



Essais inédits – Unpublished essays  
Écran Total – Total Screen  
Exposition et symposium – Exhibition and symposium  
Montreal, 2021 – [www.ecrantotal.uqam.ca](http://www.ecrantotal.uqam.ca)

## **Wiek total(itar)nych ekranów. Dwadzieścia lat później**

**Ewa Wójtowicz, Faculty of Art Education and Curating**

**Magdalena Abakanowicz University of Arts in Poznań, Poland**

Podejmując pracę nad niniejszym tekstem wytypowałam krąg zagadnień, które – pochodząc z baudrillardowskiego słownika – wydają się najbardziej przydatne do rozważań nad współczesną rzeczywistością, w której ekran, a właściwie monitor, jest figurą dominującą. W trakcie *researchu* uświadomiłam sobie, że już kiedyś formułowałam refleksję na podobny temat. Było to ponad dwadzieścia lat temu. Gdy z końcem roku 2000 spotkaliśmy się w interdyscyplinarnym gronie na konferencji, by podjąć – na zaproszenie profesora Andrzeja Gwoźdźcia – dyskusję nad obrazami ekranowymi, tytułowy „wiek ekranów” dopiero się rozpoczynał. Zналиśmy je jako – mimo rosnącego interaktywnego potencjału ontologicznie bliższe wciąż telewizji – szklane ekrany monitorów kineskopowych, wówczas jeszcze nawet nie ciekłokrystaliczne. Nie odczuwaliśmy jeszcze przytłoczenia ich nadmiarem. Gesty, służące do obsługi urządzeń z ekranami dotykowymi, mieliśmy przyswoić sobie dopiero po kilku latach. Nie wiedząc o tym omawiałam, między innymi, pracę Ollii Lialiny *If You Want Me To Clean Your Screen* (1996), w której interaktywność polegała na możliwości nawigowania obrazem dłoni, przecierającej ekran od drugiej strony, jakby od spodu, z głębin cyberprzestrzeni. Net.art pozwalał na takie gry z pojmowaniem interakcji, nierzadko zresztą przywołując historię sztuki telematycznej, czego przykładem były formalne podobieństwa prac Mouchette do wcześniejszych o ponad dwadzieścia lat telematycznych eksperymentów Douglasa Davisa. Przyciśnięte do ekranu (*de facto* do skanera) twarz i dłoń Mouchette miały imitować zapośredniczony medialnie kontakt w czasie rzeczywistym, który już wkrótce także miał stać się możliwy. Dziś powszechność tego kontaktu przekroczyła najśmielsze

marzenia telematycznych utopistów, zmieniając niestety także ekran w zwierciadło raczej krzywe, a nawet lustro weneckie.

Osobisty ton wstępu do tego tekstu wyjaśniam więc dostrzeżoną w lekturze tekstów Jeana Baudrillarda i jego polskich interpretatorów potrzebą ciągłego porównywania i weryfikowania znaczeń pojęć takich jak „ekran”, którymi przez lata się posługujemy, choć ich znaczenie wymyka się nam, ponieważ zmienia się kontekst technokulturowy, w jakim operują ich desygnaty. To wywołuje pytania, począwszy od najprostszych. Na przykład, czy dziś kontakt ekranowy w czasie rzeczywistym mógłby wzbudzić entuzjazm taki, jak w pionierskiej, telematycznej pracy *Hole in Space*, którą zrealizowali w 1980 roku Kit Galloway i Sherrie Rabinovitz? Z dokumentacji filmowej tej „publicznej rzeźby komunikacyjnej” (*Public Communication Sculpture*) zapada w pamięć pytanie zaskoczonego przechodnia sądzącego zapewne, że to zaaranżowana sytuacja o charakterze *reality show*: „kim są ci ludzie? Czy to aktorzy?” (Larry press, 03:06). Kluczowym jednak aktorem (a właściwie aktantem) tego spektaklu jest tu sam ekran. Wówczas – wielki, o skali niemal kinowej, umiejscowiony na witrynie sklepowej w przestrzeni miejskiej. Dziś kontakt z ekranem znacznie spowszedniał i jest nieodzowny, także z powodu telematyzacji międzyludzkich kontaktów, która eskalowała w wyniku pandemicznego paraliżu świata. A jednak, chcąc spojrzeć w oczy naszym rozmówcom widniejącym na ekranie, musimy spojrzeć nie na ludzką twarz, lecz w obiektyw kamery wbudowanej w urządzenie, które pośredniczy w naszym kontakcie. To uświadamia o postępujących zmianach, uwidaczniających, że: „Wszystkie nasze maszyny są monitorami, my sami staliśmy się nimi, a stosunki ludzkie są stosunkami między monitorami” (Baudrillard 1994, 257) a także pozwala przywołać definicję sformułowaną na przełomie tysiącleci przez polskiego artystę i teoretyka Antoniego Porczaka, który określił ekran „jako wydzielony fragment postrzeganej przestrzeni o zagęszczonej zawartości informacyjnej; jest on bytem medialnym, kiedy sprowadza do przestrzeni naszego bytowania świat zewnętrzny” (45).

