

Logowizualna estetyka internetowa – ZUSwave i kryzys wyobraźni

Paulina Chorzewska

TEKSTY DRUGIE 2022, NR 1, S. 312–332

DOI: 10.18318/td.2022.1.19 | ORCID: 0000-0002-9524-1944

W artykule podejmuję analizę krytycznych znaczeń utworów logowizualnych reprezentujących jedną z popularnych internetowych estetyk – vaporwave’u – oraz jej lokalny wariant. Jak pisze Rafał Sowiński, termin „vaporwave” „pochodzi od dwóch słów: pierwszym jest *vaporware*, oznaczający produkty (w szczególności programy i sprzęt komputerowy), których pojawienie się na rynku zostało zaanonsowane przez producenta, choć nie zostały ostatecznie ukończone; drugie to *wave* (ang. fala), często używane w kontekście nazw gatunków muzycznych”¹.

Vaporwave jest opisywany w szerokich kategoriach: gatunku muzycznego, nurtu net artu, estetyki internetowej, sieciowej sztuki krytycznej, subkultury online czy też po prostu internetowego memu. To ostatnie określenie wskazuje na dynamikę rozprzestrzeniania się zjawiska sieciowego, chociaż niekiedy jest wyrazem zwątpienia

Paulina Chorzewska, doktorantka w Zakładzie Antropologii Słowa w ramach Szkoły Doktorskiej Nauk Humanistycznych w dyscyplinie literaturoznawczej. Publikowała w „Forum Poetyki” oraz monografii *Filologia Filozofii* (red. A. Hellich, H. Markowska-Fulara, J. Potkański, Ł. Żurek, Warszawa 2019). Interesuje się kulturą cyfrową i zjawiskami literackimi w sieci. Kontakt: p.chorzewska@uw.edu.pl

1 R. Sowiński *Vaporwave. Kapitalizm zremiksowany*, „Kognitywistyka i Media w Edukacji” 2017 nr 1, s. 35.

w powagę intencji twórców zarówno muzyki, jak i obramowującej ją warstwy logowizualnej – kolaży, grafik, profili i stron w portalach społecznościowych, blogów i artblogów. Sowiński podkreśla, że „jednym z centralnych pojęć nurtu vaporwave jest *aesthetic* (ang. estetyczny), często stosowane jako opis vaporowych (bądź budzących takie skojarzenia) grafik i utworów. Co istotne, stosowanie tego terminu nie stanowi najczęściej odwołania ani do indywidualnych preferencji, ani akademickiego rozumienia estetyki – w folklorze Internetu vaporwave stanowi tę «estetykę, jedyną estetykę»². Pojęcie estetyki w kulturze internetowej zostało zdefiniowane przez twórców poświęconej temu zjawisku Wikipedii jako „zbiór wizualnych schematów, który tworzy «nastrój». Estetyka zaczęła oznaczać zbiór obrazków, kolorów, przedmiotów, muzyki i tekstów, które tworzą emocje, intencje i społeczność”³. Mary Sjaarda zauważa, że vaporwave to jeden z pierwszych zupełnie wirtualnych, funkcjonujących głównie online, gatunków muzycznych⁴, którego twórcy pozostają najczęściej anonimowi. Ta popularna interpretacja akcentuje pozornie pozageograficzne, translokalne⁵ źródła nurtu. Jednak pytanie o to, skąd pochodzi vaporwave, powraca w kontekście jego krytycznej wymowy i towarzyszących mu interpretacji politycznych oraz wariantów estetyki, szczególnie tych uwyłkających lokalność, jak w wypadku polskiego ZUSwave’u czy rosyjskiego Sovietwave’u⁶.

Recepcja vaporwave’u, odnosząca się źródłowo zarówno do muzyki, jak i utworów logowizualnych, koncentruje się wokół kategorii cybernostalгии i akceleracjonizmu. Kluczowa jest w tym kontekście retrotopijna relacja czasowa. Powstanie gatunku datuje się na rok 2011, natomiast

2 Tamże, s. 37.

3 FAQ „Aesthetics Wiki”, <https://aesthetics.fandom.com/wiki/FAQ> (13.08.2021). Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie przekłady moje – P.Ch.

4 M. Sjaarda *Recoup/Repeat/Resist: Vaporwave as Strategy* [PDF] 2017, s. 4, <http://fir.ferris.edu:8080/xmlui/handle/2323/5983> (1.09.2021).

5 Por. E. Wójtowicz *Global vs. Local? The Art of Translocality*, <https://www.hz-journal.org/n8/wojtowicz.html> (11.05.2020).

6 Znaczenie lokalnych przetworzeń memów akcentuje Magdalena Kamińska, pisząc o mechanizmie „ponadcyberkultury”: „wytwory netloru, którym udaje się osiągnąć ponadlokalny zasięg, odwołują się do globalnie rozpoznawalnych form oraz międzykulturowo zrozumiałych treści [...]. Zarazem globalne upowszechnienie memu oznacza nabranie przez niego lokalnego wymiaru [...]. Wielokrotne translacje mogą właściwie zupełnie zniekształcić jego sens”. M. Kamińska *Memosfera. Wprowadzenie do cyberkulturoznawstwa*, Galeria Miejska Arsenał, Poznań 2017, s. 44.

w najpopularniejszych interpretacjach nurt przedstawia cyberutopijne wyobrażenie przyszłości (zależnej od postępu technologicznego) z przeszłości – przede wszystkim z lat 90. Tematyzowana w utworach nostalgia wraca więc do czasu, gdy utopie globalizacyjne były jeszcze wiarygodne⁷. Według Alicana Koca, vaporwave’owy obraz świata jest opisywany na podstawie uspojnionej analizy „memów wizualnych” charakterystycznych dla reprezentujących nurt utworów graficznych⁸. Nostalgiczne cytowanie znaków towarowych⁹ oraz przedstawień konkretnych produktów to element logowizualnej estetyki vaporwave’u, który prowadzi jego krytyków w stronę rozumienia tego gatunku jako „(nie) krytyki kapitalizmu”¹⁰. Dla Graftna Tannera vaporwave to przede wszystkim estetyka nakierowana na obiekt, estetyka podmiotu nieludzkiego i estetyka „nie-miejsca”, którego emanacją jest centrum handlowe. Padraic Killeen wymienia ponadto inne elementy charakterystyczne dla przedstawień vaporowych: „egzotykę konsumencką z lat 80. (obrazy zachodów słońca nad Pacyfikiem), fioletowo-różowe pastele, neony, teksty zapisane alfabetem japońskim oraz wizerunki rzeźb antycznych”¹¹. Sowiński w podobnym wylczeniu zawiera dodatkowo „design programów komputerowych” oraz „lokalacje wielkomiejskie”¹². Prawie wszystkie wymienione elementy dałoby się z powodzeniem umieścić w ramach dwóch głównych inspiracji – przestrzeni centrum handlowego oraz retro gier komputerowych czy szerzej ujętych skojarzeń technologicznych (tymi właśnie skojarzeniami jest tłumaczona obecność odniesień do Japonii). Stały element stanowią wyłamujące się z tego rozróżnienia wizerunki rzeźb antycznych. Koc odczytuje je na kilka sposobów: jako sygnał tęsknoty za stabilną estetyką, a także jako symbol luksusu oraz odpowiednik nagrobków; wszystkie potęgują wrażenie nostalgii¹³.

