



11
XII
20
20

|

11
V
20
21

IIKON'Y

Wystawa grupy panGenerator

Projekt *Rzeczy kultowe* Państwowego
Muzeum Etnograficznego w Warszawie

I K O N Y

wystawa grupy panGenerator

Projekt *Rzeczy Kultowe*

Państwowego Muzeum

Etnograficznego w Warszawie

I C O N S

exhibition of panGenerator

Iconic Things project by

the National Ethnographic

Museum in Warsaw

Od artystów

Ikony – zestaw symboli przenoszących nieprzeniknione zawitości cyfrowych procesów na obszar dostępny naszym, wciąż jeszcze neolitycznym, umysłem. Przeciągając plik tekstowy do kosza ulegamy użytecznej iluzji. Tak naprawdę nic nigdzie się nie przemieszcza, kosz nie istnieje, nawet plik nie stanowi zwartego fizycznego bytu we wnętrzu komputera – a jednak wykonując ten skodyfikowany, rytualny taniec kliknięć, tapnięć i „swipe’ów” zaklinamy cyfrowe procesy tak by przynosiły nam pomyślne rezultaty.

Na naszej wystawie przyglądamy się temu wspólnemu kulturowemu imaginariom cyfrowych gestów, symboli i artefaktów, wciągając je w przestrzeń fizyczną, pozwalając na bezpośrednią, fizyczną konfrontację oraz (również dosłownie) spojrzenie na nie z nieco innej perspektywy. Rozprawiamy się z iluzją permanentności cyfrowego zapisu, zamieniając selfie w kupę żwiru. Stawiamy pytanie o to, ile uwagi składamy w ofierze technologicznym korporacjom, oddając się rytuałowi wiecznego scrollowania. Dokonujemy aktu swoistego ikonoklazmu – dekonstruując kultową, ikoniczną Nokię 3310 – „entry drug” naszego obecnego smartfonowego odurzenia. Cyfrowe ikony wkładamy w barokowe ramy, obrazując związane z nimi emocje. Za pomocą paska postępu zatrzymującego się na skutek naszego spojrzenia, pytamy czy technologiczny progres idzie w parze z odrzuceniem magicznego myślenia...

Jako grupa artystyczna składająca się z przedstawicieli pokolenia Y na własnej skórze doświadczyliśmy dynamicznego rozwoju kultury cyfrowej – od kojących melodii modemu łączącego się z centralą telefoniczną po telekonferencje na zoomie – zatem i ta wystawa dotyka zarówno zjawisk uchodzących obecnie za „retro” – choćby pierwsze gry video na Pegasusie, jak i zupełnie świeżych – aktualnego wpływu mediów społecznościowych na komunikację międzyludzką.

Mamy nadzieję, że publiczność naszej wystawy odnajdzie w niej odbicie swoich doświadczeń z kulturą cyfrową – nawet jeśli będzie to odbicie w nieco krzywym zwierciadle.

Artyści grupy panGenerator

Artists' statement

Icons – a set of symbols transposing the impenetrable intricacies of digital processes onto a territory accessible to our, still very much Neolithic, minds. By dragging a text file to trash, we succumb to a useful illusion. Truth be told, nothing is in transit: the trash can does not exist; even the text file does not constitute any cohesive physical entity inside any hardware. However, by performing this codified, ritual-driven dance of clicks, taps, and swipes, we conjure digital processes to bring about a happy turn of events.

Our exhibition takes a closer look at our shared cultural imaginariom of digital gestures, symbols, and artefacts, dragging them out onto a physical space, enabling audiences a direct, tactile confrontation and – also literally – a different visual perspective. We dispose of the illusive permanence of digital archives, transforming a selfie into a heap of gravel. We ask: “How much of our attention do we make an offering to tech corporations, succumbing to the ritual of ceaseless scrolling?” We perform an act of iconoclasm, deconstructing the cult, iconic Nokia 3310 – the gateway drug of our present-day smartphone intoxication. We place digital icons within baroque frames, depicting emotions associated with them. Paused by our gaze, the progress bar is our way of asking whether technological advancement goes hand in hand with the rejection of magical thinking...

As an artistic collective composed of Gen Y / millennials, we have experienced first-hand the dynamic growth of digital culture: from the soothing dial-up tones of modems to video conferencing via Zoom. This exhibition is no different: it touches upon both what is today considered vintage, such as the first Pegasus-compatible (Nintendo Entertainment System clone) video games, and what is currently trending – the up-to-the-minute impact of social media on interhuman communication.

We hope that in our exhibition the audience will find a reflection of their own digital culture experience. Even if the mirror is slightly distorting.

Members of panGenerator art collective

Od zespołu Muzeum

Jesteśmy muzeum, gdzie kultura odmieniana jest przez wszystkie przypadki, jednakże formy wołacza 'kulturo cyfrowa!' jest niewiele, a jest to niezbywalny element naszej rzeczywistości. Dlatego też zaprosiliśmy do współpracy w projekcie „Rzeczy kultowe” artystów nowych mediów.

Cyfrowy świat, którego jesteśmy mieszkańcami obrasta w mity. Nasze osobiste rzeczy cyfrowe – smartfon czy laptop – stają się przedmiotami kultu, wpływają na masową wyobraźnię z mocą równą religijnym dogmatom. Chcąc go zrozumieć musimy się wobec niego zdystansować – czego przykładem jest wystawa „Ikony”. Ów ironiczny odstęp daje sposobność do wypełnienia owej przestrzeni namysłem nad wpływem świata cyfrowego na nas. Jak wyglądałoby nasze życie bez sfery cyfrowej? Ułatwia nam refleksję nad możliwymi zagrożeniami lub potencjalnymi pozytywnymi skutkami dla nas. Poniekąd zmusza nas do analizy SWOT.

Podobnie jak realny świat, ten cyfrowy także miał swój wielki wybuch, erę Plancka, ale w przeciwieństwie do teorii kosmologicznych, wraz z ekspansją wszechświata internetu jego temperatura wzrasta. Komputery i mikroprocesory są wszechobecne, a kiedyś znajdowały się tylko w instytutach badawczych. Komunikacja i wymiana informacji jest niemal potrzebą fizjologiczną, kiedy jeszcze 50 lat temu świat analogowy ćwiczył rękę w kaligrafii. Rzeczywistość gier bogactwem aspektów dorównuje rzeczywistości, czekać tylko kiedy moralność i etyka będą ich przedmiotem. Wciąż jednak dostęp do świata cyfrowego wymaga zapośredniczenia: komputer, smartphone, gogle VR. Czy to się kiedyś zmieni?

Ale przecież mówiąc i myśląc o zagadnieniach uniwersum cyfrowego nadal posługujemy się metaforami pochodzącymi z języka opisującego nasz świat rzeczywisty. Nie mamy na ten moment trafniejszych pojęć i precyzyjniejszych kategorii. Sposób opisu, powszechność, praktyczność, autonomiczność – ta swoista pełnia życia w sieci zobowiązuje nas do mówienia o nim jak o świecie. I to nie świecie równoległym, stworzonym na wzór „Second Life”, tylko świecie, w którym żyje się, doświadcza więcej i mocniej. Świecie, który antropologia współczesna obserwuje z podobnym zaciekawieniem jak ten, który określamy mianem rzeczywistości kulturowej. Być może z czasem świat cyfrowy stanie się nieodróżnialny od „realu”? I skończy się problem z podziałem na real i virtual.

Bratek Robotycki
zespół kuratorski Muzeum

Museum's statement

We are a museum where culture comes in a variety of shapes and sizes. “Digital” is not an adjective we often associate with culture, but it is an indispensable element of our reality. For that reason, we have invited new media artists to participate in our “Iconic Things” project.

The digital world we all reside in is the stuff of legends. Our personal digital objects – smartphones or laptops – become cult objects, affecting mass imagination with the strength of religious dogma. Wishing to understand the modern world, we have to distance ourselves from it. “Icons” is a fitting example of such detachment. This ironic reserve provides an opportunity to fill this space with reflection on the influence of the digital world on us. Without the digital domain, what would our life look like? It facilitates our reflection on the possible threats and potential positive consequences for us. This to some extent forces us to perform an institutional SWOT analysis.

Like the real world, the digital one also experienced its own Big Bang and its own Planck Epoch. In contrast to cosmological theories, however, the expansion of the Internet universe is accompanied by the rise in its temperature. Computers and microchips are ubiquitous, but fairly recently they used to be present only in research institutes. Communication and exchange of information are almost a physiological necessity, but only 50 years ago the analogue world was preoccupied with honing its calligraphy skills. Given the degree of immersion offered by the gaming experience, virtual reality equals offline reality. Before long morality and ethics will become their subjects. Access to the digital world still requires an intermediary: a computer, a smartphone, a VR headset. Will it ever change?

