11 zeszyty artystyczne
Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu / grudzień 2003 / issn 1232-6682

W środowisku cyberkultury

Piotr Kurka Żółć i błękit / **Agata Araszkiewicz** Matrix / Patrix – czy macierz jest jak edypalny pacierz? W stronę feministycznych wyobrażeń kobiecego ciała w popkulturowej science fiction i sztuce współczesnej / **Ewa Witkowska** Cyberfeminizm – wirus w starym systemie / **Joanne Richardson** Język mediów taktycznych / **Edwin Bendyk** Fałszywa świadomość cyberrewolucjonisty / **Małgorzata Kurzac** Sztuka genetyczna / **Łukasz Ronduda** Software Art / Browser Art / **Geoff Cox** i **Joasia Krysa** O zadaniach kuratorów wobec obiektów niematerialnych: generowanie i uszkadzanie obiektów cyfrowych # Rozmowa z **Wolfgangiem Staehle'em** / **Alek Tarkowski** „Informacja chce być wolna". Fenomen *open source*

Język kostniejący w gmachach akademii
szuka schronienia u dzieci i „obłąkanych" poetów

Raoul Hausmann

Cz 213/2003/R.12/nr 11

W środowisku cyberkultury

Piotr Kurka / Żółć i błękit **2**

Łukasz Ronduda / Od redakcji **5**

Agata Araszkiewicz / Matrix / Patrix – czy macierz jest jak edypalny pacierz? W stronę feministycznych wyobrażeń kobiecego ciała w popkulturowej science fiction i sztuce współczesnej **7**

Ewa Witkowska / Cyberfeminizm – wirus w starym systemie **33**

Joanne Richardson / Język mediów taktycznych **57**

Edwin Bendyk / Fałszywa świadomość cyberrewolucjonisty **65**

Małgorzata Kurzac / Sztuka genetyczna **73**

Łukasz Ronduda / Software Art / Browser Art **89**

Geoff Cox i **Joasia Krysa** / O zadaniach kuratorów wobec obiektów niematerialnych: generowanie i uszkadzanie obiektów cyfrowych **105**

Rozmowa z **Wolfgangiem Staehle'em** **117**

Alek Tarkowski / „Informacja chce być wolna". Fenomen *open source* **123**

Piotr Kurka
Żółć i błękit

„But what is behind computer ? Dead empty mass"
W.S. Burroughs

Uwrażliwiam się na koincydencje jak Yves Klein na Błękit, a one na mnie, i dopadły mnie nawet w Chinach.
Chiny są żółte – to nie banał z dziecięcej piosenki. Brudnożółty pył okrywa wszystko w dzielnicach, w których życie, jak w kulistym teatrze, przesuwa się teraz po mnie, zesztywniałym ze zdumienia, furii i nostalgii. To one wszystkie razem, budując wątpliwą euforię, każą zwodniczo i filmowo przesuwać się domom bez czwartej ściany. Minimalne życie wystawione na krawędź ulicy tonie w rudawym pudrze, którego smak i zgrzyt czuję jeszcze w taksówce, jadąc w stronę wieżowców z wizji Ridleya Scotta, rosnących za szybko, jak chore żółte grzyby zwieńczone świecącymi koronami. Przez bambusowe rusztowania prześwituje salon Rolls Royce'a i luksusowe biura pełne cichych migocących ekranów.
Nowa koincydencja cofa myśli godzinę wstecz do tamtej dzielnicy, gdzie przełamując voyeurystyczne podniecenie i katolicki wstyd zaglądam do domów, w których miska ryżu jest luksusem i nie są nim gromady dzieci o mądrych wąskich oczach. Tak jak nie były nim trupy małych dziewczynek, płynące rzeką Jangcy, bo chłopiec mógł zostać dostojnikiem lub przewodniczącym lub mnichem lub skurwysynem z elektryczną pałką.
Tarzają się w tym żółtym pyle, świecąc pośladkami w celowo rozciętych spodniach. Negatyw pieluchy.
Przyciąga mnie błękitne światło, i spodziewając się błahego kontrastu na miarę bambusowych rusztowań wokół najdroższego luksusu, podchodzę. Widzę znieruchomiałe sylwetki kobiet zalanych błękitem. Kolejne zdumienie: to nie jest internet cafe. Te kobiety zastygłe jak u Piny Bautsch telefonują, trzymając w rękach radziecko-chińskie słuchawki, rozdzielone boksami z brudnej tektury. Jest coraz ciszej i ciemniej. Szaro-żółte platany wyglądają jak drzewa w Pompei pokryte wulkanicznym pyłem, i tylko co jakiś czas pędząca, brudna ciężarówka strąca liście, które spadając, ujawniają resztki pożółkłej zieleni. Jeden z nich dotyka mojego policzka jak nocna ćma i drgając, słyszę narkotyczny jęk. Dociera do mnie błagalny głos czyściciela butów. Chce zrobić ze mną to samo co wiatr z liściem. Chce żebym przeszedł parę kroków z lustrem zamiast butów, i aby zdążyły pokryć się kurzem do następnego biedaka 7 metrów dalej. Patrzą błagalnie jak psy w klatkach na targu, na którym jest wszystko – żywe i jadalne: jaszczurki,

węże, morskie potwory w paroksyzmie strachu, ogromne żaby i żółwie, i ślimaki, i szare kule siatek z żywymi ptakami.
Wszędzie setki przerażonych błagalnych oczu.
I potem jem to wszystko, zmiażdżone i skawalone, by nie uciekło spomiędzy dwóch pałeczek. I myślę o mojej fałszywej europejskiej dumie i o cesarskim wyrafinowaniu, ale także o tym, że przedtem i potem wyrafinowanie spotykało się z nędzą tak straszliwą, że do teraz każe mieszać słowicze języki z żabim skrzekiem i kurzymi embrionami, że śmierć z głodu spotykała się z buddyjską ascezą i cesarskimi dostawcami, którzy wyruszali w daleką podróż po najrzadsze białe langusty. To wszystko widzę pomiędzy podmuchem wiatru a dotknięciem liścia i przychodzą na myśl słowa Boba Perelmana: „liście spadają, wskazują na rzeczy...". I kolejna koincydencja – bo przypominam sobie, że ten zbiór poezji nosi tytuł „China".
Niech będę przeklęty – zjadłem dzisiaj tysiące istnień, które zmarły w straszliwych męczarniach. Nie przestaję nawet wtedy, kiedy wyławiam z sosu głowę żaby z jednym okiem. Jestem Heliogabalem z ponurej świątyni Antonina Artaud.
Wracam znów w śmierdzącą, żółtą mgłę. Wracam jak opiumista do zadymionej komnaty. Być może w tym pyle unosi się też opium albo tysiące dusz, ofiar hekatomby wyrafinowania, okrucieństwa lub zwykłego głodu.
Myślę, jakie prawo ma neokolonialista do legitymacji na sąd o okrucieństwie. Muszę wracać, bo w Senchua Art Center otwieramy wystawę. Imperialny przepych powraca, kiedy obserwuję chińskich artystów. Dotowani przez rząd, milionerów z Szanghaju, albo prywatne galerie, także nowojorskie (bo Chińczycy są modni i dobrze mieć chociażby jednego w swojej galerii).
Wysiadają z taksówek z laptopami i cyfrowymi kamerami. Wokół stosy projektorów, DVD, mały Ho wspina się po bambusowej drabinie z pogardą dla śmierci, z rzutnikiem multimedialnym pod pachą. Odrzucam nachalne i banalne kontrasty, jak żółć i błękit, bo osiągnąłem wyrafinowanie nawet w koincydencjach. Otwarcie wystawy – przepych bez cesarza, tysiące ludzi, także ludzie z tamtych domów bez czwartej ściany. Wystawa zainfekowana gigantycznymi projekcjami, skrzeczy i skrzy się. Wśród tłumu przechadza się żywy tygrys.
Ja reprezentuję „starą Europę" (co w Chinach brzmi śmiesznie) i mądry smutek i Sartre'a i Wittgensteina. A oni chodzą po galerii z żywym tygrysem wśród wrzaskliwych imperialnych ekranów – kobierców, z brzuchami pełnymi słowiczych języków. Psożercy.
XIX wiek – stara fotografia, angielski park. Napis: „Chińczykom i psom wstęp wzbroniony"...

XX wiek – chodzę w podziemiach Muzeum w Glasgow i widzę zakurzone stosy tysięcy tarcz wyrwanych zdumionym szamanom i wojownikom tylko po to, żeby je mieć, jak stosy trupów w wojnie trzydziestoletniej.
Zanurzam się w opiumowy pył i przyspieszam kroku, bo nie mogę oddychać, a zauważam gdzieniegdzie ludzi w białych maskach. Dookoła brud, więc może i SARS.
Ale tak naprawdę uciekam, bo nie mogę znieść błagalnych oczu i pojękiwań czyściciela butów, i nienawidzę siebie za litość i za nostalgię, i furię ściskające gardło. I żeby to zabić, albo podniecić się jeszcze bardziej, nucę refren z Talking Heads: „the wind in my heart the dust in my head". Kurz w moim sercu, żółta ślina.
Szanghaj. Z żółtoszarej mgły wyrastają stupiętrowe domy – grzyby. Bladerunner.
Z atmosferą sterowaną komputerem, z cichymi windami, ze szczelnymi szybami nie przepuszczającymi żółtego pyłu. Ciche biosfery w opiumowej mgle.
Wystawa.
Uciekam przed tygrysem do ogromnego pokoju o białej podłodze, o ścianach tak wysokich, że giną w ciemności. I wtedy słyszę znajomy szelest – patrzę w dół w kierunku moich zakurzonych butów. Dopada mnie trzech czyścicieli... Nie odstępują mnie nawet, kiedy metrowymi skokami usiłuję ich zmylić. To interaktywna instalacja jednego z chińskich artystów. Z góry, z ciemności plątanina sterowanych cyfrowo czujników ruchu i multimedialnych projektorów przesyła w dół zwodniczy obraz. Trzech nagich mężczyzn zapamiętale czyszczących moje buty lub moje stopy, bo przecież mógłbym być bosy.
Ja chrześcijanin.
Ja myję stopy twoje w geście pokory i oddania.
Dlaczego więc czuję niepokój?
Wychodzę z tego pokoju z tym samym rodzajem furii, z którym wsiadałem do taksówki w tamtej dzielnicy, krztusząc się od żółtego pyłu.
Wernisaż dobiega końca. Zamiast projekcji ogromne prostokąty intensywnego błękitu chłodzących się projektorów.
Tygrys posłusznie wsiada do białej ciężarówki.
„But what is behind computer? Dead empty mass..."

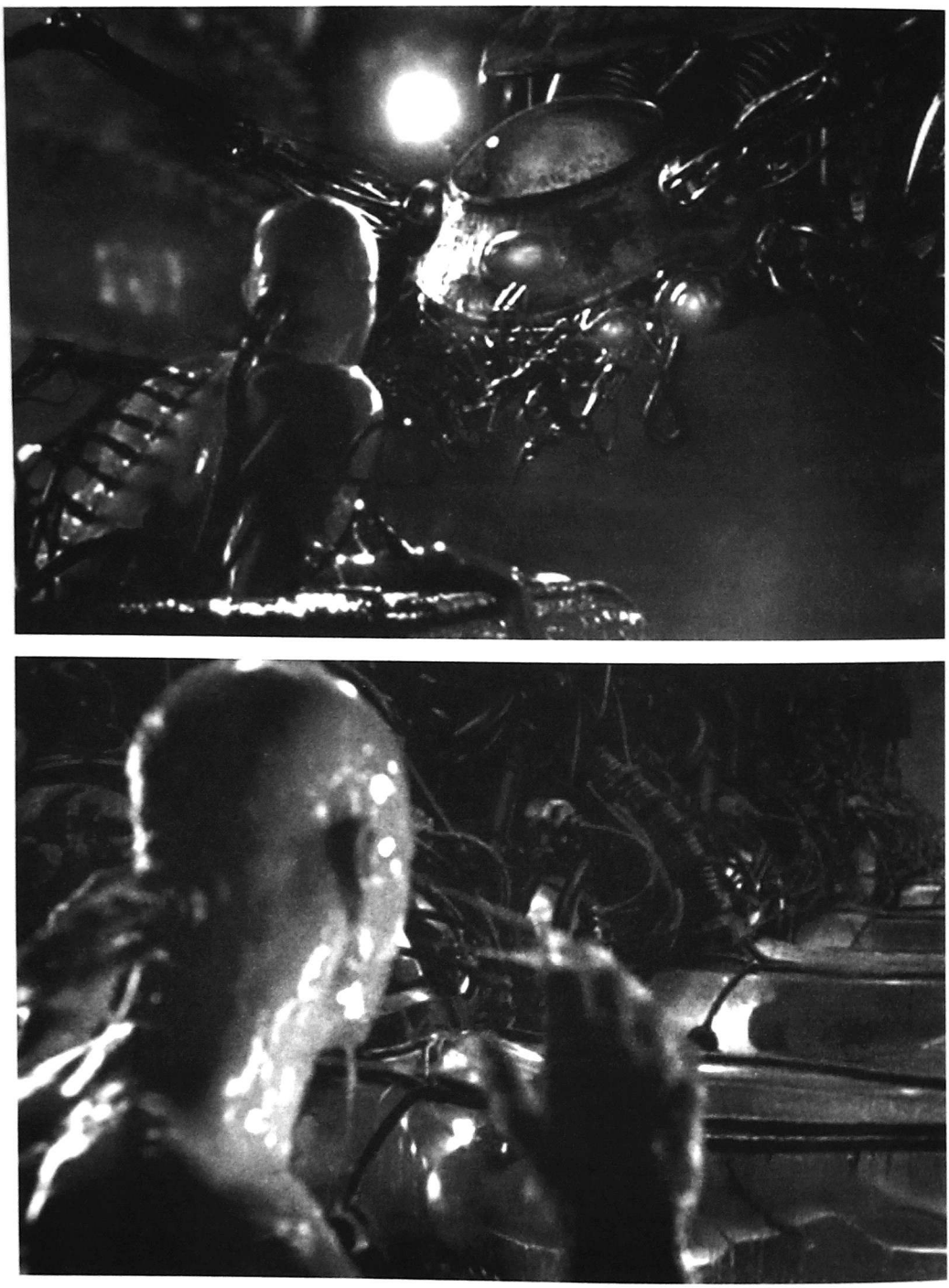
Poznań, listopad 2003

Barbara Konopka, *bez tytułu*, fotografia cyfrowa, 2003.

Żyjemy w globalnym społeczeństwie sieciowym. Współczesna kultura nowych mediów jest obszarem niezwykle złożonym i hybrydycznym. Sztuka, nauka, polityka, inżynieria, popkultura etc. zdają się w nim integrować i wzajemnie wpływać na siebie w stopniu dotychczas nieznanym.

Celem niniejszego tomu jest próba ujawnienia i analizy nowych konceptualizacji i negacji sztuki; próba opisania jej najbardziej aktualnych estetyk, rozwijających się w wyniku przenikania się działalności artystycznej z innymi wymiarami twórczości ludzkiej w środowisku cyberkultury. Autorzy analizują szereg nowych fenomenów powstałych w wyniku tych hybrydyzacji, wymian i „sojuszy". Fenomenów takich jak: cyberfeminizm (Agata Araszkiewicz, Ewa Witkowska), haktywizm (Joanne Richardson, Edwin Bendyk), Genetic Art (Małgorzata Kurzac), Software Art (Łukasz Ronduda). Pytają o rolę instytucji sztuki i kuratorów wobec nowych zjawisk artystycznych (Joasia Krysa, Geoff Cox, Marek Wasilewski w rozmowie z Wolfgangiem Staehle'em). Czy wreszcie, analizują zjawisko ruchu Free Software / Open Source – nie mające pozornie ze sztuką nic wspólnego, determinujące jednakże w znacznym stopniu kształt idei i strategii artystów sztuki nowych mediów (Alek Tarkowski).

Łukasz Ronduda



Kadry z filmu *Matrix* (1999), reż. **Larry i Andy Wachowscy**.

Agata Araszkiewicz

Matrix / Patrix – czy macierz jest jak edypalny pacierz?

W stronę feministycznych wyobrażeń kobiecego ciała w popkulturowej science fiction i sztuce współczesnej

> „Opowiadam się za przyjemnością w rozmywaniu granic i za odpowiedzialnością za ich konstruowanie"
>
> Donna Haraway

Czym jest System? To matryca kodowania naszej wiedzy o świecie i porządkowania sądów, układ odniesienia, wokół którego konstruuje się nasza podmiotowość, tożsamość, afektywność, sposób organizacji naszych państw i społeczeństw. To także arbitralny sposób oznaczania, wykluczania i tłumienia. Film „Matrix" (1999) braci Wachowskich[1] jest jednym z pierwszych dokumentów popkultury, który łączy wiedzę wytworzoną przez filozofię, nauki humanistyczne i technologie, aby z systemu uczynić główny temat przedstawienia i uruchomić myśl krytyczną wobec rzeczywistości, w której przyszło nam żyć. Ta nie afirmatywna dekonstrukcja zawarta w koniec końców produkcie popkultury jest, rzecz jasna, niejednoznaczna i ambiwalentna, jednak mamy w niej do czynienia z pewną ilością przesunięć, które domagają się wyłowienia i interpretacji. I nie chodzi tu bynajmniej o antagonizm między światem ludzi i maszyn, o stare dychotomie, które utrwalają nas w poczuciu spokoju i jednorodności. Analizę tę uzupełniam o przywołanie teorii izraelskiej artystki, Brachy Lichtenberg Ettinger, która z łacińskiego pojęcia „matrix" wyprowadziła nową definicję stwarzającej się w ciągłej metamorfozie współczesnej podmiotowości.

—

„Matrix" to pierwszy cyberthriller, który nie tylko odniósł oszałamiający sukces, ale stał się hitem promującym kwestionowanie. Skupiam się tylko na pierwszej części filmu i chciałabym zaproponować jego lekturę, zwracając uwagę nie tyle na opowiadaną historię, co na treść obrazów, czytając nie tyle sens wypowiadanych przekonań, co materię filmową. Bardziej niż lektura symboliczna interesuje mnie więc lektura semiotyczna i wszelkie połączenia, ciągi, podstawienia w świecie przedstawionym, działające na podświadomość, poza Słowem opowiadanej historii i jej teleologicznym sensem. Traktuję przy tym ten film jako dzieło postmodernistyczne, w którym głębia została zastąpiona przez *powierzchnię*. To, co na niej migocze, owa „pozorna przypadkowość" jest więc nie mniej istotna od sensu

[1] „Matrix" (1999), reż. Larry i Andy Wachowski, w rolach głównych: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, producent Warner Bross.

wydarzeń, a morał historii, jako rodzaj *déjà lu*[2], można potraktować jako daninę złożoną w ofierze bezkarnemu pokazywaniu hybrydalnych połączeń i monstrualnych pograniczy, które nie dają się jeszcze łatwo i jednoznacznie nazwać. Ważnym zagadnieniem pozostaje dla mnie: jak w podważanie systemu wpisuje się kwestia różnicy seksualnej i jakie obrazy produkuje próba jej umiejscowienia.