7 Por. A. Koc, „Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth?” *Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave*, „Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry” 2017 no. 1 (1), s. 71.

8 Por. P. Killeen *Burned Out Myths and Vapour Trails: Vaporwave’s Affective Potentials*, „Open Cultural Studies” 2018 no. 2 (1), s. 626.

9 Por. A. Koc, „Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth?”, s. 71.

10 Odnoszę się do tytułu tekstu autorstwa Andrew Whelana oraz Raphaëla Nowaka. Por. R. Nowak, A. Whelan, „Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: *Genre Work in An Online Music Scene*, „Open Cultural Studies” 2018 no. 2 (1).

11 P. Killeen *Burned Out Myths and Vapour Trails*, s. 626.

12 R. Sowiński *Vaporwave. Kapitalizm zremiksowany*, s. 37.

13 Por. A. Koc, „Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth?”, s. 68.

Wirtualna, postinternetowa i popularna globalnie estetyka jest jednak krytycznie odczytywana przede wszystkim w perspektywie najnowszej historii Stanów Zjednoczonych. Autor najobszerniejszego do tej pory omówienia nurtu, którego główne tezy wyznaczają najważniejsze zagadnienia w recepcji vaporwave'u, ustawia rozumienie etyki w kontekście historii zachodniego świata sprzed zamachu na WTC i po nim. Tanner określa zamach z 9/11 mianem „szoku Realnego”, ustanawiającego rok zero, po którym załamała się wyobraźnia dotycząca projektowania przyszłości, natomiast w kulturze rozpoczęła się i zyskała na popularności retromania¹⁴. Tanner pisze o vaporwave'ie jako „destylacji szczęścia, które obiecywały nowe technologie”, wyrazie „digitalnej melancholii”. W opinii krytyka nostalgiczny wymiar vaporwave'u niesie potencjał krytyczny (wzmacniany dodatkowo przez niekomercyjny, alternatywny obieg oraz afektywny potencjał vaporowej muzyki), pozwalający zredefiniować spojrzenie na historię. W podobną stronę interpretacja Koca, którego zdaniem świat vaporwave'owy ilustruje alternatywną historię Ameryki po zimnej wojnie¹⁵.

Podstawę konceptualną dla twórców ZUSwave'u, projektu przetwarzającego estetykę vaporową, stanowi teza, że nurt ten nie jest znikąd. Łukasz Podgórn i Piotr Puldzian Płucienniczak tłumaczą jego genezę następująco: „ZUSwave był kalibracją zachodniego zjawiska, które zostało pocięte w szemranym warsztacie i wyklepane z myślą o polskim odbiorcy lubiącym sobie wałnąć naklejkę PL na zderzaku”¹⁶. ZUSwave jest więc lokalizacją globalnej wirtualnej estetyki w polskich warunkach kulturowo-społecznych. To projekt krytyczny, podkreślający swoją polemiczność wobec ideowych, politycznych podstaw i recepcji oryginału¹⁷. W centrum stawia instytucję Zakładu Ubezpieczeń Społecznych wraz z jej nieudaną informatyzacją, której koszt

14 Por. G. Tanner *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts* [e-book], John Hunt Publishing, Winshester–Washington 2016, rozdz. 4 (*Sick and tired*), ak. 5.

15 Por. A. Koc, „Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth?”, s. 66.

16 M. Grzenkowicz *Guru vaporwave'u gra w Polsce. Czemu ten gatunek muzyki szczeł, choć dopiero co powstał? I co ma do tego ZUS oraz USOS?*, „wyborcza.pl”, 20.09.2017, www.wyborcza.pl/pl/7,113768,22402469,guru-vaporwave-u-gra-w-polsce-czemu-ten-gatunek-muzyki.html?disableRedirects=true (06.01.2020).

17 O vaporwave'ie pojmowanym zarówno jako utwory, jak i narosłe wokół nich interpretacje polityczne, teoretyczne i krytyczne pisze Vit van Camp, określając tę perspektywę analizy nurtu jako „informed vaporwave”. V. van Camp *Vaporwave Poetics/Agential Language*, „Diffractions Collective”, 28.05.2017, www.diffractionscollective.org/vaporwave-poetics-agential-language/#_ftn3 (5.03.2020).

oszacowano jako równowartość wysłania sondy na Marsa. Ten kosmiczny kontekst łączy się z wymyślonym na potrzeby projektu pojęciem postemerytury, zastępującym kojarzoną z vaporwave’em kategorię postinternetu. Postemerytura to emerytura wirtualna, a więc emerytura nierealna, nieistniejąca – „wirtualna emerytura to nie pieniądze”¹⁸.

Celem artykułu jest komparatystyczna analiza logowizualnej warstwy estetyki ZUSwave’u jako polskiej, lokalnej parodii polemicznej wobec vaporwave’u. Parodystyczny wymiar ZUSwave’u interpretuję w świetle rozpoznania Lindy Hutcheon, co pozwala odczytywać nurt jako „powtórzenie z krytycznym dystansem”, które „podkreśla różnicę”¹⁹. Nie stanowi jednak jednoznacznej krytyki parodiowanego zjawiska²⁰, raczej wykorzystuje vaporwave jako rozpoznawalną formę, „skodyfikowany dyskurs”²¹, aby przedyskutować jego przydatność, zrozumiałość w kontekście lokalnym oraz zrewidować przekonanie o jego uniwersalnych podstawach. Na omawiany materiał źródłowy składają się cyfrowe kolaże, memy i posty zamieszczane w pierwszej połowie 2015 roku na facebookowej stronie projektu²² oraz grafiki publikowane w specjalnym numerze zina „Nośnik”²³ i generator literacki *Prokom*²⁴ autorstwa Leszka Onaka. W analizie wychodzę od pytania, jak ZUSwave’owe logowizualne kompozycje cyfrowe stają się wyrazem politycznej dyskusji, sprzeciwu, diagnozy kryzysu – zarówno w sferze lewicowej wyobraźni, jak i wiary w emancypacyjny wymiar technologii. Relacje słowo/obraz interesować mnie będą 1) w kontekście obecności słowa na grafikach w postaci wizualnych cytatów znaków towarowych i sposobów przetworzeń logotypu ZUS-u, a także 2) interfejsów – jako znaków logowizualnych tematyzowanych w grafikach vaporowych oraz w zaprojektowanym przez Onaka interfejsie przetwarzającym krytyczne działanie instytucji.

18 P. Puldzian Płucienniczak *Trzy filary post-emerytury*, „Nośnik #4 ZUS” 2016 nr 1 (4), s. 21.

19 L. Hutcheon *Teoria parodii. Lekcja sztuki XX wieku*, przeł. A. Wojtanowska, W. Wojtowicz, Oficyna Wydawnicza Atut – Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe, Wrocław 2007, s. 26.