Talking and thinking about the issues of the digital universe, we still make use of metaphors rooted in the language describing our offline reality. At this juncture, there are no more accurate and precise categories at our disposal. The mode of description, universality, practicality, autonomy – this peculiar life, lived to the full online, obliges us to treat it as a real world. Not as a parallel universe, created in the vein of “Second Life”, but as a world one lives in, experiencing life deeper and more intensely. This is the world that modern anthropology looks at as keenly as at what we call our cultural reality. Perhaps one day the digital world will become indistinguishable from the offline reality? This will mark the end of the real-virtual divide.

Bratek Robotycki
Museum's curatorial team



IKOVY



1. Pamięć Memory

TECHNIKA

projektor, Mac mini,
10 × serwo, Arduino Uno,
kontroler serw,
stal malowana
proszkowo, sklejka,
czarny żwir
dla krewetek,
kod: C, C++

TECHNIQUE

projector, Mac mini,
10 × serwo, Arduino Uno,
servo controller, powder
coated steel, plywood,
black gravel for shrimps,
code: C, C++

panGenerator: Motto instalacji „Everything Saved will be Lost” (wszystko co zapisane, zostanie utracone), będące parafrazą ekranu zamykania systemu konsoli Nintendo, dobitnie wskazuje na iluzoryczną trwałość cyfrowego zapisu. Czujność zdaje się być uśpiona ślepym zaufaniem do niemal transcendentnego bytu jakim jest „chmura”, która to zdaje się mieć pamięć wieczną i niewyczerpaną. Jednak warto pamiętać, że chmura to nic innego jak miliony fizycznych dysków twardej zgromadzonych w centrach obliczeniowych – będących własnością konkretnych korporacji i mimo szeregu zabezpieczeń podatnych na katastroficzne awarie i ataki. Postanowiliśmy więc poprzez transformację cyfrowej reprezentacji oblicza (wyświetlanej za pomocą projekcji) w prawdziwy żwir wysypujący się zza ekranu, dobitnie uzmysłowić odbiorcom że efemeryczna chmura może zawsze, całkiem fizycznie, się rozsypać.

panGenerator: “Everything Saved Will Be Lost”, the motto of the installation and the paraphrase of Nintendo video game system’s shutdown screen, emphatically point out the illusive permanence of digital archives. Our alertness seems to be fast asleep, lulled by the blind faith in the almost transcendence of “the cloud”, which appears equipped with eternal and inexhaustible memory. What we readily ignore is the fact that the cloud is nothing but millions of physical hard drives stockpiled in data centres, owned by specific corporations and, despite precautionary measures, liable to fail or be hacked. We have decided to visualize this by transforming the digital representation of one’s face (projected on-screen) into real gravel, spilling out behind the screen. This is a reminder to us all that without exception, the ephemeral cloud is likely to physically disintegrate.



zespół kuratorski PME: Fotografia ślubna w albumie dziadków i Wasze selfie z ostatnich wakacji to nadal to samo medium? Portale społecznościowe i nowoczesne technologie dają możliwość gromadzenia niespotykanej do tej pory ilości zdjęć. Ta sytuacja odbija się na naszym samopoczuciu. Wielu ogarnia paraliż, kiedy pomyślimy, że wszystkie nasze posty i selfie mogą przepaść. Równocześnie doświadczamy wstrząsu, kiedy uświadomimy sobie, że wszystko pozostanie na zawsze. Mówi się, że w sieci nic nie znika, jednakże migające stories z sobotniej imprezy, giną w lawinie coraz to nowszych zdjęć rejestrującymi nasze tu i teraz. W instalacji Pamięć – popiół osypujący się na tablicę nagrobną z symbolem # symbolizuje nietrwałość i marność.

museum’s curatorial team: Your grandparents’ wedding picture kept in a family album and your holiday selfie: are they still the same medium? Social media and new technologies enable us to store an unprecedented collection of snapshots. This affects our physical and mental wellbeing. Many of us panic at the thought of irrevocable loss of posts and selfies. Simultaneously, we are stunned when we realise that everything will be preserved forever. It is believed that the internet does not forget, but our Saturday bash Instagram Stories get lost in the avalanche of newer and newer photographs chronicling our right here, right now. In “Memory”, the ash that falls on the tombstone inscribed with # (hashtag) symbolizes transience and futility.



2. Pokusa Temptation

TECHNIKA

Nokia 3310 rozebrana na części pierwsze, drut stalowy, płyta granitowa, druk 3d, projekcja

TECHNIQUE

disassembled Nokia 3310 phone, steel wire, slab of granite, 3d-printed elements, projection

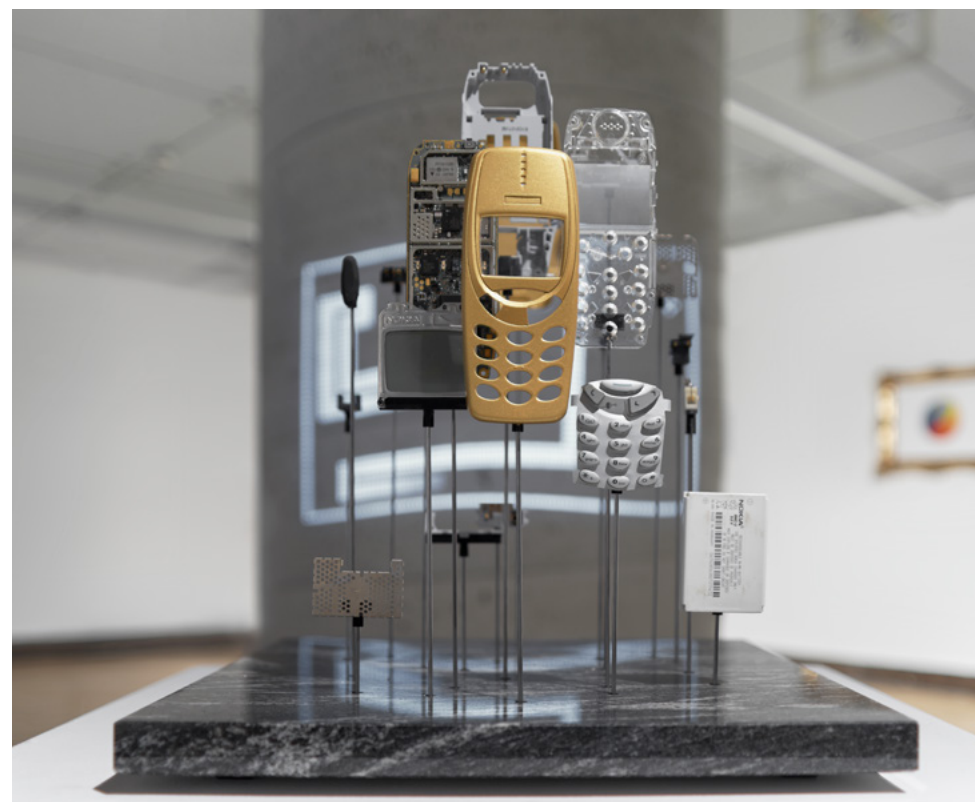
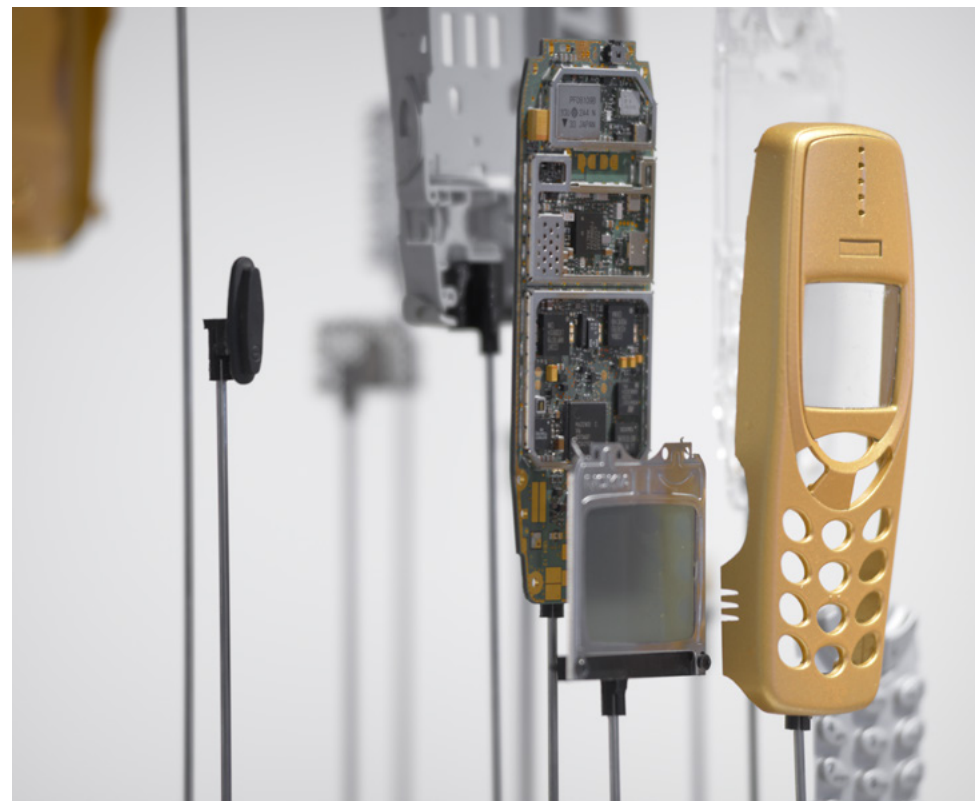
panGenerator: Dla wielu Nokia 3310 była pierwszym telefonem komórkowym – a w każdym razie stanowiła swego rodzaju archetyp reprezentujący to urządzenie. Kusiła obietnicą ciągłego kontaktu innymi i stałym dostępem do informacji (przedsmartfonowy dostęp do internetu poprzez protokół WAP). Kultowa, równie ikoniczna jak sam model Nokii, gra Snake zwiastowała natomiast nadchodzącą falę uzależniających gier mobilnych. Nokia 3310 to zatem swoisty „entry drug” naszego obecnego smartfonowego odurzenia – wiecznego kuszenia słodkimi dopaminowymi owocami z drzewa informacji i pełzającego po nim uzależnienia. Postanowiliśmy zatem dokonać aktu swego rodzaju ikonoklazmu (obrazoburstwa) – wybebeszając ikonę, odzierając ją z przyjaznej, kształtnej obudowy, eksponując jej zatrute wnętrze.