—

Można zaryzykować twierdzeniem, że na mapie współczesnych podmiotowości zachodnich stereotypowa tożsamość kobieca powstaje, jak pisze Rosi Braidotti, jako kulturowo skonstruowana „zsentymentalizowana, użyteczna, zwrócona w stronę większości, psychologiczna całość"[3]. Kobiety są definiowane jako grupa homogeniczna bez miejsca na odrębne indywidualności i psychiki. „Feminizm wypowiedział więc wojnę mitom, legendom, tekstom i kanonom tego, co nazywa się patriarchalną kulturą – pisze Griselda Pollock. – W teorii poststrukturalistycznej, kultura ta nazywa się fallogocentryczną jako nie tylko zarządzana przez Imię Ojca, ale semantycznie skonstruowana wokół uprzywilejowanego *signifier*, Fallusa, którego jedyne i samodzielne wyobrażenie własnego bycia oraz znaczenia jest skonstruowane wyłącznie wokół serii opozycji: ja/Inny, obecność/nieobecność, miłość/nienawiść, inkorporacja/odrzucenie"[4]. Prace feministyczne zwracają uwagę na represję i wykluczanie kobiecości z fallokratycznych teorii i praktyk. Krytyczne reakcje wobec kultury Ojca prowadzą do weryfikacji jej binarnych opozycji. Postmodernizm oferuje tutaj nową lekturę, przywracając na nowych prawach modernistyczną „inność": kobiety, jako seksualnego innego mężczyzny, etnicznego Innego jako przeciwwagę dla eurocentrycznego podmiotu, byty technokulturowe jako inną subiektywność wobec tego, co naturalne i organiczne. Powrót owych strukturalnych inności, wytworzonych, by potwierdzać – jak pisze Braidotti, używając określenia Luce Irigaray – „tosamość" „Jego dominującej pozycji panującego podmiotu"[5] zbiega się z kryzysem podstaw i struktur klasycznej subiektywności. Popychają podmiot do jego granic w ciągłej konfrontacji z radykalną, zewnętrzną i różną innością, prowadzą do pochwycenia dyskursów inności, jednak nie w sposób naśladowczy lub zawłaszczający. Inwersja i regresja, wartościowanie ciała matki, tego, co preedypalne i archaiczne to projekty, które relatywizują dominujący falliczny wzorzec. Odniesienia do ciała matki, jej waginy, piersi, pępka, łożyska atakują konieczne założenia fallicznej organizacji podmiotowości i języka oraz towarzyszące im przekonanie, że jesteśmy zagrożeni przez psychotyczne tendencje, gdy próbujemy konstruować fantazje na temat prawa matki, wszechmocnego macierzyńskiego obrazu i ciała, których odrzucenie ma być ceną nie-psychotycznej

osobowości. Te inne metafory kobiecości biorą udział w konceptualizacji alternatywnych wobec konwencjonalnych subiektywności. Trudność w ich znajdowaniu związana jest z represją i wypieraniem wszelkich pozytywnych znaczeń wynikających z kobiecości oraz kłopotem z przystosowaniem ich i wprowadzeniem do systemu symbolicznego, który został ukształtowany jako falliczny paradygmat Jedyności.

—

Rosi Braidotti proponuje przyglądać się współczesnej filozofii i kulturze, także kulturze masowej, z perspektywy nomadycznej. Ufundowana na myśleniu Gillesa Deleuze'a perspektywa nomadyczna nie wspiera binarności ani opozycji, lecz faworyzuje jedność duszy i ciała, człowieka i zwierzęcia, tego, co organiczne i nieorganiczne. Krytyczne myślenie (a myślenie jest dla Deleuze'a rodzajem cielesnej aktywności, rodzajem żywej, ucieleśnionej, erotycznej i popędowo-przyjemnościowej siły) nie może się skupiać tylko na negatywnych aspektach wykluczenia, władzy i marginalizacji, lecz także na pozytywnym przedefiniowaniu podmiotu (męskiego, białego, heteroseksualnego). Ja chciałabym zaproponować nomadyczną lekturę filmu „Matrix", którego sam tytuł – „Macica/matryca/macierz" odsyła do wyobrażeń związanych z kobiecym ciałem. Nawet jeśli samo dzieło będziemy traktować jako produkt późnego industrialno-kapitalistycznego patriarchatu, to bez wątpienia odzwierciedlają się w nim echa feministycznych debat. W swojej analizie wyróżniam dwa poziomy nomadycznej lektury: pierwszy to poziom obrazów, drugi zaś to poziom figur – filmowych postaci.

1. Poziom obrazów: zrodzone z maszyny. Paradygmat insektu

„Damy radę jednej pannie!" – to pierwsze słowa filmu, i ten seksistowski komentarz od początku sygnalizuje, że mamy do czynienia z dziełem-tekstualizacją seksualnej różnicy. „Panna" to Trinity (Trójca) w potrzasku, która natychmiast daje radę całemu szwadronowi uzbrojonej po zęby fallicznej policji, posługując się bronią, sprytem a także siłą swojej wyobraźni. Trójca, jak i pozostali bohaterowie – Morfeusz, część jego załogi i wyławiany przez nich z rzeczywistości Matriksa Neo są ludźmi, którzy nie mają

[2] *Déjà vu* w filmie oznaczało wtargnięcie agentów systemu w kodowanie rzeczywistości, tutaj możemy przyjąć podobnie *déjà lu* – określenie Rolanda Barthesa – jako narracyjny „gotowiec" będący instytucją utrwalającą nasz system wyobrażeń.

[3] R. Braidotti, „Metamorphoses. Toward a materialist theory of becoming", Cambridge 2002, s. 166.

[4] G. Pollock, *Gelaninig in history or coming after/behind the reapers: the feminine, the stranger and the matrix in the work end theory of Bracha Lichtenberg Ettinger* [w:] „Generations and geographies in the visual art. Feminist Reading", London, New York 1996, s. 267.

[5] R. Braidotti, op. cit., s. 118.

pępków, lecz rozmaite technologiczne otwory w ciele. Urodzeni w cywilizacji zdominowanej przez sztuczną inteligencję są dziećmi maszyny. Inicjacja i indywiduacja Neo będzie polegała na symbolicznym powrocie do macierzysto-maszyneryjnego łona i uświadomieniu sobie jego istnienia.

—

Ludzie zrodzeni z maszyny tkwią w stworzonym przez nią programie, w którym ich początek, powstanie i narodziny ulegają wyparciu. Żyją więc w rzeczywistości stechnicyzowanego, postindustrialnego miasta wielkich korporacji, kontrolowanego przez agentów-maszyny – białych mężczyzn w garniturach. Hierarchia społeczna nakłada się na hierarchię płciową, a podstawowy aspekt kojarzony głównie z kobietą – rozrodczość, zostaje zcedowany na świat maszyn. Jak pisze Nina Gładziuk, współczesne państwo, ukształtowało się na wzór greckiego *polis* na zapomnieniu i wyparciu blizny pępka[6]. Aby narodzić się jako syn demokracji, trzeba było obumrzeć jako syn kobiety. Kobiecość, rozrodczość, ciało zostało oddelegowane do sfery domostwa *oikos*, do sfery prywatnej. Współczesne teorie psychoanalityczne wskazują na to, jak bardzo nasza indywidualna świadomość konstruowana jest na wyparciu i negowaniu naszego pochodzenia od kobiety i przychodzeniu na świat z kobiecego łona. Brzuch matki, ten pierwszy dom, nie tylko musi zostać zdegradowany i odesłany w domenę natury, lecz ulega całkowitemu wyparciu, w świecie naszych wyobrażeń nie zostaje nigdzie usymboliczniony[7].

—

Dlatego najważniejszą sceną w „Matrixie" pozostaje dla mnie obraz przedstawiający wspomnienie Neo o narodzinach w wielkim brzuchu maszyny, gdzie spotykają się wyobrażenia kobiety jako Innego mężczyzny i maszyny jako Innego człowieka. Neo na statku Morfeusza poznaje prawdę o Matriksie – Macicy/Matrycy/Macierzy, gdy w komputerze podłączonym do otworu w głowie zostaje mu odegrany na co dzień wykluczony program z prawdziwą wersją jego początku. Widzimy Neo jako ogromnego noworodka umieszczonego w rodzaju bio-morficzno-technicznej kapsuły, przypominającej muszlę lub ogromne płatki kwiatu, umieszczonych na wielkiej, pnącej się w górę łodydze podobnej do szklanej wieży. Do otworów w ciele dorosłego noworodka na karku, piersiach i wzdłuż kręgosłupa podłączone są przewody dostarczające ciemną gęstą maź, rodzaj czarnej wydzieliny, może krwi lub smaru. Dowiadujemy się, że jest to pokarm dla żywych ludzi odzyskiwany z ciał martwych. Gdy Neo wychyla się ze swego miejsca widzi nieskończone pole takich ogromnych łodyg, wzdłuż których niczym liście umieszczone są kapsuły z ludźmi. Wszędzie panuje ciemność, a nieskończone pole uprawiane jest przez automatyczne ogromne

maszyny. Jedna z nich przypominająca ogromnego owada pojawia się i wykręca Neo z sieci połączeń, po czym wpada on do rodzaju kanału (rodnego?) i ląduje, jakby zostawał wydalony, do zbiornika z wodą, z której wyławiają go nowi przyjaciele. Brak dziennego światła, ciemne obrazy pełne czerwieni, filmowane z perspektywy tunelu, na końcu którego widać rozszerzający się otwór, obecność wody i materii przypominającej plazmę lub śluz, atmosfera granicy między życiem a śmiercią, nasuwają jednoznaczne skojarzenia z porodem widzianym z perspektywy rodzącego się człowieka. Neo pyta: „Czy ja umarłem?", a Morfeusz odpowiada: „Wręcz przeciwnie".

—

„Czym jest Macierz?" Na pytanie Neo odpowiada Morfeusz: „Macierz jest wszędzie dookoła nas. Nawet w tym pokoju. Widzisz ją za oknem, gdy oglądasz telewizję, czujesz ją w pracy, w kościele i kiedy płacisz podatki. Macierz to sztuczny świat, który udaje prawdziwy". Jednak Macierz, która w języku komputerowym oznacza liczbowy symbol programu, tutaj jest przede wszystkim programem sztucznej reprodukcji – technologiczną wielką matrycą, która pojawia się w miejsce ludzkiej/kobiecej macicy. W filmowym świecie, aby się wyzwolić trzeba odwrócić wyparcie i przypomnieć sobie narodziny. Równocześnie obraz pierwszego domu – macierzyńskiego brzucha ukazuje się od razu jako negatywny. Usymbolicznione w maszynie kobiece łono jest anty-obrazem, wspomnieniem-abiektem przywołanym na chwilę tylko po to, aby je jeszcze bardziej odrzucić, aby jeszcze mocniej się z niego wyzwolić (gdyż wyzwolenie to właśnie porzucenie maszyny po to, by z nią walczyć). Jednak większość opowieści naszej kultury zaczyna się już dawno po tym wyparciu. Tutaj w filmie, który pyta o ramy naszej rzeczywistości i naszej wyobraźni, znajduje ono swoją tematyzację.

—

„Z pewnej perspektywy w świecie cyborgów chodzi o ostateczne zarzucenie sieci kontroli na naszą planetę; ostateczną abstrakcję wcieloną w apokalipsę Gwiezdnych Wojen, prowadzonych w imię obrony pokoju; ostateczne zawłaszczenie kobiecych ciał w męskiej orgii wojennej. Z innej perspektywy świat cyborgów może oznaczać takie przeżywanie rzeczywistości społecznej i cielesnej, w których ludzie nie lękają się pokrewieństwa ze zwierzętami czy maszynami, nie obawiają się trwale cząstkowych tożsamości i sprzecznych punktów widzenia" – napisała Donna Haraway, patronka cyberfeminizmu, która pierwsza rewindykowała odczytywanie

[6] N. Gładziuk, „Omphalos, czyli pępek świata. Płeć jako problem w filozofii politycznej Greków", Warszawa 1997.

[7] L. Irigaray, „Ciało w ciało z matką", tłum. A. Araszkiewicz, Kraków 2000.

płynnych przejść między kobietami i maszynami we współczesnej science fiction jako przyjaznych dla kobiet[8]. „Cyborg jest organizmem cybernetycznym – pisała w „Manifeście cyborga" – hybrydą maszyny i organizmu, wytworem rzeczywistości społecznej i fikcji [...] [i jako taki] zmienia to, co jest uznawane za doświadczenie kobiece pod koniec XX wieku [...], [gdyż] granica między science fiction a rzeczywistością społeczną jest złudzeniem optycznym"[9]. W tradycji zachodniej nauki i polityki – rasistowskiej, zdominowanej przez mężczyzn kapitalistycznej tradycji postępu, przywłaszczenia i wykorzystania natury jako źródła produkcji kultury stosunek między organizmem a maszyną przedstawiany był jako stan ustawicznej wojny. Także wiele feministek, jak Adrienne Rich w książce „Zrodzone z kobiety"[10], przeciwstawiało świat organiczny i technokratyczny. Tymczasem Haraway opowiada się za cyborgiem jako „fikcją odwzorowującą naszą społeczną i cielesną rzeczywistość, jako źródłem wyobrażeń, dających nadzieję na wiele owocnych połączeń"[11]. Cyborg, pojawiający się na granicy świata ludzko-zwierzęcego i maszyn wciela preedypalną narrację, ma wywrotowe potencje definiowania „technologicznej polis jako opartej w części na rewolucji panującej w stosunkach społecznych – w ramach *oikos*, rodziny-gospodarstwa domowego"[12]. Stare maszyny były karykaturą męskiego marzenia o reprodukcji, tymczasem „nowoczesna maszyneria – zbuntowany parweniuszowski bóg, kpiący z wszechobecności i duchowości Ojca"[13] – jest tak pomyślana, że przekształca nasze wyobrażeniowe możliwości tego, co osobiste i społeczne, czyniąc z seksu, seksualności i rozrodczości główny temat stechnicyzowanych mitologii. „Wziernik[14], który służył jako ikona dla kobiet domagających się w latach 70. dostępu do własnych ciał", jest „rzemieślniczo produkowanym narzędziem, nie nadającym się do kształtowania polityki ciała w reprodukcji cyborgów"[15]. „Cyborg, ściśle związany ze stronniczością, ironią, intymnością i perwersją [...] jest rodzajem zdemontowanego i przemontowanego, postmodernistycznego, społecznego i jednostkowego podmiotu – pisała Haraway – jest to podmiot, który musi być kodowany przez feministki"[16]. Co to znaczy być ucieleśnionym w świecie zaawansowanej techniki? Kto powstaje ze złączenia maszyny i człowieka? Dlaczego nasze ciała mają skończyć się na skórze? – pyta autorka i odpowiada, że jesteśmy cyborgami, hybrydami, mozaikami, chimerami, „maszyna to my, aspekt naszej cielesności"[17]!

—

W swej analizie Paweł Możdżyński wysnuwa tezę, że „Matrix" ukazuje uwikłanie człowieka w kulturę matriarchalną, gdyż jego bohaterowie żyją w ramach matrycy, która nie bez powodu kojarzona jest z matką[18]. „Ludzi się uprawia, człowiek jest baterią" – ta nauka Morfeusza ma być aluzją do

społeczeństw matriarchalnych, zdominowanych przez kult płodności i Wielkiej Matki, które w społeczeństwach osiadłych, wiodących rolniczy tryb życia, ograniczały jednostkę ścisłą więzią z ziemią i cyklami wegetatywnymi. Przeciwwagą dla nich ma być Patriks – świat Morfeusza pełen chłodnego intelektu i sennych marzeń Kartezjusza, w którym Neo starający się zdominować rzeczywistość przekształca się z rośliny w maszynę. W tym ujęciu, między Matriksem – biologiczną wegetacją a Patriksem – abstrakcyjnym intelektem, które stanowią układy nie do pogodzenia trwa nieustająca wojna. Autor artykułu, przyjmując perspektywę jungowską, dochodzi do przekonania, że Neo może to przezwyciężyć dopiero po pojednaniu się z nieświadomością Trinity, czyli Animą. Jednak błąd tej teorii polega na traktowaniu archetypów męskości i kobiecości, jakby były równoważne, odwieczne i nie pochodziły z kontekstu społecznego, który definiuje ich zawartość, powielając wiele uprzedzeń oraz hierarchiczną strukturę płci. Jung, który podobnie jak niektórzy inni uczniowie Freuda, chociażby Bruno Betelheim, próbujący przezwyciężyć patriarchalizm swego duchowego Ojca, nadmiernie łagodzi „walkę płci" i uspójnia komplementarne związki między płciami, nie dając żadnych narzędzi krytycznej ich analizy. W filmie te dwa światy – Matriks i Patriks nie są równoważne. Pojawia się nawet pytanie: Czy cały świat Matriksa nie jest tak naprawdę Patriksem, w którym kobiecość może być tylko szczeliną lub fałdą fallogocentrycznej zasłony, uśmiechem Sfinksa na twarzy Fallusa? Czy ta matryca reprodukcji, zepchnięta do podziemi praca maszyny i brzucha, nie jest tak naprawdę „patrycą", ujawnioną wersją Ojca? Jednak, co pozostaje tutaj najciekawsze to fakt, że na mit maszyny bezkrytycznie został nałożony wegetatywny mit matriarchatu, obraz maszyny całkowicie pokrył się z obrazem matki.

—

[8] D. Haraway, *Manifest cyborgów*, tłum. S. Królak i E. Majewska, „Przegląd filozoficzno-literacki" 1/2003, s. 56.

[9] Ibidem, s. 50.

[10] A. Rich, „Zrodzone z kobiety. Macierzyństwa jako doświadczenie i instytucja", tłum. J. Mizielińska, Warszawa 2001.

[11] D. Haraway, op. cit., s. 50.

[12] Ibidem, s. 51.

[13] Ibidem, s. 53.

[14] Aluzja to tytułu dzieła Luce Irigaray „Speculum de l'autre femme" (1974), gdzie słowo *speculum* oznaczało wziernik, ale także przez grę słów *speculum-spekulacja* stało się symbolem nowego projektu pozytywnej kobiecej inności i cielesności.

[15] D. Haraway, ibidem, s. 73.

[16] Ibidem, ss. 51 i 66.

[17] Ibidem, s. 86.

[18] P. Możdżyński, *Matrix i Patrix. O kobiecości i męskości we współczesnym świecie*, „Albo albo" 1/2003, s. 149.

Wydaje mi się, że obraz ten ujawnia swoje znaczenie dopiero poprzez figurę cyborga. To miejsce złączenia tego, co organiczne i techniczne, męskiego marzenia o reprodukcji i wyalienowanej pracy rozrodczej kobiet, tego, co wykluczone i wyparte, a równocześnie nadmiernie eksploatowane, co może być obrazem poddaństwa lub niemoty albo symbolem radykalnego buntu. Obraz gigantycznej maszyny-macicy odpowiada temu, co pisze Griselda Pollock: „Kłopot z pojęciem *Kobieta* w kulturze Fallusa polega na tym, że jej specyfika seksualna i psychiczna nie jest wyodrębniona, gdyż traktowana jest ona jako odcięta część powstała w modelu kastracji jako Inny/Kobieta/Rzecz – nadmiarowa i nie cała w stosunku do tego, co Fallus pozwala nam wyobrazić sobie i pomyśleć"[19]. Ta ogromna Rzecz – Macica stanowi tutaj abiektalną figurację pogranicza, konieczną „resztkę" systemu, posthumanistyczny melanż organizmu organicznego i nieorganicznego. Równocześnie stanowi ona hybrydę nie-humanoidalną, lecz insektoidalną. „Współczesne teksty science-fiction wskazują na wiele linii pokrewieństwa i wspólnych obszarów między kobietami, technologią, zwierzętami i insektami"[20] – pisze Rosi Braidotti. Modernistyczna kobieta-modliszka została zastąpiona przez postmodernistyczną macicę-maszynę, cyborga, którego możemy umieścić w paradygmacie insektu, opisywanym przez Gillesa Deleuze'a.

