


Magda Górska  <https://orcid.org/0000-0003-9272-0274>

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
e-mail: magda.gorska@umk.pl

MAGISTER KAROLINA JARZĘBAK. ARTYSTKA – SEMIONAUTKA – ANALITYCZKA MEMÓW, RZECZNICZKA POKOLENIA Y

Karolina Jarzębak, MA. Artist – Semionaut – Meme Analyst, Spokeswoman for Generation Y

Abstract: In the article, the author presents some of the works of the Polish artist Karolina Jarzębak, who uses cyber folklore in her work to narrate the problems of “millennials”, human loneliness and anxieties related to the current socio-political situation both in Poland and around the world. The analysis of artistic activity was based on the concepts of post-production and semionaut proposed by Nicolas Bourriaud and the theory of cultural remix, primarily in relation to its typology described in the theoretical texts of Eduardo Navas, where the so-called reflexive remix – the most important in these considerations – questions Benjamin’s *aura* and becoming an autonomous entity. Jarzębak’s multi-threaded works, created on the basis of Internet iconography centered around the so-called family of *Oomer Wojaks*, intertwine with forms characteristic of classical art history, but also of the 20th century neo-avant-garde. It opens the way to an extended interpretation of the works. The element that unites all the art installations is the reflection on the difficulties observed in social sciences in establishing lasting interpersonal relationships, faced by generations Y (and Z).

Keywords: Karolina Jarzębak, postinternet art, cyber folklore, remix culture, Generation Y

Jedną z artystek nagrodzonych podczas 46. Biennale Malarstwa Bielska Jesień 2023 została Karolina Jarzębak, której intarsje przenoszące współczesną memosferę¹ do

¹ Przywoływane pojęcie memosfery dotyczy różnego rodzaju praktyk internetowych, które można włączyć do obszaru badań nad komunikacją międzykulturową za pośrednictwem sieci, jak na przykład cyberkulturowe praktyki żałobne, tworzenie zanimizowanych reprezentacji pojęć abstrakcyjnych powtarzanych w treściach wiralowych czy kultura selfie (zob. M. Kamińska, *Memosfera. Wprowadzenie do cyberkulturoznawstwa*, Wydawnictwo Galerii Miejskiej Arsenał, Poznań 2017).

przestrzeni galeryjnej doceniono właśnie za tę umiejętność zabawy kulturowymi kodami. Inspiracje siecią i kulturą internetu nie są w świecie sztuki rzeczą nową, co być może wskazywałoby na wcale niewysoką rangę tego zdarzenia. Niemniej jednak, z perspektywy badań nad polską sztuką postinternetową, jest to kwestia warta poruszenia. Nie tylko ze względu na fakt, że w obszarze działalności polskich instytucji sztuki jest to jeden z relatywnie niewielu przykładów wyraźnego zaznaczenia istnienia form ekspresji wyrosłych na kanwie fascynacji medium i kulturą sieci². Ważniejsze wydaje się ponowne uobecnienie tych tendencji, w ostatnich kilku latach obejmujących głównie obszar galerii niezależnych³. Te, często powoływane do życia i prowadzone przez nowe generacje twórców, z natury są otwarte na działania młodych, jeszcze nierozpoznawalnych praktyków sztuki. Artystów, których okres adolescencji przebiegał równoległe z dojrzewaniem mediów społecznościowych, mających zasadniczy wpływ na obierane dzisiaj strategie tworzenia i kuratorowania treści.

Stała łączność z kulturą internetową likwidująca jeszcze dwie dekady temu radykalny podział między sferę *online* i *offline* otworzyła drogę być może kolejnej fazy ewolucji sztuki sprzężonej z siecią. Dzisiejszych młodych artystów już tak nie interesuje bowiem eksperymentowanie z interaktywnością na poziomie relacji człowieka z maszyną czy ingerowanie w interfejs za pomocą odpowiednio modyfikowanych kodów, jak w środowiskach net artowych lat dziewięćdziesiątych⁴. Absorbują ich natomiast to, na co na początku XXI wieku zwracali uwagę twórcy sztuki internetowej drugiej generacji, czyli cyberfolklor, sposoby cyrkulacji treści w sieci oraz możliwość wykreowania fikcyjnej, wirtualnej tożsamości. Z tą różnicą, że kiełkująca wówczas wernakularna kultura sieciowa nadal mieściła się w kategoriach „nowości”, a więc względnej „obcości”. Dlatego też artystów postinternetowych działających

² W historii organizowanych w Polsce zbiorowych międzynarodowych wystaw artystycznych podejmujących temat wpływów internetu na kulturę i sztukę zapisały się przede wszystkim dwie, otwarte w 2014 roku, a więc w okresie dużego zainteresowania problematyką postinternetowości w dyskursie sztuki. Były to, chronologicznie, *is it art or is it just* (14.02.–9.03.2014, BWA Zielona Góra, kurator: Romuald Demidenko) oraz *Ustawienia prywatności. Sztuka po internecie* (25.09.2014–4.01.2015, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, kuratorka: Natalia Sielewicz).

³ Jedną z bardziej rozpoznawalnych polskich niezależnych przestrzeni wystawienniczych, których profil ukierunkowany jest w dużej mierze na sztukę o charakterze postinternetowym, jest współprowadzona przez Karolinę Jarzębak i Tomasza Nowaka krakowska galeria Jak Zapomnieć. W przestrzeni cyfrowej przykład może stanowić prowadzona przez Piotra Kopika wirtualna galeria Klikli i Obroty. Poza tym aktywnym kuratorowaniem i propagowaniem dzisiejszej sztuki cyfrowej zajmuje się związana z Akademią Sztuk Pięknych w Krakowie Katarzyna Zawada. Eksperymentalną współpracę badawczą w zakresie performatywności przestrzeni wirtualnych prowadzi także studio Eternal Engine, będące wynikiem artystycznej współpracy Jagody Wójtowicz i Matrix Navrot.

⁴ Sztukę w środowisku sieci w sposób kompleksowy opisała Ewa Wójtowicz, wskazując na jej zasadnicze cechy, takie jak: hipertekstualność, interaktywność oraz cyberprzestrzenność. Ówczesne projekty, traktujące medium internetu jako przestrzeń do działań o charakterze *site-specific*, nie poddawały się tradycyjnym konwencjom wystawienniczym. Często były zdelokalizowane, a ponieważ korzystały z dostępnych wówczas technologii, sprawiają trudność w ich archiwizacji (zob. E. Wójtowicz, *Net art*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2008).

w pierwszych latach dwutysięcznych można by porównać do roli antropologa wtapiającego się w lokalną, dotychczas egzotyczną jemu społeczność, natomiast dzisiejsza twórczość inspirowana kulturą sieciową przypomina raczej specyficzny rodzaj antropologii codzienności.

