

**UNIWERSYTET
JANA KOCHANOWSKIEGO W KIELCACH**

WYDZIAŁ PEDAGOGICZNY I ARTYSTYCZNY

Dziedzina: sztuki plastyczne

Dyscyplina: sztuki piękne

mgr Magdalena Leśniak

*Życie w sieci – wizualna interpretacja wybranych aktywności
społeczności sieciowej*

Rozprawa doktorska
napisana pod kierunkiem
prof. zw. dr hab. Urszuli Ślusarczyk

KIELCE 2017

SPIS TREŚCI:

Motywy wyboru tematu i cel powstania cyklu malarskiego <i>Życie w sieci – wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej</i>	2
Praktyki artystyczne będące bazą odniesień dla cyklu obrazów <i>Życie w sieci – wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej</i>	4
Powiązania między obrazami z cyklu <i>Życie w sieci – wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej</i>, a socjologią	7
Proces twórczy oraz powstałe prace z cyklu <i>Życie w sieci - wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej</i>	8
Wnioski wynikające z realizacji powstałych prac z cyklu <i>Życie w sieci - wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej</i>	13
Bibliografia	19

Motywy wyboru tematu i cel powstania cyklu malarskiego *Życie w sieci – wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej*

Moja praca doktorska pt. *Życie w sieci – wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej*, przedstawia cykl wieloelementowych kompozycji malarskich, poświęconych tematyce związanej z kondycją współczesnego człowieka żyjącego równolegle w świecie rzeczywistym i wirtualnym. Cykl ma charakter autobiograficzny. Podczas pracy nad obrazami obserwowałam swoją własną aktywność w sieci oraz swoich znajomych (pokolenie 30-to latków). Grupę tą uznaję za reprezentatywną dla społeczeństwa sieciowego, którym według Manuela Castellsa jest społeczeństwo, którego istotą jest sieć wzajemnych relacji¹.

Wybrany obszarem tematycznym zainteresowałam się z kilku powodów. Pierwszym z nich jest aspekt socjologiczny. Świat wirtualny scalał się z rzeczywistością tworząc integralną całość. Młode pokolenie nie tylko biernie korzysta z zasobów internetu, ale aktywnie współtworzy treści portali społecznościowych. Prowadzi również blogi, które są w moim przekonaniu rodzajem wizytówek, pamiętników, czy dzienników. Coraz więcej ludzi w sposób wręcz narcystyczny i bez tabu odkrywa swoją prywatność na widok publiczny. Artystyczne przetworzenie czyjegoś (w pewnym sensie również mojego), prywatnego świata, zapośredniczonego medialnie (poprzez wizualność ekranu), wydaje mi się bardzo interesujące.

Pod względem formalnym, jestem zafascynowana motywem ekranu, który wydaje mi się ciekawym do poddania twórczej interpretacji. Intryguje mnie on z kilku powodów. Pierwszym z nich jest jego dwuwymiarowość, którą przenoszę na równie dwuwymiarowe podobrazie malarskie. Kolejnym jest rama ekranu, występująca tak samo w tradycyjnie pojmowanym obrazie. Przedstawiając swoją pracę doktorską zmuszam odbiorców do zadania sobie pytania, czy to co obserwują to martwe natury, czy reprezentacje różnych gatunków takich jak pejzaż, portret czy też malarstwo rodzajowe? Wyżej wymieniona mnogość interpretacji motywu ekranu spowodowała, że podjęłam się realizacji wybranego przeze mnie tematu.

Nie jest to dla mnie nowa praktyka, ponieważ we wcześniejszych realizacjach również interesowałam się codzienną przestrzenią człowieka, tak więc narodziny pomysłu na temat pracy wyniknęły naturalnie i są konsekwencją wcześniejszych działań. Praca doktorska jest więc nowo podjętym obszarem rozważań, jednak w oparciu o dotychczasowe doświadczenia.

¹ F. Stalder, M. Castells. *Teoria społeczeństwa sieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2012, s. 17.

Moje prace malarskie na temat: *Życie w sieci - wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej*, zrealizowałam z czterech głównych przyczyn, które przedstawiam poniżej.

Pierwszą z nich było zaspokojenie mojej chęci wizualizacji nieuchwytnego i nieposiadającego właściwości fizycznych systemu, jakim jest internet. Chciałam udowodnić, że można tego dokonać nie wykorzystując nowych technologii, a posługując się bardziej tradycyjnym medium, jakim w moim przypadku było płótno i farba akrylowa. Ta silna potrzeba była naturalną konsekwencją moich wcześniejszych twórczych poszukiwań, które skupiały się na moim najbliższym, nieożywionym otoczeniu. W momencie, gdy zrozumiałam, że temat przedmiotów i wnętrza nie daje mi już pola do eksploatacji, moją uwagę zwrócił jeszcze jeden obiekt, z którego korzystałam każdego dnia - komputer. Uświadomiłam sobie wtedy, że za jego pośrednictwem poprzez połączenie z siecią, wykonuję większą część czynności składających się na moje życie, takich jak choćby pracowanie, komunikowanie się, czerpanie informacji, czy też uprawianie sportu. Dzięki zrealizowaniu cyklu obrazów, przedstawiających internet, pokazałam kontynuację wcześniejszych działań w postaci przedstawienia obrazów martwej natury którą są monitory, jednocześnie mogłam "opowiedzieć" nimi o innych tematach, od prozaicznych przedstawień różnych sytuacji, widoków, rzeczy, po problemy i zagadnienia społeczne, czy też osobiste.

Kolejnym celem namalowania przeze mnie omawianych obrazów, było pokazanie jak można zinterpretować plastycznie motyw ekranu. Zaintrygowało mnie to, że mogłam w bardzo różnorodny sposób skadrować wygląd monitora lub ekranu telefonu czy tabletu. Z jednej strony płaszczyznę płótna mogłam potraktować dosłownie i „przenieść” dany widok w układzie identycznym jak na monitorze, a z drugiej strony miałam możliwość wybrania jakiegoś fragmentu. Mogłam także pominąć motywy, które nic nie wnoszą do celu przekazu pojedynczego płótna, takich jak wybrane ikony lub reklamy pojawiające się powszechnie w otwieranych witrynach. Pominąwszy rozpoznawaną ikonografię interfejsów oprogramowań i aplikacji oraz widoczne ramy ograniczające monitor, spróbowałam spojrzeć na treści zamieszczone w inernecie w ten sam sposób w jaki patrzę malując z natury, czyli wykorzystując swoją własną wrażliwość plastyczną i gest malarski.