—

Również inne insektoidalne stwory – pluskwę, będącą rodzajem diody zmieniającej się w owada, czy kałamarnice-strażnice atakujące statek Morfeusza – obraz macicy-maszyny możemy odzyskać podobnie jak siostry Kopciuszka. To są obszary pogranicza nowych subiektywności, które możemy zakodować jako nasze. Nauczono nas konstruować naszą tożsamość w przeciwieństwie i odróżnieniu od nich. Dekonstruując poszczególne jej stopnie, odnajdujemy nowe rodzaje solidarności i podmiotowości, figuracje interakcji ze zwierzętami i maszynami wyrażają nowe formy etycznej intersubiektywności. „Niewykluczone, że paradoksalnie możemy nauczyć się z naszych połączeń ze zwierzętami i maszynami, jak nie być Mężczyzną, wcieleniem zachodniego logosu"[21] – pisała Donna Haraway. Podobnie w filozofii Deleuze'a nomadyczny podmiot rozbija wersję Człowieka/Mężczyzny jako racjonalnego zwierzęcia, gdyż stawanie się zwierzęciem jest kulminacyjnym momentem spotkania z/w outsiderze, bez którego nie ma kreatywności.

—

Od starożytności zwierzęta były kojarzone z technologią i maszynami, nie tylko dlatego, że przypisywano im brak duszy i wolnej woli oraz suwerennej podmiotowości, ale także dlatego, że były przemysłowymi robotnikami. Od La Fontaine'a do współczesnych hollywodzkich produkcji niektóre

owady, na przykład mrówki, były prototypem industrialnych robotów, czy przemysłowych robotników fabryki. Owady, połączone z ziemią naturalnymi chtonicznymi siłami, z powodu swych aerodynamicznych kształtów ciał przekraczają tradycyjne ograniczenia, jak siłę grawitacji. Często widziane są jako perfekcyjne organizmy-maszyny, które stanowią inną biologicznie możliwą formę, niż ssaki i ludzie. Sygnalizują wysoki stopień kumulacji bytów organicznych i technologicznych, co pokazuje insektoidalna terminologia często używana do opisania zaawansowanych technologii, robotów i artefaktów wirtualnej technologii. Te wyobrażenia podkreślają współzależności między technologią i innymi społecznymi czy naturalnymi bytami. Cyberfeministki, jak van Oldenberg, wskazują, że Internet czy nasza komputerowa przyszłość może być tylko arachnoidalna – pajęcza – gdyż funkcjonuje ona przez linki, połączenia, relacje, analogiczne do połączeń w ludzkim mózgu. Dyskurs arachnomancji może być użyty do opisania możliwej ewolucji technologii informatycznej. Technologia nie wypiera więc organiczności, co kwestionuje nasze tradycyjne rozumienie „ludzkiej" natury. Nuklearna technologia lat 50. i molekularna biologia lat 90. są połączone historycznie i konceptualnie. Haraway także wskazuje na „paradygmat insektu" w molekularnej biologii, który powstał ponad podziałem na siły „witalne" i „mechaniczne". Nie jesteśmy już w erze bio-polityki, lecz informatyki władzy.

—

W filozofii Deleuze'a stawanie-się-zwierzęciem/owadem opisane na przykładzie analizy „Przemiany" Kafki to forma uniwersalnej deterioryzacji, która nigdy nie jest tylko reprodukcją, imitacją czy symbiozą. Zanurzenie w zdepersonalizowanej pamięci to zdekonstruowanie stopni muru, który oddziela Ja od innych i rozpuszczenie fallicznej seksualności/tożsamości w niezróżnicowane strumienie. Proces stawania się nie jest powstawaniem scentralizowanego, stabilnego „ja", które jest pewne swojego rozwoju, to raczej nie-jednorodny, wielo-warstwowy, dynamiczny podmiot. Ten proces nie dotyczy sygnifikacji, wręcz przeciwnie, to samo przekroczenie lingwistycznego signifier. Posthumanistyczna perspektywa pomaga wyrazić taką wizję podmiotu. Naciskając na materialny aspekt biologiczny, Deleuze akceptuje lekcję współczesnej biologii: „ciało ludzkie jako takie nie jest już częścią *rodziny człowieka*, lecz częścią zoo posthumanistycznych bytów"[22]. Wzory stawania się można przedstawić jako sekwencję sposobów afirma-

[19] G. Pollock, op. cit., s. 268.
[20] R. Braidotti, op. cit., s. 150.
[21] D. Haraway, op. cit., s. 78.
[22] R. Braidotti, op. cit., s. 136.

tywnej dekonstrukcji dominującej pozycji podmiotu (męskiej/białej/heteroseksualnej/mówiącej standardowym językiem/posiadającej własność/zurbanizowanej) w stronę kolejnych stopni otwartego procesu depersonalizacji podmiotu. Deleuze pyta, jak zdeteriolizować, znomadyzować kobieco-zwierzęce i męsko-zwierzęce interakcje, opisane zazwyczaj w klasycznych parametrach edypalnych relacji?

—

Wedle Rosi Braidotti koncept stawania się-zwierzęciem, jako radykalna wersja anty-antropocentryzmu, zbliża Deleuze'a do myślenia Donny Haraway. Oboje zwracają uwagę na rozbicie centralizmu człowieka na korzyść posthumanistycznego, bio-zorientowanego egalitarianizmu. Odmawiają uznania przeciwstawności i przepaści między światem ludzkim i nie-ludzkim, podobnie jak romantyczno-sentymentalnej gloryfikacji bliskości ludzi i zwierząt. Odrzucają socjobiologiczny esencjalizm, który rozdmuchuje „zwierzęcą naturę" człowieka, jako cechę męskich samców, by usprawiedliwiać społeczne niesprawiedliwości. Haraway, podobnie jak Deleuze, odrzuca psychoanalizę, choć Rosi Braidotti podkreśla jej przydatność do opisania porządku fallogocentrycznego. Feministyczny projekt cyborga zorientowany jest na orbicie kulturowej hegemonii edypalnej narracji oraz na osłabienie jej władzy w społecznej konstrukcji tożsamości. Z wnętrza współczesnej technokultury oraz zmutowanych hybryd społecznych wyobrażeń Haraway stara się stworzyć nowy dyskurs nieświadomości, który umykałby narracji rodzinnego romansu, czyniąc z niej opowieść lokalną obok nowych godnych opowiedzenia historii. „Te przeciw-figuracje dla nie-edypalnej nieświadomości tworzą rodzaj stawania się-zwierzęciem: cyborg, kojot tworzą alternatywne struktury inności – pisze Braidotti. – Oboje filozofów nie ma cierpliwości wobec paradygmatu lingwistycznego, wokół którego utworzono koncept nieświadomości, wraz z wpisaną weń binarnością i prawami przemieszczenia, kondensacji i wykluczenia"[23].

—

W psychoanalitycznej wykładni organy i funkcje, pożądanie i jego „właściwe" obiekty muszą być połączone w społecznie akceptowane ciągi. W tym procesie, przyjemność i sfery przyjemności grają ważną rolę: „można opisać przyjemność jako niewidzialny tusz, który przepisuje łańcuch signifier na wrażliwą materię ciała"[24]. Dla Deleuze'a jednakże „kwestia interakcji między cielesnymi odruchami – symptomami, emocjami, pragnieniami, percepcją i doznaniami oraz ich formami ekspresji, najczęściej poprzez dominujący model świadomości – nie jest adekwatnie przedstawiona w psychoanalitycznej teorii wyobraźni"[25]. Znaczenie symptomu, tekstu, muzyki wykracza poza język i językową hermeneutyczną wykładnię świadomości.

Deleuzjańska filozofia radykalnej immanencji rozbija tę lingwistyczną klatkę i postrzega uczuciowość jako heterogeniczne, zwielokrotnione wariacje wymagające bardziej skomplikowanych schematów analizy.

—

Świat Freuda zaludniały zwierzęta – falliczne konie, wilki – i owady. W psychoanalitycznym myśleniu każde zwierzę oznaczało zrepresjonowaną część doświadczenia, które zamieniało się w patologię. Nadmierne pragnienie seksualne nie było już symbolizowane przez postać diabła, a tajemnicze przyciąganie ciał przez wampira. Wykładnia psychoanalityczna przyjęła te fantazje i je zedypalizowała. Dawny „potwór" został zastąpiony „edypalnością" (stąd pytanie Deleuze'a „Czy uda nam się stworzyć nie-edypalne potwory?"). Freud przestał humanizować ludzkie popędy i pragnienia, które przybliżają nas do zwierząt i zawiesił granicę dzielącą oba światy. Ale równocześnie zamknął drzwi, które otworzył: w trakcie leczenia „zwierzęca" część jak „czarny kontynent" musiała zostać ucywilizowana i zintegrowana z podmiotem. Polimorficzna perwersyjność została odrzucona. Rozróżnienie między „właściwymi" i „niewłaściwymi" obiektami/(abiektami) stało się podstawą psychoanalizy, wyznaczając granicę między tym, co normalne i patologiczne. „Wychodzenie z siebie" w pasji, emocji, namiętności, gniewie czy przyjemności postrzegano jako niezdrowe i potencjalnie patologiczne. Samo słowo „pasja" pochodzi od patologii. Historycznie to histeryczne ciało kobiety zostało uznane za miejsce procesu patologizacji ludzkiej uczuciowości, kobieca płeć została uznana za płeć podwyższonego ryzyka emocjonalności. „Jeśli życie we mnie nie jest moje, to mogę już nigdy nie odzyskać siebie". Dlatego stawanie się-zwierzęciem jako powrót do outsidera jest ważną formą mediacji z pragnieniem i lękiem przed byciem porwanym w stronę innego, w stronę zdepersonalizowanych, gwałtownych, niebezpiecznych sił.

—

Dla Arystotelesa owady nie miały sprecyzowanej płci, jednak współczesne biolożki, jak Elisabeth Grosz, wskazują, że owady to wysoce zseksualizowane, *queerowe* całości zdolne przemieścić zbiorową wyobraźnię, zwłaszcza w dziedzinie seksu i śmierci. Owady, płazy i gady łączą się w różne relacje, obce wszelkiemu chrześcijańskiemu rozumieniu „natury": biseksualność, seks z tą samą płcią, hermafrodytyzm, kazirodztwo i wszelkie inne nienaturalne praktyki seksualne są częścią królestwa zwierząt. Braidotti traktuje insekty jako figuracje zdecentralizowanego antropo-

[23] Ibidem, s. 139.

[24] Ibidem, s. 123.

[25] Ibidem, s. 139.

centryzmu i pomost do posthumanistycznych wrażliwości i seksualności. Paradygmat Insektu (In-sekt/seks) to model polimorficznej anty-fallicznej seksualności/tożsamości.

—

Jednak jak wpisuje się weń kwestia różnicy płci, która dla Deleuze'a nie była najważniejszym aspektem jego analiz? Modelową powieścią, którą Braidotti przeciwstawia Kafce, jest tutaj szeroko omawiana w literaturze feministycznej „A paixão segundo G.H." („Pasja według G.H.") (1979) autorstwa brazylijskiej pisarki, Clarice Lispector. To epifaniczna i refleksyjna opowieść o wyemancypowanej kobiecie-rzeźbiarce żyjącej w południowo-amerykańskiej metropolii. Pewnego dnia, szukając czegoś w szafie, w pokoju swojej służącej natyka się nagle na ...karalucha (po brazylijsku to słowo jest rodzaju żeńskiego), którego odruchowo przytrzaskuje drzwiami. Jednak ten gest otwiera horyzont nieskończonej rzeczywistości, jaki nagle ukazuje się bohaterce: przejście od człowieka do zwierzęcia, od życia do śmierci, od pasji do namiętności. Schwytana w tę chwilę jednej wizji sama staje się karaluchem, ale na sposób anty-kafkowski, otwiera się na proces dekonstrukcji poszczególnych stopni swej subiektywności. W wykładni Braidotti zatrata tożsamości – poprzez postawienie radykalnych pytań o relację z wszelką innością: klasową, rasową (gdyż służąca jest czarnoskóra), nieludzką, zwierzęcą, nieorganiczną – odsyła do samego procesu „stawania się". G.H. staje się kawałkiem własnego ciała, własną mięsnością, zagłębiając się we własnej materialności staje się zwierzęciem, insektem, minerałem. Doświadcza rodzaju pragnienia i adoracji wobec życia, które jak się okazuje, należy nie tylko do niej. Zaczyna być częścią czasowo-przestrzennego continuum, w którym pojawia się nieograniczona ilość możliwości bycia. Nie jest już indywidualnością, osobą, a staje się żyjącą materią, inteligentnym kawałkiem ciała, które może myśleć i pamiętać, żywym przykładem radykalnej immanencji nie-ludzkiej, ludzkiej i post-ludzkiej. Karaluch jako abiektalny byt graniczny między życiem a śmiercią niczym zwierzęta totemiczne ociera się o świętość. Jedyna możliwa transcendencja dokonuje się tu – w ciele i poprzez ciało. Braidotti wskazuje na fakt, że Lispector napisała tę powieść po doświadczeniu aborcji: cała historia może być więc czytana jako zapis spotkania z organiczną materią powstającą i generującą się w ciele kobiety.

—

To, co materialne/Rzecz jest abiektem i nieuniknionym miejscem kobiecej tożsamości. Stawanie się – kobietą/zwierzęciem/owadem pojawia się tu jako forma uniwersalnej deterioryzacji, ale umiejscowiona w doświadczeniu kobiecego ciała (podobnie jak przemianę Gregora Samsy trzeba umiejscowić

w męskim ciele). U Lispector cały ten proces przemiany jest naznaczony kobiecą płcią: seksualnością i macierzyństwem. Wyemancypowana kobieta spotyka się z abiektalnym wnętrzem i doświadcza współobecności żyjącej materii. Dla Hélène Cixous namiętność G.H. była pragnieniem życia bez przywłaszczania, jej zmysł adoracji zdolnością do receptywności i darowania (lecz nie do Chrystusowego męczeństwa), do tworzenia nowej wiedzy z każdym nowym innym[26]. „Gdy świat przestaje być ludzki – czas życia powraca" – pisze Lispector. To ponowne odkrycie życia jest przekroczeniem/transcendencją tego, co ludzkie, „cywilizowanego" zachowania, rodzajem powrotu do prehistorycznej materii – anty-kafkowska jest tu siła regeneracji. Adrianna Cavarero wskazuje, że w tekście Lispector życie ma nie tylko jedno imię, jest siłą, która łączy się z całą żywą materią[27]. Bohaterka powieści oddziela swój sens bycia od patriarchalnego Logosu. Bycie wychyla się poza język. Cavarero za Irigaray krytykuje przywłaszczenie uniwersalności przez męskość i domaga się uznania specyficznie kobiecego znaczenia bycia. Tożsamość seksualna jest nieoddzielna od bycia, płciowa natura Jej ja to zdolność do łączności z innymi bytami żyjącej materii. Ucieczka od dominacji antropo-logocentrycznego podmiotu powoduje, że on/ona akceptują swoją marginalność. Kobieca materialność oznacza tu przede wszystkim zdolność do rozpoznania i uznania innej żyjącej materii oraz jej pragnienia. Ekstatyczne doświadczenie ciała oznacza, że ona jest. Ona jest, ale równocześnie jest abiektalnym, zinkorporowanym ciałem, staje się niedostrzegalną materią.

—

Powieść Lispector jest odpowiedzią na „edypalny splot" języka jako pisanie nie-negatywnej i nie-patologicznej alternatywnej teorii stawania się-kobietą/insektem. Wydobywając to, Braidotti wskazuje specyficzny wzór, który przeczy neutralności teorii Deleuze'a, gdyż stawanie się, podobnie jak wyobraźnia, zarządzane jest przez różnicę seksualną. „Stawanie się kobietą/zwierzęciem/insektem to uczucie, które nas nawiedza, jak pisanie, to kompozycja, miejsce, które musi zostać skonstruowane razem z – w zderzeniu z – innymi"[28].

—

Wedle włoskiej filozofki fakt, że współczesna kultura popularna (np. film hollywodzki) promuje związek między kobietą, insektem i technologią wyraża lęk większości (dominującej pozycji podmiotu) przed mniejszościową pozycją podmiotu, ale i aspirację do niej. Argumentuje za technofiliczną

[26] H. Cixous, *L'approche de Clarice Lispector* [w:] „Entre l'écriture", Paris 1986.

[27] A. Cavarero, „Nonostante Platone", Rome 1990, cyt. za: R. Braidotti, op. cit., s. 164.

[28] R. Braidotti, op. cit., s. 118.

i pozytywną drogą łączenia kobiet, owadów, technologii w opozycji do nihilistyczno-dekadenckiego repertuaru, który obowiązuje w postindustrialnych kulturach. Ciąg kobieta-potwór-owady-technologie wyzwala potencję i wytrzymałość seksualnej różnicy przeciwko trendom płciowej neutralności kultury technologicznej. „Precz z edypalną lojalnością wobec głosu pana, niech żyje radosna kakofonia związków squeerowanych owadów z seksualnością, rozrodczością i kobietami" – zdaje się mówić filozofka.

—

Proces humanizacji podjęty przez psychoanalizę ponownie wpisuje podmiot w semiologiczną klatkę, kontrolowaną przez Prawo, Brak, Signifier. Teoria stawania się-zwierzęciem wpisuje subwersję w serce subiektywności. „Nie tylko prowadzi do dialogu z klasycznym innym Człowieka/Mężczyzny – potworem, dr Jekyll, bestią – lecz uwalnia zwierzę/[insekt] spod władzy antropocentrycznego spojrzenia. *Inny* rozwija serię nie-dualistycznych, nie-opozycyjnych całości, organicznych i nieorganicznych, widzialnych i nie"[29]. Chyba już czas byśmy utożsamili się z hybrydalną nieludzko-kobiecą maszyną/insektem Matriksa. Z samym Matriksem. Cyborg rozsadza binarność i ramy tradycyjnych opowieści. Rozsadza też strukturę filmu, który może przemawiać do nas obrazami poza lingwistycznym signifier.