20 Por. tamże, s. 39.

21 Tamże, s. 42.

22 ZUSwave, www.facebook.com/zuswave/ (6.01.2020).

23 Por. „Nośnik #4: ZUS” [PDF], 28.05.2016, www.rozdzielchleb.pl/nosnik-4-zus/ (6.01.2020).

24 Por. L. Onak *Prokom*, 28.05.2016, www.rozdzielchleb.pl/prokom/ (6.01.2020).

Marki i logotypy

Znaki handlowe, logotypy, przedstawienia etykiet produktów i towarów to jeden z najbardziej charakterystycznych dla vaporwave'u elementów wprowadzających słowo w utwory graficzne. Giulio Ernesto Yaquinto, opisujący zjawisko w kontekście prawnym, nazywa tego typu cytaty logowizualne, a także pseudonimy artystów (Macintosh Plus, SAINT PEPSI) użyciami kreatywnymi, podkreślając, że znaki handlowe w sztuce komunikują całą kapitał symboliczny związany z działalnością marki, wszystkie skojarzenia wiążące się z jej wizerunkiem²⁵. Konsekwentne używanie konkretnych znaków handlowych w kontekście artystycznym, jak dzieje się właśnie w wypadku vaporwave'u oraz jego lokalnych wariantów, może być też sposobem na modulowanie tego kapitału symbolicznego przez dodawanie i zacieranie znaczeń. Na przykład woda Fiji, reklamowana przez producentów jako „najlepsza woda na świecie” (hasło to jest zastrzeżone jako znak towarowy), to marka, która w sposób modelowy wytwarza naddatek znaczeń w stosunku do produktu²⁶. Fiji jest reklamowana jako wyjątkowa ze względu na delikatny smak, starożytne arcydzieło (marketing firmy przekonuje, że zbierana u samego źródła woda do czasu otwarcia butelki przez konsumenta, w procesie „produkcji” pozostaje „nietknięta przez człowieka”), przede wszystkim zaś rzekomo prozdrowotną moc odkwaszania organizmu. To właśnie woda Fiji oraz napoje herbaciane marki Arizona są produktami najczęściej kojarzonymi z estetyką vaporwave'ową. Etykiety obu produktów odsyłają do dwóch popularnych vaporowych krajobrazów – Fiji to wyobrażenia tropikalne, Arizona nawiązuje do motywów japońskich. Znaczenie logotypów na grafikach vaporwave'owych ilustrują przykłady udostępniane przez autorów blogów na platformie Tumblr²⁷. Słowo w postaci logotypu Fiji, odklejone od

25 Por. G.E. Yaquinto *The Social Significance of Modern Trademarks: Authorizing the Appropriation of Marks as Source Identifiers for Expressive Works*, „Tex. L. Rev.” 2016 no. 95, s. 741.

26 Por. M. Szcześniak *Normy widzialności. Tożsamość w czasach transformacji*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana i Instytut Kultury Polskiej UW, Warszawa 2016, s. 53-54.

27 W analizie grafik vaporwave'owych bazuję przede wszystkim na treściach publikowanych na Tumblrze – platformie, na której od pierwszych lat kształtowania się wizualnego aspektu nurtu publikują oryginalni twórcy, a społeczność fanowska wprawia posty w sieciowy ruch. Jordan Pearson wymienia Tumblr i Reddit jako dwie najważniejsze platformy, na których kształtowała się wizualna estetyka vaporwave'owa. Jednak ze względu na charakterystyczne dla Reddita interfejsy i logikę forum internetowego, w mniejszym stopniu wprawiające treści w sieciowy ruch, aby zawęzić źródła, analizuję utwory funkcjonujące jedynie w obrębie Tumblra. Por. J. Pearson *How Tumblr and MTV killed the neon anti-corporate aesthetic of vaporwave*, „Vice”, 26.06.2015, www.vice.com.

etykiety, jest na grafikach vaporwave'owych kopiowane i umieszczane na innych obiektach, produktach²⁸ lub w innych przestrzeniach²⁹. Szczególnie reprezentatywna wydaje się jedna z grafik, na której widoczna jest prosta kompozycja logowizualna – nazwa marki umieszczona w centrum grafiki znajduje się w tle fotografii górskiego krajobrazu. Za pomocą słowa sfotografowany krajobraz zostaje ometkowany. W estetyce vaporwave'u poczucie piękna i spokoju najłatwiej wyrazić, odwołując się do Fijii, które reprezentuje właśnie te wartości³⁰.

W grafikach ZUSwave'owych wizualnych cytatów marek zobaczymy znacznie więcej, przez co trudno wskazać jeden sztandarowy ZUSwave'owy odpowiednik Fijii. Ponadto w odróżnieniu od przedstawień vaporowych logotypy produktów pojawiają się zazwyczaj na konkretnym produkcie, na etykietach, nie są odklejone od towaru. Maja Staško podkreśla, że przedstawienia produktów są wkomponowane w kolaże tematyczne pod postacią kołowych symetrycznych kompozycji lustrzanych. Krytyczka, odpowiadając na pytanie o podstawy estetyki ZUSwave'u, wyróżnia dwie własności: porozumienie („odnoszenie się do kodów i obiektów, które znamy”, co „daje podstawy krytycznej wspólnoty”³¹) i relacyjność, definiowaną jako „estetyczną równowartość”³², która jeszcze bardziej podkreśla tematyzowane przez

com/en_us/article/539v9a/tumblr-and-mtv-killed-vaporwave (5.03.2020). Sieciowy charakter Tumblra jest związany z tym, że platforma opiera się przede wszystkim na repostowaniu treści. Interfejs nie wyróżnia graficznie w sposób wyraźny treści oryginalnych i treści udostępnionych. Niehierarchiczny model przepływu treści na Tumblrze oddaje pozbawiony centralnych instytucji wytwarzających kanon model funkcjonowania vaporwave'u na rynku sztuki internetowej. Aby podkreślić rolę społeczności mającej w takim modelu dużą sprawczość w nadawaniu znaczeń i zapewnianiu estetyce widoczności, nie biorę pod uwagę blogów, których autorzy udostępniają wyłącznie utwory swojego autorstwa. Nie sugeruję się także stopniem popularności blogów, ponieważ jej mierzenie za pomocą widocznych danych liczbowych nie jest wbudowane w interfejs Tumblra. Jako przykłady estetyki vaporowej podaję jedynie posty opublikowane do czerwca 2016 roku, tj. daty, gdy twórcy ZUSwave'u ogłosili jego zamknięcie, wydając numer zina, który miał „zbierać dziedzictwo” projektu.

28 x100000 *Let's get spooky*, 3.04.2016, <https://de-la-packshot.tumblr.com/post/123560203579> (30.08.2021).

29 jacobspalace *Fiji_hills*, 26.04.2016, <https://420aionios.tumblr.com/post/143421824381/acidfairyx-aciidbae> (30.08.2021).

30 Por. M. Napiórkowski *Kod kapitalizmu: jak „Gwiezdne wojny”, Coca-Cola i Leo Messi kierują twoim życiem*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2019, s. 154.