Wskazuje na to Ewa Wójtowicz, traktująca istnienie internetu jako immanentną oraz niezbywalną część kultury ludzkiej:

Podział na sferę *online* i *offline* przestaje być radykalny, a interakcje społeczne sytuują się pomiędzy tymi przestrzeniami. [...] W rezultacie sztuka współczesna wydaje się, jak nigdy dotąd, czerpać inspiracje z rzeczywistości, która, mimo iż jest rzeczywistością *offline*, pozostaje pod wpływem sieciowej, elektronicznej i postglobalnej kultury⁵.

W obrębie konstituowanych form wizualnych związku te zauważalne są w, osadzonych już w obszarze sztuki, celowo przechwytywanych przez artystów konwencjach stylistycznych, takich jak kump i uwarunkowana nim ironizacja czy przerysowanie, ale też w metodycznym niedopracowaniu, banalizowaniu i infantylizacji treści, opartej na charakterystycznym dla kultury internetowej humorze, łączonym często z prowokowaniem osób o innych poglądach. W głębszych warstwach interpretacyjnych wpływów sieci poszukiwać można w sposobach percepcji rzeczywistości, w tym zjawisk obecnych w masowym przekazie. Tematy poruszane przez nowe pokolenia artystów dotyczą często poczucia osamotnienia, depresji, walki z nierównościami czy też troski o przyszłość naszej planety. Wymienione problemy, odnoszące się do generalnych dylematów generacyjnych, stanowią także częste wątki treści cyrkulujących w internecie. Ich symptomy widoczne są na przykład w „doomerskich”⁶ memach lub sprofilowanych kontach prowadzonych w mediach społecznościowych, gdzie główną oś rozłożonej w czasie narracji stanowi przedstawiana w formie żartu nierówna walka z rynkiem pracy czy szeroko ujmowany brak zdolności interpersonalnych.

Podobną postawę twórczą reprezentuje Karolina Jarzębak, która w notce biograficznej zamieszczonej na swojej stronie internetowej pisze, że: „lubi oglądać memy

⁵ E. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s. 1–11.

⁶ Pojęcie „doomerskich” memów odnosi się do wiralowych treści internetowych, które opisują życie codzienne z perspektywy tzw. *Doomera*, w socjolekcie użytkowników sieci oznaczającego młodego dorosłego (kobietę lub mężczyznę) niepotrafiącego znaleźć odpowiedniej dla siebie drogi życiowej. *Doomerzy* przejawiają szereg zachowań charakterystycznych dla osób dotkniętych depresją, w tym m.in. ponury charakter, uzależnienie od internetu i używek, unikanie kontaktu ze społeczeństwem, poczucie samotności, brak satysfakcji z wykonywanej pracy lub obranego kierunku studiów. Klasycznymi bohaterami „doomerskich” memów są tzw. *Doomer (Wojak)*, *Doomer Girl*, *Doomer Boy*, *Doomer Tradwife*. W muzyce obserwuje się natomiast rozwój podgatunku *Doomerwave* popularnego przede wszystkim na platformie YouTube. Zazwyczaj są to spowolnione remiksy znanych piosenek rockowych. Charakteryzują je niższy ton, rozciągnięta długość utworu, wysoki pogłos. Towarzyszy im prosta animacja z *Doomerem* jadącym przykładowo w starym wagonie pociągu lub siedzącym w swoim wyciemnionym pokoju.

i obrazki na końcu internetu. Interesuje ją problematyka millenialsów, samotności, symbolika smutku oraz niepokój powodowany aktualną sytuacją społeczno-polityczną w Polsce i na świecie⁷. Analizując tę wypowiedź odautorską, można wyłonić figurę artystki idealnie reprezentującej potrzeby i dążenia swoistej mieszanki pokoleń Y i Z⁸, pełniącej tym samym funkcję przedstawicielki własnego pokolenia⁹. Dodatkowo zabawiając się (dosłownie) w e-folklorystkę, co bynajmniej nie jest zarzutem wobec błędnie prowadzonej netnografii, a ukłonem w kierunku ciągle świeżych wniosków Johana Huizingi wskazującego na ludyczność jako jeden z elementarnych czynników kształtujących dzieła¹⁰.

Obserwując twórczość Karoliny Jarzębak, nie sposób zatem uciec od pojęć postprodukcji i – w konsekwencji – semionauty, rozumianych w sposób, w jaki opisywał je Nicolas Bourriaud. W powszechnym ujęciu postprodukcja dotyczy zbioru czynności opisujących końcowy, najdłuższy etap pracy nad realizacją filmu lub innego utworu audiowizualnego, składający się między innymi z montażu obrazu, koloryzacji czy udźwiękowania. Bourriaud odwołuje się do niego na zasadzie metafory, terminem postprodukcji obejmując takie praktyki artystyczne, których cechą wspólną jest świadome nawiązywanie do form już wytworzonych, co świadczy o chęci wpisania danego dzieła sztuki w sieć znaków i znaczeń, zamiast pojmowania go jako tworu autonomicznego i w pełni oryginalnego¹¹. Jak wskazuje autor tekstu, takimi działaniami są na przykład: reprogramowanie istniejących prac (*reprogramming existing works*), zamieszkiwanie historycznych stylów i form (*inhabiting historicized styles and forms*), wykorzystywanie obrazów (*making use of images*), wykorzystywanie społeczeństwa jako katalogu form (*using society as a catalog of forms*) oraz inwestycja w modę i media (*investing in fashion and media*)¹².

W tym kontekście Bourriaud tworzy postać semionauty wybierającego z otoczenia interesujące go elementy, a następnie posługującego się nimi w taki sam sposób, w jaki DJ-e używają sampli, aby skomponować własny utwór. Dlatego też, w epoce daleko posuniętego prosumeryzmu, semionautą może być nie tylko artysta, lecz także programista czy też każdy użytkownik internetu, przy założeniu, że posiada

⁷ Zob. <https://www.karolinajarzebak.com/>.

⁸ Mam tu na myśli termin pokoleniowości w rozumieniu, w jakim posługuje się nim Witold Wrzesień. Jest to zatem stan zarówno zbiorowej, jak i indywidualnej pokoleniowej oryginalności, na którą składa się zbiór powiązanych ze sobą elementów. Te elementy stanowią o „szczególnym profilu poszczególnych grup pokoleniowych”. To owe struktury elementów sprawiają, że dana grupa pokoleniowa jest rozpoznawana w określony sposób, głównie z zewnątrz. Zob. W. Wrzesień, *Pokoleniowość w świecie smartfonów*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2021, nr 3 (83), s. 301–318.

⁹ Zob. W. Wrzesień, *Jednostka – rodzina – pokolenie. Studium relacji międzypokoleniowych w rodzinie*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2003.

¹⁰ Zob. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1998.

¹¹ N. Bourriaud, *Postproduction: Culture as Screenplay. How Art Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, New York 2002, s. 14.

¹² Ibidem, s. 12–14.

określone kompetencje kulturowe i technologiczne, pozwalające na świadomą reinterpretację istniejących tekstów. Alternatywne łączenia gotowych elementów wprowadzają w końcu nowe znaczenia, w konsekwencji stymulujące pozostałych uczestników kultury do kolejnych przetworzeń¹³.