—

Jenifer Gonzales w eseju „Wizje cyborgów. Uwagi nad stanem badań" uzupełnia analizę Haraway o historyczny rys i znaczenie figury cyborga. „Kiedy istniejący ontologiczny model istoty ludzkiej nie pasuje do nowego paradygmatu potrzebny jest hybrydowy model istnienia, który obejmowałby nowe, złożone i sprzeczne doświadczenia"[30] – pisze. Analizowana przez nią reklama faxu przedstawia głowę i nagie ramiona kobiety. „W jej uszy, oczy i usta wetknięte są urządzenia mechaniczne składające się z rurek, metalowych wtyczek, kabli, węży i pojemników. Do czoła kobiety przytwierdzone są dwie elektrody, których przewody odchodzą na boki niczym czułki jakiegoś owada. Futurystyczna głowa Meduzy z drutów, oślepiona technologią, przywiązana do ziemi kablami i wężami, podłączona każdym otworem ciała do systemu przepływu informacji – oto podporządkowany cyborg"[31]. Albo „fantazja niegrzecznych chłopców, dominująca w wielu obrazach sfeminizowanych cyborgów". Jednak sam ten obraz pokazuje, że język kultury masowej wchłonął na dobre obraz kobiety-owada-cyborga i posługuje się nim w nieświadomy sposób. W artykule „Echa śmiechu meduzy – feministyczna science fiction" Konrad Walewski wskazuje, że w feministycznych fanzinach S/F bywa definiowana jako *speculative feminine*, zaś „The Encyklopedie of Science Fiction" z 1993 roku podaje różne stopnie sfeminizowania tekstu typu Fantasy[32]. Jednym słowem, teksty i obrazy

futurologiczne bardziej niż pozostałe rodzaje literatury i sztuki tekstualizują różnicę seksualną, wprowadzając rozmaite przesunięcia. Płeć o wiele częściej jest ich oficjalnym tekstem i tematem, a walka o to, czy Meduza jest zniewolona czy się śmieje ciągle się toczy[33]. Dziś rewolucja odbywa się w języku science fiction, gdyż przynajmniej jego część wchłonęła na dobre poststrukturalistyczne treści feminizmu lat 70.

—

I „Matrix" wyznacza tu pewną epokę. Być może trudno ją jeszcze jednoznacznie opisać. Feministyczna pisarka science fiction Pat Cadigan mówi: „To, co mnie najbardziej niepokoi w *Matriksie* to wielka dziura, o której nikt nigdy nie wspomniał, i kiedy oglądam ten film, muszę naprawdę zawiesić całą moją niewiarę, aby strawić ten filmowy fastfood. Tą dziurą jest sposób, w jaki wyjaśniono dlaczego komputery utrzymują ludzi przy życiu. Przecież na dobrą sprawę nie potrzebują one, żeby ludzie śnili tę rzeczywistość wirtualną, nie potrzebują czegoś takiego jak mózg. Co więcej, nie potrzebują nawet zwierząt; z łatwością mogłyby zadowolić się warzywami, ponieważ można czerpać energię umieszczając elektrody w surowym ziemniaku i uruchamiając obwód"[34]. Jednak nie chodzi tutaj o związki między komputerami i warzywami, lecz o uchwycenie naszych wyobrażeń o nas samych jako o humanoidalnych hybrydach. („Ludzkość jest wirusem" – mówi Agent Smith.) W tej reprezentacji słychać echa całej zachodniej tradycji widzenia związków między ludźmi i zwierzętami, między kobietami i maszynami. Owa „dziura", załamanie narracji, dotyczy samego momentu reprodukcji, obrazu delikatnego ciała ludzkiego w objęciach maszyny i temu, czemu on ma służyć. „Dziurą" jest niespójność systemowa, polegająca na potrzebie wyobrażenia „dziury" kobiecego brzucha, całej tej pracy materii, poza którą na co dzień rzekomo żyjemy.

—

Czym jest „matrix"? Macierz/matryca/macica to w filmie matematyczno-genetyczny wzór świata, jednak stawia on pytanie o nasz stosunek do materii. Czy materia więzi umysł, czy raczej materia jest konceptem, więc negocjowalny jest sposób, w jaki ją ujmujemy? W filozofii Deleuze'a intensywność

[29] Ibidem, s. 145.

[30] J. Gonzales, *Wizje cyborgów. Uwagi nad stanem badań*, tłum. P. Frelik, „Magazyn Sztuki" 13–14/1998, s. 218.

[31] Ibidem, s. 221.

[32] K. Walewski, *Echa śmiechu meduzy – feministyczna science fiction*, „Ha!art" 4/2002, s. 153.

[33] Znamienne zresztą, że autor cytowanego artykułu, omawiając feminizm literatury science fiction, robi w tytule aluzję do „Śmiechu Meduzy" Hélene Cixous, najsłynniejszego manifestu poststrukturalistycznego feminizmu lat 70., w którym postuluje się nową tekstualizację różnicy płci.

[34] *Dyskretny urok rewolucjonistki*, wywiad z Pat Cadigan, „Ha!art", op. cit., s. 158.

odruchów i możliwości cielesnych oznacza zdolność do interakcji z innymi. Reinterpretując Nietzschego, Deleuze podkreśla triumf intensywnego, libidinalnego, afektywnego dionizyjskiego ducha nad apollińskim racjonalizmem w celu rozwinięcia nowych subiektywności, nie indywidualistycznych, lecz wielorakich. Życie jest tu projektem afirmującym archeologię materii i pożądanie na wspak, które zwraca się w przeciwstawną stronę niż heteroseksualna konstrukcja ciała. Największa przyjemność polega na subwersji edypalnego porządku przez to, co nieoczekiwane, przez konstrukcję niezaprogramowanych obszarów przyjemności. Jako teoretyk radykalnej immanencji, która spoczywa na materialistycznych podstawach ucieleśnionego podmiotu, Deleuze jest także teoretykiem sieci. Donna Haraway pisała: „nie przez przypadek system symboliczny zdominowanej przez mężczyznę rodziny – tak jak istota kobiety – załamuje się dokładnie w tym momencie, w którym sieci połączeń pomiędzy ludźmi na całej planecie stają się tak liczne, jak nigdy wcześniej, płodne i niezwykle złożone [...] w momencie przejścia od społeczeństwa organicznego i industrialnego do polimorficznego systemu informatycznego"[35]. Dla Deleuze'a i Guattariego nowe technologie komunikacji „są w stanie wytworzyć nowe napięcia, które niosą ze sobą nowe możliwości, a tym samym nowe formy subiektywacji przeciwstawne formom subiektyfikacji. Różnica między obydwoma pojęciami polega na tym, iż o ile subiektyfikacja oznacza, że jest się zawsze podmiotem Państwa lub Kapitalizmu, którego celem jest produkcja coraz wyższej wartości dodanej, o tyle subiektywacja opisuje drogi ucieczki w obrębie samego podmiotu"[36]. Sieć wyznacza więc moment zmiany: „sprawia, że to, co dotychczas niewidzialne staje się widzialne, w obrębie starych praw i struktur, wytwarzając nowe formy, nowe potencjalności, które dopiero teraz mogą się urzeczywistnić". Wrażliwość i narzędzia proponowane przez nowe technologie niosą więc możliwości wykuwania nowych związków i układów o dużym stopniu napięcia. Wirtualne ciało bez organów, jako hybrydyczne połączenie czy cielesna proteza, jest wolne od fallogocentrycznych identyfikacji i jako takie oferuje nową możliwość konceptualizacji ciała. Jak to jest stawać-się macicą?

—

„Zastanawia mnie zawsze, że najtrafniejsze diagnozy ducha czasu daje nie specjalistyczna literatura filozoficzna [...], ale ta popularna, skierowana do szerokiego odbiorcy. Nie wiem jak to się dzieje, nie sądzę, żeby było to świadome" – napisała Olga Tokarczuk, w artykule opublikowanym w 1999 roku w „Polityce", do którego zamieszczono duży podtytuł: „Głośna pisarka chwali film *Matrix* zlekceważony przez recenzentów". Dla Tokarczuk „*Matrix* wpisuje się w gnostycki nurt myślenia o świecie

jako wyrafinowanym miejscu wygnania. [...] To buddyjska i hinduistyczna Maja. [...] Świat jest pułapką, stworzoną przez coś niedoskonałego i złego. Świat dany zmysłom jest oszustwem, omamieniem. I jedynym ważnym zadaniem człowieka jest ucieczka zeń"[37]. „Matrix" jako rodzaj „gnostyckiego mitu o duszy, który dzięki wiedzy i miłości uwalnia się z okowów demiurgicznego świata" jest tutaj opowieścią o współczesnych problemach z „metafizyczną tożsamością": „boimy się tego, że zostaliśmy opuszczeni przez Boga, że nie rozumiemy świata, że nigdy nie poznamy jego skomplikowanego planu, że nauka [wcześniej przywołany jest przykład socjobiologii] nam go nie wyjaśni, że tkwimy uwięzieni w naszych percepcjach jak muchy w bursztynie". Jednak właśnie bez przywołania kontekstu współczesnej filozofii materialistycznej czy teoretyzacji tożsamości w języku nowych technologii dokonująca się tu zmiana nam umyka. Świat post-metafizyczny i post-ludzki jest właśnie miejscem wygnanej materii.

2. Poziom figur „Pani Wiesia właśnie uratowała ludzkość" lub Agent contra kucharka, święta kucharka!

Oczywiście jeden obraz czy sekwencja filmowa nie czyni wiosny. Pozostaje on nadal matriksową/macierzystą narracją w fallicznej legendzie. Na poziomie opowiadanej historii film „Matrix" powiela bowiem edypalne scenariusze. Wybraniec jest Jeden. Jest nim biały młody mężczyzna, który posiada duchowego Ojca – Morfeusza i nie ma matki, lub raczej jest synem matki złej, maszyny/owada. Przechodzi całkowicie na stronę Ojca, staje się walczącą maszyną, efektem racjonalnego wysiłku i matematycznej kalkulacji. Walczy z Matriksem, czyli z tym, z czym patriarchat od dawna walczy. Właściwie na tym poziomie prawdziwy tytuł filmu powinien brzmieć „Patrix". Byłoby to zgodne z pojawiającą się w drugiej części filmu postaci Boga jako pana z siwą brodą w garniturze – autora owego wielkiego programu komputerowego, jakim jest świat-wersja Ojca. Bóg też jest maszyną, lecz tylko o ludzkiej twarzy, jest figuracją dominującej pozycji podmiotu i nie składa się z żadnych resztek. Jedyna figura macierzyńska – postać Wyroczni – okazuje się fałdą w wymyślonym przez niego fallogocentrycznym systemie. Wedle patrycy świat musi być homogeniczny i całkowicie poddany kontroli. Materia, która jej się wymyka, jest wykluczona z symbolu Boga. Macica, jako organ bez ciała, jest jego funkcją. Matriks jest uosobieniem czegoś na wstępie wykluczonego, co wraca zawsze jako negatywne i staje się symbolem zła całego systemu.

[35] D. Haraway, op. cit., s. 63.

[36] M.-L. Angerer, *Ciało jako interfejs*, tłum. O. Kubińska, „Magazyn Sztuki" 13–14/1997.

[37] O. Tokarczuk, *Świat jest pułapką*, „Polityka" 39/1999, s. 49.

—

W warstwie przygodowej schemat jest prosty: Wybraniec wyłowiony z rzeszy śmiertelników przyłącza się do grupki uświadomionych apostołów i ich przywódcy. Jednak grupka ta jest „przełamana" pod względem rasy i płci. Duchowym Ojcem jest czarnoskóry Morfeusz, a wysoką pozycję posiada tu kobieta o imieniu Trójca. I to właśnie oni obydwoje tworzą z Neo rodzaj przymierza. Trójca pojawia się w tradycyjnym miejscu Ducha świętego, symbolizowanego w mitologii chrześcijańskiej przez biały gołąb, o którym mówi się czasem, że jest reliktem matriarchalnej bogini. Wszyscy załoganci są byłymi hakerami, ich cyberpunkowa podmiotowość z założenia jest więc rodzajem wpisu subwersji w samo serce subiektywności. Cyborg Donny Haraway z założenia nie był kobietą, ani o to nie walczył, umieszczając się w świecie postpłciowym. Był „raczej niegrzeczną dziewczynką, która nie chce stać się Kobietą, gdyż jej tożsamość płciowa jest problematyczna i wiąże się wyłącznie z nazewnictwem. Tożsamość, by sparafrazować Haraway, jest spotkaniem, interakcją, w której tworzy się nowe przymierza"[38]. W filmowej rzeczywistości chyba jednak o to nie chodzi, pojawiają się tutaj cztery wyraźne wyobrażenia kobiecości. Trójca, wyższa rangą od Neo, to hakerka, o której wszyscy myśleli, że jest mężczyzną. Została sprawną i silną wojowniczką, jest aktywna, nie tracąc seksualnej atrakcyjności. Jednak to nie ona jest Wybrańcem – może walczyłaby z maszynami nie dość skutecznie? To ona ma „kochać" Wybrańca, zgodnie z przepowiednią Wyroczni, a w końcowej scenie, będącej swoistym odwróceniem baśni o śpiącej księżniczce, całuje umarłego Neo, przywracając go w ten sposób do życia. Wyrocznia to zaułek w systemie, zwykła, biedna kobieta, gotująca w kuchni, wcielenie matki gastronomicznej, które tu uzyskało niezwykle doniosłą rangę. Trzecią wyróżniającą się postacią kobiecą jest postpłciowa Obojnia, której imię sygnalizuje transgresję płciową. W świecie Matriksa pojawia się zawsze w białym stroju odznaczającym się od pozostałych czarnych kostiumów. I kolejna postać to „kobieta w czerwieni", seksualna figura edypalnego męskiego pożądania, synonim przekroczenia i kary – bohater bowiem który zaprogramował ją w systemie, ginie zaraz po tym, jak wpatrywał się w jej plakatowe zdjęcie. Jednak wszystkie te postaci kobiece są podporządkowane męskim lub są ich funkcją, nawet jeśli relacje między męskością i kobiecością nie są przedstawiane w sposób tendencyjny.

—

Podobnie relacje między mężczyznami. Mimo że bohaterowie „Matriksa" poszukują Jedynego – indywidualnej mogącej ich zbawić i ustrukturować tożsamości, alienacja jednostki nie jest wyznacznikiem ich świata, gdyż jego podstawą jest sieć – wszyscy żyją, będąc ze sobą połączeni. Jeśli przej-

ście od społeczeństwa organicznego, industrialnego do polimorficznego systemu informacji jest przejściem od świata pracy do świata zabawy, to załoga Morfeusza wciela właśnie taką zasadę „mieć i być". Z jednej strony, na statku – w świecie świadomości, żyją oni na marginesie nędzy jako wyrzutki systemu; z drugiej strony – w nieświadomym świecie Matriksa – są przepięknymi, wspaniale wyglądającymi ludźmi, którzy dysponują drogim sprzętem i dokonują rzeczy niemożliwych. Marzeniu o nieuznaniu granic ciała towarzyszy niezwykła dbałość o ciało; o cielesną trwałość i granice tożsamości poza paradygmatem kastracji. To świat pozbawiony tradycyjnych wyrzeczeń. Świat zabawy, w którym jak w grze komputerowej, powrót do dziecinnych marzeń jest możliwy. Gdy Neo przechodzi inicjację jest przez swych przyjaciół nazywany imionami dziewczęcych bohaterek z książek dla dzieci: Alicji z „Alicji w Krainie Czarów" i Dorotki z „Czarnoksiężnika z krainy Oz". Ta metafora małej dziewczynki powoduje, że bohater, stając się kimś innym, musi na chwilę stać się małą dziewczynką. Mniej niż chłopiec, więcej niż nikt „mała dziewczynka umyka przyporządkowaniu jakimkolwiek grupom wiekowym, płciom, porządkom oraz innym dualizmom, płynnie poruszając się między tymi kategoriami, nieustannie stając się – wciąż będąc pomiędzy – intermezzo. Składa się ona z segmentów stawania się, które pozostają aktualne dla każdego: mężczyzny, kobiety, dziecka, dorosłego..."[39]. Otwarta przestrzeń pracy jako zabawy i bycie małą dziewczynką tkwi w Neo także wtedy, gdy poddaje się wpisywaniu nowych programów komputerowych walk... z rozkoszą. Podobnie dziewczęcym odruchem wydaje się niezgoda Neo na śmierć Morfeusza. W tradycyjnym judeochrześcijańskim i edypalnym paradygmacie Ojca i Syna walka służy wyodrębnieniu tożsamości na zasadzie zadawania śmierci. „Jeden umrze, jeden będzie żył" – tak prowokacyjnie przepowiada Wyrocznia. Jednak Jedyny, Wybraniec, duchowy syn upomina się o swego ojca, a scena, w której skok śmierci staje się ratunkiem, gdy ich ciała splatają się w powietrzu pośrodku filmowego kadru, jest potwierdzeniem, że tożsamość jest relacyjna. Stawanie się jest przede wszystkim „cielesną myślą". Sieć i nowe technologie pozwalają zrozumieć, że granice ciała są ewidentnie sztucznymi liniami, stawanie się to stawanie się w/kimś innym, spotkanie ciał „które uwalnia coś z każdego z nich i w ramach tego procesu urzeczywistnia wirtualność, serię możliwości, które jednocześnie coś umożliwiają i przekształcają"[40].

[38] M.-L. Angerer, op. cit., s. 265.

[39] A. Budak, *Geometria wejść* [w:] „Geometria pożądania", katalog wystawy Louise Bourgeois, Zachęta, Warszawa 2003, s. 16.

[40] E. Grosz, *Space* [w:] „Time and Perversion", New York 1995, s. 134, cyt. za: M.-L. Angerer, op. cit., s. 265.

—

Reprezentantami „patrycy" późnego patriarchatu, jakim jest rzeczywistość „Matriksa" są „białe kołnierzyki", agenci w typie zurbanizowanych mężczyzn w garniturach i ze słuchawkami w uszach, z których najwyraźniejszą postacią jest Agent Smith. Wdrażając strategię „dowodzenie – kontrola – komunikacja – wywiad" stoją oni na szczycie drabiny społecznej, prowadząc ustawiczną wojnę i wcielając się co rusz w każdego człowieka, który staje się obrońcą systemu. Jego skrajną przeciwnością jest postać Wyroczni, ubogiej kolorowej kobiety, żyjącej w slamsach, która odczytuje przyszłość z przepisów kuchennych i pieczonych ciasteczek. Odwrotnie, niż w naszej rodzimej filmowej futurologii, jaką jest „Seksmisja", gdzie strażniczkami reżimu były młode useksualnione kobiety, tutaj kobieta jest znakiem podważenia systemu. „Matrix nie stanowi o tobie. To kim jesteś wyznacza Wyrocznia" – brzmi motto filmu. Wyrocznia jako figura macierzyńska, pochodząca z niewidzialnej strefy *oikos*, strefy gotowania, sprzątania i prania, wyłania się z odmętów materii, i jest w sensie tradycyjnym postacią co najmniej dwuznaczną, jeśli nie wzgardzoną. „Pani Wiesia właśnie uratowała ludzkość" głosi podpis pod rysunkiem Pawła „Boro" Borowskiego, umieszczonym tuż po premierze filmu na łamach „Gazety Wyborczej". Widzimy na nim wielką skomplikowaną machinerię podpisaną „Matrix", a obok dziarską postać sprzątaczki, która z dzielnie wzniesioną miotłą wyłącza urządzenie z prądu[41]. Śmieszność zwraca uwagę na interpretacyjną trudność. W filmie nie ma bowiem humorystycznego przeciwstawienia między technokratycznym światem biur a organiczną postacią kucharki. Postać ta została bowiem wpisana w jego rzeczywistość inaczej – na zasadzie wyniesienia – a jej relacja z nim pozostaje co najmniej sprzeczna.