Podjmując – inspirowaną myślą Baudrillarda - refleksję nad ekranami i monitorami, sięgam więc nie tylko po przekłady tekstów tego autora. Także po książkę wartościową naukowo, ale i ważną dla mnie z perspektywy osobistej. To monografia wieloautorska *Wiek ekranów* (2002), z moją pierwszą naukową publikacją, w której pisałam o ekranach poprzez refleksję nad sztuką interaktywną – wówczas był to net art. Czytając dziś zebrane w tym tomie teksty, pisane przed ponad dwiema dekadami przez znakomitszych ode mnie autorów i autorki, napotykam na wiele wciąż żywo aktualnych spostrzeżeń i niemało prognoz trafnych dla naszej współczesnej, zmediatyzowanej kultury. Jest tak pomimo tego, że wówczas ekrany znaczyły co innego, niż dzisiaj – a więc przemianie uległ fundament technologiczny i ontologiczny a także cały kontekst otaczającej je kultury. Cenna jest jednak wartość tych refleksji podejmowanych w szczególnym momencie – gdy nowe medium komunikacyjne przyczyniło się do zmiany roli, jaką ekran odgrywał w kulturze i życiu społecznym, a przemiana ta była jeszcze zauważalna jako nowość. Już niebawem wszechobecność ekranów przyczyniła się do ich niezauważania, swoistej niewidzialności, zgodnie ze spostrzeżeniem Marka Weisera na temat „*ubiquitous computing*” (1997). Jednak dwie dekady temu, podczas tej konferencji poświęconej ekranom i generowanym przez nie „przestrzeniom kultury widzenia”, udało się – czego dowodzi dzisiejsza lektura tego tomu – wytypować wiele trafnych wątków przydatnych dziś do refleksji nad totalnością ekranów, podobnie jak przydatności nie tracą mimo upływu czasu spostrzeżenia Jeana Baudrillarda.

Już we wstępie do *Wiek ekranów* redaktorzy tomu wyjaśniają wybór tematyki konferencji powołując się na francuskiego filozofa i jego konstatację na temat współczesnej epoki jako „uniwersum totalnego monitora” (9). Interesujące jest tu użycie tego terminu, ponieważ wydzźwięk użytego przez Baudrillarda pojęcia *écran* zmienia się w zależności od przekładu. Zwraca na to uwagę polska badaczka Anita Skwara wskazując, że różnica znaczeń między ekranem a monitorem zasadza się na tym, iż w słownikowe znaczenie tego ostatniego wpisane jest „*signum* represyjności i kontroli” (131). Na tych właśnie znaczeniach chcę się skoncentrować, wychodząc od wysuniętego przez Baudrillarda sformułowania *écran total* i wskazując na różne jego niuanse znaczeniowe,

głównie z perspektywy sztuki. W moich rozważaniach teoretycznych, dla których debiutem był udział w konferencji *Wiek ekranów*, podkreślam zawsze, że to sztuka dostarcza często trafnych intuicji dla teoretycznej refleksji i komentarzy wobec rzeczywistości. Często wyprzedza ją podobnie do precesji, na co zwraca Baudrillard pisząc w *Ameryce* o relacji ekranu i rzeczywistości (74). Dlatego w tym krótkim eseju odwołuję się nie tylko do teoretycznej refleksji samego Baudrillarda i grona jego polskich komentatorów, ale także do przykładów z zakresu sztuki. Ich wybór jest z konieczności ograniczony nie tylko szczupłością tego tekstu, ponieważ dziś niemal cała sztuka pozostaje w referencji wobec ekranu. Ubywa natomiast obrazów nieekranowych, a i obrazy malarskie uległy już w XX wieku wpływowi ekranowej specyfiki (przykładem Gerhard Richter). Także obrazy ekranowe zmieniły się za sprawą digitalizacji, na co wskazuje choćby Rosa Menkman w pracy *The Collapse of PAL* (2011), mówiąc o kresie estetyki analogowego obrazowania. Dokumentacja dzieł niestworzonych dla ekranu musi też zakładać ich upowszechnianie poprzez ekrany, a więc postprodukcyjną estetyzację.