Na bliski związek między pracą DJ-a a kulturą remiksu¹⁴ wskazywał również w swojej książce *Remix Theory: The Aesthetic of Sampling* (2012) Eduardo Navas. Jak pisze Ewa Wójtowicz, to jemu zawdzięczamy „próbę opracowania teorii remiksu, uporządkowania terminologii oraz wprowadzenia terminu «estetyka samplowania»”¹⁵. Navas pisze o samplingu jako „czerpaniu nie z samego świata, ale z archiwum reprezentacji świata”¹⁶, co rozumieć można jako kontynuację myśli poststrukturalistycznej stawiającej na zmienność relacji znaczącego i znaczonego, warunkowanej czasem czy wpływami lokalnymi.

Ważnym punktem jego rozważań jest próba systematyzacji wątków mieszczących się w obszarze pojęcia remiksu. O ile jednak odwołuje się on przede wszystkim do historii rozwoju owej praktyki kulturowej w muzyce, o tyle proponowaną przez niego typologię można przełożyć także na działania w zakresie twórczości wizualnej. Navas dzieli zatem remiks na trzy kategorie: remiks rozszerzony (*extended*), selektywny (*selective*) i refleksyjny (*reflexive*). Pierwszy dotyczy działań o charakterze

¹³ Ibidem, s. 18.

¹⁴ Mowa tutaj o kulturze remiksu w znaczeniu zaproponowanym przez Lawrence’a Lessiga, propagatora wolnej kultury i autora inicjatywy Creative Commons. Jego definicja nie odnosi się bowiem wyłącznie do sztuki w jej ścisłym znaczeniu, ale różnych praktyk twórczych obejmowanych zagadnieniem estetyki remiksu. Według Lessiga remiks w kulturze cyfrowej powinniśmy traktować jako RW (*Read/Write*), czyli „kulturę do zapisu”, odchodząc od tradycyjnych form traktowania kultury jako tej RO (*Read Only*), a więc „tylko do odczytu” (zob. L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009). Ta szeroka perspektywa, opracowana przede wszystkim w odniesieniu do aspektów prawnych związanych z aktualnymi procesami komunikowania, wydaje się zatem optymalnym punktem wyjścia w kontekście rozważań Navasa oraz praktyki twórczej Jarzębak. Należy nadmienić, że w badaniach nad remiksem próbę systematyzacji zjawiska podejmowali również m.in. Richard Shusterman (*Piękna sztuka rapowania* [w:] idem, *Estetyka pragmatyczna. Żywe piękno i refleksje nad sztuką*, przeł. A. Chmielowski et al., Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1998, s. 259–313), Peter Lunenfeld (*The Secret War Between Downloading and Uploading: Tales of the Computer as Culture Machine*, The MIT Press, Cambridge 2011), Lev Manovich (np. *Soft Cinema: Navigating the Database*, The MIT Press, Cambridge 2005; *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*, Bloomsbury Academic, New York 2013), Owen Gallagher (*Reclaiming Critical Remix Video: The Role of Sampling in Transformative Works*, Routledge, London 2018), Anna Nacher (*Remiks i mashup – o nietłatwym współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1 (9), s. 77–89), Ewa Wójtowicz (*Soft Cinema. Ciągi obrazów w kulturze cyfrowej* [w:] A. Gwóźdź (red.), *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 327–346). Wśród ważnych wydań zbiorowych warto wskazać także dwie publikacje redagowane przez Eduardo Navasa, Owena Gallaghery i Xtine Burrough: *Keywords in Remix Studies* (Routledge, London 2018) oraz *The Routledge Handbook of Remix Studies and digital humanities* (Routledge, London 2021).

¹⁵ E. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, op. cit., s. 230.

¹⁶ Ibidem, s. 234.

czysto rozrywkowym, w muzyce przejawiających się reinterpretacją całościowych utworów na rzecz dostosowania ich do celów tanecznych. Jego narodziny datuje na rok 1976, kiedy to Walter Gibbons zremiksował *Ten Percent* autorstwa Double Exposure. Drugą kategorię uznać można za kontynuację i rozwinięcie wcześniejszej. Pojawia się tutaj istotny element usuwania treści niepotrzebnych zdaniem remiksującego oraz dodawania do nich autorskich fragmentów. Najważniejszy natomiast z perspektywy badań nad kulturą postmedialną jest remiks refleksyjny, który „alegoryzuje i poszerza estetykę samplowania, gdzie zremiksowana wersja kwestionuje aurę «oryginału» i rości sobie prawo do autonomii” także wtedy, gdy oryginalne utwory pozostają w dużej mierze nienaruszone¹⁷.

Taki właśnie kierunek działań twórczych zdaje się obierać Karolina Jarzębak w swoich realizacjach instalacyjnych, wybierając z ikonografii internetowej powszechnie znane młodym użytkownikom sieci motywy, a następnie łącząc je z kodami kulturowymi głęboko zakorzenionymi zarówno w europejskiej historii sztuki, jak i zwykłej polskiej codzienności. Z jednej strony mamy zatem internautkę-semionautkę, nie tylko biegle władającą językiem wirtualnych społeczności, lecz także percypującą rzeczywistość w podobny sposób. Z drugiej – wykwalifikowaną artystkę świadomie wykorzystującą materiały oraz obiekty *ready-made* w celu stworzenia własnej, wielowarstwowej, wizualnej narracji. Opowieści o współczesnej polityce, Polsce, rodzinie, ale i o tym, co wydaje się być kwestią na wskroś międzypokoleniową, czyli próbą odpowiedzi na pytanie o to, co po nas zostanie.

Niniejszy tekst przybliży zatem kilka realizacji artystki, które wpisują się we współczesną narrację o dylematach pokoleniowych osób urodzonych na przełomie tysiącleci. W związku z tym zasadniczą osią analizy będzie bardzo często przewijający się w pracach Jarzębak wątek braku umiejętności interpersonalnych, w efekcie prowadzącego do rozluźnienia więzi, a w dalszej konsekwencji dogłębnego poczucia osamotnienia jednostki w świecie, w którym możliwość nawiązywania natychmiastowego kontaktu z innymi jest nadzwyczaj prosta.

Relacje społeczne nie są naszą mocną stroną

Osoby wpisujące się w umowne ramy pokolenia Y (1983–1998) i młodsze, będące zarazem reprezentantami tzw. „ludzi przyszłości”¹⁸, opisywane są jako wyrażające ciągłą potrzebę kontaktu ze środowiskiem sieciowym, stanowiącym dla nich

¹⁷ E. Navas, *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*, Springer, Wien–New York 2012, s. 66.

¹⁸ „Ludzie przyszłości” określani są przez Września jako osoby wpisujące się w dataistyczne formy współtworzenia rzeczywistości, oparte na ciągłej rejestracji wydarzeń, miejsc i sytuacji za pomocą urządzeń cyfrowych. Przeciwwstawiani są „ludziom przeszłości”, dla których proces szybkich zmian cywilizacyjnych, w tym technologicznych, nie jest już tak istotny, w związku z czym podchodzą do nich z odpowiednim, emocjonalnym dystansem. Zob. W. Wrześniak, *Pokoleniowość w świecie smartfonów*, op. cit., s. 301–318.

równoważną część realno-wirtualnej rzeczywistości. W efekcie zauważa się u nich osłabione umiejętności komunikacji bezpośredniej na rzecz komunikacji zapośredniczonej, do której dzisiaj, z perspektywy opisywanych pokoleń, zaliczyć można przede wszystkim komunikatory i portale społecznościowe.