Trzecią przyczyną dla której zrealizowałam cykl obrazów na wybrany temat była chęć przedstawienia kondycji współczesnego społeczeństwa, która da się w pewien sposób określić poprzez jego aktywność w sieci. Zrealizowałam to głównie na podstawie obserwacji swojego najbliższego środowiska, będącego pewnym wycinkiem szerszej grupy osób aktywnie

korzystających z internetu. Badałam treści zamieszczane przeze mnie i moich znajomych. Sprawdzaliśmy co czytamy, oglądamy i w jaki sposób się komunikujemy.

Ostatnim celem zrealizowania pracy doktorskiej było przedstawienie mojej osobistej, często krytycznej refleksji na temat zaobserwowanych zjawisk występujących współcześnie w dyskursach społecznych. Poprzez realizację i prezentację pewnych treści, pokazałam, że wywołały one u mnie emocjonalną reakcję, nie dającą mi pozostać wobec nich obojętną. Obrazami tymi przypominałam o pewnych absurdach w sferze społecznej, które nagłaśniane są za pośrednictwem internetu. Pokazałam również pewne narcystyczne cechy mojego pokolenia, nie bojąc się obnażyć także swojej własnej próżności.

W niniejszej pracy opiszę praktyki artystyczne będące bazą odniesień dla mojej twórczości. Wskażę powiązania między moimi obrazami, a teoriami związanymi z filozofią i socjologią. Opiszę proces twórczy powstawania mojego cyklu malarskiego oraz dokonam analizy swoich prac. Na końcu przedstawię wnioski wynikające z realizacji obrazów oraz wskażę nowe rozwiązania we własnym procesie twórczym.

Praktyki artystyczne będące bazą odniesień dla cyklu obrazów *Życie w sieci – wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej*

Moja praca doktorska jest wieloelementowa zarówno pod względem formalnym, jak i treściowym. Można interpretować ją na kilka sposobów, ponieważ wpłynęło na nią wiele praktyk artystycznych, przejawiających się w sztuce współczesnych artystów, głównie tych wywodzących się z nurtu *duchampowskiego*, z obszaru sztuki konceptualnej, pop-artu i sztuki post-internetu. Z idei tych korzystam poprzez odrzucenie kategorii estetycznej jako głównego wyznacznika wartości dzieła, kwestionowanie statusu obrazu, zrównoważenie do tego samego poziomu codziennych życiowych praktyk z artystycznymi oraz sprzeciw wobec odświętności sztuki i gloryfikacji unikalnego, indywidualnego gestu malarskiego.

Nazwy niektórych z niżej wymienionych praktyk dopasowałam samodzielnie z pośród tych istniejących w nomenklaturze sztuki, inne wymyśliłam sama nazywając czynności, które obserwuję zarówno w swoim procesie twórczym jak i innych artystów.

Jedną z praktyk, które wykorzystałam w moim cyklu, jest **INSPIROWANIE SIĘ SZEROKO POJĘTĄ KULTURĄ POPULARNĄ**. W przypadku moich prac, przejawia się ono w wykorzystaniu ikonosfery istniejącej w internecie i interfejsach urządzeń oraz

oprogramowań. Inspirowanie się popkulturą było szczególnie widoczne wśród artystów pop-artu, hiperrealizmu, pop-banalizmu i post-internetu. Reprezentantami takich postaw jest m.in. Laura Pawela – interpretująca w swoich pracach świat wirtualny oraz współczesne urządzenia służące do komunikacji. Artystka ta posługuje się tym samym językiem, co istniejący w oprogramowaniach komputerów i telefonów komórkowych. Kolejnymi polskimi artystami inspirującymi się współczesną rzeczywistością byli członkowie Grupy Ładnie, obserwujący polskie realia końca lat 90-tych. Innym twórcą czerpiącym inspiracje z codzienności przesiąkniętej ikonosferą kultury pop jest Cory Arcangel, interesujący się szczególnie sferą wizualną oprogramowań komputerów i aplikacji. W jego pracach znajdziemy m.in. emotikony, imitacje pikseli i motywy ze znanych gier.

Kolejną postawą twórczą, którą reprezentuję w wykonanym cyklu obrazów jest **AUTOBIOGRAFIZM**, przejawiający się w malowaniu sytuacji, których osobiście doświadczyłam. W przypadku pracy doktorskiej „odsłoniłam” fragmenty swojej działalności w sieci. Odnoszenie się do własnych doświadczeń jest w sztuce bardzo powszechne. Często takie postawy występowały wśród artystów kręgu pop-artu i pop-banalizmu. Wśród współczesnych polskich artystów praktykę tą reprezentuje m.in. Pola Dwurnik, odnosząca się w swoich pracach do własnego prywatnego świata – autentycznych zdarzeń. Z dystansem i szczerością „opowiada” o wybranym fragmencie własnego życia. Reprezentantką tego samego pokolenia twórców polskich jest Agata Bogacka, „zamalowująca” płótna osobistymi przeżyciami. W tym przypadku postaci są potraktowane bardzo schematycznie, przez co przekaz staje się bardziej uniwersalny. Z artystów zagranicznych postawę autobiograficzną dobrze ilustruje działalność Tracey Emin, która pokazuje swój bardzo intymny świat. Otwarcie przedstawia prawdę o swoim życiu, bez idealizacji i cenzury.

Inną praktyką do której nawiązuję w powstałych pracach jest **AUTOTEMATYZM**, przejawiający się w niektórych elementach mojego cyklu, np. w pracy *Rejestrowanie wspomnień*. Jeden z ekranów przedstawia mój własny obraz, uchwycony w momencie oglądania go na stronie Facebooka. Autotematyzm pojawia się często w sztuce konceptualnej. Chętnie wykorzystują go dadaści oraz pop-banaliści. Postawą wzorcową dla opisywanej praktyki jest dla mnie przykład Kamila Kuskowskiego, który „opowiada” o malarstwie w kontekście historycznym i instytucjonalnym. Tworzy realizacje nawiązujące do znanych dzieł.