Pisząc o wpływie koncepcji *simulacrum* Baudrillarda na scenę sztuki amerykańskiej doby postmodernizmu polski kuluroznawca Grzegorz Dziamski wymieniał takie nazwiska, jak: „Peter Halley, Sherrie Levine, Jenny Holzer, Ashley Bickerton, Jeff Koons, Haim Steinbach, Robert Longo, David Salle” (373). Dziś, gdy mamy już do czynienia z tradycją sztuk medialnych, a sztuka migruje do przestrzeni ekranowych, często – jak to się stało w sztuce postinternetowej – materializując się dopiero niejako wtórnie, lista taka byłaby o wiele dłuższa i bardziej zróżnicowana. W moim przekonaniu znaczące stanowisko wobec problematyki ekranu zajmują m.in. James Bridle, Mischka Henner, Rabih Mroué, Rafaël Rozendaal, Jonas Staal, Hito Steyerl, Ryan Trecartin, czy Penelope Umbrico. Działają w innych realiach, co można zilustrować inną uwagą Grzegorza Dziamskiego dotyczącą sztuki pozostającej pod wpływem myśli Baudrillarda, lecz obserwowanej już u zarania „wieku ekranów”: „Artyści nie symulują sztuki, a przynajmniej nie to jest najważniejsze – artyści włączeni są w proces symulowania rzeczywistości” (375). Różnica polega na tym, że dzisiaj ekrany są już nierozdzielnie wpisane w rzeczywistość,

przyczyniając się do jej kreowania, ale i fałszowania jej odbioru, o czym najlepiej wiemy za sprawą konfuzji wywołanej poprzez różnego rodzaju *fake news*.

Totalność ekranów ujawnia się nie tylko w ich wszechobecności, ale i rozpiętości skali, w której wpływają na naszą świadomość: od immersyjnego kontaktu z wielkoskalowym telebimem po intymnie bliskie ekraniki smartfonów. Dostrzegli to w *Wiek ekranów* Andrzej Gwóźdź i Piotr Zawojski pisząc, że „współczesne ekrany komunikowania otaczają nas zewsząd. Zastąpiwszy lustra reprezentacji, które odbijały fizyczne wizerunki, same te wizerunki stwarzają” (9). Mimo jednak lustrzanej powierzchni, mimo refleksów elektronicznego obrazu, ekran smartfona, jest raczej rodzajem protezy, soczewki, ale też pozwala na eksternalizację tego, co zobaczone (i czego, jak wiemy, „odzobaczyć” się częstokroć nie da, o czym przypomina np. praca *Emily's Video* (2012), Evy i Franca Mattes). Jeżeli więc nasz podręczny ekran jest już nie naszym odbiciem (czyli czymś od nas oddzielnym), a raczej niemal protetyczną częścią naszego wzroku, czy rozszerzeniem pamięci, to do totalnej obecności stworzonych przezeń wizerunków także jesteśmy już przyzwyczajeni. Gdy dodać do tego reakcje „ekranu” na nas: rozpoznawanie twarzy jako sposób logowania, piksele śledzące, *eye tracking* i inne, okazuje się, że uwaga o patrzącej na nas telewizji, której ekranem się stajemy (Baudrillard 2005, 68), jest więc wciąż aktualna i można rozpatrywać ją w kontekście tego sprzężenia zwrotnego.