panGenerator: For many, Nokia 3310 was their first mobile phone, or at least an archetype of one. Its lure, or promise, was constant contact with others and access to information (pre-smartphone internet access via the WAP protocol). As iconic as the Nokia, the cult Snake game was the harbinger of the influx of addictive mobile games. Nokia 3310 was thus the gateway drug of our intoxication with smartphones – being permanently titillated with the sweet dopamine fruit of the information tree and the creeping addiction that follows. We therefore decided to commit an act of iconoclasm, disembowelling the icon, stripping it from its friendly and shapely case, exposing its poisonous innards.



zespół kuratorski PME: „Przedsmartfonowy majstersztyk UX”, „Fiński design z 2000 roku”, „Cyfrowy totem pod znaku węża”. Tak mogą brzmieć nudne tytuły z archeologicznej bazy wiedzy z 2500 r. na temat znalezionej w pudle w piwnicy komórki Nokia 3310. Czy budować pomniki argonautom ludzkiego pożądania i kolonizatorom naszej uwagi, w momencie kiedy nie znamy jeszcze ostatecznych konsekwencji rozwoju branży telefonii komórkowej? Już teraz psychologowie mówią o wielu niebezpieczeństwach związanych z ciągłym podłączeniem do sieci: problemy z koncentracją, pamięcią, kłopoty w nawiązywaniu relacji społecznych. Czy wszystko zastąpią aplikacje... Czy ewolucja człowieka kiedyś tak przyspieszy, że technologiczne rozwiązania będą budowały poczucie własnej wartości, zamiast ukrywania kompleksów i zwiększania alienacji?

museum's curatorial team: 'A pre-smartphone UX masterpiece', 'a Finnish design from the year 2000', 'a digital snake totem'. These could be some boring titles from a 2500 archaeological database on a Nokia 3310 mobile phone found in a box in a basement. Should we erect monuments to the argonauts of human desire and conquistadors of our attention before we have learnt the ultimate consequences of the development of mobile telephony? Already, psychologists warn of the many dangers of being always online: concentration and memory problems, difficulties in forming social relations. Will everything be replaced by applications...? Will human evolution accelerate to the point that technological solutions will form the sense of a person's self-worth instead of hiding complexes and deepening alienation?



3. Antycypacja Anticipation

TECHNIKA

silniki prądu stałego, magnesy neodymowe, płótno, pozłacane ramy, Arduino Nano, adresowalne ledy RGB, druk 3d, kod: C

TECHNIQUE

DC motor, neodymium magnets, canvas, gold-plated frames, Arduino Nano, addressable RGB led strips, 3d-printed elements, code: C

panGenerator: Ikony będące obecnie nieodłącznym elementem graficznych interfejsów użytkownika są jedynie użyteczną iluzją przykrywającą prawdziwą naturę rzeczy – świat tranzystorów i płynących przez nie elektronów. Świat ten jest dla nas w gruncie rzeczy równie nieintuicyjny i niepojęty jak zjawiska astronomiczne dla neolitycznych łowców-zbieraczy. Jedyne sposoby oswojenia tego co wymyka się percepcji naszych, bądź co bądź nadal neolitycznych, mózgów to tłumaczenie ich za pomocą bliskich naszemu doświadczeniu narracji i animistycznej symboliki. Komputer więc „myśli”, dane się „ściągają”, proces ulega „zawieszeniu” – mimo że jedyne co się dzieje to sekwencyjne zmiany stanów bramek logicznych. Podświadomie poszukujemy ducha w maszynie, a duch ten przemawia do nas złośliwie obracając tęcze kółeczka i hipnotyzuje nas przesypując wirtualny piasek w pikselowej klepsydrze...

panGenerator: Icons, now an inextricable element of graphical user interfaces, are merely a useful illusion concealing the true nature of things – the world of transistors and the electrons that flow through them. To us, this world is in fact as counterintuitive as astronomical phenomena were to Neolithic hunter-gatherers. The only way to domesticate what escapes the perception of our – still Neolithic – brains is to translate it with recourse to narrations grounded in our experience and to animistic symbolism. And so, the computer ‘thinks’, data ‘is downloading’, a process ‘freezes’ – even though all that happens is sequential state changes of logic gates. Subconsciously, we seek the ghost in the machine, and this ghost speaks to us by viciously spinning rainbow wheels and mesmerises us by shifting the virtual sand in the hourglass of pixels...



Furia Fury



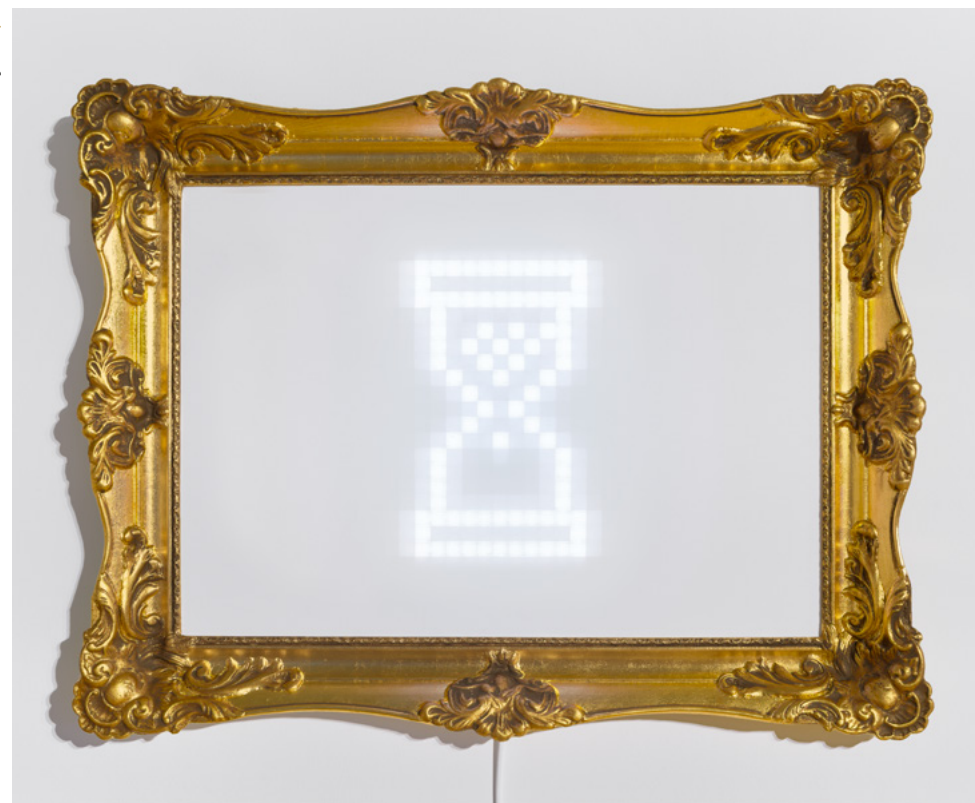
zespół kuratorski PME: Coraz większe możliwości przesyłu danych przyzwyczajają do nielimitowanego bufetu treści, do których czasem dostęp blokuje nam klepsydra albo ikona spin wheela. W przypadku świata cyfrowego, każdy moment oczekiwania to strata czasu i narastająca frustracja. W sieci nikt na nas przecież nie będzie czekał. Interfejsy próbują złagodzić lęk, że coś wydarzy się bez nas. Wykorzystują do tego symbole nieskończoności i trwania: klepsydry, okręgi, obręcze tradycyjnie odnoszące się do nieuchronności wzbogacając o jeden element – zapętłony w grafice ruch. W ten sposób wpisują weń procesualność, co ma uspokoić. Ów wewnętrzny ruch utrzymuje nas przed ekranem i podtrzymuje zainteresowanie, choć nie wiemy nigdy jak długo jeszcze potrwa buforowanie. Zdziwiająca jednak jest to, że te kilka sekund oczekiwania niepokoi bardziej niż 6 miesięcy oczekiwania na zrobienie usg bolącego kolana. Istotą owego dysonansu jest – parafrazując Lema – gen rywalizacji. Informacja jest wrzucana w sieć jak karma do akwarium – kto pierwszy ją złapie – ten lepszy.