W swojej pracy posłużyłam się również strategią **ZAWŁASZCZANIA**, co widać po użytych w moich obrazach znakach graficznych korporacji, cudzych zdjęciach, lubianych dziełach sztuki oraz zapożyczaniu kompozycji z interfejsów oprogramowań. Praktyka

zawłaszczania była chętnie stosowaną w pop-arcie, dadaizmie i konceptualizmie. Stosują ją również pop-banaliści i twórcy post-internetu. Przykładem artysty zapożyczającym do swojej twórczości znane już i powszechnie używane, znaki i wizerunki był Robert Rauschenberg, używający elementów gotowych do swoich asamblaży i kolaży poświęconych tematyce współczesnego życia. Innym malarzem wykorzystującym znaki funkcjonujące w powszechnej świadomości jako flagi i tarcze strzelnicze był Jasper Johns. Kolejnym może być przykład twórczości Roya Lichtensteina, który bazował na estetyce komiksu, imitując na płótnie fragmenty historyjek.

Inną praktyką widzianą w zaprezentowanej przeze mnie pracy doktorskiej jest **GRA** z odbiorcą. Strategia ta ma szeroki zakres i nie daje się ująć jednoznacznie w ramy. W odniesieniu do swoich prac, gram z widzem poprzez niejednoznaczność przedstawionych tematów. Maluję ekrany, a więc coś czego istotą jest jednowymiarowość (płaskość), na równie płaskim podobrazu. Imituję znany przedmiot, prowokując pytania: czy to, co przedstawiam to obraz, obraz ekranu, ekran, martwa natura, obraz przedstawiający dany temat...? Kategorią gry posługiwali się twórcy pop-artu, pop-banaliści, konceptualiści i artyści post-internetu. Jednym z nich jest wspomniany już wcześniej Kamil Kuskowski, którego prace wymagają od widza pewnej wiedzy i zastanowienia. Używając bardzo oszczędnych środków wyrazu prowokuje odbiorcę do odpowiedzi na różne pytania z zakresu wiedzy na temat istoty sztuki. Kolejnym jest m.in. Jasper Johns zmuszający do zastanowienia się nad istotą symbolu i przedmiotu.

Jeszcze inną praktyką artystyczną zastosowaną przeze mnie w cyklu obrazów jest **REZYGNACJA Z INDYWIDUALNEGO GESTU MALARSKIEGO**, którą zastosowałam w niektórych partiach większości obrazów, albo w całości pracy *Życie w sieci - Komentowanie*. Wszystkie elementy, takie jak obramowania ekranów, interfejsy, ikony, teksty, starałam się przedstawić jak najwierniej w stosunku do oryginału, stosując do tego celu płaskie aple koloru i technikę malowania od szablonów. Praca *Życie w sieci - Komentowanie* jest rolką przedstawiającą zbiór komentarzy zamieszczanych w internecie, wykonaną mechanicznie przy użyciu farb w sprayu i szablonów. Praktyka ta jest stosowana przez reprezentantów różnych kierunków artystycznych. Rezygnacja z indywidualnego śladu ręki, pozwala na uniknięcie rozproszenia uwagi odbiorcy formą, od istoty przekazu, co w swoich dziełach stosują m.in. Kamil Kuskowski, Laura Paweła, Cory Arcangel.

Ostatnią praktyką zastosowaną w mojej pracy doktorskiej jest **WYCHODZENIE POZA RAMY OBRAZU**. Chodzi mi tu o myślenie o pojedynczym płótnie jako o fragmencie większej kompozycji, co szczególnie widać na przykładzie pracy *Życie w sieci - Rejestrowanie*

wspomnień, gdzie nakierowuję odbiorcę na analizowanie całej pracy, a nie, na patrzenie na każde płótno z osobna. Innym przykładem jest *Życie w sieci - Komentowanie*, w którym to przypadku obraz stał się pracą interaktywną, a jego powierzchnia odbiega od tradycyjnej - prostokątnej lub kwadratowej, będąc rolką płótna. Takie myślenie stało się widoczne szczególnie w ostatnich latach, choć początki znajdziemy już wśród artystów tworzących w okolicach połowy XX wieku. Praktyka ta przejawia się w pracach wspomnianej już kilkakrotnie Laury Paweli, Tomasza Ciecierskiego, czy młodego twórcy ostatnich lat Bartosza Kokosińskiego.

Powiązania między obrazami z cyklu *Życie w sieci* – wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej, a socjologią

W swojej pracy doktorskiej maluję aktywność współczesnego społeczeństwa w internecie, ukazaną przez pryzmat ekranu monitora. Hiszpański socjolog Manuel Castells, określa dzisiejszego człowieka, jako przedstawiciela społeczeństwa sieci (sieciowego). Uczony podkreśla znaczenie sieci jako dominującej formy organizacji społecznej², jednocześnie umniejsza wagę geografii³. Sieć wg. definicji Castellsa to *zbiór wzajemnie powiązanych węzłów. Węzeł jest punktem, w którym krzywa przecina samą siebie. To czym jest węzeł zależy od rodzaju sieci, konkretnie rzecz biorąc zależy od rodzaju konkretnych sieci o których mówimy*⁴.

W mojej pracy doktorskiej szczególnie interesowała mnie sieć, którą jest internet i funkcjonowanie ludzi w jego obrębie. Podczas pracy nad obrazami, musiałam przyjrzeć się uważniej działaniom zarówno swoim jak i szerszej grupie użytkowników internetu. Z obserwacji wyniknęła następująca charakterystyka:

- W dzisiejszych czasach, niemal każdą czynność możemy wykonać za pośrednictwem internetu.
- Współcześni chętnie publikują swoje prywatne przeżycia i myśli.
- Urządzenia typu tablet, telefon, komputer stały się naszymi „przedłużeniami”, rodzajem protez, ułatwiających nam funkcjonowanie.
- Świat wirtualny stał się elementem świata rzeczywistego.

² F. Stalder, *M. Castells, Teoria społeczeństwa sieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2012, s. 11.

³ M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 193.

⁴ M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 492.