31 M. Staško *ZUS Maria, ojciec poleciał!*, „Nośnik #4 ZUS”, s. 38.

32 Tamże.

twórców ZUSwave’u nierówności ekonomiczne. W retrotopijnej vaporowej wizji świata nie widzimy pieniędzy, natomiast na grafikach ZUSwave’owych są one wyraźnie eksponowane jako dodatkowy wyznacznik statusu przedstawianych na grafikach postaci. Także produkty i towary są pokazywane w otoczeniu pieniędzy, banknotów i monet – konkretnego nominału, konkretnej ich ilości i w konkretnej walucie (zob. il. 1)³³. Przedstawiony w ZUSwave’ie oetykietowany produkt jest czymś innym niż tylko nośnikiem nastroju czy fantazji, przede wszystkim kosztuje określoną sumę.



Il. 1. K. Machalski *Greasy Thursday*

Autorzy grafik ZUSwave’owych zamiast wody, która ma zapewnić zdrowie, prezentują przegląd alkoholi, najczęściej piwa, wódki i spirytusu. Na kolażu z Lechem Wałęsą pojawia się woda, ale jest to lokalna Muszynianka, natomiast

33 Por. K. Machalski *Greasy Thursday*, 4.02.2016, <https://www.facebook.com/zuswave/photos/890043604442428/> (30.08.2021); T. Zych *max(y)ma*, 27.07.2015, <https://www.facebook.com/zuswave/photos/801033540010102/> (30.08.2021).

obecność wody Fiji na grafice inspirowanej serialem *Ojciec Mateusz* została zauważona i rozpoznana przez komentujących post na facebookowej stronie jako element wymagający korekty – najpopularniejszy komentarz brzmi: „Zamiast Fiji powinna być S t a r o p o l a n k a”. Butelka wody Fiji pojawia się w projekcie ZUSwave’owym co najmniej w jeszcze jednym istotnym miejscu, w którym jej obecność można interpretować jako raczej krytyczno-ironiczną ilustrację towarzyszącego jej tekstu. W poświęconym ZUSwave’owi numerze zina „Nośnik” został opublikowany przekład eseju pod tytułem #PRZYSPIESZ *Manifest akceleracyjnej polityki* autorstwa Alexa Williamsa i Nicka Srniceka. Piotr Płucienniczak we wstępie do numeru przedstawia tekst jako „jeden z ideowych przypisów vaporwave’u”³⁴, a dalej wyraźnie kwestionuje zarówno krytyczny potencjał estetyki vaporwave’owej, jak i łączenie jej z teorią polityczną, jaką jest akceleracjonizm. Jednocześnie to właśnie w tle manifestu, o którym Płucienniczak pisze: „jego lektura nie wskazuje jednak na konieczność wprowadzania korporacyjnych logotypów i wyrobów paramedycznych do co drugiego obrazka, mówi raczej o konieczności przemyślenia działania instytucji”³⁵, pojawia się fotografia uciętej w połowie butelki Fiji.



Il. 2. Z. dal Canton Sen na miętko podatki na twardo

Postulat „konieczności przemyślenia działania instytucji” zostaje artystycznie spełniony przez twórców ZUSwave’u. Na grafikach ZUSwave’owych słowo

34 P. Puldzian Płucienniczak 1: *Otwarty Nośnik Emerytalny*, „Nośnik #4 ZUS”, s. 14.

35 Tamże.

pojawia się często w formie logotypów instytucji i urzędów państwowych, w tym przede wszystkim tytułowego Zakładu Ubezpieczeń Społecznych. Funkcje przetworzeń logotypów ZUS-u ilustrują zamysł krytyczny, a ich analiza pozwala określić, co dokładnie oznacza, że ZUSwave jest polską wersją vaporwave'u. Miejsce logotypu instytucji w logowizualnej warstwie ZUSwave'u utwierdza jego symboliczną centralną pozycję w conceptualnym wymiarze projektu, a także w proponowanym przez jego twórców obrazie świata i opowiadanego za pomocą sztuki doświadczenia prekarnego. Logotyp ZUS-u na wielu ZUSwaveowych grafikach jest przechwytywany i przerabiany, często stając się samym kształtem wypełnionym fotograficznym obrazem, który symbolicznie obramowuje przedstawione przedmioty, wizerunki, sytuacje, wskazuje na zależność instytucji od podstawowych potrzeb, takich jak jedzenie czy sen³⁶. Logotyp ZUS-u znajduje się np. w tle jednej z kompozycji autorstwa Zofii Dal Canton, na której senne morskie tło grafiki przełamane jest fotografią składanego mebla, przypominającego boleśnie o realnych, fizycznych warunkach spania (zob. il. 2). Poprzez wymienione sposoby wprowadzania w grafiki logotypu ZUS-u instytucja staje się stałym kontekstem opowiadanych historii. Logo często unosi się nad głowami przedstawionych postaci³⁷. W pracy pod tytułem *z zusu powstałeś i w zus się obrócisz* człowiek zostaje bezpośrednio zrównany z instytucją (zob. il. 3)³⁸. Do Księgi Rodzaju nawiązuje także wielokrotnie przetwarzany w kulturze internetowej fragment z fresku *Stworzenie Adama* Michała Anioła³⁹, w wersji ZUSwave'owej akt stworzenia dzieje się na tle logotypu Zakładu Ubezpieczeń Społecznych⁴⁰. Kolejna grupa grafik przedstawia ZUS jako centrum Polski, centrum instytucji państwa, czego najwyraźniejszym przykładem jest logotyp ZUS-u zastępujący koronę orła na zmienionym kolorystycznie godle polskim⁴¹.

36 Por. Z. dal Canton *ZUSwave*, 21.04.2015, <https://www.facebook.com/zuswave/photos/757151351064988/> (18.08.2021).

37 Por. T. Zych *max(yma)*.

38 Z. Dal Canton, *z zusu powstałeś i w zus się obrócisz*, „Nośnik #4 ZUS”, s. 6.

39 *The creation of adam parodies*, „Know your meme”, <https://knowyourmeme.com/memes/the-creation-of-adam-parodies> (31.08.2021).

40 maj, 30.04.2015, <https://www.facebook.com/zuswave/photos/760912114022245/> (30.08.2021).

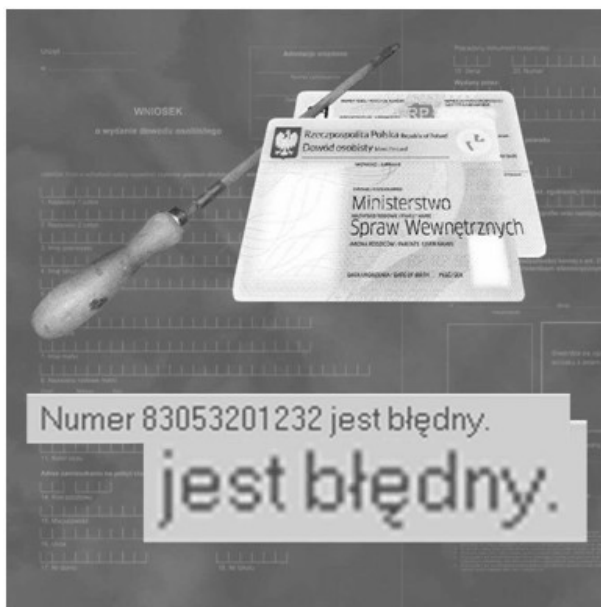
41 PostPolska, 28.06.2015, <https://www.facebook.com/zuswave/photos/787743381339118/> (30.08.2021). Zob. także B. Jurek *ZUSwave*, 21.09.2015, <https://www.facebook.com/zuswave/photos/a.696658027114321/827718274008295> (30.08.2021).