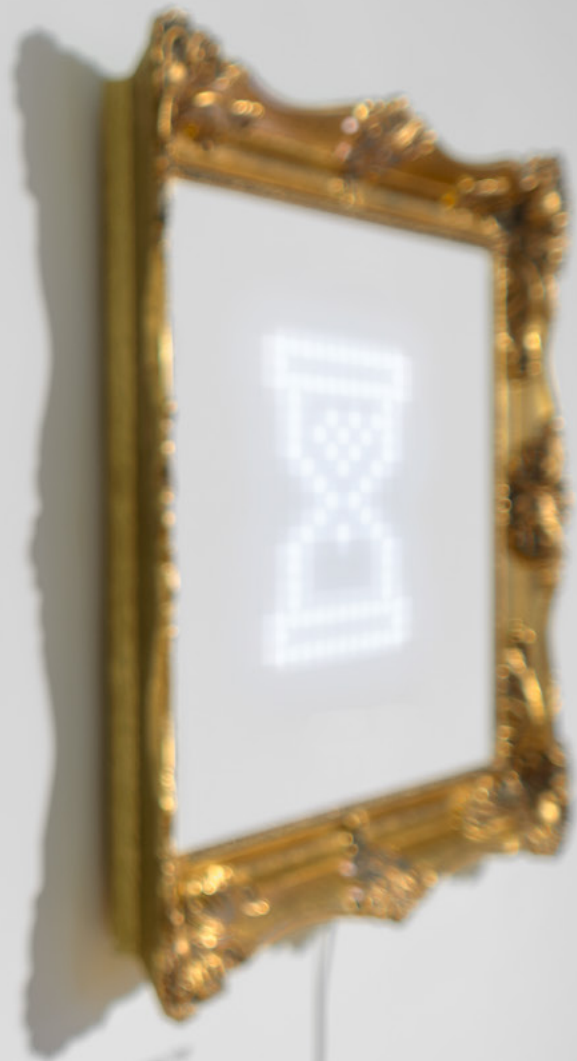
museum's curatorial team: The increasing capacity to transmit data habituates us to an unlimited buffet of content, access to which is on occasion blocked by the hourglass or the spin wheel icon. In the digital world, every moment spent waiting is a waste of time and a build-up of frustration. No-one is going to wait for you on the web, after all. Interfaces endeavour to allay the fear that something will occur without us there. To that end, they use the symbols of infinity and duration: the hourglasses, circles, rings that traditionally point to inevitability are supplemented with an added element: motion looped in the image. In this way, interfaces inscribe the symbols with processuality, seeking to soothe us. This inner motion keeps us in front of the screens and feeds our interest, although we never know how long the buffering might continue. Astoundingly, the few seconds of waiting is more discomfoting than a six-month wait for an ultrasound of the aching knee. At the heart of this dissonance is – to paraphrase Lem – the competition gene. Information is thrown into the web like feed into a fish tank – whoever gets to it first wins.

Pragnienie Desire



Nadzieja Hope





4. Postęp Progress

TECHNIKA

silnik krokowy, sterownik silnika krokowego, Arduino Nano, układ M5 z kamerą i procesorem Kendryte k210 z akceleratorem sztucznych sieci neuronowych, przetwornica prądu stałego, płyta granitowa, druk 3d, kod: C i Micro Python

TECHNIQUE

stepper motor, stepper motor driver, Arduino Nano, M5 Stick V AI camera with Kendryte k210 neural network accelerator, DC step-down voltage converter, 3d-printed elements, granite, code: C, Micro Python

panGenerator: Pasek postępu to element interfejsu najbliższy myśleniu magicznemu, będący swego rodzaju sztafażem, dodany dla naszego komfortu psychicznego, niekoniecznie reprezentujący faktyczny stan działania maszyny. Gdy łącza internetowe były jeszcze wolne i ściągnięcie upragnionego pliku mp3 potrafiło zajmować godzinę, często ulegaliśmy irracjonalnej pokusie wpatrywania się progress bar, karmiąc się irracjonalną nadzieją, że jeśli odpowiednio usilnie będziemy patrzeć na ten element interfejsu, w jakiś magiczny sposób przyspieszymy ten proces. Stworzyliśmy obiekt, który przenosi pasek postępu w przestrzeń fizyczną i wchodzi w przewrotną grę z widzem. Dzięki wbudowanej kamerze przesuwa się tylko wtedy, gdy nikt nań nie patrzy. Trochę to postęp, a trochę podstęp.

panGenerator: The progress bar is the element of the interface closest to magical thinking: it acts as a crutch, added for our mental comfort, not necessarily representative of the machine's actual state of activity. In the days of low and slow connectivity, when downloading the yearned-for mp3 file could take an hour, we often yielded to the irrational temptation of intently watching the progress bar, fuelled by the irrational hope that if we stare hard enough at this element of the interface, the process will magically speed up. We created an object that transfers the progress bar to the physical space and enters a mischievous game with the viewer. Thanks to the inbuilt camera, it moves only when no one is watching. Part a treat, part a trick.



zespół kuratorski PME: Pasek postępu to bajka o tym jak interfejs opiera się prądom humanistycznej refleksji i jak konserwatywny charakter ma design GUI (graphical user interface). To opowieść o tym, że świat cyfrowy operuje stereotypami i podobnie jak człowiek uprzedzony jest do „innego”. Liniowo przedstawiany progres – koperta ze znaczkiem, dyskietka, lupa, busola – dla świata cyfrowego to artefakty z asortymentu Indiana Jonesa. Nauka już jakiś czas temu odrzuciła pojęcie postępu, przyrost wiedzy jest zbyt wielokierunkowy i niejednorodny, by jednokierunkowa oś go oddała. Komputerowy pasek postępu mierzy proces nazywany przez nas „myśleniem” komputera, co raczej zasłania niż wyjaśnia zachodzące w maszynie procesy. Takie myślenie o komputerze może prowadzić do coraz większej niepewności: czy to my panujemy nad technologią, czy ona ma władzę nad nami i naszym czasem?

museum's curatorial team: The progress bar is a fable that tells of how the interface resists the trends of humanist thought and how conservative the design of the GUI is. It's a story of the digital world's reliance on stereotypes and its prejudice towards 'the other', resembling that of the human being. For the digital world, the linear representations of progress – a stamped envelope, a floppy disk, a looking glass, a compass – are artefacts from Indiana Jones's repository. Science has rejected the idea of progress quite a while ago: the accretion of knowledge is too multi-directional and heterogeneous to be represented by a single axis. The progress bar measures the progress we term the 'thinking' of the computer, which obscures rather than clarifies the processes that occur in the machine. This conceptualisation of the computer can lead to increasing uncertainty: do we control technology, or does it have power over us and our time?