Kolejną koncepcją, którą mogę odnieść do powstałych prac, szczególnie pod względem formalnym, jest pojęcie kłacza wprowadzone w 1980 r. przez Gillesa Deleuza i Felixa Guattari. Model kłacza jest otwartą strukturą, która odnosi się do literatury, sztuki, dyskursu politycznego i systemu społecznego. Istnieje, gdy występują pewne jego cechy, takie jak:

1. Zasada łączności – dany punkt kłacza może zostać połączony z dowolnym innym.
2. Zasada heterogeniczności – w kłaczu dochodzi do powiązania odmiennego rodzaju.
3. Zasada nieznaczącego zerwania – kłacze może zostać przerwane w dowolnym miejscu i dalej może się rozwijać; rekonstruuje się.
4. Zasada wielości – połączeń może być nieskończenie wiele.
5. zasada kartografii i przekalkowania – kłacze jest jak mapa, którą można odrysowywać na nowo.⁵

Analizując swoją pracę doktorską odnajduję w niej cechy figury kłacza. W moim cyklu zasadę łączności i heterogeniczności widać w realizacji *Życie w sieci - Rejestrowanie wspomnień*. Praca ta stanowi całość złożoną z kilkudziesięciu różnych elementów, które łączą się ze sobą w swobodny, dowolny sposób. Jednocześnie realizację tą, można w nieskończoność rozwijać domalowując kolejne elementy, jak i zmniejszać ich ilość lub pozostawić w zastanej formie, tak więc mamy tu zasadę nieznaczącego zerwania. Odnośnie tej samej pracy jak i każdej innej z cyklu, zastosowanie znajdzie również zasada wielości, traktująca o nieskończoności połączeń, które mogą wystąpić.

Proces twórczy oraz powstałe prace z cyklu *Życie w sieci - wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej*

Pierwsze koncepcje wizualnych interpretacji podjętego tematu, zaczęłam rozwijać w 2015 roku. Pomysł na namalowanie świata wirtualnego przyszedł naturalnie i był kontynuacją mojego wcześniejszego sposobu myślenia. Po zmęczeniu się przedstawianiem fragmentów otaczającej rzeczywistości takich jak: martwej natury i wnętrza, postanowiłam przenieść swoją uwagę na ekran komputera i telefonu – urządzeń, za pośrednictwem, których wykonujemy dziś większość swoich aktywności. Dzięki podjęciu tej tematyki otworzyłam sobie drogę do nieskończenia wielu motywów i działań do zobrazowania. Jak się okazało, stało się to pułapką, gdyż stosunkowo dużo czasu poświęciłam zastanawianiu się, które z motywów wybrać. Z jednej strony dużo kosztowało

⁵ Pisarski M., *Kłacze – Deleuze i Guattari*, <http://techsty.art.pl/hipertekst/teoria/postmodernizm/klacze.htm>, 15.06.2017

mnie samo wybieranie motywów, z drugiej, tak samo trudne okazało się zdecydowanie w jakiej formie przedstawić rzeczywistość rozgrywającą się na płaskiej powierzchni ekranu monitora. Początkowy etap realizowania pracy doktorskiej uznaję więc za najbardziej czasochłonny. Zaczynałam od rysowania szkiców koncepcyjnych, równocześnie dogłębnie analizując dany widok ekranu, wpatrując się w monitor i przeglądając ogrom stron www. Często zmieniałam koncepcję w trakcie realizacji danej pracy z cyklu.

Na początku bardzo chciałam skupić się na mechanizmie działania internetu, spróbować „pobawić się” z formą i za pomocą tradycyjnych środków malarskich przedstawić świat wirtualny. Dopiero w dalszym etapie rozmyślań zdałam sobie sprawę, że bardziej interesuje mnie aspekt socjologiczny wybranego tematu. Dlatego postanowiłam ograniczyć się do przedstawień aktywności społeczeństwa sieciowego ukazanych na ekranie (w zależności od kontekstu), projektując jedynie ich rozmieszczenie na ścianie galerii. W skład cyklu na podjęty przeze mnie temat wchodzi kilka prac. Poniżej prezentuję opis wszystkich.

Życie w sieci – Rejestrowanie wspomnień

Pierwszą powstałą pracą była wieloelementowa realizacja *Życie w sieci - Rejestrowanie wspomnień*, która jest autobiograficzna i wykonana pod wpływem obserwacji mojej aktywności w sieci i swoich bliskich. Jest to realizacja złożona z kilkudziesięciu płócien, różnej wielkości, przedstawiających ekrany komputerów, tabletów i telefonów, ukazujących różnorodną aktywność. Wśród zobrazowanych tematów, znajdują się te zaobserwowane przeze mnie na Facebooku, Instagramie, Pinterście, You Tubie i stronie *Wysokich obcasów*, przedstawiające: komunikowanie się z innymi, komentowanie, przeglądanie różnych treści, zdjęć ukazujących wspólne spędzanie czasu z najbliższymi, cytaty, absurdatne kampanie społeczne, dzieła znanych artystów oraz zatrzymane kadry teledysków. O wyborze tych tematów zadecydował między innymi mój sentyment. Przenosiłam na płótno te motywy, które miały dla mnie duże znaczenie emocjonalne np. osobiste zdjęcia, które przeglądam za pośrednictwem portali społecznościowych lub trzymam w folderach. Starłam się również, umieszczać w tej pracy motywy świadczące o pewnej ogólnej kondycji polskiego społeczeństwa. Jak wspomniałam wcześniej, praca jest wieloelementowa i złożona z kilkudziesięciu płócien. Nie należy tych obrazów oglądać osobno, a jedynie w zbiorze. Każdy przedstawia ekran monitorów i urządzeń mobilnych, a świadczą o tym namalowane lub specjalnie do tego celu wykonane ramki imitujące obudowę danego urządzenia. Rozmieszczenie na ścianie obiektów jest tylko pozornie przypadkowe. Nawiązuje ono

do pewnej tradycji zamieszczania na ścianach zdjęć rodzinnych w formie nieregularnego skupiska pamiątek.

Życie w sieci – Komunikowanie się

Kolejną powstałą pracą był dyptyk przedstawiający popularną aktywność w sieci, którą jest tytułowe *Komunikowanie się*. Tym razem skupiłam się na własnym doświadczeniu i przedstawiłam swoją interpretację plastyczną rozmowy wideo z przyjaciółką. Zdecydowałam się na tą realizację, ponieważ widok twarzy na ekranie telefonu wydał mi się ciekawym współczesnym ujęciem klasycznego malarskiego gatunku jakim jest portret. Dodatkowo zestawiając obok siebie dwa telefony (swoją własny i przyjaciółki), spostrzegłam ciekawe naprzemienne podwojenie portretu każdej z nas. Praca stanowi dyptyk złożony z dwóch płócien tego samego formatu 110x70 cm wykonanych w technice akrylowej. Przedstawione na niej portrety są moją własną plastyczną interpretacją twarzy „zatrzymanych” przez zdjęcie podczas rozmowy. Są to syntetyczne portrety, w ograniczonej gamie kolorystycznej. Oprócz podwójnego portretu w jednym obrazie, ważnymi elementami kompozycji są napisy stanowiące nieodłączny element interfejsu telefonu. Pracę nad tymi obrazami zaplanowałam warstwowo. Zaczęłam od namalowania elementów, które zajmują całość płótna, dodając kolejne motywy na wcześniejsze warstwy. Pierwsze powstały duże portrety: mój i przyjaciółki, następnie namalowałam mniejsze portrety naprzemienne, na moim wizerunku w rogu umieściłam przyjaciółkę i odwrotnie. Na samym końcu, przy użyciu szablonów z folii samoprzylepnej naniosałam napisy i znaki interfejsów naszych telefonów.