—

Widać tu grę z antropologią feministyczną, która próbowała odzyskać i zakodować fenomen krzątactwa. Mam tu na myśli filozoficzne prace Jolanty Brach-Czainy, a także zapomnianą polską powieść Wandy Melcer „Święta kucharka" (1930). Napisana z „czarującą niedbałością techniki", jak pisano w epoce, jest ona rodzajem eksperymentu narracyjnego i tekstualnego, który ujawnia swoje znaczenie w lekturze poststrukturalistycznej. W dorobku Melcer, pisarki w dwudziestoleciu dobrze znanej, ten formalnie rozproszony utwór pojawia się po powieściach doskonale skonstruowanych o wyśrubowanej, wyidealizowanej treści. Narracyjny rytm „Świętej kucharki" często się potyka, rozsadzają go liczne wtrącenia, opowieści, wyjaśnienia i listy. Zdepersonalizowana narracja toczy się jak rzeka, w której chwilami nie można odróżnić osób ani kształtów. Cała powieść rozgrywa się w gwarnej kuchni, wypełnionej postacią kucharki Rozalii: „Jej duży

brzuch trzęsie się od tłumionego śmiechu, a cała twarz, posiekana zmarszczkami, jak kotlet na stolnicy, wygląda jakby się ciągle śmiała. Pod powieką bez rzęs żywe oczy koloru piwa, których trzeba szukać nisko pod brwiami, wąskie usta, umieszczone daleko od nosa. Każda część jej twarzy żyje w odosobnieniu niejako tylko po to, aby się należycie wyśmiać, nie przeszkadzając pozostałym". Dekompozycja charakteryzująca tę prozę widoczna jest w samym opisie kucharki, która jest *postacią zdecentralizowaną*. Pochodzi z nizin, nie rozumie i nie panuje nad życiem społecznym, przebywa na marginesie domu państwa.

—

Postmodernizm wniósł do rozumienia literatury fakt, że próba *tekstualizacji kobiety* powoduje, iż „wszystko traci miejsce; przemieszczenie, nie hierarchia staje się porządkiem dnia". Czytając różnicę seksualną szukamy „niedomknięć, dekompozycji"[42], z których przeziera jednak *efekt kobiety*. Jak go opisywała Julia Kristeva: „W dialektyce pana i niewolnika efekt kobiety wpisuje się w rolę niewolnika, [gdyż] aspekt społeczny umożliwia pojawienie się efektu kobiety jako tej, która nie posiada władzy ani systemu językowego, ale jest ich milczącą podporą – urabiającą je i przekraczającą"[43]. Zjawisko „świętej kucharki" polega więc na odwróceniu hierarchii społecznej i tradycyjnego sposobu jej reprezentacji. „Kucharka, kuchta, kocmołuch, parzygnat, grzmot do wszystkiego, tłumok", jak z upodobaniem wyliczał jeden z recenzentów powieści Melcer[44], staje się „niewidzialną" podporą państwa.

—

Postać Wyroczni można potraktować jako realizację typu „świętej kucharki", którego postmodernistyczna narracja wcieliła w swoje granice. Hierarchia seksualna ujawniona tutaj jako hierarchia społeczna uległa odwróceniu. Wyrocznia jako reprezentantka materialnej podstawy bytu przemawia syrenim głosem, przy czym jest to głos, któremu przyznano nowe prawa.

41) Zwraca uwagę także ostatni krótkometrażowy film Borowskiego zatytułowany „Kocham cię", w którym słyszymy monolog żony czekającej na męża i wykonującej rutynowe czynności, czyli sprzątanie, gotowanie, zakupy, i w którym główną rolę gra dmuchana lalka z seks-szopu (podobizny lalek a nie kobiet znajdują się też w czasopismach w kiosku i na ulicy). Jakby na potwierdzenie tezy Germaine Greer: „Ginolatria naszej cywilizacji wypisana jest wszędzie wielkimi literami: na reklamach, ekranach kinowych i telewizyjnych, w gazetach i czasopismach, na puszkach, pudełkach, butelkach – które nieodmiennie poświęcone są panującemu bóstwu kobiecemu fetyszowi. Tej dominacji nie powinno się jednak utożsamiać z rządami kobiet, ponieważ bóstwo to nie jest kobietą... Jest to lalka, która płacze, dąsa się lub uśmiecha, biega lub leży, ale jest tylko lalką". Pozostaje także pytanie: jak umiejscowić dmuchaną lalkę między człowiekiem a maszyną?

42) M. Jacobus, „Reading woman", New York 1986, s. 24.

43) J. Kristeva, *Kobiety*, wywiad z Elaine Bouquay, tłum. K. Kłosińska, „Teksty Drugie" 3–4/1995, s. 276.

44) J. Kaden-Bandrowski, *Święta kucharka*, „Gazeta Polska" 25/1930, s. 5.

Podobnie jak Neo, który walcząc z Agentem musi w niego przeniknąć, sam film staje się agentem patriarchalnego systemu, w który inność już się wpisała.

3. „Matrix, a shift beyond the fallus" – nie-edypalna macica

Pojęcie „matrix" jest podstawowym konceptem teoretycznej pracy izraelskiej artystki, Brachy Lichtenberg Ettinger, o której pisze Griselda Pollock[45]. W swym tekście „Matrix, a Shift beyond the Phallus" („Matrix, wyjście poza Fallusa") Ettinger wychodzi od przywołania wielu imion Boga z hebrajskiej Biblii. Jedno z nich brzmi *El Rahamim*, co bywa tłumaczone jako „pełen miłosierdzia", jednak w dosłownym przekładzie odsyła do słowa „łono". Bóg jest więc „pełen łona" – jako taki stanowi genderowy konstrukt, o którego kobiecej części zapomniano – i matrycuje nas, jak wskazuje artystka, specjalnie posługująca się w swych rozważaniach łacińskim słowem „matrix", oznaczającym „łono", „macicę". To, co słychać w języku hebrajskim w językach zachodnich zostało całkowicie pominięte, pewne korzenie żydowskiej tradycji, z której dziedziczy psychoanaliza, zostały odrzucone. Hebrajskie „jestem, który jestem" oznacza dosłownie „jestem, kim się staję", i to zmienia sens subiektywności, która okazuje się raczej wypadkową ciągłego procesu, niż samowystarczalnym kompletnym obrazem jedynego „ja". Artystka podkreśla, że przywrócenie znaczenia kobiecym metaforom ma prowadzić nie tyle do restytucji kobiecego bóstwa, lecz do stworzenia miejsca dla konceptualizacji odmienności w konwencjonalnej wersji podmiotowości. Teoria powstała na podstawie symbolu Matriksa ma utworzyć wyłom w fallicznym paradygmacie Jedyności. Matriks ma uświadamiać inną wiązkę relacji, która wpływa na nasze wyobrażenia, fantazje i myśli. „Matrix jest nieświadomą przestrzenią jednoczesnego występowania i zaniku Ja i nieznanego nie-Ja, które nie zostaje ani przyjęte przez fuzję, ani odrzucone. Matrix ma podstawę w kobiecych/prenatalnych inter-relacjach i ujawnia wspólną przestrzeń graniczną, w której to, co nazywam *rozróżnieniem-we-wspól-występowaniu* i *dystansem-w-bliskości* płynnie się wyłania i reorganizuje w metramorfozach, wytworzonych przez i ciągle wytwarzających relacje-bez-łączenia na granicy obecności i nieobecności, podmiotu i przedmiotu, ja i obcego. W sensie nieświadomym, wymiar matryksalnego pogranicza, włączony w proces tworzenia kobiecego pragnienia i znaczeń, występuje jednocześnie naraz i wymiennie z wymiarem fallicznym"[46].

—

Poszukując alternatywnych mitologii wobec tego, co przyswoiła zachodnia tradycja, Ettinger sięga po opowieść o Naomi z biblijnej Księgi Rut, będą-

cej symbolem bohatera, który przetrwał (a survivor). Naomi wraz ze swymi synami zmienia miejsce zamieszkania z powodu panującego głodu. Jej syn żeni się z obcą kobietą, lecz kolejne tragedie osamotniają ją i wkrótce zostaje tylko ze swą synową. Gdy wraca do domu prosi przyjaciół, by nie nazywali jej więcej jej imieniem, które oznacza „przyjemność", lecz imieniem Mara, które oznacza „gorycz". Pozbawiona swych dzieci Naomi zwraca się do Boga, nazywając go *El Shaddai*, co oznacza w tradycji biblijnej „wszechmocny", a w dosłownym tłumaczeniu „moje piersi", „moje sutki". W tym zwrocie słyszymy jej macierzyńską identyfikację. Jest ona nie tylko symbolem żydowskiego bohatera, który przeżył, ale także kobiecą pozostałością w kulturze patriarchalnej. Użycie tej legendy, wedle Pollock, czyni z pracy Ettinger dzieło powstałe w zderzeniu żydowskiego doświadczenia nowoczesności – historycznego faktu Holocaustu – z analizą wykluczenia kobiet i feministycznymi propozycjami przedefiniowania psychoanalizy, zwrotem do inaczej konceptualizowanego macierzyńskiego/kobiecego ciała.

—

„Fallus jest symbolem podmiotu zorganizowanego w terminach *Jedyny* przeciwko *Innym* – agresja, separacja, kastracja, asymilacja – pisze Pollock. – Macica [Matrix] jest symbolem włączającym podmiot w relację współ-występujących, współ-ujawniających lecz nieznanych części-podmiotów sprzed paradygmatu kastracji, które nadal mu towarzyszą. Kłopot z pojęciem *Kobieta* w kulturze Fallusa polega na tym, że jej specyfika seksualna i psychiczna nie jest wyodrębniona, gdyż traktowana jest ona jako odcięta część powstała w modelu kastracji jako Inny/Kobieta/Rzecz – nadmiarowa i nie cała w stosunku do tego, co Fallus pozwala nam wyobrazić sobie i pomyśleć [...]. Jest to także kłopot z każdym Innym – Żydami w zachodnim chrześcijaństwie, Afrykanami czy mieszkańcami Orientu w kolonialnej kulturze. W rasistowskim, postkolonialnym i seksistowskim społeczeństwie w późnym XX-wiecznym imperialnym kapitalizmie, wielu z nas ma wspólne zadanie, by znaleźć drogę do usymbolizowania nie-fallicznej relacji między nieredukowalnymi, suwerennymi różnymi częściami-podmiotów"[47].

—

Biblijna Naomi, utraciwszy rodzinę i wiarę w przyszłość, odnajduje się w przymierzu ze swoją synową, Obcą – Rut, która odtąd jej towarzyszy. Ettinger maluje serię obrazów olejnych „Behind/After the Reapers"

[45] G. Pollock, op. cit.

[46] B. Lichtenberg Ettinger, *Metramorphic Borderlines and Matrixial Borderspace* [w:] „Rethinking Borders", red. J. Welchman, New York 1996, cyt. za: G. Pollock, op. cit.

[47] G. Pollock, op. cit., s. 268.

(1985–1993) (Przed/po żniwach?), których duchową bohaterką jest postać Rut, symbol możliwej identyfikacji w kulturze śladu, resztek. Przedstawiają one zdefigurowany pejzaż pewnego lata w XX wieku – być może polskiego lata (rodzice artystki pochodzili z Łodzi) – w którym domyślać się możemy obecności popiołów Holocaustu. Nie ma tutaj żadnej obecności wyidealizowanego ciała, jak w tradycyjnym malarstwie historycznym. Ciało i metafory cielesności są ramą tych przedstawień steoretyzowanych w filozoficznych esejach artystki. Cielesny symbol Matriksa – figura wykluczenia jest wyobrażeniem, dzięki któremu to, co istniało zarówno przed ludobójczą grabieżą, jak i po niej, może zostać przechowane. Ocalony czas psychiczny, inaczej niż czas historyczny, nie jest linearny, lecz trwa zarówno przedtem, jak i potem. Ludzka podmiotowość nie jest tylko samorozwijającą się, zmierzającą do określonego celu narracją, często bowiem umiejscawia się w traumie, w rozszczepieniu, które staje się jej archeologią. Według Ettinger trauma przemawia zawsze swoim językiem, i to jest miejsce nowych reprezentacji.

—

Dla artystki najważniejszy będzie tu związek Naomi-Rut, specyfika kobiecości „więcej niż jednej", która nie ma swojego symbolu, aby wyjść ze sfery wykluczenia i zapoczątkować przepracowanie figur wygnania, stać się głosem w debacie nad figurami żałoby po Holocauście. Naomi i Rut tworzą parę suplementarną wobec genealogii Ojca i Syna. Księga Rut jest jedynym tekstem, którego część napisana jest przez dwa ludzkie podmioty i to przez kobiety. Łączy je macierzyństwo: gdy Naomi karmi piersią syna Rut. Ten obraz Ettinger nazywa „matryksalnym", kobiecym wymiarem biblijnego tekstu. Obie kobiety uosabiają tutaj paradygmat matki i córki, zapomnianą genealogię wymazaną z religii i wyobrażeń społecznych. Ponieważ w tradycyjnym ujęciu nie mogą poznać siebie nawzajem, kobieta jest wyparta dla kobiety, tak samo jak dla mężczyzny. Używając języka Deleuze'a, artystka pisze, że kobieta jest nieuchwytną „białą przerwą" w łańcuchu signifier, „zabłąkanym obiektem"[48]. Rozlicza się także z terminologią Lacana, w której kobieta jest Innym, ale także Rzeczą, miejscem „niewyrażalnej jouissance", niewyobrażalnej immanencji. Przeciwko temu seria prac „Woman-Other-Thing" (1990–1992) wyraża estetykę „matryksalną". Składają się one z wielu elementów – tekstów i obrazów malowanych techniką pastelową, przedstawiających rozmazane drgające kształty hybrydalnych form określanych mianem *metramorfoz*, uosabiających etap „ruin obrazu", między obecnością i nieobecnością. „Matryksalne" spojrzenie tworzy się przez symultaniczne odwrócenie tego, co w środku i na zewnątrz, nie jest nigdy wiecznym wglądem we wnętrze. „W doświadczeniu *matryksalnej*

estetyki – według artystki – relacje-bez-łączenia przekształcają nie znanego Innego w nadal nie znane części-podmiotu bez żadnego zderzenia. Relacja podmiotu z Innym nie czyni z niego znanego obiektu, połkniętego lub rozpuszczonego, odrzuconego lub pozostawionego. Nie-ja jako podmiot zmienia mnie, gdy ja zaczyna zmieniać jego, wszyscy uczestniczący są przyjmującymi i inwestują libido wewnątrz jak i poza wspólnym procesem samej zmiany – metramorfozy, wewnątrz i poza ich wspólnym pograniczem"[49]. Symboliczny wymiar Matriksa pozwala także, zdaniem Ettinger, kobiecie/córce/matce na wspólną koegzystencję i współtrwanie.

—

Griselda Pollock porównuje teorię Matriksa do etycznego aspektu filozofii Levinasa, czy anty-edypalnej teorii Deleuze'a. Narzuca się tu także porównanie do filozofii Luce Irigaray, która analizowała symbolikę łona i łożyska, choć centralnym punktem paradygmatu anty-fallicznego uczyniła metonimiczną figurę „dwóch warg", symbol kobiecej płci. Jej esej „I jedna nie ruszy bez drugiej" jest poetycką, anty-freudowską teoretyzacją relacji matka-córka[50]. „Matryksalna" przestrzeń dla Rut, kobiecego Innego, wyznacza ponowoczesne spotkanie w metramorfozie, gdzie rasa i płeć nie wyznaczają żadnych gotowych miejsc. Podobnie jak bycie człowiekiem. Cyborga Donny Haraway łączy przecież rodzaj (być może rozłącznej) relacji z teorią Matrix Brachy Lichtenberg Ettinger poprzez obraz wielkiej macicy-maszyny z jednego z najsłynniejszych filmów końca XX wieku.

—

[48] Ibidem, s. 280.

[49] B. Lichtenberg Ettinger, „Matrixial Gaze", University of Leedes, Feminist Arts and Histories Networks, 1995, cyt. za: G. Pollock, op. cit., s. 279.

[50] L. Irigaray, *I jedna nie ruszy bez drugiej*, tłum. A. Araszkiewicz [w:] „Ciało i tekst", red. A. Nasiłowska, Warszawa 2001. Zob. też A. Araszkiewicz, *Czarny kontynent czarnego lądu. Relacja matka-córka w ujęciu L. Irigaray* [w:] „Ciało, płeć, literatura", red. T. Korsak, Warszawa 2001.

The Hybrid Workspace, Documenta X, Kassel 1997.

Ewa Witkowska
Cyberfeminizm – wirus w starym systemie

Cyberfeminizm – co kryje się pod fuzją dwóch słów „cyber" i „feminizm"? Jaka jest geneza cyberfeminizmu? Kim są cyberfeministki i jakie są strategie ich działania? Niestety nie jest wcale łatwo udzielić jednoznacznych odpowiedzi na te pytania. Jak bowiem twierdzi Cornelia Sollfrank z Old Boys Network, „cyberfeminizm istnieje tylko w liczbie mnogiej"[1]. Podobnie więc jak w przypadku samego feminizmu powiedzieć można, iż tyle jest różnych cyberfeminizmów, co cyberfeministek. Artykuł ten nie ma zatem ambicji stworzenia wyczerpującej definicji cyberfeminizmu, podania kompletnej listy jego założeń i przedstawicielek/li, a ma jedynie na celu wskazanie najważniejszych problemów związanych ze zjawiskiem cyberfeminizmu.

Co oznacza termin „cyberfeminizm" i skąd się wziął?
Cyberfeministki zgromadzone w Kassel we wrześniu 1997 roku na pierwszej cyberfeministycznej konferencji „The First Cyberfeminist International"[2] uzgodniły (mimo iż same siebie określają bez wahania cyberfeministkami), że zdefiniowanie tego pojęcia nie jest możliwe. Zamiast definicji cyberfeminizmu powstało więc podczas FCI 100 anty-tez, które są próbą zbliżenia się do tego terminu poprzez stwierdzenie, czym na pewno on nie jest, a jednocześnie pozostawieniem go otwartym. Jak zatem czytamy w 100 anty-tezach[3]:
– cyberfeminizm nie jest modnym stwierdzeniem
– cyberfeminizm nie jest ideologią
– cyberfeminizm nie jest teorią
– cyberfeminizm nie jest praktyką
– cyberfeminizm nie jest instytucją
– cyberfeminizm nie jest kompletny
– cyberfeminizm nie jest sztuką
– cyberfeminizm to nie jest -izm
– cyberfeminizm nie jest anty-męski
– cyberfeminizm nie jest strukturą
– cyberfeminizm nie jest separatyzmem
– cyberfeminizm nie jest tradycją

[1] Cornelia Sollfrank, „The Truth about Cyberfeminism", www.obn.org (reading room).
[2] The First Cyberfeminist International, Kassel, 21–28.09.1997; zob. „reader" dostępny na stronie www.obn.org (OBN projects).
[3] „100 anti-theses", www.obn.org (reading room).

– cyberfeminizm nie jest oksymoronem
– cyberfeminizm nie jest na sprzedaż
– cyberfeminizm nie jest naturalny
– cyberfeminizm nie jest ulicą jednokierunkową

Skoro brak jednoznacznej definicji, jaka jest zatem geneza cyberfeminizmu i kto jest twórcą tego pojęcia?