5. Nieskończoność Infinity

TECHNIKA

sensor dotyku (dedykowana płytka PCB), układ Trill Craft, Arduino Nano, mini-pc, sterownik adresowalnych led rgb, adresowalne ledy rgb, płyta MDF, sklejka, plexi, kod: Processing, C

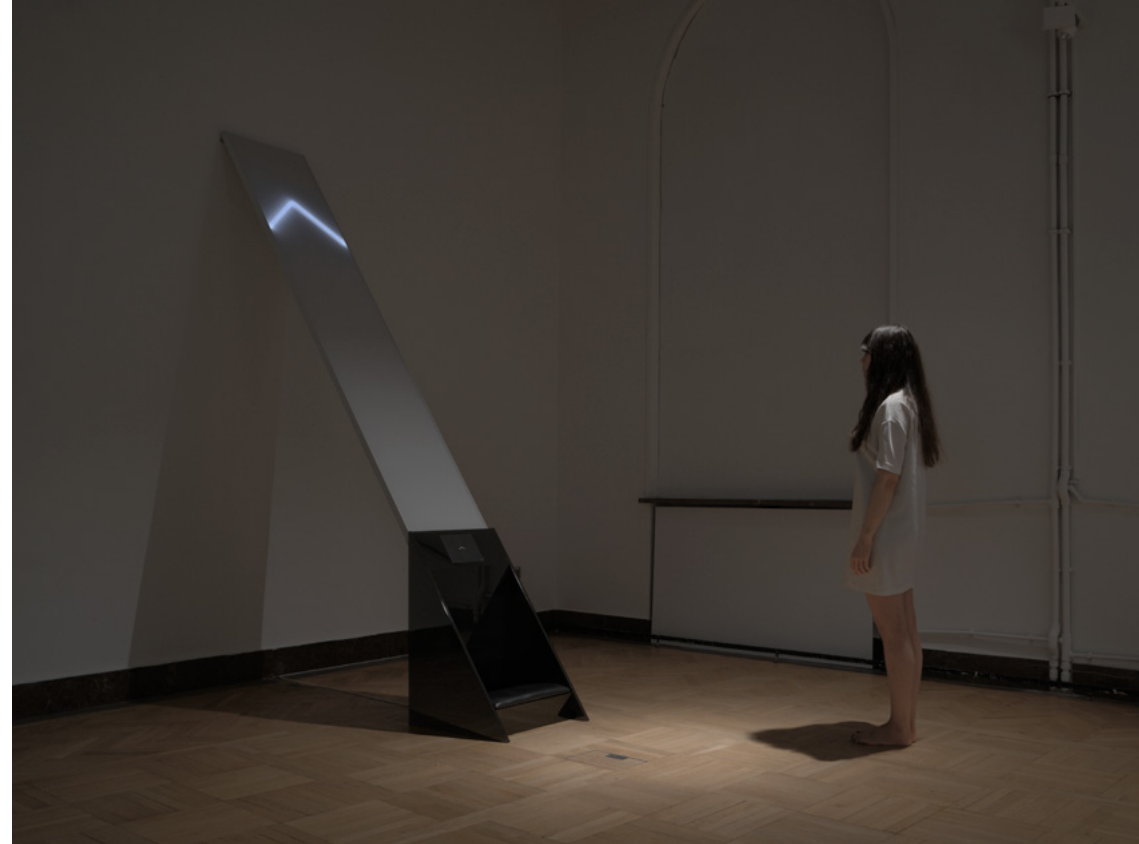
TECHNIQUE

custom made capacitive touch sensor PCB, Trill Craft capacitive touch controller, Arduino Nano, mini-pc, addressable LED driver, addressable RGB led strips, lacquered fiberboard, plywood, plexiglas, code: Processing, C

panGenerator: Infinity scroll – mechanizm często wykorzystywany przez serwisy i platformy socialmediowe, sugerujący nieskończoną ilość treści. Wieczne scrollowanie wprowadza nasz umysł w stan ciągłego niedosytu, kusząc nieskończonym strumieniem nowych informacji, których jednak nie jesteśmy w stanie realnie przetworzyć. Scrollowanie staje się zatem czysto sensorycznym doświadczeniem, wprowadzając nas w stan swoistej hipnozy. Kojąca monotonia przesuwających się przed naszymi oczami świetlnych form pochłania nas bez reszty, stając się codziennym cyfrowym rytuałem, podczas którego składamy w ofierze całą naszą uwagę – bezcenny dar dla informatycznych korporacji. A może czas już wstać z kolan?

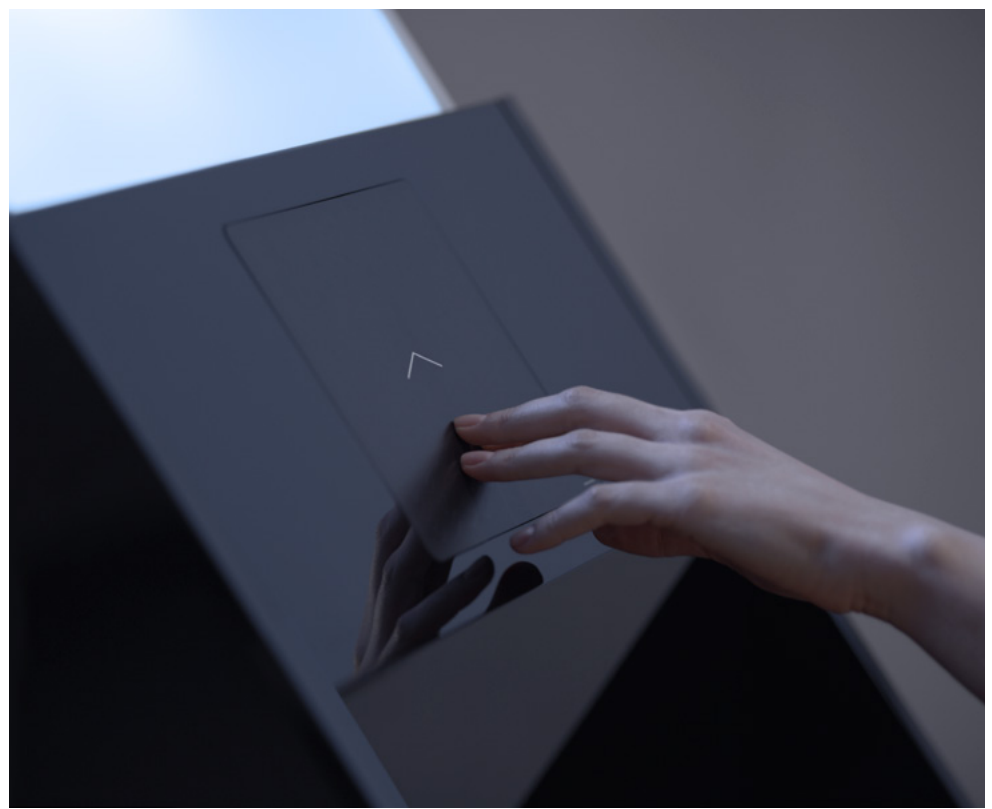
panGenerator: The infinity scroll is a mechanism often utilised by social media services and platforms, suggesting infinite amounts of content. Endless scrolling induces a state of permanent craving in the mind, tempting it with an endless stream of new information, which, however, it is incapable of processing. Scrolling thus becomes a purely sensory experience, inducing a hypnosis of sorts. The soothing monotony of light forms moving in front of our eyes leaves us fully engrossed, becoming a daily digital ritual in which we make a sacrificial offering of all our attention – a priceless gift for digital corporations. Or is it time to stop genuflecting?

zespół kuratorski PME: Zwój, jako pierwotny książce system zapisu tekstów świętych, zakładał ideę ruchomego, płynnego odczytu tekstu lub obrazu. Miał jednak swój wyraźny początek i koniec. Współczesne cyfrowe zwoje przeciwnie, nie mają żadnych granic. Ich odbiór przypomina proces zanurzania się w ciągle płynącym strumieniu wirtualnej świadomości. Są wizualizacją baumanowskiej płynnej nowoczesności, w której użytkownicy mają nieskończony wybór tożsamości i jednocześnie ciągłą możliwość autoprezentacji. Nie ma w niej miejsca na banał i szarą rzeczywistość. Głód scrollowania domaga się nowych bodźców: informacji, obrazów, emocji. Mózg ulega z czasem przeboźdzcowaniu.