Życie w sieci - Wyszukiwanie informacji

Do jednej z najbardziej podstawowych aktywności społeczeństwa sieciowego należy wyszukiwanie informacji i odpowiedzi na różne pytania. Podręczniki, autorytety, encyklopedie, zostały na pewnym poziomie zredukowane dzisiaj do „paska” Googla, w który wstukujemy nurtujące nas dylematy, oczekując natychmiastowej odpowiedzi, a najlepiej rozwiązania problemu. Wątek ten przedstawiłam w formie obrazu, skupiając się na istocie aktu wyszukiwania. W pracy tej odniosłam się do ogółu społeczeństwa.

Wybrałam dwa często wpisywane wyrażenia przyimkowe: *po co? i dlaczego?* Zanim przystąpiłam do malowania, stworzyłam projekty obrazów. Zrobiłam je na podstawie zdjęć ekranów, przedstawiających wpisywane słowo w rubrykę wyszukiwarki wraz z sugerowanymi automatycznie podpowiedziami urządzenia. Wystarczyło, że wpisałam pierwszy człon pytań, a sugestie pojawiły się same, będąc jednocześnie niezwykle zabawnymi i różniącymi się

od siebie pod względem sensu. Doświadczenie to przekonało mnie do wykonania na jego podstawie dyptyku. Różnicą w dwóch obrazach są jedynie wpisywane i podpowiadane słowa. Kompozycja, kolorystyka i technika są takie same. Przedstawione motywy wiernie naśladują te widziane na rzeczywistym ekranie monitora. W tej pracy zależało mi na realizmie, ponieważ chciałam podkreślić ważność sensu słów i dowcipu kryjącego się za nimi, nie rozpraszać odbiorcy nadmierną dekoracyjnością i subiektywnością użytych środków wyrazu.

Do wykonania pracy użyłam dwóch płócien o wymiarach 80x120 cm. Przygotowanie projektów bazowało na wykadrowaniu zdjęć monitora komputera. Następnym etapem było przygotowanie projektu szablonów do wycięcia ploterem, z których odbiłam później wszystkie napisane elementy wchodzące w skład kompozycji. W tym celu musiałam stworzyć imitacje rzeczywistych przeglądarek internetowych i odpowiednio przygotować je do druku. Zanim zaczęłam przenosić napisy, namalowałam tła i linie wyznaczające dane obszary. Robiłam to wzorując się na lokalnych kolorach wchodzących w skład interfejsów przeglądarek. Cały proces pracy nad obrazami okazał się trudny głównie od momentu naklejania szablonu. Ma to związek z małym rozmiarem liter i wielością szczegółów, które stawiały opór w przyklejaniu się lub odklejaniu od powierzchni płótna. Gdy szablon był już przyklejony, mogłam przystąpić do wypełniania pustych miejsc. Niestety przez wybór nieodpowiedniego narzędzia, efekt po odklejeniu nie był zadowalający i musiałam poprawiać każdą z liter na obu płótnach. Przy bliższym przyjrzeniu się widać niedoskonałość czcionek. Zdecydowałam się na pozostawienie tego efektu, by nie odzierać całkowicie mojej pracy z malarskości, by skonfrontować ze sobą dwa media – jedno cyfrowe, które było inspiracją, z drugim – ręczną pracą, właściwym efektem projektu.

Życie w sieci - Oznaczanie

Stosunkowo nową aktywnością współczesnego społeczeństwa w internecie jest oznaczanie słów kratką (#) - hasztagiem, w celu wyróżnienia tak zwanych słów kluczy lub ważnych informacji. Użycie tego znaku w opisie danego zdjęcia lub postu na portalu społecznościowym pozwala na szybką jego identyfikację pod oznaczoną frazą. Używając hasztagów zwiększamy zasięg publikacji. Tak zwane hasztagowanie zdobyło szeroką popularność. Sama przekonałam się o ich skuteczności. Od jakiegoś czasu prezentuję swoją działalność artystyczną na Instagramie, gdzie zaczęłam oznaczać zdjęcia. Na podstawie eksperymentu - publikując zdjęcie oznaczone oraz to samo nieoznaczone, zobaczyłam różnicę w ilości polubień pomiędzy nimi. Od tego momentu mojej aktywności w sieci towarzyszy

hashtagowanie. W pracy malarskiej postanowiłam odnieść się do tej praktyki i spróbować zwizualizować ją na dwóch obrazach, opisanych poniżej.

Życie w sieci - Oznaczanie 1

Wykonałam obraz 120x100 cm w technice akrylowej na płótnie. Pracę wypełniają równomiernie napisy poprzedzone hashtagami. Wszystkie spisałam w kolejności chronologicznej ze swojego konta na Instagramie z wybranego okresu czasu (luty – wrzesień 2016). Staralam się by słowa nie powtarzały się. Wszystkie wyrazy są w dwóch językach: polskim i angielskim. Czasami występują błędy ortograficzne, które pojawiły się na skutek mojej nieuwagi przy opisywaniu publikacji. Operując współczesnymi urządzeniami mobilnymi często popełniamy błędy w pisowni z powodu automatycznej korekcy tekstu, która błędnie podpowiada użycie danego słowa. My - użytkownicy z kolei, w pośpiechu i z nieuwagi zamieszczamy tak źle skorygowany tekst. Na płótnie nie chciałam poprawiać tego, co błędne w rzeczywistości. Praca ta dzięki temu jest autentyczna, pokazuje prawdziwy tekst, jest realistyczna. Ciąg napisów przeniosłam na płótno z wykonanego przez siebie szablonu, wcześniej zaprojektowanego w programie graficznym. Tło pomalowałam nierównomiernie wałkiem na kolor bardzo jasno popielaty, litery zaś na odcień niebieskiego, przypominający rzeczywisty kolor lokalny, czcionki w Instagramie. Ponieważ przeniesienie samoprzylepnej, dużej wielkości folii z szablonem jest niezwykle trudne, nie zdołałam nakleić wyciętych elementów perfekcyjnie tak, by odbicie liter dawało wrażenie wykonanych fabrycznie. Jednak po zdjęciu osłony okazało się, że błędy w postaci nieregularnego rozmycia tekstu, czy też pozostawienie wypełnionych środków niektórych liter, daje dodatkową jakość w postaci ciekawych efektów malarskich.