Za prekursorkę cyberfeminizmu jednogłośnie uważana jest Donna Haraway, autorka „Manifestu cyborgów"[4] z 1985 roku. Stworzyła ona mit o cyborgu, który jest „organizmem cybernetycznym, hybrydą maszyny i organizmu, wytworem rzeczywistości społecznej i fikcji"[5]. W swym manifeście Haraway opowiada się „za przyjemnością w rozmywaniu granic i za odpowiedzialnością za ich konstruowanie"[6]. Jej cyborg jest „tworem w świecie postpłciowym; wymyka się biseksualizmowi, preedypalnej symbiozie, niewyalienowanej pracy czy jakiemukolwiek uwiedzeniu przez organiczną całość, przez ostateczne zawłaszczenie wszelkich mocy poszczególnych części w jedności na wyższym poziomie"[7]. Jak pisze Haraway, „mit o cyborgu dotyczy zatem przekroczonych granic, potężnych połączeń i niebezpiecznych możliwości, które mogą zostać odkryte i zbadane [...]"[8]. Autorka zauważa, iż „feministyczny sen o wspólnym języku, tak jak wszystkie marzenia o języku doskonale prawdziwym, [...] jest totalizujący i imperialistyczny"[9]. Natomiast „w cyborgach nie ma popędu do tworzenia teorii totalnych, istnieje natomiast intymne doświadczenie granic, ich konstruowania i dekonstrukcji"[10]. „Wyobraźnia cyborgów sugeruje [...] wyjście z bagna dualizmów [...]. Jest to marzenie nie o wspólnym języku, ale raczej o silnej, niewiernej wielogłosowości"[11]. W swym tekście stwierdza także, że „maszyny późnego XX wieku całkowicie zamazały granicę pomiędzy naturalnością i sztucznością, umysłem i ciałem, samorozwojem i zewnętrzną ingerencją, jak też wiele innych rozróżnień, które stosowano zwykle do organizmów i maszyn. Nasze maszyny są niepokojąco żywe, a my sami – przerażająco bezwładni"[12].

Z kolei w swej późniejszej książce „Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan©_Meets_OncoMouse™"[13] Donna Haraway ostrzega nas, abyśmy byli świadomi ukrytych mitów i wartości osadzonych w nauce, technologii i ich zastosowaniach, począwszy od Humane Genome Project po doświadczenia na zwierzętach laboratoryjnych. Nie wystarczy nam bowiem poznać i nauczyć się narzędzi władzy, musimy je także poddać krytyce[14].

Myśli zawarte w pismach Donny Haraway, która sama siebie nie identyfikuje z cyberfeminizmem, były jednak dla tego nurtu niezwykle inspirujące. To

właśnie m.in. do jej tekstów odnosi się Sadie Plant oraz australijska grupa VNS Matrix, będąc jednoczesnymi twórczyniami terminu „cyberfeminizm". Określenie to narodziło się bowiem w tym samym czasie w dwóch miejscach na Ziemi – w Australii i Wielkiej Brytanii. Na początku lat 90. (ok. 1991–1992) niezależnie od siebie zaczęły je stosować członkinie radykalnej grupy VNS Matrix oraz teoretyczka, Sadie Plant. Oto jak wspomina te początki cyberfeminizmu Julianne Pierce z VNS Matrix: „W tym samym czasie kiedy my zaczęłyśmy posługiwać się koncepcją cyberfeminizmu, zaczęła się ona pojawiać także w innych częściach świata. To było jak spontaniczny mem, który wyłonił się w tym samym okresie, jako odpowiedź na idee takie jak *cyberpunk*, które były wówczas popularne"[15]. A także przywołuje taki „mit o początku": „W roku 1991 w przytulnym australijskim mieście zwanym Adelaide cztery znudzone dziewczyny zdecydowały się mieć trochę zabawy ze sztuką i francuską teorią feministyczną. Same siebie nazywając mini-firmą VNS Matrix, stworzyły one swój pierwszy tekst/dzieło sztuki – *Cyberfeministyczny manifest dla XXI wieku* – i jako hommage dla Donny Haraway zaczęły one bawić się ideą cyberfeminizmu. Jak spontaniczny ogień, który rozpalił się w kilku gorących punktach w Europie, Ameryce i Australii, cyberfeminizm stał się wirusowym memem, który zainfekował teorię, sztukę i naukę. Powstał on jako odpowiedź na kulturę popularną – gry wideo, Internet, a szczególnie na cyberpunkowe idee W. Gibbsona. Jeśli nowonarodzeni techno-kowboje mogli się do woli *logować*, mogły także i *Grrls*. I w ramach zemsty dziewczyny stały się cyfrowe i używają języka nowej technokultury, aby stworzyć feministyczny front"[16].

[4] Donna Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, tłum. S. Królak i E.Majewska, „Przegląd filozoficzno-literacki" nr 1(3)/2003, s. 49–87; pierwodruk: *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s*, „Socialist Review" nr 80, 1985, s. 65–108.

[5] Ibidem, s. 49.

[6] Ibidem, s. 50.

[7] Ibidem, s. 51.

[8] Ibidem, s. 55.

[9] Ibidem, s. 78.

[10] Ibidem, s. 86.

[11] Ibidem, s. 87.

[12] Ibidem, s. 53.

[13] London 1996 (Routledge).

[14] Według Anne-Marie Schleiner, „Countdown to Collective Insurgence: Cyberfeminism and Hacker Strategies", http://www.opensorcery.net/countdown.html.

[15] Cytat za: Verena Kuni, „The Future is Femail. Some Thoughts on the Aestetics and Politics of Cyberfeminism", www.obn.org (reading room).

[16] Cytat za: Jutta Weber, „Ironie, Erotik und Techno-Politik: Cyberfeminismus als Virus in der neuen Weltunordnung?", www.obn.org (reading room).

Warto w tym miejscu zacytować także wspomniany przez Julianne Pierce „Cyberfeministyczny manifest dla XXI wieku", gdyż doskonale oddaje on charakter cyberfeminizmu praktykowanego przez grupę VNS Matrix. W manifeście tym czytamy:

„jesteśmy wirusem nowego światowego chaosu [...]
sabotażystkami wielkiego ojczystego komputera
łechtaczka jest prostą linią do macierzy
VNS MATRIX
terminatorki moralnego kodu
najemniczki śluzu
zejdźmy na ołtarz upodlenia [...]"[17].

Takim samym językiem – agresywnym oraz łączącym metaforykę seksualną i cielesną z terminologią najnowszej techniki – napisany jest także „Bitch Mutant Manifesto" stworzony przez VNS Matrix w 1996 roku. Czytamy tam:

„Sieć to partonogenetyczne sucze i zmutowane feralne dziecko
wielkiego ojczystego komputera. Ona jest poza kontrolą, Kevin,
ona jest sociopatycznym emergentnym systemem. [...] Jesteśmy
złośliwą awarią, która przydarzyła się w twoim systemie, kiedy spałeś.
A kiedy się obudzisz, zakończymy twe cyfrowe złudzenia, porwiemy
twój nieskazitelny software. [...] Starając się uciec przed binarnością,
wprowadzam chromosom, który nie jest jednością
XXYXXYXXYXXYXXYXXYXXYXXYXXYXXYXX
chcę żyć wiecznie
wgraj mnie w swą błyszczącą PCV-przyszłość
ssij mój kod [...]
staję się OGNIEM
zapal mnie jeśli się nie boisz"[18].

Ta agresywna, a zarazem ironiczna i pełna humoru mieszanina nowej technologii i seksu jest typowa dla radykalnego odłamu cyberfeminizmu, do którego zaliczyć można grupę VNS Matrix.

Natomiast teorię cyberfeminizmu stworzoną przez Sadie Plant w tym samym niemal czasie, kiedy VNS Matrix opublikowała swój pierwszy manifest, określić należałoby raczej jako utopijną. Nawiązując do metafory cyborga Donny Haraway, Plant wskazuje na związek rozwoju i wyzwalania się inteligentnych maszyn z emancypacją kobiet. Nie tworzy ona jednak, jak Haraway, wizji przyszłości, ani mocnych w swej wymowie manifestów na dzień dzisiejszy, jak VNS Matrix. Szuka raczej genezy, buduje mit o początkach i ewolucji cyberfeminizmu – ewolucji, która sama z siebie doprowadzi w końcu do nieuniknionej rewolucji.

Cyberfeminizm, według definicji Sadie Plant, to „insurekcja epoki postczłowieczej – bunt rodzącego się systemu, którego część stanowią (między innymi) komputery i kobiety, przeciwko światopoglądowi i rzeczywistości materialnej patriarchatu, który wciąż stara się ujarzmić jedne i drugie. To przymierze przedmiotów przeciw ich panom i władcom, sojusz kobiet i maszyn. Jest to bunt zniewolonych"[19]. A przy tym „rozmiary [tego – przyp. red.] buntu są imponujące"[20]. Cyberfeminizm jest zdolny podkopać fundamenty „światopoglądu i materialnej rzeczywistości dwóch tysiącleci patriarchalnego nadzoru"[21]. A wszystko to dzieje się w tej chwili, gdyż – jak pisze Plant – „dzień jutrzejszy nadszedł, nasz program został już wgrany do pamięci komputera"[22].

W oparciu o teorię emergentyzmu z lat 20. XX wieku Sadie Plant stworzyła koncepcję, zgodnie z którą ewidentny jest długotrwały związek między rozwojem technologii informatycznej a wyzwoleniem kobiet. I tak jak maszyny stają się coraz bardziej inteligentne, tak kobiety stają się coraz bardziej wyzwolone.

Plant zgadza się ze stwierdzeniem Luce Irigaray[23], że „podstawą naszej cywilizacji i życia społecznego jest [...] wymiana *kobiet, znaków, towarów i pieniądza*, która odbywa się wyłącznie między mężczyznami"[24]. Przy czym uważa, że „w ciągu ostatnich kilku dziesięcioleci [...] wszystkie obiekty, które niegdyś stanowiły po prostu towar lub przedmiot wymiany w tej (zasadniczo) męskiej grze, zaczęły nagle wywierać większy wpływ na tę cywilizację, w której dotychczas jedynie je wymieniano"[25]. Kobiety i maszyny zaczęły współpracować, gdyż były traktowane tak samo przez swoich użytkowników – mężczyzn. Idąc dalej, Plant stwierdza, że maszyny, a zwłaszcza maszyny inteligentne, czyli komputery, są rodzaju żeńskiego. Tak bowiem jak kobiety, „komputery są symulatorami, brak im stałej, niezmiennej tożsamości i zamiast tego *działają jako (perform as)*"[26]. Posługując

[17] VNS Matrix, „Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century", 1991, http://www.sysx.org/vns/ oraz www.obn.org (reading room).

[18] VNS Matrix, „Bitch Mutant Manifesto", 1996, http://www.sysx.org/vns/ oraz www.obn.org (reading room).

[19] Caroline Bassett, *Z małą pomocą naszych (nowych) przyjaciół?* [With a Little Help from Our (New) Friends?], tłum. M. Tecław-Nowakowska, „Magazyn Sztuki" nr 18 (2/1998), s. 219; przedruk z „Mute" no. 8, 1997.

[20] Ibidem.

[21] Ibidem.

[22] Ibidem.

[23] Zob. Luce Irigaray, *Rynek kobiet*, tłum. A. Araszkiewicz, „Przegląd filozoficzno-literacki" nr 1(3)/2003, s. 15–30.

[24] Elektroniczna wymiana zdań między Sadie Plant i Joanną Krysą, Londyn, 27–30.04.1998, „Magazyn Sztuki" nr 18 (2/1998), s. 226.

[25] Ibidem.

[26] Caroline Bassett, „Z małą pomocą naszych (nowych) przyjaciół?", op. cit., s. 222.

się terminologią Luce Irigaray, można powiedzieć, że kobiety i maszyny są „nie jednością, lecz zawsze mnogością, będąc w tym samym czasie zarówno niczym (zero), jak i wszystkim/wszędzie"[27]. Znakiem żeńskości jest tu zatem Zero przeciwstawione Jedynce, czyli męskości. Osiągnięcie przez kobiety poczucia własnej tożsamości jest niemożliwe, „ponieważ nie mogą one uciec od *lustrzanej ekonomii* (*specular economy*) mężczyzny. Ekonomii, w której dzięki kontrolującym wszystko fallusowi i oku (członek i podglądanie) kobieta będzie zawsze pojmowana jako *niepełna*. Kobieta jest zawsze *płcią, która płcią nie jest*, tą płcią, której niezmiennie brakuje wyposażenia niezbędnego, by płeć mieć. Jedyną możliwą linią postępowania dla płci, która płcią nie jest i nigdy nią nie będzie, jest taka linia, która za swój punkt wyjścia przyjmuje destrukcję podmiotu. [...]"[28]

Zdaniem Plant, w wyniku wspólnego działania kobiet i inteligentnych maszyn przeciwko mężczyznom powstanie nowy kobiecy gatunek – emergent. Będzie to „samoorganizująca się technologia", w skład której wejdą „kobiety połączone ze sobą, kobiety połączone z komputerami, łącza komputerowe i telekomunikacyjne, złącza i sieci"[29]. Ten nowy, wszechobecny emergent „pozwoli kobiecie znaleźć język dla samookreślenia się [*assemble herself* to gra słów, dosłownie: *pozbierać się, wziąć się w garść*] z pomocą jej (nowych) przyjaciół. Uwolniona od patriarchatu, kobieta *nakręca się teraz maszyną*"[30]. Drogą wyzwolenia z więzienia języka (Irigaray) jest zatem, według Plant, droga poprzez technologię i jej kod zero-jedynkowy. W swej książce „Zeros + Ones. Digital Women + the New Technoculture"[31] Sadie Plant pokazuje, jak – począwszy od Mary Shelley i jej „Frankensteina" oraz pierwszej programistki Ady Lovelace, poprzez maszynę Alana Turinga (będącą teoretycznym modelem współczesnego komputera, a stworzoną przez mężczyznę o mózgu „przekonstruowanym i sfeminizowanym", gdyż Turing oskarżony o homoseksualizm zmuszony został wyrokiem sądu brytyjskiego do poddania się „kuracji" estrogenami), a następnie dzięki komputerom i kobietom posługującym się nimi na co dzień w najprostszy nawet sposób – cały czas dokonuje się cicha rewolucja. W jej wyniku nastąpi powrót do mitycznego czasu, zanim to „stałyśmy się niewolniczymi komponentami systemu", a który tak Plant opisuje we wstępie do swej książki:

> „Zdaje mi się, jakby to było wczoraj. Pochodzenie, płeć, rasa,
> klasa: w tych dniach żadna z tych rzeczy nic nie znaczyła.
> Nie było rodziców, nie było dzieci, tylko my same [...].
> Żadnych pokoleń. Żadnej przyszłości, żadnej przeszłości. [...]
> Wolna wymiana, mikroprocesy precyzyjnie zestrojone, polimorficzne
> transfery bez względu na granice. Nie było czego kurczowo się
> trzymać, nic do pochwycenia, nic do ochrony i nic co by nas chroniło.

Nie liczyło się wnętrze czy zewnętrze. Nie zwracałyśmy uwagi na takie rzeczy. Nie zwracałyśmy uwagi na nic. Gdybyśmy o tym jednak pomyślały, powiedziałybyśmy, że ten płynny świat będzie trwał zawsze"[32].

Teoria Sadie Plant, choć niezwykle ważna dla całego ruchu cyberfeministycznego, zawiera jednak kilka słabych punktów, które wychwyciła m.in. Caroline Bassett. Jej zdaniem, Plant twierdząc, iż natura kobiet i maszyn jest taka sama, nie zadaje sobie nawet tak najprostszych pytań, jak: „jaka natura?", „których kobiet?" czy „jakich maszyn?". Plant zdaje się też tak naprawdę ignorować historię, gdyż w jej analizach jesteśmy siłą mitycznej przeszłości przeniesieni od razu w nadchodzącą przyszłość. Dlatego też „Zera i Jedynki" są wykreowaną historią pełną radykalnej nostalgii za przeszłością a nie manifestem dla przyszłości[33].

Według Caroline Basset, teoria Plant jest też oparta na określonym pojmowaniu technologii: „Podczas gdy ekofeminizm uznaje technologię za wrogą kobiecie, dokładnie z tego powodu, że zakłada, iż *postęp* technologiczny odzwierciedla podporządkowywanie sobie przez *mężczyznę* nowych obszarów, przynależnych *naturze* i *kobiecie*, to cyberfeminizm, przeciwnie, twierdzi, że złożone systemy i wirtualność przynoszą odwrotny skutek. [...] Dla cyberfeminizmu nowy charakter maszyn sprowadza się do pojęcia samo-organizacji. Jak ujmuje to Plant, *następuje mutacja narzędzi w złożone maszyny, które same zaczynają myśleć i działać dla siebie*. Maszyny owe, jako emergenty, nie mają korzeni, którym muszą dochować wierności. Uniezależniają się tym samym od reguł *lustrzanej ekonomii*. W rezultacie zwracają się ku temu, co żeńskie"[34].

Poza tym cyberfeminizm Sadie Plant zakłada, że „przekroczył już granicę nowej technologii. [...] Technologia zmieniła się – mówi Plant – ale nie wiemy, czy i w jakim stopniu odnosi się to również do komputerów, sieci neuronowych, sieci telekomunikacyjnych, nano-technologii [...], biotechnologii i sztucznej inteligencji. [...] *Dzień jutrzejszy już nadszedł* – mówi Plant, lecz sama przyznaje, iż wiele z tych technologii znajduje się wciąż w stadium rozwoju. [...] Twierdzenia Plant dotyczące długiej listy różnych

[27] Ibidem.

[28] Ibidem, s. 220.

[29] Ibidem, s. 221.

[30] Ibidem.

[31] Sadie Plant, „Zeros + Ones. Digital Women + the New Technoculture", London 1997 (Fourth Estate).

[32] Ibidem, s. 3–4.

[33] Caroline Bassett, *A Manifesto against Manifestos* [w:] „Next Cyberfeminist International", Rotterdam 1999 – reader, s. 13–16, dostępny na www.obn.org (OBN projects).

[34] Caroline Bassett, „Z małą pomocą naszych (nowych) przyjaciół?", op. cit., s. 221–222.

technologii, które potrzebne jej do własnych celów, często są po prostu tylko twierdzeniami"[35].
Plant nie udziela także „jasnej i jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, czy w cyberfeminizmie naprawdę chodzi o technologię, czy o linię postępowania i poglądy polityczne. [...] Prześlizguje się między oboma tematami – poruszając zarówno problemy związane z tym, co da się osiągnąć w wyniku świadomej polityki kobiet, jak i tym, co da się osiągnąć dzięki wirtualnym (i złożonym) systemom. [...] Wprowadza zamieszanie i bawi się niejednoznacznością, systematycznie stapiając i zacierając rozróżnienie między kobietą, *nakręcaną przez maszyny*, a samoorganizującymi się maszynami jako takimi"[36]. „[...] W tym, co pisze, trudno znaleźć sugestie na temat sposobów, które mogłyby doprowadzić rodzaj żeński jako kategorię do mutacji"[37].
Cyberfeminizm Sadie Plant „wiąże swą przyszłość nie z człowiekiem (kobietą), lecz z emergentną siłą maszyn, które – według założeń autorki – są *rodzaju żeńskiego*". „Plant wydaje się [...] zwracać naszą uwagę nie tyle na pewne rozwiązania polityczne, co na koncepcje eschatologiczne; mówi o nadziei i dążeniach związanych z rzeczami, które pojawią się w przyszłości. W ten właśnie sposób, mimo [...] wrzasku i wściekłości, charakteryzujących [...] oratorstwo cyberfeminizmu, i mimo potęgi i precyzji jego ataków, których celem jest destrukcja (niszczenie naszych marzeń o nowym, *przesprzętowionym* oświeceniu), cyberfeminizm znalazł się tak niebezpiecznie blisko polityki wyciszania i uspokajania, polityki zachęcającej nas do bierności"[38], w oczekiwaniu na „małą pomoc naszych (nowych) przyjaciół".