Il. 3. Z. Dal Canton z *zusu powstałeś i w zus się obróciś*

Jeszcze jedną formą logowizualną, która pojawia się jako cytat w grafikach ZUSwave’owych, są formularze i wnioski urzędowe (zob. il. 4)⁴². Element można odczytywać jako przekształcenie vaporowego, postinternetowego obrazowania – wykorzystywania szarej lub czarno-białej szachownicy i siatki, nawiązujących do wyglądu programów do projektowania grafik oraz animacji. Tak obramowana rzeczywistość jest otwarta na zmiany, upodabnia się do modelu, projektu, łatwego do zmiany za pomocą technologii cyfrowych. ZUSwave zamiast siatki modelującej rzeczywistość cytuje formularze i wnioski łączące się ze zobowiązaniami: zamknięte, skończone i gotowe do wypełnienia, symbolizujące porządek, w którym możliwość kształtowania rzeczywistości mają przede wszystkim instytucje państwowe.

⁴² Por. kolejno: †RÎP†, 1.03.2015, <https://www.facebook.com/zuswave/photos/730033617110095/> (1.09.2021); K. Muskaryna *Wniosek o urlop*, „Nośnik #4 ZUS”, s. 22; P. Puldzian Płucienniczak NFZ-14, tamże, s. 42.



Il. 4. †RIP†

ZUSwave korzysta z estetyki vaporowej, aby za pomocą środków logowizualnych wypowiedzieć koncepcję krytyczną, która nie tyle jest skierowana przeciwko estetyce oryginalnej, ile funkcjonuje jako osobna refleksja polityczno-społeczna oparta na doświadczeniach i uwarunkowaniach lokalnych. Przyznając się w nazwie do popularnej estetyki, szybciej zdobywa odbiorców, zawłaszczając znany, wypracowany już kod. Kontekst regionalny nie jest związany z potrzebą wytworzenia własnej opowieści, która miałaby konkurować z vaporwave'm amerykańskim, globalnym (wszystkie treści ZUSwave'owe są zaprezentowane w języku polskim). Stanowi raczej próbę opowiedzenia historii prekariuszy mieszkających w Polsce, podlegających rodzimemu prawu, zależnych od krajowych instytucji⁴³ i decyzji polskich władz. Autorzy ZUSwave'u nie tworzą opowieści patriotycznej, w której Polska jest rozumiana jako wspólnota narodowa scalana przede wszystkim przez historię czy mitologię. To raczej wizja polskości

43 Oprócz logotypu ZUS-u w ZUSwave'owe kompozycje logowizualne są wklejane także logotypy instytucji państwowych – NFZ-u, KRUS-u, Ministerstwa Spraw Wewnętrznych, Ministerstwa Gospodarki, oraz fotografie umundurowanych funkcjonariuszy publicznych – policjantów i strażników miejskich.

oparta na znaczeniu instytucji państwa. W spojrzeniu ZUSwave'owym państwo to głównie struktura dysponująca narzędziami regulującymi rynek pracy, tym samym warunki życia. ZUSwave jako projekt, w którym głos zabierają żyjący w Polsce prekariusze, zatrzymuje się raczej na wypowiedzeniu swojego doświadczenia braku i sposobów radzenia sobie z nim, a nie na projektowaniu wizji alternatywnych instytucji. Kluczowy dla projektu ZUSwave'owego neologizm postemerytura sytuuje realne (materialne i pewne) świadczenia emerytalne w przeszłości. Jak pisze Agnieszka Rejniak-Majewska, „sam przedrostek «post-» zawiera w sobie bowiem performatywną dwuznaczność: wskazuje, iż dana kwestia jest już miniona i zamknięta, a jednocześnie ponownie ją przywołuje i stawia jako wciąż aktualny problem”⁴⁴. Zakład Ubezpieczeń Społecznych w projekcie ZUSwave'owym jest instytucją nie do końca realną (Płucienniczak określa to jako „kwestionowanie realności ZUS-u”⁴⁵). Instytucja ta znika ze świata rzeczywistego na dwóch poziomach – po pierwsze, przenosi się do przestrzeni wirtualnej, po drugie, równolegle znika jako realna możliwość pomocy.

Interfejsy instytucji

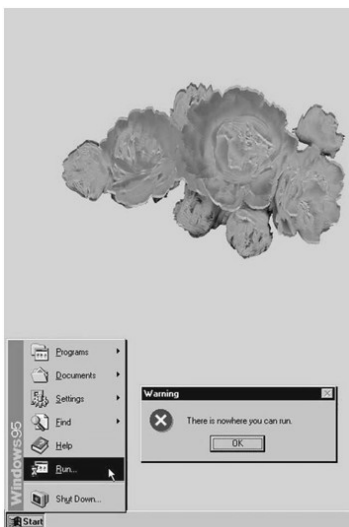
Słowo funkcjonuje na grafikach vaporwave'owych także w postaci nieruchomych przedstawień graficznych interfejsów użytkownika, na ich określenie używa się często skrótu GUI – *graphical user interface*. GUI jest włączany w przestrzeń grafiki jedynie w postaci fotografii ekranu (screenshotów, zrzutów ekranu), przez co staje się spłaszczoną strukturą logowizualną pozbawioną interaktywności⁴⁶. Z jednej strony interfejsy okienkowe w oryginalnych grafikach vaporowych są wykorzystywane jako znaki nostalgiczne – odsyłające do

44 A. Rejniak-Majewska „Kondycja postmedialna” i wynajdywanie medium według Rosalind Krauss, w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi, Łódź 2010, s. 42. Cyt. za: E. Wójtowicz *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s. 333.