Życie w sieci - Oznaczanie 2

Do wyżej opisanej pracy, skomponowałam jeszcze jedną, nawiązującą bezpośrednio do niej. Obraz przedstawia fragment pierwszego obrazu *Życie w sieci - Oznaczanie 1*, ukazany w procesie powstawania pracy, przez pryzmat Instagrama – czyli w taki sposób, jakbym zdjęcie fragmentu wcześniejszej pracy opublikowała na portalu. Przez takie ujęcie, pokazuję źródło pomysłu wypełnienia płótna drobnym ciągiem hashtagów. Pokazuję również jak w rzeczywistości wygląda oznaczanie na portalu, na którym jest ono najczęściej stosowane. W pracy tej zawarty jest motyw *obrazu w obrazie*.

Kompozycja rozplanowana jest centralnie, w poziomie, na płótnie o wymiarach 100x120 cm, w technice akrylowej. Główny motyw namalowany jest na szarym neutralnym

tle, zbliżonym do obserwowanego na ekranie monitora. Większą część zajmuje przedstawienie zdjęcia fragmentu obrazu z ciągiem hashtagów, mniejszą część wypełnia zaś charakterystyczne dla Instagrama wydzielone miejsce na opis – w tym przypadku odmienny ciąg hashtagów, opisujących publikowane zdjęcie oraz stałe napisy i logotypy, wykorzystywane przez portal. Sposób malowania miejscami odkrywa widoczne ślady pociągnięcia pędzla, co skonstrastowane jest z innymi precyzyjnymi, płaskimi partiami.

Życie w sieci - Komentowanie

Ostatnią aktywnością, którą zajęłam się w opisywanym cyklu, jest komentowanie. Od momentu powstania pierwszych portali umożliwiających interakcję ich użytkowników, mamy do czynienia z powszechnym komentowaniem wszelkiego rodzaju publikacji. Komentarze zamieszczane są zazwyczaj pod danym postem lub na forach. Dzisiaj niemal każda strona, blog ma miejsce, gdzie odwiedzający może zostawić swoje refleksje. W komentarzach ludzie wyrażają swoje opinie i udzielają rad.

Praca ta powstała na rolce z syntetycznego płótna o szerokości 107 cm i o długości 4 m. Wypełniłam ją od góry do dołu komentarzami zapożyczonymi z sieci z różnych portali i stron. Szukałam wypowiedzi w języku polskim i angielskim. Interesowały mnie same treści wyjęte z kontekstu. Ze zdjęć ekranów wycinałam tylko te interesujące mnie fragmenty. Taką samą procedurę zastosowałam do wszystkich komentarzy. Na tej podstawie mogłam stworzyć szablon, wiernie oddające rzeczywisty układ kompozycyjny tekstów. Ograniczając się do barwy czarnej i białej zamalowałam całą rolkę w ciąg komentarzy, gdzie losowo stosowałam tekst biały na czarnym tle i na odwrót. Całą rolkę można zawiesić w dowolny sposób, pod warunkiem, że będzie można ją rozwijać. Aspekt ten jest bardzo ważny, ponieważ nawiązuje do aktywności skrolowania (przesuwania treści z góry w dół za pomocą myszki).

Wnioski wynikające z realizacji powstałych prac z cyklu *Życie w sieci - wizualna interpretacja wybranych aktywności społeczności sieciowej*

Praca nad doktoratem spowodowała wyciągnięcie przeze mnie szeregu wniosków zarówno odnośnie tematu, którym była aktywność społeczeństwa sieciowego w internecie, jak i na polu formalnym związanym z problematyką oscylującą wokół malarstwa. Poniżej przedstawiam swoje refleksje związane z pracą nad projektem.

Zrealizowanie cyklu obrazów na temat współczesnego społeczeństwa użytkującego internet, zmusiło mnie do przeprowadzenia wnikliwej obserwacji aktywności w sieci przedstawicieli mojego pokolenia. Wcześniej, mając dostęp do treści zamieszczanych przez współczesnych, nie analizowałam ich dogłębnie, zastanawiając się co sobą reprezentują. W powstałym cyklu obrazów starałam się przedstawić pewne fakty obiektywnie – tak jak widzę ich ślad na ekranie. Moje zdanie na temat wielu zjawisk, które są konsekwencjami upowszechnienia internetu, jest podzielone i w większości przypadków znajduję dobre i złe strony. Wychodzę z założenia, że są to procesy nieuniknione, będące skutkiem rozwoju cywilizacji.

Pierwszym, co sobie uświadomiłam, to fakt, że współcześni mają silną potrzebę istnienia w sieci, którą urzeczywistniają poprzez zakładanie portali społecznościowych, publikowanie swoich opinii i komentarzy na forach, prezentowanie swoich osiągnięć i odkrywanie swojego życia prywatnego. Często temu obnażaniu się towarzyszy pewnego rodzaju zakłamywanie rzeczywistości. Ludzie poprzez odpowiednio poprawiane zdjęcia idealizują prawdziwy obraz swojego życia. Coraz więcej młodych ludzi izoluje się od bliskich, przyjaciół, właśnie przez istnienie portali społecznościowych, ponieważ dzięki nim wiadomo, co kto robi, co u niego słychać. To z kolei ogranicza potrzebę porozmawiania „na żywo”. W tym przypadku dostrzegam jednak, również pozytywny aspekt w kontrze do pierwszego, a mianowicie, że być może Facebook sprzyja częstotliwości kontaktowania się, ponieważ dzięki niemu możemy w szybki sposób zaaranżować spotkanie nawet z większą grupą ludzi, na przykład prowadząc konwersację grupową.