Taka forma komunikacji wpływa też na sposób konstruowania komunikatów, pozbawionych *de facto* wszystkich zachowań obejmowanych pojęciem komunikacji niewerbalnej¹⁹ (przy założeniu, że nie są to spontaniczne nagrywane wiadomości wideo, w których zawiera się część komunikatów niewerbalnych), substytuowanej na przykład emotikonami, reakcjami do wiadomości przesyłanych przez rozmówcę, GIF-ami czy memami. Stosowany w nich język ignoruje często poprawne struktury gramatyczne, rezygnując jednocześnie z długich form komunikatów na rzecz krótkich, zwięzłych treści.

Do podobnych wniosków dochodzi również Jean Marie Twenge, profesor psychologii Uniwersytetu Stanowego w San Diego, od ponad 25 lat badająca różnice między pokoleniami. Twenge porównuje prowadzone na przestrzeni kilkudziesięciu lat w Stanach Zjednoczonych socjologiczne badania panelowe, których anonimowymi respondentami są nastolatki i młodzi dorośli zamieszkujący cały obszar tego kraju²⁰. W przywoływanej w ramach niniejszego artykułu książce autorka posługuje się terminem *iGen*, odnoszącym się do znanych produktów firmy Apple, które – według jej założeń – stanowią wyznacznik pokolenia internetu. Opisywane w niej osoby będące reprezentantami wskazanego pokolenia²¹ nie rozstają się z telefonem komórkowym, w ich przypadku służącym jednak głównie do przeglądania treści internetowych i reagowania na nie, rzadziej rozmawiania.

Równoległe dynamiczny proces ciągłych dekompozycji współczesności²² działających zarówno w sposób twórczy, jak i destrukcyjny, zmusza współczesne społeczeństwa do ciągłej, napiętej rywalizacji o dominację w świecie nadmiernej konsumpcji. Dzisiaj jednostka bezustannie poddawana jest mechanizmom kreowania sztucznych potrzeb, opartych nie tyle na promocji danego produktu, ile sprzedaży znaków stanowiących synonim sztucznie wytworzonych osobowości (w tym

¹⁹ S.P. Morreale, B.H. Spitzberg, J.K. Barge, *Komunikacja między ludźmi. Motywacja, wiedza i umiejętności*, przeł. P. Izdebski, A. Jaworska, D. Kobylińska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 175–177.

²⁰ W tym ankietę American Freshman (Instytut ds. Badań Szkolnictwa Wyższego), General Social Survey, The Youth Risk Behavior Surveillance System, Monitoring the Future (University of Michigan's Institute for Social Research) (zob. J.M. Twenge, *iGen. Dlaczego dzieciaki dorastające w sieci są mniej zbuntowane, bardziej tolerancyjne, mniej szczęśliwe – i zupełnie nieprzygotowane do dorosłości. I co to oznacza dla nas wszystkich*, przeł. O. Dziedzic, Smak Słowa, Sopot 2019).

²¹ Twenge w swoich badaniach odnosi się do osób urodzonych w 1995 roku i później, jednak przywoływane w artykule cechy wskazywane są również jako reprezentatywne dla części osób wcześniejszego pokolenia (Y), przez Września określanymi mianem „ludzi przyszłości”.

²² Termin przyjęty za Witoldem Wrześniem, zob. W. Wrześni, *Współczesne oblicza anomii*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2017, nr 4 (79), s. 285–304; idem, *O (de)kompozycjach współczesności*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2019, nr 3 (81), s. 251–266.

strategia *brand personality*). Tak prowadzony subświat biznesu wpływa na pozostałe sfery ludzkiej aktywności, takie jak polityka czy omawiana problematyka tworzenia relacji międzyludzkich²³. Efektem tego jest też podnoszony często problem braku umiejętności zdefiniowania względnie stabilnej tożsamości jednostki, charakteryzowanej dzisiaj w kontekście jej procesualności, zmienności, płynności i narracyjności, analogicznie wobec podlegającego licznym przemianom całościowo rozpatrywanego społeczeństwa²⁴. Powoduje to ciągle poczucie destabilizacji, które – łączone z nadmiernym intensyfikowaniem emocji i promowanym indywidualizmem – znacznie osłabia kondycję psychiczną podatnych jednostek.

Nadmiernie propagowane wartości indywidualistyczne, charakterystyczne dla kultury konsumpcyjnego kapitalizmu, stymulują tym samym erozję wspólnotowości na rzecz hedonistycznie pojmowanej samorealizacji. Szczególnie w badaniach amerykańskich, w dużej mierze skupionych na analizie własnej kultury, mającej jednak zasadniczy wpływ na cały krąg zachodni, podnosi się problem skorelowanej z taką postawą wzrastającej fali narcyzmu, która dotyczy zarówno millenialsów, jak i post-millenialsów, a więc generacji Z. Trudno zignorować oficjalnie prowadzone statystyki lub tym bardziej zaprzeczyć im, jednak, powtarzając za Arthurem Asem Berge-rem, istnieje wiele błędnych wyobrażeń i mitów na temat millenialsów²⁵. Szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że oba pokolenia znajdują się dopiero na etapie wkraczania w dorosłość, a problematyka nadmiernego rozwoju cech narcystycznych u jednostek jest wynikiem wielu równoległych procesów²⁶.

Często sami reprezentanci obu generacji chętnie wchodzą w polemikę z tendencjami do generalizacji lub też upraszczania cech charakterystycznych dla ich pokoleń. Szczególnie widoczne jest to w przypadku obserwowanego zbioru zachowań zachodzących w obszarze współczesnej nieprofesjonalnej twórczości internetowej. Zachowań opartych nierzadko na znamiennej dla kultury sieciowej „grze z konwencją”, gdzie bohaterowie wiralowych treści reprezentujący dzisiejszych dwudziesto- i trzydziestolatków są zazwyczaj sprowadzani do ról osób nieradzących sobie z wykonywaniem codziennych czynności.

Podobną refleksję zdaje się wyrażać seria intarsji zatytułowana *To uczucie/I Know That Feel Bro* (2021). Realizacja swoją nazwę i ikonografię czerpie z gotowych elementów czy też „sampli” z dużym powodzeniem remiksowanych w kulturze

²³ W. Wrzesień, *O (de)kompozycjach współczesności*, op. cit., s. 261.

²⁴ M. Bieńkowska-Ptasznik, *Tożsamość jednostki we współczesnym świecie*, materiały z międzynarodowej konferencji „Obywatelstwo i tożsamość w społeczeństwach zróżnicowanych kulturowo i na pograniczach”, Supraśl, 8–10 września 2005 roku, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2006.