W przypadku ekranów znaczenie ma także ich rozmiar. Niemal takie samo, jak treść, którą za ich pośrednictwem przyswajamy. Inaczej odbieramy wizualny przekaz w ponadludzkiej skali i z dystansu, inaczej zaś ten, w którym możemy (niemal) dotknąć obrazów, choć nie zatamujemy ich ciągłego przepływu. Mówiąc językiem Baudrillarda, obrazy ekranowe stają się hipertowarami, w rzeczywistości, która w coraz większym stopniu przypomina hipermarket, uznany przezeń za „model wszelkiej przyszłej postaci kontrolowanej socjalizacji” (Baudrillard 2005, 97). Dlatego może ekranowe realizacje Rafaëla Rozendaala *Much Better Than This* (2015) wydawały się być na właściwym miejscu pośród ekranów reklamowych pokrywających budynki wokół nowojorskiego Times Square. Głoszące zachętę do beztroskiej konsumpcji obrazy ukrywają „aluzje do

represji” (Baudrillard 2005, 96) w tej przestrzeni, naszpikowanej równocześnie kamerami monitoringu, gdzie jedyną rolą przewidzianą dla ludzi jest poddawanie się konsumpcyjnej perswazji i produkowanie kolejnych obrazów ekranowych poprzez wykonywane fotografie, zwłaszcza *selfies*.

Nadmiar obrazów i dosłowna totalność ekranów ujawnia się najpełniej w odbiorze symultanicznym, co uświadamiają sugestywnie ściany telewizorów w sklepach z elektroniką. Migotanie identycznych treści przypomina architekturę ekranowych instalacji Nam June Paika, zwłaszcza monumentalną wieżę o charakterystycznym dla tego artysty tytule, który można interpretować tyleż afirmatywnie, co krytycznie: *The More The Better* (1988). Jednocześnie nie można też zapomnieć o orwellowskiej, ponurej wizji świata, w której ekran pełnił rolę narzędzia perswazji, propagandy i kontroli. Do *Roku 1984* nawiązywała przecież – wyreżyserowana przez Ridleya Scotta – pierwsza reklama komputera Apple, z rolą odważnej młociarki rozbijającej ogromny, kinowy ekran z przemową Wielkiego Brata i wrywającej tym gestem z hipnotycznego stuporu podporządkowanych mu, szarych słuchaczy. Głos lektora komentował ten przełom, obiecując, że za sprawą nowego produktu rok 1984 nie spełni literackiej, dystopijnej wizji Orwella. Jednocześnie sam produkt zaprezentowany w tej reklamie był właściwie niewidzialny. Na niebezpieczeństwo manipulacji związanej z tym, co niewidzialne wskazywał już Marshall McLuhan (1977), do którego zresztą francuski filozof się odwoływał pisząc o implozji przekaźnika, czyli zniknięciu medium rozumianego jako „instancja pośrednicząca pomiędzy jedną rzeczywistością a inną” (Baudrillard 2005, 105). Stąd niedaleko już do skojarzenia totalności ekranów z ich swoistym totalitaryzmem. Poza grą słów, ta relacja jawi się we współczesnej kulturze, jako wciąż wyraźniejsza, również dlatego, że treścią wypełniającą ekrany w coraz większym stopniu zarządzają, niewidoczne przecież, algorytmy sztucznej inteligencji. Zagadnienie to ukazywała w różnych aspektach kuratorowana przez kolektyw Tactical Tech berlińska wystawa *Nervous Systems. Quantified Life and the Social Question* (2016), a współcześnie stało się ono tematem filmu dokumentalnego *Coded Bias* (2020) w reżyserii Shalini Kantayya. Nadzór, sprawowany via ekran w wymiarze życia codziennego

bywa tematem prac o charakterze krytyczno-analitycznym takich, jak *Karen* (2015) grupy Blast Theory, *Homo Sacer* (2014) Jamesa Bridle'a, czy *Patterns of Life* (2015) Juliena Prévieux. Spektrum problemowe, zarysowane w tych projektach znalazło swe dobitne potwierdzenie w rzeczywistości ściśle współczesnej za sprawą aplikacji monitorujących przebieg kwarantanny. Spojrzenie w „lustro” ma tu związek z weryfikacją tożsamości użytkownika, przeprowadzaną na sposób panoptyczny. Trafnie więc wytypowała przed dwudziestoma laty Anita Skwara trzy najważniejsze funkcje monitora odnoszące się do: „zapośredniczenia, kontroli (która dyscyplinuje lub represjonuje) i generowania obrazów” (131).