Podczas obserwacji przeprowadzonych przeze mnie, zrozumiałam, że współczesne pokolenie, używa internetu do wszelkich aktywności: komunikowania się, wyszukiwania informacji, promocji, pracy, aktywności fizycznej, szukania partnera, jedzenia i szeregu innych. Coraz więcej spraw jesteśmy w stanie załatwić nie wychodząc z domu, co również ma dobre i złe strony.

Wymienione we wcześniejszym podpunkcie czynności potwierdzają, że świat wirtualny scalał się z rzeczywistym tworząc integralną całość. Jako malarka przedstawiająca na płótnie motywy ukazujące się na powierzchni ekranu, tworzę w nurcie realizmu, ponieważ przedstawiam obiektywnie zastaną rzeczywistość. Nie odwzorowuję jednak widzianych motywów identycznie, lecz poddaje je własnej plastycznej interpretacji.

Zrealizowana praca doktorska jest różnorodna pod względem interpretacyjnym. Dzięki temu, że obrazy wchodzące w jej skład, przedstawiają ekrany lub ich fragmenty, można

zaliczyć je do różnorodnych gatunków. Z jednej strony są to martwe natury, z drugiej - poprzez zależność od tego, co w danym momencie jest wyświetlane na monitorze, możemy je potraktować jak każdy inny gatunek malarski: portret, pejzaż, scenę rodzajową i abstrakcję.

Podczas pracy nad całym projektem uświadomiłam sobie również, że wykonane obrazy są odpowiedzią na tylko nieliczne zagadnienia związane z internetem. Medium to daje nieskończoną ilość pomysłów na kolejne realizacje.

Proces twórczy przy każdej z prac wchodzących w cykl, obejmował wiele etapów, od idei, poprzez projekty, do realizacji. Ta wieloetapowość jest nowością w moim sposobie pracy. Wcześniej projekt danego obrazu powstawał w mojej głowie i od razu przenosiłam go na właściwe płótno. Opisywany cykl wymógł na mnie rezygnację z tej spontaniczności, zamienionej na zaprojektowanie obrazu przed jego malowaniem.

Nowością jest również stosowanie szablonu w moim malarstwie. We wcześniejszych realizacjach teksty w obrazach przenosiłam za pomocą rzutnika lub kalki. Musiałam zrezygnować z tej praktyki ponieważ efekt nie był dla mnie w pełni zadowalający. Elementy przenoszone i ręcznie malowane nie były precyzyjne, widać było ruch ręki, który chciałam zakamufłować. Wtedy narodził się pomysł z używaniem szablonów. Do tego celu pożądany element do przeniesienia, musiałam najpierw zaprojektować i zlecić wycięcie ploterem. Przygotowany na folii samoprzylepnej szablon przyklejałam na płótno i za pomocą farb w sprayu (również nowości w moim warsztacie malarskim), wypełniałam puste miejsca. Efektem, który daje ta metoda, jest wrażenie druku. Nie widać ruchu ręki artysty, co z kolei znakomicie skonstrastowało z elementami namalowanymi odręcznie. Zabieg ten pozwolił mi również na wierne oddanie czytanych na ekranie tekstów i znaków. Od tamtej pory szablon stał się dla mnie ważnym narzędziem, niezwykle pomocnym w realizowanych przeze mnie pracach.

Niektóre z obrazów, wymagały ode mnie dużej precyzji i dbałości o szczegół, zwłaszcza te z fragmentami charakterystycznych dla ekranu monitora ikon i tekstów. Ich pojawienie się w kompozycjach malarskich było konieczne, ponieważ to one świadczą o tym co mój obraz przedstawia – jaką przeglądaną stronę zobrazowałam, w którym momencie uchwyciłam ekran monitora. Wiele z nich wpisało się już na stałe we współczesny pejzaż . Niektóre loga, ikony, znaki graficzne czy też samo zakomponowanie elementów na stronach weszły już w podświadomość użytkowników internetu i każdy może je odtworzyć w pamięci w dowolnym momencie. Chciałam by było to rozpoznawalne na obrazach.

W obecnej rzeczywistości, w której przepływ informacji jest łatwy i obejmuje swoim działaniem niemalże całą kulę ziemską, mamy dostęp do wiedzy na temat każdej dziedziny. Dzięki internetowi twórcy mogą podpatrywać innych, oglądając zdjęcia prac np. na stronach galerii, czy też indywidualnych artystów. Sami możemy wyszukiwać obszary tematyczne w sztuce, które nas interesują i uzyskujemy do nich szeroki dostęp. Skutkuje to na pewno poszerzeniem świadomości i wiedzy na wybrany temat, ale też zagraża uleganiem wpływom twórczości innych artystów. Nigdy nie możemy być pewni, że nasz sposób myślenia, styl, technika są eksplorowane tylko przez nas samych. To, że nie obserwujemy u znanych nam twórców podobnych wpływów nie wyklucza sytuacji, że gdzieś na świecie jakiś człowiek nie stosuje podobnych zabiegów do naszych. Przez to nie mogę zapewnić, że pewne rozwiązania w mojej pracy dyplomowej są nowymi, nigdy wcześniej nie stosowanymi zabiegami. Mogę natomiast stwierdzić, że niektórych z nich nigdy nie widziałam na żadnej zwiedzanej wystawie, w żadnym katalogu lub innej publikacji na temat sztuki oraz na żadnej ze stron internetowych. Jedyny w swoim rodzaju jest też, na pewno mój własny charakter malarski wypracowany przez lata praktyki twórczej. Dużo innowacji wprowadziłam natomiast w obrębie swojej własnej twórczości podczas pracy nad doktoratem. Są one związane głównie z techniką wykonywania prac. Poniżej przedstawiam pewne rozwiązania, które w moim przekonaniu nie mieszczą się w ramach powszechnie stosowanych.