²⁵ A.A. Berger, *Cultural Perspectives on Millennials*, Springer International Publishing, Cham 2017, s. 40.

²⁶ Zob. np. W.K. Campbell, C. Crist, *Narcystyczna osobowość naszych czasów. Zrozumieć jedno z większych wyzwań psychologicznych współczesności*, red. W. Grabarczyk-Kostka, przeł. G. Skoczyła, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2024.

sieciowej. *I Know That Feel Bro* to też jeden z wariantów wyjątkowo cenionego przez artystkę *Wojaka*, odnoszący się do slangowego wyrażenia, którego celem jest okazanie empatii i zrozumienia dla czyichś emocji. Środkowy obiekt trójelementowej instalacji przedstawia *Wojaka* w wersji *I'm Fine*, gdzie na płaczącą i sfrustrowaną twarz bohatera nałożona jest maska zakrywająca prawdziwe uczucia. Dwa pozostałe stanowią natomiast dokładne przełożenie przytulających się tytułowych *Wojaków – I Know That Feel Bro*, jednak, jak zwraca uwagę sama Jarzębak, „różne rodzaje drewna, z których wykonane zostały postaci, podkreślają różnicę między nimi i między maską a prawdziwą twarzą, która się za nią skrywa”²⁷.

Te dwie serie memów zyskały znaczną popularność w trakcie pierwszych fal pandemii COVID-19, kiedy większość społeczeństwa tkwiła w niemalże pełnej izolacji w domach. Dlatego też *Wojak* w wersji *I'm Fine* okazał się doskonałą reprezentacją towarzyszących ludziom uczuć. Owo zachowanie, charakterystyczne zresztą dla dzisiejszej kultury stygmatyzowania złych emocji w imię niezdrowych zasad zakamuflowanych pod znamienym, spopularyzowanym w mediach społecznościowych hasłem *good vibes only*, pomaga utrzymaniu dystansu wypracowanego na kanwie pod tym kątem dysfunkcyjnie działającego społeczeństwa ponowoczesnego. W opisie pracy artystka rozwija podobną myśl, pisząc, że „popularność tego mema może świadczyć jednocześnie o naszej bezsilności wobec cudzych, trudnych emocji, jak i o tym, że, mimo różnic i dystansu, dążymy do budowania empatycznych relacji”²⁸ i dając wyraz temu, że ukute w literaturze spojrzenie na młode pokolenia jako egocentrycznie czy wręcz hedonistycznie nastawione do świata nie jest jednoznaczne. Być może właśnie *I'm Fine Wojak* wyrażający *to uczucie* wobec innych stanowi karykaturalny, choć emblematyczny dla dzisiejszych czasów porządek budowania więzi. Obrazuje dzisiejszy stan umiejętności interpersonalnych, w znacznym stopniu nabywanych w procesie enkulturacji.

A z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach

Jedną z – charakterystycznych dla Jarzębak – wielowątkowych realizacji jest *Cursed obiad* (2020), instalacja eksponowana w ramach zbiorowej wystawy *Pole bitwy* w Galerii Bielskiej BWA na przełomie 2021 i 2022 roku²⁹. Tytuł pracy odnosi się do tzw. *cursed images* – fotografii w internecie, które w bezpośrednim tłumaczeniu na język polski oznaczają „przeklęte obrazy”. Jak podaje *Know Your Meme*, witryna badająca i dokumentująca zjawiska internetowe od 2008 roku:

²⁷ Zob. <https://www.karolinajarzebak.com/portfolio> (dostęp: 12.06.2024).

²⁸ Zob. *ibidem*.

²⁹ Ekspozycja kuratorowana przez Adę Piekarską stanowiła refleksję na temat sporu o znaki i symbole funkcjonujące w rzeczywistości społecznej oraz sposobu ich wykorzystywania w celu budowania subiektywnej narracji dotyczącej tożsamości społecznej, w tym też kulturowej (zob. <https://www.galeriabielska.pl/wystawa/pole-bitwy>).

przekłete obrazki” (*cursed images*) to rodzaj obrazów i fotografii w Internecie ogólnie postrzeganych jako niepokojące dla widza, zazwyczaj ze względu na niską jakość zdjęcia lub zawartość obrazu, która wydaje się nienormalna lub nielogiczna. Obrazy tego lub podobnego charakteru są czasami identyfikowane jako wizualny odpowiednik Creepypasty [...]. Odkąd termin ten pojawił się w internecie w 2015 r., takowe zdjęcia zainspirowały kilka kont w mediach społecznościowych poświęconych publikowaniu różnych „przeklętych obrazków”, subredditów oraz innych społeczności. Przeciwnieństwa „przeklętych obrazków” nazywane są „błogosławionymi” (*blessed*), podczas gdy obrazy, które są zarówno „przekłete”, jak i „błogosławione”, nazywane są „zamazanymi” (*blursed*)³⁰.

Nawiązania zawarte w tytule narzucają zatem sposób interpretacji pracy mającej zobrazować stereotypowo pojmowany polski rodzinny obiad, na co wskazuje sama artystka, pisząc o bezpośrednich analogiach do własnych doświadczeń³¹. Wątek domowego spotkania przeplata się więc z akcentami charakterystycznymi dla rodzimej Kalwarii Zebrzydowskiej, słynącej z jednej strony z sanktuarium maryjnego, z drugiej – z produkcji mebli. Instalacja przypomina fragment scenografii inspirowanej wystrojem polskich wnętrz z przełomu tysiącleci. Począwszy od sugestii podłogi, którą tworzy misternie zdobione linoleum, przez połyskliwe, lakierowane intarsje, różnego rodzaju błyskotki w postaci posrebrzanych ramek i ekstrawaganczykich świeczników, aż po fantazyjne formy dwóch stołów będących głównym elementem wieloelementowej konstrukcji. W końcu to te meble, jak wskazuje artystka, „powinny stanowić centrum ogniska domowego i być miejscem, gdzie czujemy się najbezpieczniej, jednak często stają się polem walki między pokoleniami, rodzicami i dziećmi, walki politycznej i ideologicznej”³².

Na stoliku kawowym widnieje intarsjowana mapa Polski z naniesioną na nią siecią żabek – analogią do popularnej w naszym kraju marki sklepów. Otacza ją korona cierniowa, w tym kontekście odwołująca się do przywoływanej często w dyskusjach politycznych martyrologii narodu polskiego. Obserwację uzupełniają znajdujące się na podłodze rekwizyty nawiązujące do tej części memosfery, z której chętnie korzystają środowiska wpisujące się w skrajnie prawicowy ruch *alt-right*, a więc żaba Pepe³³ czy *Retard Wojak* – mem służący ośmieszeniu rozmówcy o innych poglądach.

³⁰ Zob. <https://knowyourmeme.com/memes/cursed-images--2>. Tłum. własne.

³¹ Zob. <https://www.karolinajarzebak.com/portfolio>.

³² Zob. <https://www.karolinajarzebak.com/portfolio>.