Efekt ten określany jest syndromem zombie i tak postrzegane, odruchowe przesuwanie palcem po ekranie może być realizacją popkulturowych katastroficznych wizji świata opanowanego przez bezwolne istoty. Ale zanurzenie w strumieniu treści daje jednocześnie błogie poczucie oderwania od rzeczywistości i ma coś z kręcenia buddyjskim młynkiem modlitewnym. Czy stan, w jaki wprowadzają social media ma coś z zen?

museum's curatorial team: The scroll, as a system of recording the texts of saints prior to the book, entailed the idea of motion-based, fluid readout of a text or an image. It did, however, had a fixed beginning and end. Contemporary digital scrolls, in contrast, have no borders. Their perception resembles the process of being submerged in a constantly-flowing stream of virtual consciousness. They are a visualisation of Baumanesque liquid modernity, in which users can pick from an infinite array of identities and can ceaselessly perform their selves. There is no room for the banal and the ordinary. The craving to keep scrolling requires new stimuli: information, images, emotions. In time, the brain grows overstimulated. This effect is called the zombie syndrome, and the mindless scrolling may appear a realisation of the catastrophic visions in popular culture of a world populated by mindless beings. But being immersed in a stream of content induces a blissful sense of being detached from the reality, and is reminiscent of turning the Buddhist prayer wheels. Is the condition induced by the social media akin to zen?



6. Impakt Impact

TECHNIKA

pianka architektoniczna

TECHNIQUE

foam board

panGenerator: Świat realny i świat wirtualny – podział ten mógł wydawać się sensowny w początkach istnienia internetu, jednak czy obecnie nadal ma sens? To co cyfrowe zespoilo się z tym co fizyczne – za wirtualne przedmioty w świecie gier płaci się żywą gotówką, a posty w mediach społecznościowych wywołują zamieszki na ulicach – kursor wyzwolił się z cyfrowych ram ekranu i z impetem wbija w podłogę Muzeum.

panGenerator: The real world and the virtual world – this divide might have seemed reasonable in the early years of the internet, but does it still make sense? The digital has fused with the physical – virtual objects in the world of games are purchased with hard cold cash, and social media posts cause riots in the streets – the cursor has freed itself from the digital confines of the screen and is rammed in the floor of the Museum.

zespół kuratorski PME: To co dzieje się w świecie realnym, w czasie rzeczywistym trafia do sieci i równie szybko się po niej rozprzestrzenia. Cyfrowy dualizm lat 80' i 90' opisywany dziś przez Nathana Jurgensona przestał być aktualny. Dzięki małym, przenośnym urządzeniom możliwy jest nieprzerwany dostęp do Internetu. Zasięg działań nigdy nie był tak nieograniczony, a tempo wymiany informacji tak natychmiastowe. Jednak nadal z podejrzliwością traktuje się cyberaktywizm. Pojawia się wątpliwość czy lajk pod zdjęciem z protestu na ulicach wystarczy, by włączyć się w nurt wydarzeń, a platformy, które są dla użytkowników głównie źródłem rozrywki mają potencjał sprawczy? Bezpieczny dystans, który umożliwia sieć sprawia, że w niektórych sytuacjach łatwo się zapomnieć i wpaść w błogi stan cyfrowej anonimowości. Jednocześnie bycie w trybie non-stop-online łączy się z poczuciem nudy, potrzeby ucieczki od rzeczywistości, wrażeniem, że to w przestrzeni stories w social mediach toczy się Prawdziwe Życie.

museum's curatorial team: What happens in the real world makes it online in real time and spreads around the web like a fire. The digital dualism of the 1980s and the 1990s, described today by Nathan Jurgenson, has gone out of date. Thanks to small mobile devices, constant access to the internet is now possible. The scope of activity has never been this unlimited, and the speed at which information is exchanged this immediate. But cyberactivism is still regarded with suspicion. Doubts emerge as to whether liking a photo of a street protest is enough to become part of the events, and whether the platforms that for the mostly provide entertainment for their users have the potential to generate change. The safe reserve enabled by the web means that sometimes it's easy to forget yourself and slip into a blissful digital anonymity. At the same time, being always online leads to a sense of boredom, the need to escape reality, and the impression that Real Life is what goes on in the stories on social media.



7. Iluzja Illusion

TECHNIKA

drukarka termiczna,
Raspberry Pi Zero W,
lakierowana płyta MDF,
klon kontrolera Nintendo,
kod: Javascript (node.js)

TECHNIQUE

thermal printer,
Raspberry Pi Zero W,
lacquered fiberboard,
nintendo controller clone,
code: Javascript (node.js)

panGenerator: Iluzja to remake instalacji przygotowanej na Europejski Kongres Kultury w 2011 r. Oryginalnie była ona głosem w dyskusji o przyszłości czytania i czytelnictwa, gdzie przewrotnie odwróciliśmy słynną tezę o obrazie wartym tysiąc słów – zamieniając ekran i grafikę 3d współczesnych gier w stricte tekstowy, „drukowany” interfejs. W nowej edycji poza odświeżeniem formy tym razem eksplorujemy początki medium i jego doświadczanie we wczesnych latach 90’ – dzięki nielinearnej metanarracji napisanej specjalnie przez Michała R. Wiśniewskiego.

panGenerator: Illusion is the remake of an installation prepared for the European Congress of Culture in 2011. Originally, it was a voice in the debate over the future of reading and readership, where we playfully reversed the famed saying about an image worth a thousand words by changing the screen and 3D graphics from contemporary computer games to a strictly textual, ‘printed’ interface. Beyond refreshing the form, this new iteration explores the beginnings of the medium and the way it was experienced in the 1990s – thanks to the non-linear meta-narrative written by Michał R. Wiśniewski.



Narracja do projektu Iluzja
“Illusion” narrative
Michał Radomił Wiśniewski

zespół kuratorski PME: Skoro odchodzi się dziś od rozdzielania światów realnego i wirtualnego, współczesna etnografia także porusza się więc po obu tych obszarach. Kultowe sprzęty stają się obiektami kolekcji etnograficznych. Łączące się z nimi praktyki opisywane są w badaniach, dla których terenem jest tak wirtual, jak i real. Pegasus dla pokolenia urodzonego w latach 80' stanowi przypomnienie pełnych technicznych i graficznych niedoskonałości sprzętów i czasów, kiedy zdobywana cudem dyskietka była artefaktem niemal magicznym. Kolejne dziesięciolecia stały pod znakiem dążenia do coraz większej technologicznej perfekcji. Każdy kolejny etap w tym wyścigu wywoływał dreszcz emocji i pragnienie, by móc samodzielnie przenieść się do tych wytworzonych światów. Im szybciej następowały zmiany, tym szybciej nowe doświadczenie okazywało się być nudne i niewystarczające, a użytkownicy Pegasusów i Gameboyów zatęsknili za czasami beztrojskich dni spędzonych ze skocznym hydraulikiem Mariem.

museum's curatorial team: Since we now depart from the separation of the real and virtual worlds, today's ethnography too moves in both these areas. Cult hardware is entering ethnographic collections. The related practices are described in studies exploring both the virtual and the real. For the generation born in the 1980s, Pegasus is a memento of technically and graphically imperfect hardware, of times when a hard-won floppy disk was a nearly magical artefact. Subsequent decades saw a drive towards increasing technological perfection. Each stage in this race meant a tingling excitement and a desire to have the capacity to independently transform yourself into the newly-created worlds. The faster the changes occurred, the faster the new experience turned out to be boring and unsatisfactory, and the users of Pegasus and Gameboy consoles grew too long for the halcyon days they spent with Mario the boisterous plumber.



8. Konwersacja Conversation

TECHNIKA

6 × serwo, kontroler serw, solenoid, Arduino Nano, przekaźniki lakierowana płyta MDF, druk 3d, cod: C

TECHNIQUE

6 × servo, servo controller, solenoid, Arduino Nano, electric relays, lacquered fiberboard, 3d-printed elements, code: C

panGenerator: Trzy podskakujące kropki zamknięte w dymku – ktoś pisze, formułuje myśl, czekamy w napięciu. Krótkie komunikaty, fragmenty myśli, czasem przeplatane emotikonami są surogatem emocjonalnych niuansów wypowiedzi zaszytych w języku ciała i mikroekspresjach.