45 P. Puldzian Płucienniczak ホーランドエステ. *Trzy filary post-emerytury*, „Notes.Na.6.Tygodni” 2015 #100, s. 20.

46 O „werbalnych” i „obrazkowych” sposobach lektury tekstu cyfrowego zapośredniczonego przez interfejs graficzny oraz samego GUI następująco pisał Jay David Bolter: „Reorganizacja plików oraz uruchamianie programów jest tak samo pisaniem, jak układanie znaków alfabetu w rzędku [...] słowa na ekranie [...] pełnią funkcję jednostek wizualnych i są częścią większej struktury przestrzennej”. J.D. Bolter *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, przeł. A. Małecka i M. Tabaczyński, wstęp M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art i Miejskie Centrum Kultury, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 85.

konkretnych software'owych produktów, głównie do Windowsa 95, Windowsa 98 oraz MacOS 8.1. Z drugiej strony interfejsy te wprowadzają językowy, często poetycki element w utworach, których twórcy przepisują standardowe komunikaty, jakie system wyświetla użytkownikowi, co najczęściej polega na udośłownieniu metafor zawartych w języku oprogramowania. Ostrzeżenia lub komunikaty o błędach systemu są przetwarzane w sposób sugerujący, że system nie komunikuje się z użytkownikiem w sprawie swojego działania, lecz wyświetla mu niepokojący komunikat o nim samym (zob. il. 5)⁴⁷. W innych przypadkach twórcy obramowują komunikat przez wpisanie go w interfejs konkretnego oprogramowania – najczęściej Painta lub NotePada – programów graficznych oraz edytorów tekstu. W ten sposób eksponowane są możliwości interfejsu, a każda przedstawiona w ten sposób treść i obiekt stają się edytowalne, możliwe do zmiany, zapisania w konkretnej wersji i odczytania niczym plik komputerowy.



Il. 5. x100000 God damn

Twórcy ZUSwave'owych grafik także wykorzystują obrazy graficznego interfejsu użytkownika, aby obramować nimi swoje komunikaty, nawiązać do oryginalnej estetyki oraz nostalgii za czasami wczesnego internetu i retro

47 Por. x100000 God damn, 6.03.2016, <https://x100000.tumblr.com/post/140565294769> (30.08.2021).

systemów operacyjnych. Jednak najciekawszy sposób tematyzowania interfejsów w ZUSwave'ie stanowi stworzony w ramach projektu interfejs generatora tekstowego. Szerzej niż przykłady grafik ZUSwave'owych, w ramach których wykorzystywane są zrzuty ekranu prezentujące GUI, omawiam interaktywny interfejs, aby wyeksponować elementy istotne dla cyfrowej logowizualności, takie jak proces i ruch. Jak pisze Adam Regiewicz: „Pismo łączy się z typografią, jej rozumieniem przestrzeni, obrazowością, tworząc nową kulturę logowizualności – kulturę słowa monitorowego, w którym dokonuje się fuzja: słowa, obrazu, przestrzeni i ruchu”⁴⁸. Literacki symulator działania instytucji o pełnej nazwie *Zintegrowany Program Emerytalno-Kosmiczny PROKOM*⁴⁹ został zaprojektowany⁵⁰ przez Leszka Onaka. Utwór Onaka odnosi się do jednego z naczelnych tematów ZUSwave'u – informatyzacji Zakładu Ubezpieczeń Społecznych, i parodiuje niedziałające interfejsy, by pokazać niefunkcjonalność instytucji.

Logotyp instytucji, który oprócz pełnej nazwy przedstawia obraz przypominający planetę, wyświetla się po włączeniu aplikacji lub po kliknięciu w zakładkę „Kadry” u góry ekranu. Onak przez sposób zapisu nawiązuje do retro gatunku sztuki cyfrowej – ASCII-Artu⁵¹, który powraca w kulturze internetowej m.in. właśnie za sprawą vaporwave'u. Kształt słów lub obrazów jest formowany za pomocą znaków dostępnych na klawiaturze – liter, cyfr, znaków przestankowych. Logotyp Onaka pojawia się na ekranie stopniowo, wyświetla się zgodnie z logiką pisania linearnego, ale słowo można odczytać dopiero po zakończeniu animacji (zob. il. 6). Ten logowizualny fragment projektu ZUSwave'owego nawiązuje do nieprzejrzystości vaporowych sposobów posługiwania się pismem komputerowym. Nazwy vaporowych zespołów i profili w mediach społecznościowych, komentarze użytkowników platform, na których rozprzestrzeniane są utwory, czy nawet hashtagi są zapisywane

48 A. Regiewicz *Komparatystyka jako sposób badania nowych mediów*, Teksty Drugie 2014 nr 2, s. 54-55. Zob. także U. Pawlicka *Ruch jako podstawa materializacji cyfrowej poezji konkretnej*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2012 nr 55 (2), s. 287-304.

49 L. Onak *Prokom*.

50 W rozmowie z Piotrem Mareckim Onak zaznacza, że woli nazywać „twórców algorytmów literackich producentami”, ponieważ „programista jest również użytkownikiem”. P. Marecki, L. Onak *Generatory tekstowe*, w: P. Marecki *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2018, s. 131-146.

51 Por. „ASCII Art Archive”, <https://web.archive.org/web/20210725083922/https://www.asciart.eu/> (19.08.2021).

w postaci miksu znaków pochodzących z różnych alfabetów, często także wykorzystywana jest rozstrzelona czcionka⁵², utrudniająca odczytanie granic między wyrazami. Zarówno wymienione sposoby posługiwania się cyfrowym słowem, jak i techniki wypracowane przez twórców ASCII-artu mają konsekwencje dla obiegu vaporowych treści w internetowych interfejsach. Vaporwave'owe eksperymenty z zapisem wymykają się logice łatwego indeksowania treści, słowo zapisane w alternatywny sposób odpowiada za utrudnione wyszukiwanie. Przykładem może być tytuł albumu ΔQVΔRIVS, w wypadku którego kształt znaków imituje wygląd liter, jednak wyszukiwanie albumu za pomocą hasła „Aqvarius” będzie nieskuteczne.



Il. 6. L. Onak *Prokom* (zrzut ekranu)

Kolorystyka interfejsu *Prokomu* nawiązuje do pulpitu oraz standardowego wyglądu okienek Windowsa 95 lub Windowsa 98, a więc tych samych wersji systemu operacyjnego, które nostalgicznie cytują twórcy vaporwave'owi. Zakładka „Plące” zawiera krótki opis konceptu, wyjaśniający, dlaczego autor łączy tematykę kosmiczną i emerytalną, oraz tłumaczący pochodzenie nazwy generatora:

52 Por. Tego typu wybór typograficzny, kojarzony z użytkownikami platformy Tumblr, Gretchen McCulloch interpretuje jako poetykę antyautorytarną, minimalistyczną oraz emocjonalną. Por. G. McCulloch *Because Internet: Understanding the New Rules of Language* [e-book], Riverhead Books, New York 2019, rozdz. 4 (*Typographical Tone of Voice*), ak. 81. W szerszej perspektywie logowizualność komentarzy internetowych omawia Iwona Kaproń-Charzyńska, zob. *też Słowa do oglądania w komentarzach internetowych*, w: *Internet jako przedmiot badań językoznawczych*, red. E. Kołodziejek, R. Sidorowicz, Wydawnictwo Naukowe US, Szczecin 2017.

PROKOM Software SA (obecnie Asseco) to prowadzone przez Ryszarda Krauzego polskie przedsiębiorstwo oferujące zaawansowane oprogramowanie dla dużych i średnich podmiotów gospodarczych oraz instytucji publicznych. Firma od 1997 roku zajmowała się informatyzacją ZUS-u, której dotychczasowy koszt pochłonął więcej niż wysłanie sondy Pathfinder na Marsa. Zakład Ubezpieczeń Społecznych wydaje każdego roku 800 mln zł na utrzymanie systemu komputerowego, co równa się miesięcznym składkom emerytalnym odprowadzanym przez wszystkich polskich przedsiębiorców.