Total(itar)ność ekranu i jego niewidoczna nad nami władza przejawiają się nie tylko w jawnie narzuconych systemach inwigilacji (*surveillance*), ale także w hipnotycznym wpatrywaniu się w jego „lustro” i niezaspokojonej wciąż potrzebie ciągłego dotyku powierzchni, aby strumień wzrokowych bodźców nie ustawał. Dziś ta symbioza między ludźmi a smartfonami przybiera więc charakter bliski temu, co dzięki lekturze *Ameryki* utożsamiamy z „nieprzytomną autoreferencjalnością” (Baudrillard 2001, 51). Gesty interakcji z ekranem dotykowym są jednak stosunkowo nowym doświadczeniem ludzkości, o czym mówi praca *What Shall We Do Next?* (2014) Juliena Prévieux, w której aktorki i aktorzy wykonują je „w próżni”, co pozwala wyabstrahować ten nowy – na poziomie niemal ewolucyjnym – alfabet. Kto jest jednak lustrem tej dokamerowej pantomimy? Oto my, widzowie, oglądający ją na naszych ekranach.

Utożsamiana ze społecznościową rewolucją proliferacja cyfrowych obrazów, cyrkulujących nieustannie w sieciowym obiegu, nie stała się już przedmiotem refleksji Baudrillarda, zmarłego w roku 2007, a więc w czasie, gdy w sprzedaży pojawiły się pierwsze smartfony. Jednak spostrzeżenia francuskiego filozofa mają charakter uniwersalny, mogą więc pomóc w poszukiwaniu odpowiedzi na liczne pytania wynikające z obecnego charakteru kultury wizualnej. Skąd pochodzą obrazy, zapełniające ekrany w sposób totalny, poprzez tagowanie konkurujące o uwagę widzów i selekcjonowane przez algorytmy? Jak interpretować sprzężenie zwrotne między

sztucznie kreowanym, lukrowanym światem zdjęć stockowych a strumieniem poddanych estetyzacji do granic kiczu obrazów na Instagramie? Jak wyjaśnić przykry rozdzwięk pomiędzy upiękzoną, bądź stosownie do konwencji udratyzowaną fotografią danego miejsca, a rozczarującym doświadczeniem bycia w nim i przekonania się, że w cyfrowym obrazie trawa jest zdecydowanie bardziej zielona? Jak wreszcie odnieść się do zniekształceń w pamięci zachodzących pod wpływem obrazów z Google Street View, które infekują nasze wspomnienia symulowanym *deja vu*? Odpowiedź mogącą być wskazówką znajdujemy w odnotowanej w *Ameryce* impresji z baru w Roxy, w którym błyszcząca, oświetlona sala „przypomina (...) powierzchnię ekranu. *I wszyscy są tego świadomi*<sup>1</sup>” (Baudrillard 2001, 51). Dlatego nikt już chyba nie oczekuje prawdziwości od obrazów ekranowych. Wiara w prawdę ekranu zakwestionowana została już w początkach sztuki wideo (przykładem *Wipe Cycle* z 1969 duetu Ira Schneider i Frank Gilette) i ponownie w ostatniej dekadzie XX wieku np. w spektakularnych teatralnych realizacjach grupy La Fura dels Baus, gdy rozdzieleni i zdezorientowani widzowie mogli sądzić na podstawie ekranowego obrazu, że za zaimprovizowanym przepierzeniem zbudowanym w trakcie spektaklu, dzieje się coś niepokojącego. Ujawnienie manipulacji to jednak nie wszystko. Pozostaje jeszcze pytanie o zdolność separacji obrazów wiarygodnych od nieprawdziwych (*fake*) i orientację w tych „nowych wiekach ciemnych” (*New Dark Age*), o których pisze James Bridle. Pojawia się także kwestia wiary pokładanej w obraz ekranowy bardziej niż orientacja co do niebezpiecznej rzeczywistości w bezpośrednim otoczeniu, na co zwrócił uwagę Rabih Mroué w pracy *The Pixelated Revolution* (2012).

Konstatacja przydatności refleksji Baudrillarda dla oceny współczesności jest oczywista. Istotne jest, jak jej używać, by wyjść poza utwierdzenie się w jej aktualności i potwierdzenie zdolności francuskiego myśliciela do antycypowania tego, co stało się naszym udziałem w kulturze wizualnej, która weszła w stadium symulakru. Dlatego, choć odwoływanie się nie do samego Baudrillarda, lecz do komentarzy na temat jego

---

<sup>1</sup>Wyróżnienie kursywą pochodzi od samego Baudrillarda.

poglądów może sprawiać wrażenie sięgania do orbity źródeł drugorzędnych, zdecydowałam się na to, w przekonaniu, że warto przypomnieć, rzecz zasadniczą: choć od kilkudziesięciu lat wciąż mówimy o ekranach, z każdą podjętą refleksją oznaczają one coś innego. Nie tylko odnajdujemy w nich nowe jakości, ale także sami zmieniamy się pod ich wpływem.