³³ Żaba Pepe po raz pierwszy zadebiutowała na łamach serwisu społecznościowego Myspace w 2005 roku jako jeden z bohaterów powstałej w kolejnych latach serii komiksów *Boy's Club*, których autorem jest Matt Furie. Artysta za pomocą zantropomorfizowanych postaci opowiada przygody czterech uzależnionych od substancji psychoaktywnych współlokatorów. W 2008 roku użytkownicy sieci przechwycili żabę Pepe, tworząc na jej podstawie własne komiksy, serie memów lub traktując jej wizerunek jako rodzaj wizualnego komentarza stosowanego w osobnych postach i dyskusjach internetowych. Z czasem bohater komiksów zaczął przenikać do całej kultury popularnej kręgu zachodniego, wychodząc poza obszar folkloru czysto internetowego. Jego odmiany spotkać można na różnego rodzaju gadżetach czy nawet w formie kryptowaluty. O tym, że to memiczny wariant naszych czasów, świadczy także wprawne wykorzystanie jej wizerunku przez Donalda Trumpa podczas

Nogi stołu rodzinnego są z kolei skute, jak pisze Jarzębak, „łańcuchem braku zrozumienia i otwartości”³⁴ oraz przyozdobione wstążkami koloru kremowego.

Cursed obiad posługuje się zatem zbiorem skrótowych reprezentacji sporów na gruncie ideologicznym, charakterystycznych dla spolaryzowanego dzisiaj narodu polskiego. Te, ubrane w zrozumiałą dla współczesnego odbiorcy symbolikę, pozwalają bawić się odczytywaniem form i ich znaczeń w sposób analogiczny wobec „czytania” malarstwa renesansowego opatrzonego równie gęstym spłotem ikonograficznym, znamionym dla epoki odrodzenia. Sprowadzone do przestrzennej sceny rodzajowej ukazującej fragment życia codziennego jednej z podstawowych komórek społecznych, jaką jest rodzina, pokazuje potęgę wpływów sytuacji społeczno-politycznej danego obszaru geograficznego na losy jednostek oraz sposób postrzegania przez nie rzeczywistości. Wyjątkowo znamionna wydaje się tutaj rezygnacja z uobecnienia rzeczywistych konturów postaci, która pozwala odbiorcy postawić pytanie o to, kto w zasadzie bierze udział w wydarzeniu: członkowie rodziny czy szablonowe, utarte już konstrukty przeciwnych stron konfliktu ideologicznego.

Zabawa w sprowadzanie jednostek do spłyconych, pozbawionych głębszej analizy psychologicznej postaci jest wręcz stałym aspektem twórczości Jarzębak. Odpowiada to nie tylko podstawowym założeniom produkcji treści w obszarze kultury popularnej, lecz także tendencjom do odbierania użytkownikom internetu pełnej podmiotowości. Przechwytywanie obłożonych konkretnymi znaczeniami form ikonicznych i kompilowanie ich w rodzaj grupy społecznej otwiera jednak drogę do powstania wielopoziomowych relacji między bohaterami, czego doskonałym przykładem może być instalacja o znamionnym tytule *Mój stary nie jest fanatykiem niczego* (2023).

Oś historii stanowi jedna z popularnych past internetowych, której pierwszoplanowy narrator opowiada o życiu codziennym swojego ojca unikającego wszelkich przejawów „inności” czy też niesubordynacji. Jej fragmenty przepisane zostały zresztą na odwrocie intarsji będącej jednym z dwóch elementów pracy:

Mój stary nie jest fanatykiem niczego. W całym mieszkaniu dużo miejsca. Jesteśmy taką normalną rodziną, że nawet w szpitalu nigdy nie byłem, bo nie przydarzają mi się żadne wypadki. [...] Jak jest ciepło to siedzi w domu i nic nie robi. Całe życie w każdą niedzielę jemy typowy polski obiad, a ojciec mówi o zaletach jedzenia normalnych posiłków. Jak się dostałem na studia to stary przez tydzień mówił, że to dzięki temu, że jemy proste polskie posiłki i dzięki temu jestem normalny. [...] Jak któregoś razu, jeszcze w podbazie czy gimnazjum, miałem urodziny to stary kupił mi prezent, ale nie w drodze wyjątku, bo zawsze tak robi³⁵.

kampanii wyborczej w Stanach Zjednoczonych w 2016 roku. Zob. np. J. Pelletier-Gagnon, A. Pérez Trujillo Diniz, *Colonizing Pepe: Internet Memes as Cyberplaces*, „Space and Culture” 2021, nr 1 (24), s. 4–18; J. Nowak, *Pepe na polskich drózkach – o memach i ich kulturowych migracjach*, „Studia Kulturoznawcze” 2018, nr 2 (15), s. 141–158.

³⁴ Zob. <https://www.karolinajarzebak.com/portfolio>.

³⁵ Zob. np. <https://wykop.pl/wpis/19435423/moj-stary-nie-jest-fanatykiem-niczego-w-calym-mies> (dostęp: 12.06.2024).

Część frontálną intarsji zajmuje natomiast obraz rodziny, której członkami sà tzw. *Oomer Wojaks*, czyli postaci bédące róznymi wariantami oryginalnego *Wojaka*. Wedle założeń społeczności internetowej ka¿da z nich reprezentuje inny typ ludzkich osobowoŃci. Widzimy zatem kojarzonego z generacjà Z *Zoomera*, dotknietego depresjà *Doomera*, *30-Year-Old Boomera* oraz – na pierwszym planie – wywodzącego siê z kultury anime *Catboya*, chłopca z kocimi uszami, majàcego skłonnoŃc do chaosu, często nierozumianego przez innych ludzi. Bohaterowie ulokowani zostali na twardej, drewnianej ławie przypominajàcej te wypełniajàce niegdys przestrzec kuchenà. W tym przypadku mebel sugerowaç mo¿e równie¿ kanapê umiejscowionà przed telewizorem, czy te¿ ławê koŃcielnà, zajmowanà przez całą rodzinê wierzących.

Mój stary nie jest fanatykiem niczego przedstawia zatem portret rodzinny na miarê naszych czasów. Portret, którego bohaterowie sprowadzeni zostali do swego rodzaju klisz kulturowych. Owa czytelnoŃc (przy zało¿eniu, ¿e odbiorca opanował słownik komunikacji internetowej) pozwala nie tylko na stosunkowo łatwą interpretacjà pracy. Posługiwanie siê syntetycznymi reprezentacjami włàciwych bohaterów, sprowadzonymi do poziomu linearnych skojarzeń, takich jak: ja–kot, brat–*Zoomer*, ojciec–*Boomer*, pozwala jednocześnie na uniwersalizacjà przekazu, dajàc szansê, w mniejszym lub wiêkszym stopniu, na uto¿samienie siê z nim. To z kolei sprawia, ¿e osoba chłonaça dzieło dostaje szerokie pole do nadbudowania treŃci wzglêdem indywidualnych doŃwiadczeń. W koñcu ka¿dy ojciec reprezentantów pokoleń Y i Z zachowuje siê jak potocznie pojmowany *boomer*³⁶, a niejeden dzisiejszy trzydziestolatek przejawia skrajnie depresyjne zachowania jak internetowy *Doomer*. Nietrudno jest nam sobie wyobraziç tworząc siê miêdzy nimi, często nieproste relacje. Bez przeszkód dopełnimy biografie portretowanych o jednostkowe, intymne i o wiele bardziej złożone historie, samodzielnie komplikujàc tym samym na pozór trywialne psychologie postaci uwiecznionych na intarsji.