Strategie cyberfeminizmu

Pierwsze cyberfeministki, jak Sadie Plant czy grupa VNS Matrix, nie stworzyły jednoznacznej strategii działania dla tego ruchu. Takie założenia starają się jednak na bieżąco wypracowywać kolejne i coraz to nowe pokolenia cyberfeministek. W tym właśnie celu zorganizowane zostały konferencje cyberfeministyczne „First Cyberfeminist International" (Kassel, 21–28.09.1997), „Next Cyberfeminist International" (Rotterdam, marzec 1999) oraz „Very Cyberfeminist International" (Hamburg, 13–16.12.2001).
Podczas FCI, za organizację której odpowiedzialna była grupa Old Boys Network, w specjalnej „Hybrid Workspace" powstałej w ramach Documenta X w Oranżerii w Kassel spotkało się 37 kobiet z 12 różnych krajów. Były to cyberfeministki z przeróżnych środowisk: programistki, artystki, teoretyczki... Wśród nich była także Faith Wilding – mieszkająca w USA, multidyscyplinarna artystka i teoretyczka. W oparciu o swe przemyślenia z FCI Wilding napisała dwa, klasyczne już dziś dla cyberfeminizmu, teksty

– „Notes on the Political Condition of Cyberfeminism"[39] (wraz z Critical Art Ensemble) oraz „Where is Feminism in Cyberfeminism?"[40]. Zawierają one wiele trafnych spostrzeżeń i propozycji działań w ramach cyberfeminizmu, które warto w tym miejscu przytoczyć[41].

Zdaniem Wilding, cyberfeminizm jest obiecującą nową falą w postfeministycznym myśleniu i praktyce. Choć na razie niewiele kobiet działa aktywnie w Internecie, ich prace są świeże i bardzo dobrze się zapowiadające. Cyberfeminizm stawia dopiero swoje pierwsze kroki, co z jednej strony, gwarantuje nieskrępowaną schematami swobodę działania, a z drugiej, powoduje, że jest on jeszcze mało dojrzały w porównaniu z innymi obszarami działalności kobiet, na których są one od dawna obecne. Terytorium Internetu i technologii jest tradycyjnie przypisane mężczyznom, dlatego też kobiety dopiero muszą wywalczyć sobie swoją pozycję na tym polu.

Cyberfeminizm daje kobietom zupełnie nowe możliwości, niedostępne dla wcześniejszych faz feminizmu. Dawniej feminizm opierał się na fizycznych spotkaniach kobiet – w kościołach, organizacjach charytatywnych, na ulicach. Kobiety spotykały się, by opracować swoją polityczną kampanię, następnie wychodziły razem w przestrzeń publiczną, zaznaczały swoją obecność i torowały sobie przejście do miejsc tradycyjnie im niedostępnych. Cyberfeminizm otwiera im drogę do nowej przestrzeni – cyberprzestrzeni. Ucząc się z historii feminizmu, kobiety najpierw same muszą zdobyć prawo wstępu na to nowe terytorium. Ich siła będzie tu również leżała we wspólnym działaniu, lecz tym razem nie fizycznie, a poprzez zaistnienie w sieci oraz ewentualnie poprzez spotkania typu FCI.

Cyberfeminizm walczy o dostęp kobiet nie tylko do cyberprzestrzeni, ale też do instytucji, które zajmują się projektowaniem i produkcją sprzętu komputerowego. Jak na razie sprzęt ten jest produkowany głównie z myślą o mężczyznach i zaspokojeniu ich potrzeb, na użytek biznesu czy wojska. Na tym terenie mężczyźni są wciąż główną siłą.

Kobiety oczywiście także używają złożonej technologii. Często jednak jest im ona dana, choćby przez pracodawców, by uczynić z nich bardziej wydajne biurokratki. W takim wypadku, istniejący dotąd stan rzeczy tylko się

[35] Ibidem, s. 223.

[36] Ibidem, s. 224.

[37] Ibidem, s. 223.

[38] Ibidem, s. 224–225.

[39] Dostępne m.in. [w:] „Art Journal" vol. 57, no. 2 (Summer 1998), s. 46–59; www.obn.org (reading room).

[40] Dostępne na stronach: http://www.andrew.cmu.edu/user/fwild/faithwilding/ oraz www.obn.org (reading room).

[41] Poniższe refleksje są oparte na przytoczonych artykułach Faith Wilding, dlatego nie podaję dokładniejszych przypisów.

pogłębia. Jest to sytuacja podobna do tej, kiedy w latach 50. i 60. mężczyźni z klasy średniej chętnie kupowali drugi samochód dla swojej żony, by mogła wydajniej pracować dla ich domowego gospodarstwa. Technologia użyta w ten sposób nie wyzwala kobiet, przyczynia się natomiast do jeszcze większego ich zniewolenia. Właśnie dlatego kobiety muszą same wywalczyć sobie wstęp do cyberprzestrzeni. Tylko wtedy będą one pewne, że współpracują z technologią dla swego własnego dobra.

Na razie relatywnie mało kobiet potrafi poruszać się w cyberprzestrzeni, a ich obecność na tym polu jest ignorowana. Dopiero wspólne działanie może pokazać ich siłę.

Obecnie ujawnia jednak, że wśród kobiet istnieje wiele różnic i podziałów. Dlatego tak trudno jest nawet zdefiniować to wspólne działanie. Niektóre kobiety uważają, iż Internet daje im nową szansę, przedstawia nowe strategie. Wiele młodych kobiet w ogóle odcina się od wcześniejszego feminizmu i określa się wyłącznie jako cyberfeministki. Inne z kolei uważają, że te nowe media nie są wcale takie nowe, są natomiast silnie osadzone w społecznych podziałach między płciami.

W tej sytuacji celem nie jest zatem sformułowanie definicji, a raczej określenie pewnych strategii działania i możliwości, tworzenie koalicji dla realizacji wspólnych zamierzeń. Jednym z najważniejszych punktów wspólnego działania musi być edukacja kobiet w zakresie techniki i historii ruchów kobiecych, tworzenie grup dyskusyjnych, publikacje z zakresu elektroniki i informatyki skierowane do kobiet, listy adresów internetowych związanych z cyberfeminizmem. Tylko skuteczna edukacja umożliwi bowiem kobietom wejście na obszar technologii. Ważne jest też tworzenie coraz to nowych ośrodków kobiecej działalności w internecie, baz danych o historii feminizmu czy danych ułatwiających kobietom poruszanie się w cyberprzestrzeni, a także prezentacja działalności cyberfeministek w muzeach, galeriach i na festiwalach sztuki współczesnej.

Cyberfeminizm, zdaniem Faith Wilding, jest wciąż w swej początkowej fazie rozwoju, dopiero się krystalizuje. Wejście do cyberprzestrzeni jest nadal drogie, bronią go choćby ceny, jakie osoba prywatna musi zapłacić za nabycie potrzebnego sprzętu komputerowego, a kraj za tworzenie odpowiedniej infrastruktury. Powtarza się zatem sytuacja znana z wcześniejszej historii feminizmu – najnowsze możliwości działania są dostępne tylko dla kobiet o wysokiej pozycji społecznej. Dostęp do Internetu wciąż pozostaje przywilejem, więc te kobiety, którym jest on dany, powinny przetrzeć szlaki i przygotować drogę nadchodzącym. Wilding zachęca też w swych tekstach do współpracy cyberfeministki związane na co dzień z różnymi środowiskami – teoretyczki związane z uniwersytetami, artystki

i kobiety znające Internet głównie od strony prezentowanej tam kultury popularnej.

„Next Cyberfeminist International" – kolejne po FCI spotkanie cyberfeministek z całego świata – zawierało natomiast podtytuł „Strategie dla Nowego Cyberfeminizmu". Ten „nowy cyberfeminizm" oznaczać miał odcięcie się od pierwszej generacji cyberfeministek, zwłaszcza od teorii Sadie Plant i działań VNS Matrix, jak również krytyczne spojrzenie na FCI. Problemy dyskutowane podczas „Next Cyberfeminist International" pogrupowano w kategorie: „Technika" (np. temat „kobiet-hakerek"), „Ciało" i „Polityka" (np. „feministyczny aktywizm").

Cybergrrl-ism

Jak zauważa Faith Wilding, „jedną z najpopularniejszych rebelii praktykowanych przez kobiety w internecie jest *cybergrrl-ism* we wszelkich jego odmianach: *webgrrls*, *riot grrls*, *guerrilla girls*, *bad grrls* etc. [...] Te – często ironiczne, parodystyczne, humorystyczne, pełne pasji, ale też złośliwe i agresywne działania wielu *grrl*-grup są ważną manifestacją nowej podmiotowości i kulturowej reprezentacji kobiet w cyberprzestrzeni"[42]. Grupy te zakładają kobiece czaty, prowadzą internetowe pisma sci-fi, cyberpunkowe bądź pornograficzne, tworzą projekty przeciw dyskryminacji, projekty artystyczne, zakładają strony lesbijskie, strony poświęcone medycynie dla kobiet czy poszukiwaniu pracy itp. Jak twierdzi Wilding, te „cybergrrls" popadają jednak często w „net-utopianizm" podchodząc do swych działań z założeniem, iż „cokolwiek chcesz zrobić w cyberprzestrzeni i kimkolwiek/czymkolwiek zechcesz tam być, jest cool"[43]. Dlatego też większość „cybergrrls" nie jest zainteresowana angażowaniem się w polityczną krytykę sytuacji kobiet w sieci, a ich nastawienie jest anty-teoretyczne – mówi dalej Faith Wilding[44].

Pierwszą stronę „webgrrls" założyła Aliza Sherman. Corrine Petrus, będąca założycielką „webgrrls" w Holandii, tak wyjaśnia, co to jest „webgrrlism":

> „Działamy w sieci. Mamy listy mailingowe na różne tematy. Przeważnie jednak rozmawiamy o komputerach, czasem o problemach życia codziennego. Każdy może zostać *webgrrl*, jeśli tylko interesuje się nowymi mediami. Na naszej stronie podajemy informacje o nas samych, aby dzięki nim kobiety mogły łatwiej odnajdywać się nawzajem w sieci. Najważniejszą rzeczą jest bowiem dla mnie widoczność kobiet w internecie. Nie uważam się

[42] Faith Wilding, „Where is Feminism in Cyberfeminism?", op. cit.

[43] Ibidem.

[44] Ibidem.

za feministkę, ale nazywam siebie cyberfeministką.
Tym, co najbardziej lubię w cyberfeminiźmie, jest to,
że nikt nie wie, co to dokładnie jest. Nie ma więc granic"[45].

Z kolei Rosi Braidotti w tekście „Cyberfeminism with a difference"[46] twierdzi, że „cybergrrls" często reprezentują „politykę parodii". Grupy takie jak „riot grrls" czy „guerrilla girls" „pokazują, że wojna trwa a kobiety bynajmniej nie są pacyfistkami". Braidotti zwraca uwagę na elementy przemocy zawarte w działaniach takich grup, a także na ich ironię i autoironię. W manifeście „Bad Girls" czytamy: „Poprzez śmiech nasza złość staje się narzędziem wyzwolenia"[47]. Jak zaznacza autorka – „kobiety powinny rozpocząć swój taniec w cyberprzestrzeni, choćby po to, aby się upewnić, iż joy-sticki kowbojów cyberprzestrzeni nie odbudują jednogłosowego porządku fallicznego pod maską różnorodności, ani że *riot girls* w swej złości i wizjonerskiej pasji nie odtworzą tych praw i porządku pod przykryciem triumfującej kobiecości"[48].
Wiele z grup „cybergrrls" wzoruje się, jak widać, na działaniach grupy VNS Matrix i stworzonym przez nie języku. Ich cyberfeminizm można nazwać radykalnym, także dlatego, iż są one nastawione na współpracę wyłącznie z innymi kobietami, a ich strony www, listy mailingowe i inne projekty przeznaczone są tylko dla kobiet.
Podobną strategię przyjmuje wiele grup cyberfeministek, jak choćby największa grupa niemiecka Old Boys Network. Jak czytamy w „FAQ" na stronie OBN: „każda osoba należąca do OBN musi nazywać siebie kobietą (bez względu jednak na biologiczną bazę tej inteligentnej formy życia)"[49]. Języka OBN nie cechuje natomiast aż tak duża doza ironii i agresji, jak w przypadku wielu „cybergrrls". Old Boys Network powstała w 1997 w Berlinie jako „rzeczywista i wirtualna koalicja" cyberfeministek (wśród założycielek była m.in. Susanne Ackers, Cornelia Sollfrank oraz Julianne Pierce z VNS Matrix). Grupa stara się przyczynić do stworzenia możliwie wielu przestrzeni, w których cyberfeminizm będzie mógł się rozwijać, a cyberfeministki prowadzić badania i wdrażać swe projekty. OBN posiada własny serwer, listę mailingową, organizuje spotkania cyberfeministyczne, jak na przykład First, Next i Very Cyberfeminist International, wydaje publikacje z zakresu cyberfeminizmu.
Z innych aktywnych grup cyberfeministycznych wymienić tu można choćby: subRosa, Critical Art Ensemble, CalArts Feminist Art Program, Womenhose.
W jakim jednak stopniu takie wirtualne ugrupowania dają poczucie wspólnoty i jedności z osobami o podobnych poglądach i na ile w związku z tym

ich wspólne działania mogą być skuteczne? Michael D. Ayers w swym tekście „Comparing Collective Identity in Online and Offline Feminist Activists"[50] podchodzi do tego bardzo sceptycznie. Porównując NOW Village – grupę działającą on-line – z działającą w przestrzeni publicznej grupą Womanspace, doszedł on do wniosku, iż poczucie przynależności do grupy i dzielenia z innymi wspólnych celów było o wiele bardziej widoczne w gronie osób spotykających się na co dzień twarzą w twarz, dyskutujących nie tylko wirtualnie i organizujących realne akcje w przestrzeni publicznej.

Dlatego też wiele cyberfeministek przykłada dużą wagę do spotkań z innymi kobietami w rzeczywistości nie tylko wirtualnej. I właśnie m.in. z tych powodów organizowane są konferencje cyberfeministyczne, takie jak Cyberfeminist International.

Hakerki?

„Nie ma kobiet hakerek. Dlaczego?" – zastanawia się Cornelia Sollfrank z OBN w swym tekście „Women Hackers"[51]. Na początku należałoby jednak podać definicję „hakera". Jak pisze Sollfrank, znaczenie tego słowa zmieniało się i jego właściwe rozumienie bardzo się różni od popularnego przekonania. Termin ten został wprowadzony w latach 60. jako pozytywne i nobilitujące określenie ludzi, którzy wyszukiwali luki i błędy w systemach operacyjnych komputerów. Pierwsi hakerzy stworzyli też etykę hakerską, zgodnie z którą wymiana informacji powinna być bezinteresowna, a działania hakerów respektować miały dane należące do innych osób. W latach 80., po serii spektakularnych włamań do systemów operacyjnych, termin „haker" nabrał negatywnego znaczenia i kryminalnych konotacji. Tradycyjni hakerzy starają się odbudować swój pozytywny wizerunek, a takich, którzy włamują się do cudzych systemów nazywają raczej *crackerami*. Hakerzy komputerowi opowiadają się za wolnym dostępem do kodów źródłowych programów (*open source*), rozwojem darmowego oprogramowania (*free software*), a także za ochroną prywatności i danych zgromadzonych przez osoby prywatne.

[45] Według: Corrine Petrus, *webgrrls* [w:] „The First Cyberfeminist International" – reader, dostępny na stronie www.obn.org (OBN projects).

[46] Rosi Braidotti, „Cyberfeminism with a difference", http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm.

[47] Ibidem.

[48] Ibidem.

[49] www.obn.org.

[50] „Cyberaktivism", s. 145–164.

[51] Cornelia Sollfrank, „Women Hackers", www.obn.org (reading room).

Słowo „haker" może też mieć szersze znaczenie. Jak podaje Sollfrank, określić można nim także entuzjastę programowania, ekspertów od analizowania i pisania programów komputerowych, ale także entuzjastę każdego innego rodzaju – kogoś, kto z zapałem zgłębia jakąś dziedzinę wiedzy. „Hacking" to także rodzaj myślenia, który „włamuje się" do określonego systemu (np. teoretycznego, politycznego) i kwestionuje jego wiarygodność. W tym sensie termin „hacking" bliski jest „dekonstrukcji", zawiera jednak dodatkowy subwersywny wymiar.

Sollfrank, która postanowiła odnaleźć kobiety-hakerki, ku swemu zdziwieniu odkryła, że ich po prostu nie ma. Natrafiła jedynie na opowieść o Susan Thunders (w książce „Cyberpunk" Katie Hafner i Johna Markoff z 1991 roku), członkini tak zwanego gangu Roscoe z Los Angeles we wczesnych latach 80. Susan była doskonałą hakerką, a jednocześnie pracowała jako prostytutka. Nie wiadomo do końca, czy ta historia jest prawdziwa. Tym jednak, na co zwraca się przede wszystkim uwagę, jest – jak pisze Cornelia Sollfrank – połączenie w jednej osobie hakerki i prostytutki. Doskonale wpisuje się to w negatywne wyobrażenie hakera. Postać Susan Thunders wiąże w sobie seks, kryminalną działalność i technologię. Jej wizerunek zawsze będzie związany z byciem prostytutką. „Czy kiedykolwiek usłyszelibyśmy podobną historię o mężczyźnie, który używa swej seksualności do pracy na polu nowych technologii?" – pyta Sollfrank.

Dalej pisze, że jej badania jasno pokazują, iż bardzo niewiele kobiet obecnych jest na polu działalności hakerskiej. Tutaj granice płciowe wciąż grają ogromną rolę. Haktywizm jest, jak na razie, zdecydowanie domeną białych mężczyzn. Jak postuluje w swym tekście Sollfrank, pora otworzyć oczy i dojrzeć ten tak oczywisty fakt. Technologia tradycyjnie przypisana jest mężczyźnie i należy w końcu to zdekonstruować. Dodaje jednak: „Nie twierdzę, że kobiety i technologia są w tak niezwykłej i bliskiej relacji, jak to głoszą niektóre cyberfeministki. Moja łechtaczka nie jest prostą linią do macierzy, niestety. Taka retoryka mistyfikuje technologię i zamazuje obraz codzienności kobiet pracujących z komputerami. Prostym faktem jest to, iż większość kobiet woli robić inne rzeczy niż fanatyczne programowanie i zgłębianie tajników Internetu. I nawet wśród cyberfeministek tak mało jest kobiet profesjonalnie zajmujących się komputerami"[52]. Z kolei w tekście „Not every hacker is a woman"[53] Sollfrank stwierdza, że fakt braku obecności kobiet-hakerek przemienił ją samą z badaczki w artystkę. Wyobraziła sobie zatem kobiecą kulturę hakerską, hakerki, które nie są bynajmniej odbiciem swych męskich poprzedników, przeciwnie, dekonstruują dominujący system białych męskich hakerów. Sollfrank wykreowała więc fikcyjne kobiety-hakerki i nawet przeprowa-

działa z nimi wywiady... Niestety ich osiągnięcia pozostają, póki co, jedynie w sferze wyobrażeń...

