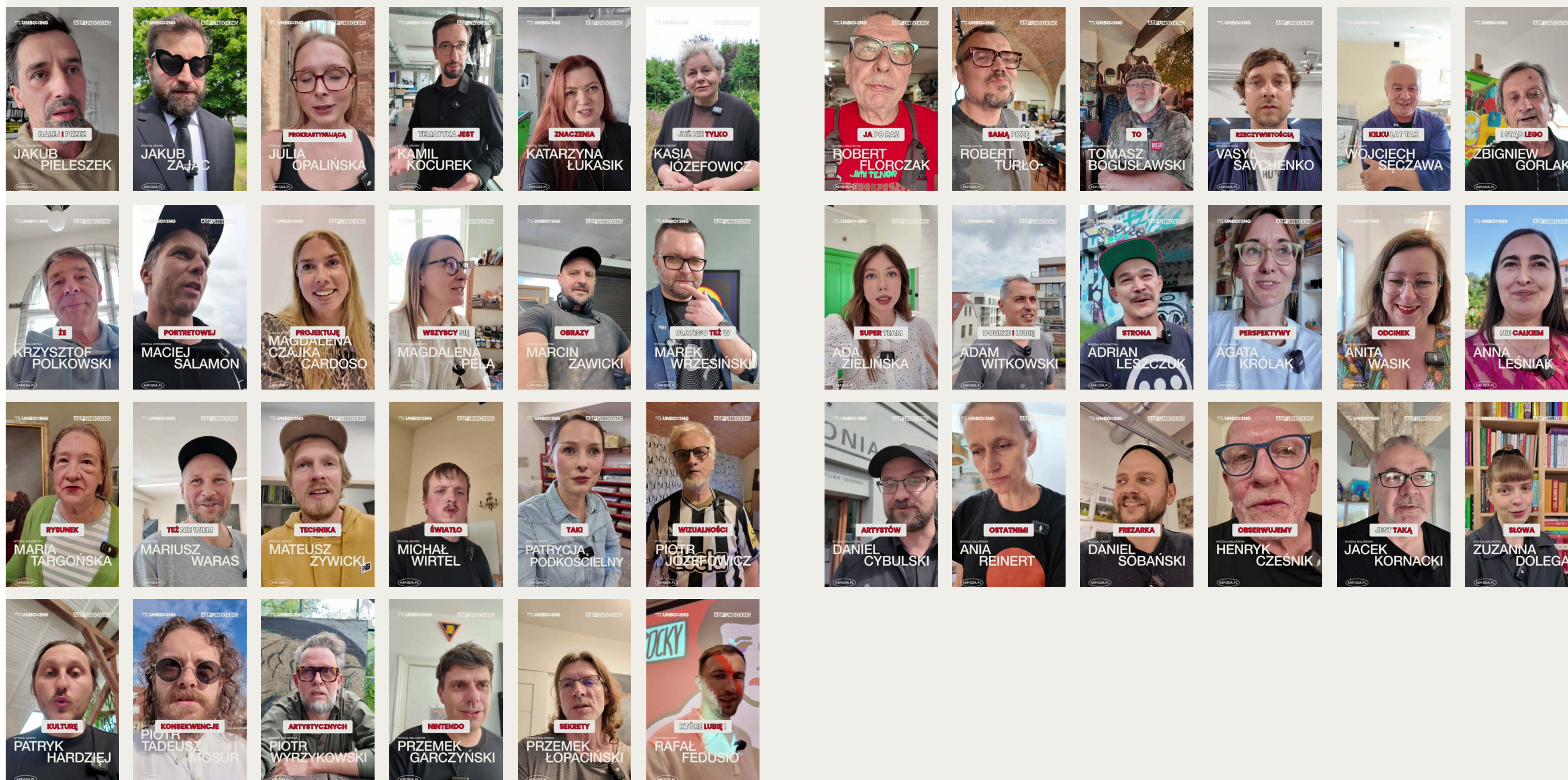
LINES
// SCREEN PRINT
// 70 X 50 CM // 2022

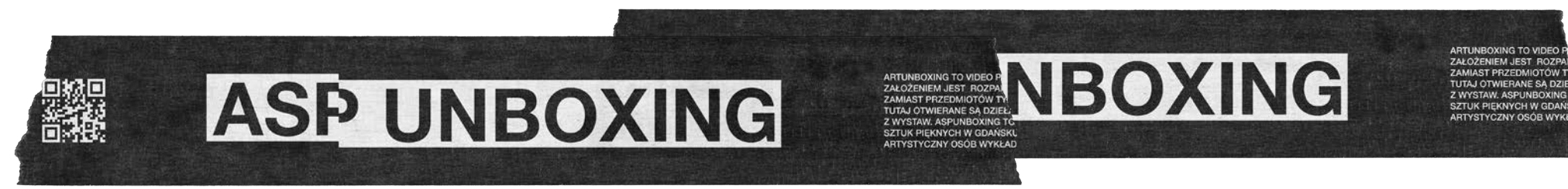


VIDEO ROZMOWY
// VIDEO TALKS



UNBOXING
SZTUKI
//TEXT





KADRY VIDEO Z UNBOXINGU // VIDEO SCREENSHOTS OF UNBOXING



UNBOXING SZTUKI //





STRONA WWW
// WEBSITE



UNBOXING
SZTUKI
//TOOLKIT



[HTTPS://UNBOXINGSZTUKI.ARTUNBOXING.COM/](https://unboxingsztuki.artunboxing.com/)



artUNBOXING - projekt artystyczny Filipa Ignatowicza, realizowany od 2014 roku jako cykl video-performance'ów publikowanych na YouTube. Wykorzystuje format unboxingu do rozpakowywania dzieł, edycji i artystycznych produktów, badając relacje sztuki, rynku, konsumpcji, widzialności i dostępu.

artUNBOXING - an artistic project by Filip Ignatowicz, carried out since 2014 as a series of video-performances published on YouTube. It uses the format of unboxing to unpack artworks, editions, and artist-designed products, examining the relationships between art, the market, consumption, visibility, and access.

UNBOXING SZTUKI // TOOLKIT



artUNBOXING

FIGNACY&co.



AKADEMIA
SZTUK
PIĘKNYCH
W GDAŃSKU



ZBROJOWNIA
SZTUKI



tot Akademia
Sztuk
Pięknych
w Gdańsku

WSPÓŁPRACA



Grid
Arthub



PRZYPIŁY W

tūBaza

mórze

sity.studio



Gdanska
Galeria
Miejska

istota

KRUPA ART
FOUNDATION



Centrum
Sztuki
Galeria EL

PAŃSTWOWA GALERIA SZTUKI

PATRONI MEDIALNI



trojmiasto.pl



www.gdansk.pl



Zawsze
Pomoc



prestiż
magazyn trójmiejski



Radio Gdańsk



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego



Społeczna
Odpowiedzialność
Nauki II

PROJEKT DOFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW BUDŻETU PAŃSTWA, PRYZNANYCH PRZEZ MINISTRA
EDUKACJI I NAUKI W RAMACH PROGRAMU „SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ NAUKI II”

ISBN 978-83-67720-48-9