Tylko co po nas zostanie?

Podà¿ajàc za logikà Ńwiata kreowanego przez Karolinê Jarzêbak – najpewniej tylko smutne memy. Te zgrabnie wplatane w narracje o zagładach, katastrofie klimatycznej i przemijaniu tak¿e mo¿na traktowaç jako kolejne subopowieŃci o poczuciu bezradnoŃci wobec Ńwiata i dzisiejszej komunikacji miêdzyludzkiej zapoŃredniczanej przez internet. W koñcu, zagłêbiajàc siê w lekturê dziejów ludzkoŃci, łatwo odnieŃc, mylne zresztà, wra¿enie, ¿e współczesne zachodnie społeczeŃstwo chyli siê ku moralnemu upadkowi.

³⁶ Pisząc o potocznym rozumieniu pojęcia *boomer*, mam na myŃli bardzo częste skrótowe łączenie w dyskusjach nieformalnych reprezentantów kilku pokoleń osób urodzonych w okolicach połowy XX wieku, w tym: złotych *baby boomers*, pokolenia Jones, pokolenia X oraz pokolenia *echo boomers*.

Rozmowy toczone się na różnych forach dyskusyjnych zdają się potwierdzać istnienie sporej grupy zwolenników pokrewnych historii, postulujących „powrót do tradycji”, dzięki której dzisiejsze problemy społeczno-polityczne uległyby unieważnieniu. W przewrotnym tonie opowiada o tym *Cursed object* (2021), również swym tytułem nawiązujący do motywu „przeklętych obrazków”. Do realizacji drewnianej formy rzeźbiarskiej artystka wykorzystwała charakterystyczną dla niej technikę intarsji, stawiając powstały za jej pomocą obraz na trzech różnych, bogato zdobionych nogach stołowych, a całość owijając delikatną sztuczną pajęczyną. Fasadową stronę intarsji wypełnia scena wielopostaciowa celowo nawiązująca do akademickiego malarstwa historycznego. Obserwujemy na niej rodzinę różnych wersji *Wojaków* zanurzonych w zbiorniku wodnym na wysokość szyi. W tle rozpościera się natomiast stosunkowo dynamicznie traktowany krajobraz wysokogórski, ponad którym wschodzi księżyc w kształcie głowy *Fat Wojaka*. Inscenizowane postaci w ikonografii internetowej reprezentują szereg teorii spiskowych, równolegle rozwijanych na tych samych forach dyskusyjnych. Na odwrotnej stronie przepisana została natomiast dobrze znana użytkownikom sieci pasta pod tytułem *Kiedys to było*, której każdy kolejny akapit, w karykaturalny sposób wspominający – w istocie pełen brutalności – złoty wiek, zamyka znamienne zdanie: „nikt nie narzekał”³⁷. W *Cursed object* (2021) artystka polemizuje więc z tezami głoszonymi przez zwolenników przywrócenia umownych norm poprzednich pokoleń, korzystając nie tylko z ich ikonografii, lecz także w ogóle nomenklatury internautów opartej na sarkazmie i prowokowaniu drugiej strony. Jednocześnie łączy je z formami utożsamianymi z historią sztuki europejskiej, by w efekcie swój „komentarz” przenieść w stosunkowo bezpieczne obszary galerii. Takie rozwiązanie nie zdziwi zresztą nikogo, kto choć raz próbował wyrazić na forum inne zdanie aniżeli to przeważające pod danym tematem.

Wątek częstego uprzedmiotawiania użytkowników internetu, sprowadzający się do różnych form cyberagresji, poruszony został także podczas indywidualnej wystawy artystki zatytułowanej *Hurr durr*³⁸, która odbyła się jesienią 2021 roku w krakowskiej Cricotece. Cementarna instalacja z wypchanymi, satynowymi nagrobkami przywodziła na myśl scenografię stworzoną na potrzeby realizacji horroru klasy B. Oprawę tej nieszablonowej nekropolii uzupełniały różnego rodzaju ozdoby w postaci breloczków w kształcie misia, *Hello Kitty*, figurek i świeczników widywanych jeszcze na bazarach. Zamiast tradycyjnych epitafiów na finezyjnie wycinanych kawałkach szkła wyrysowane zostały postaci z memów opatrzone fragmentami rozmów internetowych.

Wydźwięk ekspozycji doskonale uzupełnia fragment wypowiedzi samej Jarzębak, posługującej się zresztą charakterystycznym dla kultury nowych mediów sposobem konstruowania tekstu:

³⁷ Zob. <https://copypasta.pl/pasta/134/Kiedys-to-by%C5%82o> (dostęp: 12.06.2024).

³⁸ Slangowe pojęcie *hurr durr* (*hur-dur*) oznacza nadmierne, zwykle nieuzasadnione oburzenie spowodowane na przykład daną sytuacją lub czyjąś wypowiedzią.

Zacząło się od tego, że przeglądałam jakieś forum, gdzie ktoś kłócił się o jakąś rybę czy o cenę tej ryby – już nie pamiętam dokładnie. Chodziło o to, że się bez sensu obrażali i cała dyskusja była potwornie absurda. Pomyślałam sobie wtedy, co by to było, jakbyście mieli to napisane zamiast epitafiów na nagrobkach? Bo epitafium zawsze jest w superlatywach: kochany, najlepszy i tak dalej [...] bla, bla, bla. No wiadomo. Ale każdy człowiek ma wady, ma też odpowiedzialność za to, co mówi. Wyobraźmy sobie, że na nagrobkach będą ekrany, na których będzie się wyświetlać to, co dana osoba napisała w internecie jako anonim. Może by niektórzy byli wtedy bardziej skorzy do refleksji nad tym, co wypisują albo bardziej empatyczni³⁹.

Hurr durr to zatem kuriozalna podróż do przyszłości snująca historię o tym, jak mogłyby wyglądać fizyczne cmentarze pierwszych pokoleń cyfrowych. Jednocześnie opowieść o generacyjnych dysfunkcjach i pragnieniach zawartych w złożonych relacjach między artefaktami dzisiejszej popkultury a, często mocno nieetycznym, cyberfolklorem rozwijanym na obrzeżach internetu. Ponieważ, jak sugeruje Jarzębak, jeżeli ma coś po nas zostać, to właśnie to. Cyfrowy ślad codzienności.