Ostatnia, trzecia, zakładka („Świadczenia”) odsyła do najważniejszej podstrony aplikacji Onaka, na której użytkownik, korzystając z przycisku „generuj świadczenia”, odczytuje kolejne wyniki działania algorytmu.

Zlokalizowany po prawej stronie ekranu zegar jest istotnym elementem interfejsu, reprezentującym jedną z najciekawszych zasad działania programu Onaka. Użytkownik, który chciałby się zapoznać z utworem w weekend lub w nocy, szybko zorientuje się, że godzina i dzień tygodnia nie są bez znaczenia. Poza godzinami pracy algorytmu-instytucji na stronie wyświetla się jedynie logotyp i komunikat o godzinach otwarcia, zasadnicza część generatora jest niedostępna (zob. il. 7). Program Onaka generuje świadczenia „w godzinach urzędowania Zakładu Ubezpieczeń Społecznych. [...] w dni robocze od poniedziałku do piątku, od godziny 7:00 do 18:00”⁵³. Ten zabieg konstrukcyjny nie tylko stara się imitować godziny pracy urzędów, lecz zwraca uwagę także na kilka innych zagadnień związanych z czasem w kontekście pracy i technologii. Algorytm Onaka przełamuje logikę internetu, który jako medium istnieje „poza czasem”⁵⁴. Internet, inaczej niż telewizja (oparta na broadcastie i jasno zakreślonym czasowo programie) zawiera treści dostępne przez całą dobę⁵⁵. Wynika to również z bardziej podstawowej logiki ekranu komputerowego, który w odróżnieniu od ekranu dynamicznego, właściwego dla medium kina, telewizji czy wideo, unieważnia reżim odbioru⁵⁶. Państwowe strony

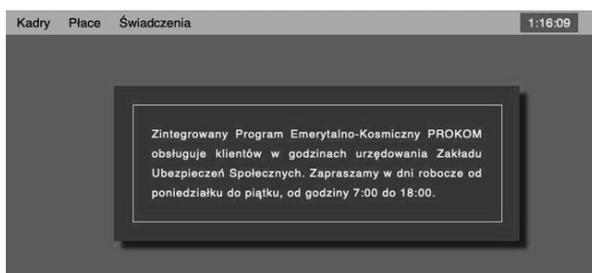
53 L. Onak *Prokom*.

54 M.R. Wiśniewski *Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak internet zmienił Polskę* [e-book], Czarne, Wrocław 2019, rozdz. 1 (*Intro. Generacja Neo*), ak. 37.

55 Odejście od tej zasady można zauważyć w interfejsach popularnych komunikatorów (Messenger, WhatsApp) oraz mediów społecznościowych (Instagram, Snapchat, YouTube, Facebook), wyposażonych w funkcję znikających po pewnym czasie (np. po 24 godzinach) lub zaraz po odczytaniu treści.

56 Por. L. Manovitch *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAiP, Warszawa 2006, s. 179.

internetowe są dostępne do odczytu przez całą dobę, nawet jeśli urzędnicy aktualizują je tylko w wytyczonych godzinach pracy. Ograniczając czas pracy swojego algorytmu, Onak podkreśla to, że inne programy pracują bez limitów czasowych. Przy korzystaniu jedynie z powierzchniowej warstwy oprogramowania, czyli graficznego interfejsu użytkownika, łatwo sprowadzić całą pracę, którą wykonuje maszyna, do tego, co widzimy na ekranach. Marianne van den Boomen, zwracając uwagę na tego rodzaju niewidzialną pracę maszyn, łączy to zjawisko z nacechowanym ideologicznie dyskursem natychmiastowości i nieprzezroczystości pracy, dominującym w projektowaniu interfejsów⁵⁷.



Il. 7. L. Onak *Prokom* (zrzut ekranu)

„Świadczenia” generowane przez *Prokom* to zdania zawierające obietnicę pomocy, z której można skorzystać po spełnieniu określonych (kosmicznych) wymogów. Są to za każdym razem świadczenia warunkowe, co jest widoczne również w składni generowanych zdań. Warunki te można spełnić jedynie teoretycznie, nie tylko dlatego że większość dotyczy konieczności podróży w kosmos oraz wykonania tam konkretnego zadania („świadczenie rehabilitacyjne przysługuje ubezpieczonemu, który po wyczerpaniu okresu pobierania zasiłku chorobowego przeleci w odległości czterech tysięcy kilometrów obok Wenus i zrobi ultrafioletowe zdjęcia tej planety”), lecz także dlatego że często ich realizacja jest niezależna od samego zainteresowanego: „[...] zasiłek macierzyński przysługuje tylko wtedy, gdy rozrzucone szczątki komety przybiorą kształt wniosku o układ ratalny”, „zasiłek opiekuńczy przysługuje ubezpieczonemu, który jest zwolniony od wykonywania pracy, jeśli w Inspektoracie skończą się dyskietki”⁵⁸. Forma

57 Por. M. van den Boomen *Transcoding the Digital: How Metaphors Matter in New Media*, Instituut voor Netwerkcultuur, Amsterdam 2014, s. 16.

58 L. Onak *Prokom* [Kod źródłowy], wersja 1.1 2015-2016, www.rozdzielchleb.pl/zipy/prokom/ (5.05.2020).

utworu Onaka sugeruje, że świadczenia oraz ich warunki są kreowane masowo, przypadkowo, losowo i maszynowo. Generator Onaka, który przedstawia się jako symulator instytucji, oferuje jedynie wytwarzanie świadczeń-warunków, bez formalnej możliwości ich spełnienia. Użytkownik może jedynie biernie wczytywać się w kolejne zdania, co oddaje bezradność osoby zainteresowanej świadczeniami. Zarówno graficzne obramowanie „świadczeń” w postaci prostokątnych tabliczek-okienek, jak i gramatyka zdań przypominają sposób informowania użytkowników gier komputerowych o zadaniu do wykonania⁵⁹. Brak sprawczości użytkownika kontrastuje z narracją wynikającą z pojawiających się na ekranie zdań, przedstawiają one bowiem próby uzyskania świadczeń jako rodzaj trudnej, pełnej wyzwań gry. *Prokom* można określić jako symulator prekariusza (którego postać jest wielokrotnie przywoływana w tekstach składających się na „Nośnik #4 ZUS”). Pozwala on uruchomić prekarne spojrzenie na ofertę państwowych ubezpieczeń społecznych, których warunki okazują się tak samo niemożliwe do zrealizowania jak te proponowane przez Onaka. Generator Onaka pracuje w godzinach etatowych, stoi więc w kontrze do przymusu łączności internetowej, która według teoretyka prekariatu Guya Standinga sprawia, że prekariat „ma się znajdować stale w trybie czuwania, pozbawiony możliwości ustrukturyzowania swojego czasu”⁶⁰. *Prokom* w sposób parodystyczny ilustruje przyspieszenie instytucji, uruchamia fantazje związane z postępem technologicznym, dotyczące programów kosmicznych. Przyspieszenie technologiczne w projekcie ZUSwave’owym ma konkretny desygnat, oznacza informatyzację ZUS-u (opisaną z perspektywy porażki) widzianą oczami osób, które i tak nie mogą z niej skorzystać.