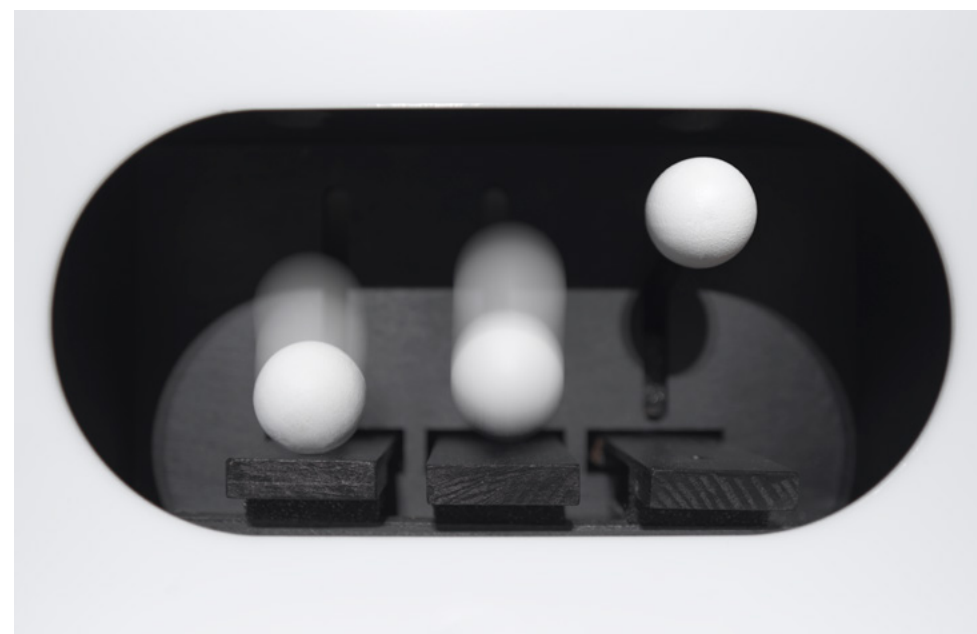
Zapośredniczona cyfrowo komunikacja niesie ze sobą spore ryzyko niezrozumienia i szybkiej eskalacji konfliktów, o tym też jest instalacja – to co z początku jest harmonijną, rytmiczną strukturą kinetyczną i dźwiękową, po pewnym czasie nieuchronnie zaczyna zmierzać ku niekoordynowanej kakofonii – łagodna konwersacja zamienia się w brutalną konfrontację.

panGenerator: Three bouncing dots enclosed in a bubble – someone is writing, forming their thoughts, keeping us waiting in suspense. Short messages, fragments of thoughts, sometimes scattered with emoticons, are a substitute of the emotional nuance knitted into body language and microexpressions.

Digitally mediated communication has a high inbuilt risk of misunderstanding and of quickly escalating conflicts, and this is what this installation is about – what starts off as a harmonious, rhythmical structure of motion and sound inevitably transforms into an uncoordinated cacophony – a benign conversation turns into a brutal confrontation.

zespół kuratorski PME: W czasach, gdy każdy niemal znajomy znajduje się na odległość kilku kliknięć, trwamy w stanie ciągłego dialogowania. Sieć internetowa już ze swojej nazwy ma być polem nawiązywania i utrzymywania relacji społecznych. Fora, blogi, portale społecznościowe, aplikacje randkowe – wszystkie służą komunikowaniu się. Wprowadzają w stan ciągłego oczekiwania na wiadomość i gotowości do interakcji. Jest ona często podyktowana strachem o utratę kontaktów, co w psychologii określa się jako FOMO (fear of missing out). Jednocześnie ciągle wyskakujące na ekranie wiadomości i wewnętrzny przymus odpisywania na nie wprowadzają w stan zmęczenia, sprawiają, że coraz więcej osób decyduje się na internetowy detoks i odcina od mediów społecznościowych.

museum's curatorial team: In times when almost anyone you know is only several clicks away, we persist in a condition of constant dialogising. The internet, as even the name suggests, is intended as a field of forming and sustaining social relations. Forums, blogs, social media, dating applications – they are all instruments of communication. They induce a state of constantly expecting a message and being ready to interact. This is often evoked by the fear to lose contact, described as FOMO (fear of missing out). At the same time, the messages constantly popping up on the screen and the internal need to write back engenders a state of exhaustion, and lead many to deactivate their social media in an attempt to detox.



9. Perswazja Persuasion

TECHNIKA

wydruk cyfrowy
na papierze

TECHNIQUE

digital print on paper

panGenerator: Reklamy internetowe – wszechobecne (szczególnie w czasach przed adblockerami), znienianwidzone przez internautów, zaśmiecające serwisy internetowe, zakłócające odbiór informacji, obciążające łącza internetowe i naszą percepcję do tego stopnia że wywołują efekt tzw. „banner blindness” – zupełnie przestajemy na nie zwracać uwagę. Z przekory postanowiliśmy wykorzystać ten przykry element internetowego krajobrazu i odtworzyć go na wystawie w fizycznej formie – poddawszy go jednak najpierw syntetycznej i abstrakcyjnej transformacji, nawiązując delikatnie do konstruktywistycznych grafik i plakatów radzieckiej propagandy – która w końcu leży u podstaw współczesnego projektowania graficznego i reklamy.

panGenerator: Online advertising – omnipresent (especially before there were adblockers), hated by internet users, littering websites, interfering with the reception of information, overloading broadband capacity and our perception to the point that ‘banner blindness’ occurs, and we blank them out completely. Mischievously, we decided to use this unfortunate element of the internet landscape and recreate it in a physical form – albeit having synthesised and abstracted it in a subtle nod to Constructivist prints and posters of the Soviet propaganda – which after all is at the root of contemporary advertising and graphic design.

zespół kuratorski PME: Wizerunek przedwojennej ulicy handlowej z szyldami sklepów i zakładów usługowych wzbudza w nas dziś nostalgię i uśmiech. Współczesne miasta toczą za to wojnę z wielkoformatowymi reklamami ulicznymi, które zaśmiecają krajobraz i zasłaniają dostęp do światła dziennego. Podobną irytację wzbudzają w przestrzeni wirtualnej wyskakujące kolorowe okienka, które przeszkadzają w odbiorze treści. Jest ich tak dużo, że nieraz nie zwracamy już na nie uwagi. Są jednak przypomnieniem o tym, że sieć to nie plac zabaw, a każdy ruch użytkownika jest dokładnie rejestrowany i zapamiętywany przez algorytmy, by serwować dobrane na jego potrzeby spersonalizowane banery. Ze wszystkich tych klików utkane są nasze awatary, dzięki którym reklama skrojona jest na indywidualne potrzeby.



museum’s curatorial team: The image of a 1920s or 1930s high street, lined with shopfronts and shop signs, evokes a nostalgic smile. In turn, contemporary cities are at war with large-format outdoor ads, littering the landscape and blocking daylight. In the virtual space, multicolour pop-up windows are a similar nuisance, disrupting the reception of the content. There are so many of them that, often, we don’t even see them anymore. But they are a reminder that the internet is not a playground, and every move you make is closely watched and memorised by algorithms in order to serve you personalised banners. All those clicks make up our avatars, thanks to which advertising is tailored to our individual needs.



panGenerator

PanGenerator to kolektyw artystyczny tworzący w obszarze sztuki nowych mediów, założony przez Piotra Barszczewskiego, Krzysztofa Cybulskiego, Krzysztofa Golińskiego i Jakuba Koźniewskiego w 2010 roku. Na przestrzeni lat grupa stworzyła szereg unikalnych projektów eksplorujących nowe technologie jako tworzywo do kreowania nowych sposobów ekspresji i komunikacji z publicznością. Prace kolektywu charakteryzują się łączeniem świata bitów ze światem atomów – tego co fizyczne i namacalne z tym co efemeryczne i cyfrowe. W opozycji do sztuki współczesnej głównego nurtu, która jest często hermetyczna i alienująca odbiorców, panGenerator tworzy obiekty i sytuacje artystyczne z „interfejsem przyjaznym użytkownikowi” – angażujące i otwarte na interaktywny dialog z publicznością.

Grupa działa na styku sztuki, designu i inżynierii, tworząc zarówno duże instalacje interaktywne dla instytucji kultury i festiwali jak również eksperymentalne interfejsy muzyczne oraz czysto spekulatywne i krytyczne obiekty artystyczne. Poza działaniami twórczymi, członkowie panGenerator praktycznie

PanGenerator is a new media art & design collective based in Warsaw, Poland, founded by Piotr Barszczewski, Krzysztof Cybulski, Krzysztof Goliński and Jakub Koźniewski. Since 2010 the group creates unique projects exploring new means of creative expression and interaction with the audience. Their work is characterised by the act of blending ephemeral digital realm with physical world. PanGenerator is mixing bits & atoms to create audience-engaging, dynamic and tangible experiences in opposition to typically static, hermetic and unapproachable conventions prevalent to traditional, mainstream “modern art” practice.

The group blurs the common divisions between art, design and engineering, creating large scale interactive installations commissioned by cultural institutions and commercial brands as well as purely experimental musical interfaces or speculative and critical pieces of art. Apart from their creative endeavours, the members of the group are engaged in various education initiatives, providing workshops and lectures on new media art and technology worldwide. As of recently they are teaching at



od początku działalności zaangażowani są w szereg inicjatyw edukacyjnych związanych z kreatywnym wykorzystaniem nowych mediów – prowadząc warsztaty zarówno w Polsce jak i na całym świecie. Od kilku lat współprowadzą również pierwsze w kraju podyplomowe studia Creative Coding, w ramach School of Form.