Na zakończenie

Po wielkiej euforii, którą spowodowała globalizacja sieci, w badaniach socjologicznych coraz częściej poruszana jest kwestia negatywnych konsekwencji rozpowszechnienia się mediów społecznościowych. W końcu, powtarzając za Bergerem, „zamiast pytać, co millenials robią z Facebookiem, musimy także zapytać o to, co Facebook robi z millenialsami”⁴⁰. Wzrastająca fala depresji, zaburzeń na tle nerwowym, silnego uzależnienia od social mediów, FOMO czy przypadek japońskiego *hikikomori*, to tylko częściowa lista obserwowanych problemów generacyjnych.

Nie zmienia to jednak faktu, że bez powszechnego dostępu do internetu, szczególnie tego 2.0, nie rozwinęłyby się bezprecedensowa forma kultury, jaką jest cyberfolklor. Jego potencjał artyści zauważają w zasadzie od samego początku, sięgając po praktyki wypracowane przez internautów, by – często w sposób intuicyjny – na drodze postprodukcji i remiksu refleksyjnego opowiedzieć o sobie, o swoich pokoleniach, o naszej współczesności. W końcu prywatne informacje, które pozostawiamy w cyberprzestrzeni, nie są bazą danych tylko dla największych światowych korporacji, ale również dla badaczy skupionych na teraźniejszości i w zasadzie każdego, kto potrafi umiejętnie z nich korzystać. Jeśli sparafrazować tytuł jednej z najnowszych realizacji Jarzębak, która przenosi przedstawicieli pokoleń Y i Z do jaskiń, media społecznościowe to nasze *Meme Lascaux*. Nazwa nie pozostawia złudzeń, jak

³⁹ Jest to fragment rozmowy z artystką, którą na łamach 51. numeru „Notesu na 6 Tygodni” przeprowadziła Bogna Świątkowska. K. Jarzębak, *Hurr durr jest pojemne*, rozm. przepr. Bogna Świątkowska, „Notese na 6 Tygodni” 2023, nr 151, s. 89–99. Pełna treść wywiadu dostępna jest również na oficjalnej stronie wydawnictwa (zob. <https://nn6t.pl/2023/12/04/hurr-durr-jest-pojemne/> [dostęp: 12.06.2024]).

⁴⁰ A.A. Berger, *Cultural Perspectives...*, op. cit., s. 50.

wyglądałyby dzisiejsze hieroglify wedle przewidywań artystki. Pytanie, czy kolejne pokolenia będą potrafiły je w pełni rozszyfrowywać i „zrozumieć”.

Bibliografia

Opracowania

- Berger A.A., *Cultural Perspectives on Millennials*, Springer International Publishing, Cham 2017.
- Bieńkowska-Ptasznik M., *Tożsamość jednostki we współczesnym świecie*, materiały z międzynarodowej konferencji „Obywatelstwo i tożsamość w społeczeństwach zróżnicowanych kulturowo i na pograniczach”, Supraśl, 8–10 września 2005 roku, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2006.
- Bourriaud N., *Postproduction: Culture as Screenplay. How Art Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, New York 2002.
- Burrough X., Gallagher O., Navas E., *Keywords in Remix Studies*, Routledge, London 2018.
- Burrough X., Gallagher O., Navas E., *The Routledge Handbook of Remix Studies and Digital Humanities*, Routledge, London 2021.
- Campbell W.K., Crist C., *Narcystyczna osobowość naszych czasów. Zrozumieć jedno z większych wyzwań psychologicznych współczesności*, red. W. Grabarczyk-Kostka, przeł. G. Skoczylas, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2024.
- Gallagher O., *Reclaiming Critical Remix Video: The Role of Sampling in Transformative Works*, Routledge, London 2018.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1998.
- Jarzębak K., *Hurr durr jest pojemne*, rozm. przepr. Bogna Świątkowska, „Notes na 6 Tygodni” 2023, nr 151, s. 89–99.
- Kamińska M., *Memosfera. Wprowadzenie do cyberkulturoznawstwa*, Wydawnictwo Galerii Miejskiej Arsenał, Poznań 2017.
- Lessig L., *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
- Lunenfeld P., *The Secret War Between Downloading and Uploading: Tales of the Computer as Culture Machine*, The MIT Press, Cambridge 2011.
- Manovich L., *Soft Cinema: Navigating the Database*, The MIT Press, Cambridge 2005.
- Manovich L., *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*, Bloomsbury Academic, New York 2013.
- Morreale S.P., Spitzberg B.H., Barge J.K., *Komunikacja między ludźmi. Motywacja, wiedza i umiejętności*, przeł. P. Izdebski, A. Jaworska-Surma, D. Kobylińska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Nacher A., *Remiks i mashup – o nietrywim współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1 (9), s. 77–89.
- Navas E., *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*, Springer, Wien–New York 2012.
- Nowak J., *Pepe na polskich drózkach – o memach i ich kulturowych migracjach*, „Studia Kulturoznawcze” 2018, nr 2 (15), s. 141–158.

- Pelletier-Gagnon J., Pérez Trujillo Diniz A., *Colonizing Pepe: Internet Memes as Cyberplaces*, „Space and Culture” 2021, nr 1 (24), s. 4–18.
- Shusterman R., *Piękna sztuka rapowania* [w:] idem, *Estetyka pragmatyczna. Żywe piękno i refleksje nad sztuką*, przeł. A. Chmielowski et al., Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1998, s. 259–313.
- Twenge J.M., *iGen. Dlaczego dzieciaki dorastające w sieci są mniej zbuntowane, bardziej tolerancyjne, mniej szczęśliwe – i zupełnie nieprzygotowane do dorosłości. I co to oznacza dla nas wszystkich*, przeł. O. Dziedzic, Smak Słowa, Sopot 2019.
- Wójtowicz E., *Net art*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2008.
- Wójtowicz E., *Soft Cinema. Ciągi obrazów w kulturze cyfrowej* [w:] A. Gwóźdź (red.), *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 327–346.
- Wójtowicz E., *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016.
- Wrzesień W., *Jednostka – rodzina – pokolenie. Studium relacji międzypokoleniowych w rodzinie*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2003.
- Wrzesień W., *O (de)kompozycjach współczesności*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2019, nr 3 (81), s. 251–266.
- Wrzesień W., *Pokoleniowość w świecie smartfonów*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2021, nr 3 (83), s. 301–318.
- Wrzesień W., *Współczesne oblicza anomii*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2017, nr 4 (79), s. 285–304.
- Zalewska L.S., *Symptoms of Depression in Children Part of the “Snowflake” Generation and Their Input for the Functioning of the Whole Family: Narrative Research of Modern Families*, „Forum Pedagogiczne” 2021, nr 11 (2), s. 309–324.

Strony internetowe

- <https://coppypasta.pl/pasta/134/Kiedys-to-by%C5%82o> (dostęp: 2.02.2024).
- <https://knowyourmeme.com/> (dostęp: 10.02.2024).
- <https://www.galeriabielska.pl/wystawa/pole-bitwy> (dostęp: 30.01.2024).
- <https://www.karolinajarzepak.com/portfolio> (dostęp: 10.02.2024).
- <https://wykop.pl/wpis/19435423/moj-stary-nie-jest-fanatykiem-niczego-w-calym-mies> (dostęp: 30.01.2024).