Słowo/obraz w wariantach vaporwave’u

Logowizualny wymiar zarówno vaporwave’u, jak i ZUSwave’u można łączyć z cyfrowo zreinterpretowanymi gatunkami o pochodzeniu analogowym, takimi jak plakat czy okładka płyty. Okładki płyt muzycznych to pierwsze towarzyszące vaporwave’owi kompozycje logowizualne. Mimo dominacji wirtualnej dystrybucji nagrań vaporowych, która sprawia, że płyty nie

59 Wygląd interfejsów omawianych elementów można przeanalizować na podstawie bazy Interfejsów Użytkownika gier wideo *Missions and Quests „Game UI Database”*, <https://www.gameuidatabase.com/index.php?scrn=81> (20.08.2021).

60 Por. G. Standing *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa*, przeł. K. Czarnecki, P. Kaczmarek, M. Karolak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014, s. 260.

potrzebują fizycznej okładki, interfejsy Soundclouda oraz Youtube'a (platform, na których publikowano vaporwave'owe utwory muzyczne) wymuszają publikację obrazu towarzyszącego muzyce (czy to w postaci pliku video, czy nieruchomego pliku graficznego). Oba nurty nawiązują też do memu, a więc do najszerzej opisywanego logowizualnego gatunku kultury cyfrowej⁶¹. Jednak zarówno w przypadku vaporwave'u, jak i jego polemicznych wariantów słowo jest wprowadzane w grafiki nie tylko poprzez charakterystyczne dla memów autorskie „pisanie na obrazie”⁶² – opatrywanie zdjęcia komentarzem słownym – lecz także włączanie w przestrzeń cyfrowego kolażu niezależnych, użytkowych form logowizualnych: etykiety produktu oraz logotypu. ZUSwave częściej posługuje się słowem za pośrednictwem fotograficznych reprezentacji przedmiotów, odsyłając w ten sposób do przestrzeni fizycznej – półek sklepowych czy przestrzeni miejskiej. Natomiast wprowadzanie w grafiki vaporwave'owe i ZUSwave'owe ściśle związanej ze światem cyfrowym formy, jaką jest graficzny interfejs użytkownika, pozwala tematyzować w obu nurtach stosunek do wiary w technologiczną sprawczość. Podczas gdy vaporwave wyraża tęsknotę za optymistycznymi wyobrazeniami przyszłości z przeszłości, ZUSwave diagnozuje kryzys wyobraźni – niemożność pomyślenia rozwiązań alternatywnych, oraz kryzys wiary w emancypacyjny wymiar technologii i demokratyzującą siłę globalnego internetu. Koncentruje się na wyeksponowaniu aktualnej porażki (państwowej, systemowej, a zarazem poczuciu porażki osobistej, związanej ściśle z prekarnością) i tęsknoty za bezpieczeństwem, a więc raczej potrzebą spowolnienia⁶³. Przyspieszenie jest w tym kontekście nie tyle alternatywnym, dostępnym, realnym i osiągalnym, chociażby na poziomie wyobraźni, postulatem politycznym, ile raczej metaforą, którą można odnieść do nieudanej wirtualizacji ZUS-u. Najdobitniej akcentuje to pytanie retoryczne zadane przez Płucienniczaka: „Czy polska

61 Por. M. Dynel „I has seen image macros!” *Advice animals memes as visual-verbal jokes*, „International Journal of Communication” 2016 no. 10, s. 660-688; F. Yus *Multimodality in Memes: A Cyberpragmatic Approach*, w: *Analyzing Digital Discourse: New Insights and Future Directions*, ed. by P. Bou-Franch, P. Garcés-Conejos Blitvich, Palgrave Macmillan 2019, s. 105-131; A. Ślíz *Demotywtwor – emblemat kultury uczestnictwa? (wokół problemów definicyjnych memów oraz memów internetowych)*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014 nr 57 (1), s. 151-169; A. Gumkowska *Mem – nowa forma gatunkowo-komunikacyjna w sieci*, „Teksty Drugie” 2015 nr 3, s. 213-235.

62 Odwołuję się do określenia Leonarda Floresa. L. Flores *Third Generation Electronic Literature*, „Electronic book review” 04.07.2019, <http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature/> (20.08.2021).

63 Por. G. Standing *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa*, s. 346.

publiczność będzie zainteresowana przyspieszaniem? Co zresztą miałyby przyspieszać?”⁶⁴.

Nośnikiem krytycznych znaczeń w projekcie ZUSwave’owym jest cyfrowa logowizualność, która m.in. przez operowanie logotypami instytucji oraz cyfrowymi interfejsami uwypukla granicę między światem rzeczywistym a wirtualnym. Polski wariant sieciowej estetyki, przełamując obrazowanie postinternetowe, w którym świat jest projektem zawsze gotowym na zmianę, oraz atrakcyjną dla twórców vaporowych estetykę symulacji⁶⁵, odrzuca wiarę w to, że rzeczywistość da się łatwo modelować wyłącznie za pomocą technologii. Zamiast tego polska wersja vaporwave’u w centrum stawia ZUS i komentuje w ten sposób innego rodzaju ramę modelującą rzeczywistość – instytucję państwa. Według twórców polskiej parodii vaporwave’u ZUS wirtualny to ZUS nieistniejący. W ich opowieści o ZUS-ie proces informatyzacji przebiega równoległe ze znikaniem instytucji dającej rzeczywistą możliwość korzystania z jej usług.

Abstract

Paulina Chorzewska

UNIVERSITY OF WARSAW

Online Logovisual Art: ZUSwave and the Crisis of Imagination

This article analyzes digital logovisual compositions created for the online project ZUSwave by the group Rozdzielczość Chleba (Bread Resolution). The source material consists of digital collages, memes, and posts from the first half of 2015 on the group’s Facebook profile, a special issue of the zine *Nośnik* (Driver) and the poetic algorithm “Prokom” by Leszek Onak. The text focuses on the reading of ZUSwave – which to Poland’s Social Insurance Institution (ZUS) – as a local critical parody of the popular vaporwave aesthetic. Chorzewska argues that in the ZUSwave project, digital logovisuality becomes a vehicle for political discussion, opposition, and diagnosis of crisis – both in the sphere of leftist imagination and belief in the emancipatory dimension of technology.

Keywords

logovisuality, vaporwave, ZUSwave, online aesthetics

64 P. Płucienniczak 1: *Otwarty Nośnik Emerytalny*, s. 14.

65 M. Kamińska *Rzeczywistość wirtualna jako „ponowne zaczarowanie świata”*. Pytanie o status po-znaczczy koncepcji, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2007, s. 110.