Przeglądając artykuły na temat sztuki współczesnej związanej ze sztuką post – internetu, czyli działaniami artystycznymi, które podejmują temat internetu⁶ i wszystkiego z tym zjawiskiem związanego, zauważyłam że większość twórców wypowiada się za pomocą nowych środków wyrazu, które generowane są przez współczesną technologię. Moja postawa twórcza w wykonanym cyklu, charakteryzuje się zaś użyciem tradycyjnych technologii malarskich. W sposób analogowy opowiadam o świecie cyfrowym. Jeśli chodzi o innych twórców podejmujących temat kondycji współczesnego człowieka żyjącego w rzeczywistości, zdeterminowanej przez internet, wypowiadających się przez tradycyjne media malarskie, to znalazłam dwa przykłady takich postaw. Przetwarzają oni jednak swobodnie, to co widzą na ekranie, w swoje własne autorskie wizje, inspirowane tym, co zaobserwowali na ekranie. W swojej pracy doktorskiej nie kreowałam innego świata, lecz jedynie „wyjmowałam” realne fragmenty, przedstawiając je takimi jak je widzę w rzeczywistości, tylko częściowo poddając je własnej plastycznej interpretacji. Czasami odejmowałam tylko te elementy, które w moim

⁶ Pisarski M., *Sztuka post internetowa: wprowadzenie do pożegnania z nowymi mediami*, <http://www.ha.art.pl/felietony/2613-mariusz-pisarski-sztuka-postinternetowa-wprowadzenie-do-pozegnania-z-nowymi-mediami.html>, 15.06.2017

założeniu nie były potrzebne w kompozycji. W innej pracy łączę natomiast fragmenty różnych widoków ekranów, ukazujących aktywność komentowania i w tym przypadku także ich nie deformuję.

Kolejną nowością w mojej pracy twórczej jest sam temat pracy, którym w skrócie jest aktywność społeczeństwa w sieci. Wcześniej przedstawiałam motywy zaczerpnięte z internetu, jednak interesujący dla mnie była jedynie sam widok fragmentu ekranu. Teraz skupiałam się na zobrazowaniu ludzkich czynności. Zbliżyłam się do problemów społecznych i do obserwacji człowieka.

Po raz pierwszy też przedstawiłam cały ekran łącznie z jego obudową, tworząc pewnego rodzaju imitację rzeczywistego przedmiotu. To z kolei zmusiło mnie do użycia w swojej twórczości ram. W mojej pracy przestają one jednak pełnić swoją funkcję, stając się ważnym elementem każdego obiektu. W tym samym projekcie zastosowałam również nowy sposób prezentacji moich obrazów tak, że stworzyłam realizację wieloelementową, ale nie połączoną śrubami w jedną całość, a jedynie stanowiącą ją poprzez zachowanie odpowiednio bliskich odstępów między częściami składowymi.

W moim dawnym sposobie malowania widać było fascynację minimalizmem, szczególnie w pracach z okresu studiów II stopnia. Nie był to jednak minimalizm skrajny, tak jak ma to miejsce w części omawianych prac. Obecnie celowo w obrazach *Życie w sieci - Wyszukiwanie* i *Życie w sieci - Komentowanie*, posłużyłam się maksymalnie oszczędnymi środkami, starając się przy tym być wierną temu, co widziane na ekranie. Prace te składają się z gładkich apli koloru i mechanicznie odbitych tekstów oraz z linii.

Pierwszy raz wprowadziłam również do swojej twórczości interaktywność. Praca *Życie w sieci - Komentowanie*, jest zwiniętą do pewnego momentu rolką, którą odbiorca może rozwinać, odsłaniając tym aktem szereg komentarzy podpatrzonych na stronach i portalach w sieci.

Inne nowości mają związek z użytymi technologiami. Nigdy wcześniej nie używałam farb w sprayu i szablonów, które musiałam zastosować, by uzyskać pożądany efekt fabrycznego pisma. Dzięki tym realizacją uświadomiłam sobie wielowymiarowość mojego procesu twórczego, w którego skład wchodziło również projektowanie graficzne.

Eksploatując twórczo temat mojej pracy doktorskiej stworzyłam pewnego rodzaju most pomiędzy moimi wcześniejszymi artystycznymi działaniami, a tym czym zamierzam zająć się obecnie. Nie traktuję tego etapu jako całkowicie odrębnego rozdziału w mojej pracy twórczej, lecz jak naturalną konsekwencję poprzednich działań. Obserwując swoją aktywność

na przestrzeni lat, dochodzę do wniosku, że pracuję właśnie w ten sposób – ewolucyjnie, a nie zadaniowo (każdy projekt o innym charakterze).

Praca nad cyklem, pozwoliła mi się rozwinąć, poprzez zmianę sposobu myślenia o użytych mediach i sposobie prezentacji prac. Dzięki niej uwrażliwiłam się również bardziej na problemy społeczne, zwróciłam uwagę na człowieka. Mimo, że prezentacji ludzi na moich obrazach jest niewiele, to cały ten cykl jest poświęcony kondycji współczesnego człowieka i społeczeństwa.

Realizacja ta uświadomiła mi jak wielki potencjał jako temat dla artysty posiada internet oraz nowe technologie. Stanowią one nieograniczone źródło twórczych inspiracji. Można wykorzystywać je do przetwarzania twórczego na poziomie eksperymentów formalnych lub zająć się nimi jako tematami ważnymi społecznie. Dzięki pracy nad doktoratem wiem, że będę kontynuowała rozważania na ten sam temat, poszukując konsekwentnie dalszych rozwiązań formalnych.

Bibliografia

1. Castells M., *Spoleczeństwo sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
2. Czartoryska U., *Od pop-artu do sztuki konceptualnej*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1976.
3. Hussakowska-Szysko M., *Spadkobiercy Duchampa?: negacja sztuki w amerykańskim środowisku artystycznym*, Wydawnictwo Literackie, Kraków, Wrocław, 1984.
4. Kirkpatrick D., *Efekt Facebooka*, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2011.
5. Olechnicki K., *Fotoblogi, pamiętniki z opcją przekazu: fotografia i fotoblogerzy w kulturze konsumpcyjnej*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
6. Stalder F., Castells M., *Teoria społeczeństwa sieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
7. Ujma M., *Dzień jest za krótki – kilka opowieści autobiograficznych*, Ośrodek Kultury i Sztuki we Wrocławiu, Wrocław, 2013.
8. Załuski T., *W imię malarstwa*, „Format”, 2010, nr. 58

Źródła internetowe:

1. Pisarski M., *Kłacze - Deleuze i Guattari*, <http://techsty.art.pl/hipertekst/teoria/postmodernizm/klacze.htm>, 15.06.2017
2. Pisarski M., *Sztuka post internetowa: wprowadzenie do pożegnania z nowymi mediami*, <http://www.ha.art.pl/felietony/2613-mariusz-pisarski-sztuka-postinternetowa-wprowadzenie-do-pozegnania-z-nowymi-mediami.html>, 15.06.2017