PanGenerator prezentował swoje prace w wielu galeriach, na festiwalach i wystawach na całym świecie - można tu wymienić m.in.: Ars Electronica, SXSW, ZKM Karlsruhe, Dutch Design Week, Milan Design Week, Athens Digital Art Festival, LPM, Warszawską Jesień, Biennale Sztuki WRO, Łódź Design, Pause Fest Melbourne, Node Festival, Design Museum Holon, PrintScreen Festival, nuit numérique @ Saint-Ex Reims, WRO Media Art Biennale, SXSW, Warsaw Autumn, Festiwal Przemiany, European Culture Congress, Art+bits festival, patch lab, Kordegarda gallery, Gallery 2.0, Kultura 2.0, KODY festival and many more.

Spośród licznych nagród warto wspomnieć m.in.: Prix Ars Honorary Mention na Ars Electronica, Lumen prize shortlist, Cannes Golden Lion oraz „Paszporty Polityki” w Kulturze Cyfrowej.

the first postgraduate studies devoted to new media art practice in Poland – Creative Coding at School of Form.

PanGenerator works were presented at numerous art & design galleries, festivals and exhibitions worldwide such as Ars Electronica, ZKM Karlsruhe, Dutch Design Week, Milan Design Week, Athens Digital Art Festival, LPM, Lodz Design, Pause Fest Melbourne, Node Festival, Design Museum Holon, PrintScreen Festival, nuit numérique @ Saint-Ex Reims, WRO Media Art Biennale, SXSW, Warsaw Autumn, Festiwal Przemiany, European Culture Congress, Art+bits festival, patch lab, Kordegarda gallery, Gallery 2.0, Kultura 2.0, KODY festival and many more.

Among various awards they received it's worth to mention Prix Ars Honorary Mention at Ars Electronica, Lumen prize shortlist, Cannes Golden Lion and “Polityka Passports” award in the Digital Culture category.

O projekcie *Rzeczy Kultowe* The *Iconic Things* project

Wystawa IKONY oraz temat przestrzeni cyfrowej to efekt projektu „Rzeczy Kultowe” realizowanego w Państwowym Muzeum Etnograficznym w Warszawie. Idea projektu zakłada budowanie nowoczesnego muzeum etnograficznego otwartego na współczesność, jej fenomeny i kulturę popularną.

Poprzez projekt chcemy zwrócić uwagę publiczności na ciekawy i angażujący obszar rzeczywistości, jakim jest kultowość i przełomowość pewnych zjawisk kulturowych, który podlega badaniom etnograficznym, a nie jest kojarzony jednoznacznie z tradycyjną etnografią. Działania w projekcie mają także na celu poszerzenie zasięgów kojarzenia obszarów kulturowych, z którymi łączy się w świadomości odbiorców etnografia.

W jubileuszowym roku 2018, kiedy minęło 130-lecie powstania Państwowego Muzeum Etnograficznego w Warszawie, projekt rozpoczął dyskusję o roli nowoczesnego muzeum etnograficznego. W latach 2018-2019 zrealizowaliśmy szereg wydarzeń i wystaw w ramach tego projektu, m.in. wystawy „Disco Relaks” oraz „Wcielenia Jelenia” oraz debaty: „O ikoniczności w modzie” oraz „O gustach się dyskutuje”.

Anna Grunwald

pomysłodawczyni projektu

The ICONS exhibition and the topic of digital space is the result of the “Iconic Things” project carried out at the National Ethnographic Museum in Warsaw. The idea behind the project is to build a modern ethnographic museum in touch with the present day, its phenomena and popular culture.

Through the project, we want to draw the audience’s attention to an interesting and engaging area of reality, which is the iconic and breakthrough nature of certain cultural phenomena, as a subject of ethnographic research, not necessarily associated with traditional ethnography. The activities of the project also aim to broaden the scope of associating cultural areas with which ethnography is connected in the minds of recipients.

In the jubilee year of 2018, when the National Ethnographic Museum in Warsaw celebrated its 130th anniversary, the project started a discussion about the role of a modern ethnographic museum. In 2018/19, we organized a number of events and exhibitions as part of this project, including exhibitions such as “Disco Relax” and “The Many Incarnations of Deer” and debates: “The Iconic in Fashion” and “In matters of taste, we debate”.

Anna Grunwald

project initiator



Wystawa, instalacje – projekt artystyczny,
wykonanie, identyfikacja wizualna
Exhibition, installations – artistic project,
design, production, visual identity
**panGenerator: Jakub Koźniewski,
Krzysztof Cybulski, Krzysztof Goliński**

Narracja do projektu Iluzja
“Illusion” narrative
Michał Radomił Wiśniewski

Wsparcie produkcyjne
Production assistance
Mikołaj Thal

Plan, koordynacja wystawy
i wydarzeń towarzyszących
Planning, exhibition management,
programming of accompanying events
**Zespół projektu „Rzeczy kultowe”:
Anna Grunwald, Ilona Sikorska-Piowarczyk,
Bratek Robotycki, Marta Ancelewska**

Autorzy tekstów **Texts**
**Jakub Koźniewski, Martyna Steckiewicz,
Bratek Robotycki**

Kampania promocyjna **Marketing**
Ilona Sikorska-Piowarczyk

Tłumaczenia **Translation**
Bartosz Wójcik

Pomoc techniczna **Technical assistance**
Bogusław Jarosiński, Dział techniczny PME

Oświetlenie **Light setup**
Maciej Jędrzejewski

Fotografie **Photos**
Maciej Jędrzejewski

Projekt katalogu wystawy **Exhibition catalogue**
Nicola Cholewa

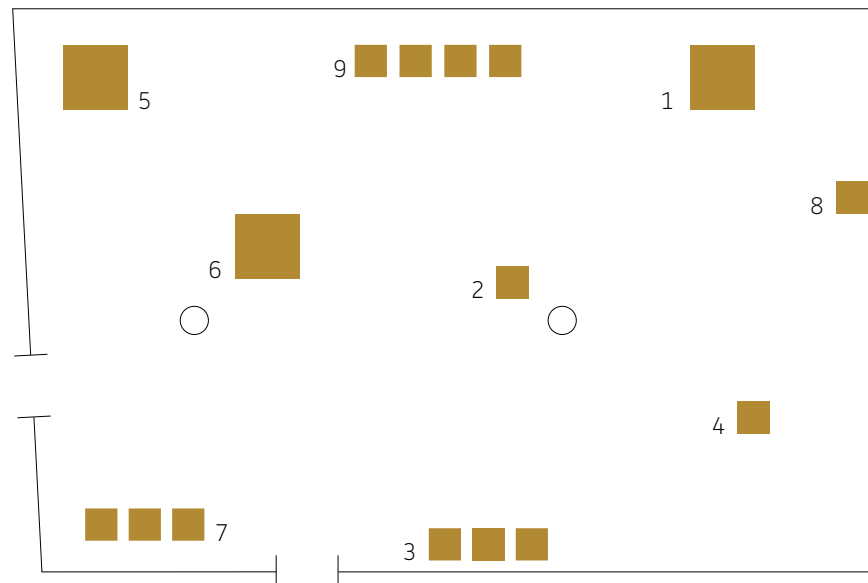
Wystawa realizowana w ramach projektu „Rzeczy
kultowe” dofinansowanego ze środków Ministra Kul-
tury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Fun-
duszu Promocji Kultury w ramach programu Edukacja
Kulturalna na lata 2018-2020 oraz współfinansowa-
na przez Samorząd Województwa Mazowieckiego.

Produced as part of the “Iconic Things” project, the
exhibition is subsidised by the Ministry of Culture and
National Heritage of the Republic of Poland within the
remit of the “2018-20 Cultural Education” programme,
and co-financed by the Mazowieckie Voivodeship.

Wydawca **Publisher**
Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie
National Ethnographic Museum in Warsaw

Warszawa, 2020

ISBN 978-83-88654-03-9



1. Pamięć **Memory**
2. Pokusa **Temptation**
3. Antycypacja **Anticipation**
4. Postęp **Progress**
5. Nieskończoność **Infinity**
6. Impakt **Impact**
7. Iluzja **Illusion**
8. Konwersacja **Conversation**
9. Perswazja **Persuasion**

Producent
Production

Dofinansowanie
Financial support

Patronat medialny
Media patronage



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

SZUM NN&T LYNX



www.ethnomuseum.pl