Chcąc wydobyć z pism Baudrillarda esencję tego, co dziś aktualne, zwróćmy raz jeszcze uwagę na to, w jakim (kon)tekście jest mowa o totalności ekranów. To esej o hipermarkecie będącym dziś już niemal matrycą świata. Nie chodzi tu jednak o konsumpcję, lecz o kontrolę. Żyjąc w na wskroś monitorowanej, w coraz większym stopniu szablonowej i uregulowanej rzeczywistości, w której większość relacji sprowadzonych jest do wymiaru transakcji ekonomicznej, dostrzegamy, że totalność ekranu przekształciła się w ekranowy totalitaryzm. Zwłaszcza w epoce pandemicznej implozji świata, gdy kontakt z ekranowymi obrazami jest substytutem uczestnictwa w kulturze i stanowi o relacjach międzyludzkich, w coraz większym stopniu podlegamy regułom narzuconym przez system przeświecający przez monitory i ekrany. Ekran stał się „zwierciadłem konsumpcyjnej aktywności, grą podwojenia i powtórzenia, zamykającą ten świat w obrębie jego samego” (Baudrillard 2005, 96) a my „nie mamy już prawa do własnego obrazu, lecz tylko do ulotnego zapisu w czasie rzeczywistym” (Baudrillard 2001b, 68).

### Works Cited

Baudrillard, Jean. „Świat wideo i podmiot fraktalny”, translated by Andrzej Gwóźdź, *Po kinie? Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, edited by Andrzej Gwóźdź, Universitas 1994, pp. 247-258.

---. *Ameryka*, translated by Renata Lis, Michał Paweł Markowski, Sic!, 2001.

---. *Rozmowy przed końcem*, translated by Renata Lis, Sic!, 2001.

---. *Symulakry i symulacja*, translated by Sławomir Królak, Sic!, 2005.

Dziamski, Grzegorz. „Tradycja awangardy w kulturze monitora.”, *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, edited by Andrzej Gwóźdź and Piotr Zawojski, Rabid, 2002, pp. 371-377.

Gwóźdź, Andrzej and Zawojski, Piotr. „Od Redakcji.”, *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, edited by Andrzej Gwóźdź and Piotr Zawojski, Rabid, 2002, pp. 9-10.

McLuhan, Marshall. „The Medium is the Message.” lecture, *ABC Television*, 27 June 1977.

Porczak, Antoni. „Ekran – pole transakcji.” *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, edited by Andrzej Gwóźdź and Piotr Zawojski, Rabid, 2002, pp. 45-51.

press, Larry. „A Hole in Space LA-NY, 1980 -- the mother of all video chats.” YouTube, uploaded by Larry press, 8 Dec. 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=SylJJr6Ldg8>.

Skwara, Anita. „Pożądanie mimetyczne – monitory konsumpcji.”, *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, edited by Andrzej Gwóźdź and Piotr Zawojski, Rabid, 2002, pp. 125-136.

Weiser, Mark. „The Computer for the 21st Century.” *Scientific American Special Issue on Communications, Computers and Networks*, no. 9, 1991, <https://web.archive.org/web/20141022035044/http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html>. Dostęp: 15 Apr. 2021.

**Ewa Wójtowicz**, PhD (dr hab.) is media arts researcher and art critic with a background in fine arts. Associate Professor on the Faculty of Art Education and Curating at the Magdalena Abakanowicz University of Arts in Poznań, Poland. Author of monographs: *Art in Post-media Culture* (2016) and *Net art* (2008), over 25 book chapters and more than 50 articles contributed to scholarly journals and books in Polish, English and other languages. Member of Polish Aesthetics Society, The Polish Society of Cultural Studies, Polish Society for Film and Media Studies, and the Polish section of AICA. Ewa Wójtowicz is also the deputy editor-in-chief of “Zeszyty Artystyczne” scholarly journal. Her research interests include: Internet art, digital culture, post-media art, curating new media and infrastructural geographies of new media. More:

<https://ewawojtowicz.wordpress.com/>

 <https://orcid.org/0000-0002-8659-940X>