Być może jednak powoli coś się zmienia. Warto przy tej okazji zajrzeć na stronę http://www.opensorcery.net/, prowadzoną przez Anne-Marie Schleiner. Jest ona poświęcona idei *open source* i jej kulturowym implikacjom, zastosowaniem wolnej wymiany danych na polu sztuki cyfrowej czy gier komputerowych. Znajdują się tam artykuły omawiające takie przykłady działalności hakerskiej jak *game patching*, czyli tworzenie zmian w oryginalnych kodach gier komputerowych i przez to nadawanie tym grom nowej wymowy. Dzięki udostępnieniu przez niektóre kompanie komputerowe kodów źródłowych do gier, powstały *patch*-e (zwane też: *skin*, *wad*, *mod*, *shape*)[54], czyli „łatki" – dodatki do istniejących gier, zmieniające ich właściwy kod, kreujące nowe elementy grafiki, dźwięku etc.

Niektóre z tych *patch*-y – tworzone zresztą również przez kobiety – zmieniały wymowę gry na feministyczną. *Patch*-e „Fighter Chicken" do gry „Doom" oraz „Gumby Doll" do „Marathon Infinity" zastępowały macho-wojowników androgynicznymi postaciami, tym sposobem wymierzając ostrze w typ męskiego bohatera w stylu macho, obecnego w wielu grach komputerowych. Z kolei „Female Cyborg Patch" (autor Ken Hodgman) oraz „Tina-bob" do gry „Marathon" zaliczały się do jednych z pierwszych *patch*-y wprowadzających postać kobiety-bohaterki w miejsce oczekującej księżniczki będącej nagrodą za zasługi dla wojownika. Były one swoistą prefiguracją Lary Croft z „Tomb Raider". Do *patch*-y zastępujących męskiego bohatera gry – kobietą – należą także: „FemDOOM" (autorka Lynn Forest), „Amazon Fighters vs. Pistol-Packin' Robertas" (J. Coffey) do „Marathon Infinity", „Female Bobs" (Loren Petrich) do „Marathon Infinity", „The Female Skin Pac" (wielu autorów) do „Quake", „PMS Skins" (Georgina) do „Quake 2", „Otakon Doom" (Mark Sachs), „Betty Bobs Patch" do „Marathon", „Sailor Moon Doom Wad" (SOS Doom Team)[55].

Z kolei „Bio Tek Kitchen" – *patch* do „Marathon Infinity" autorstwa Josephine Starrs (jednej z założycielek VNS Matrix) oraz Leon Cmielowski – zastępował wszystkie rodzaje broni dostępne w grze rozmaitymi artykułami spożywczymi i przyborami kuchennymi. Gracz atakowany przez zmutowane warzywa broni się, rzucając w nie pomidorami i talerzami.

Znane są też *patch*-e do wcześniejszych *patch*-y. „Nude Raider" to *patch* do słynnej gry „Tomb Raider", w którym Lara Croft występuje nago.

[52] Ibidem.

[53] Cornelia Sollfrank, „Not every hacker is a woman", www.obn.org (reading room).

[54] Wszystkie terminy są dokładnie wyjaśnione na stronie http://www.opensorcery.net/mutation/.

[55] *patch*-e opisano dokładnie na stronie http://www.opensorcery.net/mutation/ (tam można je również pobrać).

Robert Nideffer stworzył *patch* do „Nude Raider", w którym nie tylko zasłonił nagie części ciała Lary czarnymi paskami, ale też dodał jej wąsy... Dzięki temu *patch*-owi gracz może zobaczyć także Larę w wersji transseksualnej, tj. *butch* i *drag*. W takim wariancie „Tomb Raider" prawdziwa tożsamość Lary ciągle wymyka się identyfikacji. Sam autor *patch*-u opisuje swe działania jako odwołanie do Duchampa i jego *patch*-u dokonanego na „Mona Lisie", wiążąc poczynania hakerów gier komputerowych z obecną w sztuce tradycją gry tożsamością płciową.
Na razie mało jest więc co prawda kobiet-hakerek, jednak na polu gier komputerowych stają się one coraz bardziej aktywne. Tworzą feministyczne *patch*-e do gier, łączą się też w klany kobiet zafascynowanych grami (np. http://www.grrlgamer.com/). Może już wkrótce odkrycie Cornelii Sollfrank, iż „nie ma kobiet hakerek" należeć będzie do przeszłości.

Lara Croft

Niektóre ze wspomnianych wyżej *patch*-y, zastępujących męskiego bohatera gry postacią kobiecą, wyprzedziły pojawienie się na rynku gier komputerowych słynnej „Tomb Raider". Występująca tu Lara Croft – pierwsza prawdziwa kobieca bohaterka i wojowniczka w grze komputerowej – nie tylko podbiła serca graczy na całym świecie, okazała się też nie lada problemem dla cyberfeministek. Stała się bowiem obiektem męskiego pożądania i zarazem pierwszym pozytywnym wzorcem kobiecym w grze komputerowej. Na jej temat cyberfeministyczne teoretyczki dyskutują bez końca[56].
Gra „Tomb Raider" odniosła ogromny sukces, a Lara Croft stała się kulturową ikoną, którą trudno jest nawet rozróżnić między Larą – bohaterką gry, Larą – bohaterką filmu, a Larą reklamującą samochody. Jej twórcom udało się powołać do życia postać, która przyciągnęła uwagę zarówno kobiet, jak i mężczyzn. Gry na konsole oraz gry komputerowe były tradycyjnie adresowane do męskiego odbiorcy. „Tomb Raider" jako pierwsza przełamała tak naprawdę ten schemat. Bohaterka-kobieta nie tylko umożliwiła identyfikację z nią samą kobietom grającym w „Tomb Raider". Wprowadziła też do gier zupełnie nowy i wcześniej niespotykany w nich model kobiecości – niezwykle sprawną fizycznie i odporną na ból wojowniczkę, damę i rycerza w jednym.
Lara szybko stała się obiektem męskiej fascynacji. Konstrukcja gry, w której Lara Croft widoczna jest cały czas od tyłu, przywodzi na myśl wojerystyczne techniki filmowe, o których pisze w swym słynnym eseju „Przyjemność wzrokowa i kino narracyjne" z 1973 roku Laura Mulvey[57]. Tego, że przyjemność z oglądania nieświadomej tego Lary jest ważnym elementem

gry „Tomb Raider", dowodzi esej Mike'a Warda „Being Lara Croft, or, We Are All Sci Fi"[58]. Ward opisuje swoje zmieszanie na widok fotografii Lary Weller – jednej z modelek „uosabiających" Larę Croft, patrzącej prosto w oczy obserwatora i wymierzającej w niego lufy dwóch pistoletów. „Lara Lary Weller jest seksualnym widowiskiem, a jednocześnie ucieleśnia bunt przeciw temu spektaklowi" – stwierdza Mike Ward. Natomiast Lara z „Tomb Raider" nigdy nie jest świadoma podążającego za nią spojrzenia.

Najistotniejszy jest tu jednak fakt, iż gracz zafascynowany Larą niejako staje się nią. Osoba grająca – czy to kobieta czy mężczyzna – identyfikuje się z bohaterką. Lara potrafi wiele – wspinać się, czołgać, wykonywać salta do tyłu. Zanim jednak to zrobi, to właśnie gracz musi się tego nauczyć. A jego nauczycielką jest sama Lara Croft. „Kto inny poza Larą może nauczyć cię, jak być Larą?" – pyta Ward. Kiedy spróbujesz wykonać coś, czego Ty-Lara nie potrafisz, usłyszysz jej – lekko zniecierpliwionym głosem wypowiedziane – „nie". Lara i gracz są tym samym. Jak pisze Mike Ward: „I nawet jeśli ucieleśnia ona moją banalność, moją przeciętność, jest wciąż piękna. Spojrzenie gracza to dziwny zamknięty krąg pożądającego wzroku i pięknego, pełnego mocy obiektu. W rzeczywistości spojrzenie i to, na co ono pada, są tym samym [...]".

Grający w „Tomb Raider" mężczyzna jest na ten czas mężczyzną i kobietą jednocześnie. Wystarcza sam sobie. Staje się doskonałym narcystycznym androgynem.

Jednak również dla kobiet Lara może być obiektem nie tylko identyfikacji, ale i pragnienia. Lara Croft, która jest zarazem tak bardzo *butch* i tak bardzo *femme*, otwiera się na różnego rodzaju pożądania. Natomiast nieobecność jakichkolwiek wątków romantycznych czy seksualnych w „Tomb Raider" pozostawia kwestię seksualności Lary jak najbardziej otwartą[59].

[56] Zob. np.: Astrid Deuber-Mankowsky, „Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin", Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2001; Helen W. Kennedy, „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis", „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research", vol. 2, issue 2, December 2002, dostępne na stronie http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/; Mike Ward, „Being Lara Croft, or, We Are All Sci Fi", PopMatters, 14 January 2000, http://www.popmatters.com/features/000114-ward.html; Anne-Marie Schleiner, „Does Lara Croft wear fake polygons?", http://www.opensorcery.net/lara2/html; Anne-Marie Schleiner, „Female-Bobs arrive at Dusk", http://www.opensorcery.net/Femalebob2.html.

[57] Laura Mulvey, „Visual Pleasure and Narrative Cinema" (1973), opublikowane po raz pierwszy w „Screen" w 1975 roku, dostępne m.in. [w:] tejże, „Visual and Other Pleasures", Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis 1989, s. 14–26; po polsku [w:] „Panorama współczesnej myśli filmowej", red. A. Helman, przeł. J. Mach, TAiWPN Universitas, Kraków 1992, s. 95–107.

[58] Mike Ward, „Being Lara Croft, or, We Are All Sci Fi", PopMatters, 14 January 2000, http://www.popmatters.com/features/000114-ward.html.

Postać Lary Croft doskonale poddaje się rozmaitym *queerowym* odczytaniom. Można widzieć w niej *drag king* – kobietę przebraną za mężczyznę, w militarnym stroju, z bronią. I odwrotnie, Lara może być postrzegana jako *drag queen* o niezwykle wyolbrzymionych i przerysowanych atrybutach kobiecości (jak nienaturalnie wielkie piersi)[60]. Tożsamość Lary jest bardzo płynna – do czego odwołują się też różni twórcy, jak choćby Robert Nideffer ze swoim, wspomnianym wyżej, *patch*-em do „Nude Raider".
W stworzonym z fragmentów gry „Tomb Raider" filmie „She Puppet" Peggy Ahwesh (2001) Lara Croft sama okazuje się świadoma swej nieokreślonej tożsamości, swego niejasnego pochodzenia, zastanawia się nad tym, kim tak naprawdę jest. „Nie jestem człowiekiem. Nigdy nie nazwałam nikogo matką. Nigdy nie powiedziałam do nikogo mamusiu. Nigdy tak nie czułam. Nic nie wiem o swych narodzinach. Po prostu się przydarzyłam" – mówi w filmie Lara. „Pochodzę z krainy piękniejszej niż samo życie. Ale nigdy o niej nie opowiadałam nikomu poza sobą. Nikomu nie mówiłam o tych krajobrazach widzianych we śnie. Mimo iż chodziłam między nimi jako obca, nikt tego nawet nie zauważył. Żyłam pośród nich jako szpieg, a nikt się nie domyślał. Każdy brał mnie za osobę względną. Nikt nie wiedział, że zostałam zamieniona podczas narodzin. Jakkolwiek blisko zdawało się bić moje serce, zawsze było ono daleko stąd. Jesteśmy, kim nie jesteśmy, a życie jest szybkie i smutne".
Kim zatem jest Lara Croft? Tego nie docieknią chyba nawet same cyberfeministki.

Cyberfeminizm w Polsce

Cyberfeminizm z powodzeniem rozwija się w Niemczech – głównie za sprawą grupy Old Boys Network, a także u naszych wschodnich sąsiadów („kiberfeminizm")[61]. W Polsce jest on jednak niestety niemal zupełnie nieobecny i nieznany. Tak naprawdę tylko jedna artystka konsekwentnie od lat inspiruje się w swej twórczości ideami cyberfeminizmu – jest nią Barbara Konopka. Już w swoim filmie „Interferencje" z 1985 roku, ukazującym automanipulacyjne zabiegi na własnym ciele, Barbara Konopka odnosiła się do panującej rzeczywistości społeczno-politycznej, manifestując „własną autonomię wobec zewnętrznych praktyk manipulacyjnych"[62]. Po przeniesieniu filmu w 2000 roku z taśmy celuloidowej na nośnik cyfrowy, praca ta zyskała nowy wymiar, stała się bowiem „swoistą opowieścią transmedialną o różnicach między mediami mechanicznymi a elektronicznymi"[63]. Jak pisze o tej pracy Łukasz Ronduda: „artystka zdecydowała się na pozostawienie w ścieżce dźwiękowej odgłosów pracy projektora filmowego, starała się również uwypuklić materialność (materiałowość) taśmy celuloidowej. Film

[...] został uzupełniony o efekty pulsacji (quasi stroboskopowe) podkreślające zjawisko emisji, czyli uwarunkowania medialne odbioru obrazów monitorowych. Efekt *mrowiącego białego światła* uświadamia, iż ekran TV jest lampą wypromieniowującą swój przekaz na ciało widza [...] i pozwala artystce podkreślić, iż na przykład w wypadku oglądania (albo bycia oglądanym przez) TV ciało widza jako ekran projekcji telewizyjnej jest bez przerwy atakowane dużą ilością pozaświadomych bodźców. [...] Artystka ujawniając pole potencjalnej manipulacji pisze: *Efekty stroboskopowe użyte w filmie oddziałują podprogowo na ciało widza, on sam staje się przedmiotem manipulacji równolegle do oglądanego przez niego ciała autorki. Manipulacja ciałem dokonuje się w warstwie przedstawienia, jak również w sferze kontaktu widza z tą pracą*"[64].

Temat cielesności (także w kontekście rozwoju nowych technologii) oraz refleksji nad naturą stosowanych przez artystkę mediów, stale powraca w twórczości Barbary Konopki.

W serii cyfrowych fotogramów „Iluminacje. On-line" (1998), nawiązujących do wizji „świata bez płci" z „Manifestu cyborgów" Donny Haraway, autorka stworzyła Człowieka Binarnego, zbliżonego do owej „hybrydy maszyny i organizmu". Człowiek Binarny to istota rodzaju neutralnego. Kryje w sobie „nieantagonistyczny dualizm". Jest nie tylko połączeniem dwóch płci w rodzaj nijaki, ale także jednością natury i techniki, „mięsa i bitów", biologii i transcendencji. Stanowi doskonałe „połączenie dwóch jakości".

Pierwszy fotogram z cyklu „Iluminacje" pt. „Greetings" nawiązuje w swej kompozycji do obrazu pary ludzkiej wysłanej z Ziemi w Kosmos. Miejsce mężczyzny zajmuje tu Człowiek Binarny. Wywodzi się on od stojącej w tle kobiety, jednak wyprzedza ją, znajduje się już o krok dalej, a jednocześnie jest jej przewodnikiem. Na jego uniesionej w znaku pozdrowienia dłoni widnieje cyfra „zero", nawiązująca do arkanu Tarota o numerze 0 i 22. Człowiek Binarny jest więc odpowiednikiem Głupca z Tarota – symbolu czystej potencjalności, nieskończonych możliwości, istoty będącej w drodze ku

[59] Helen W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research", vol. 2, issue 2, December 2002, dostępne na stronie http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/.

[60] Zob. ibidem.

[61] Zob. np. Andrea Jana Korb and Andrea Hapke, „Versuch einer Genealogie des Cyberfeminismus", rozdział: *Cyberfeministische Strategien in Rußland*, www.obn.org (reading room).

[62] Według: Łukasz Ronduda, *„Interferencje" Barbary Konopki*, katalog: „Barbara Konopka, Kreatywność maszyny. Mięso i bity", wydany przy okazji wystawy B. Konopki w Galerii Pustej w Katowicach, V–VI 2003.

[63] Łukasz Ronduda, *„Interferencje* Barbary Konopki", op. cit.

[64] Ibidem.

zupełnie nowym rozwiązaniom. Jest początkiem i końcem zarazem. Należy do „rzadkiego gatunku istnień o nieprzeniknionych cechach i właściwościach". Pochodzi od materii ożywionej i nieożywionej, o czym przypominają, znajdujące się również w cyklu „Iluminacje", fotogramy „Structures" ze zdjęciami fragmentów ciał, blizn, narośli, ale i rozmaitych kryształów węgla czy krzemu. Człowiek Binarny Barbary Konopki zastępuje również „człowieka witruwiańskiego" Leonarda – ideał europejskiego humanizmu. „Człowiek Binarny rozsadza model witruwiański"[65], kryje w sobie bowiem nieskończony potencjał, obietnicę „uwolnienia się od naszych biologicznych uwarunkowań, całkowitą synergię z technologią, wpływ człowieka na ewolucję oraz jego możliwość swobodnego konstruowania i przekonstruowywania siebie"[66].

Z kolei w cyklu „Iluminacje II. Studnia (natury ludzkiej)" z 1999 roku Barbara Konopka stworzyła jeszcze doskonalszą postać Człowieka Binarnego – niejako skrzyżowanie cyborga i anioła. Te istoty są już bowiem wolne nie tylko od swych ludzkich ograniczeń, są one również doskonałymi cyborgami, wolnymi od ograniczeń techniki. Sama artystka mówi, że „Zbliżają się również do wyobrażeń o przedstawicielach przyjaznych odległych cywilizacji. Jeśli są cyborgami to należą do przyszłych generacji – nie dotyczy ich już troska o degenerujące się implanty, chipy i inne *extensions* wymagające konserwacji"[67]. Są androgynami przyszłości, dla których „inny to tylko ja, ja w roli innego, w podwójnej roli: nadawcy i odbiorcy"[68].

Następny cykl fotogramów cyfrowych „Ekrany, strumienie energetyczne" (2000) jest, jak głosi Barbara Konopka, „związany z doświadczeniem realnej współpracy, współdziałania z maszyną, poznawaniem jej specyficznej logiki, złożonego *aparatu percepcyjnego* i sposobów ekspresji, które – wykraczając poza ludzkie możliwości i przyzwyczajenia – otwierają nowe obszary realności. Jest to hommage dla kreatywności maszyny. Uzyskane *strumienie energetyczne* są jednym z przejawów jej ekspresji, wyjściowy materiał wizualny jest kreacją współdziałających ze sobą maszyn (błędny sygnał anteny satelitarnej). Autorka przybiera rolę koordynatora całego procesu – manipuluje parametrami urządzeń, *monitoruje* wszystkie etapy pracy w drodze do finalnej postaci wizualizowanego pola elektromagnetycznego"[69].

Temat współpracy z maszyną, swoistej symbiozy ze sztucznym życiem podejmuje też Konopka w swych ostatnich pracach z cyklu „Alice & Aibo" (2003), gdzie motywem przewodnim jest kobieta karmiąca piersią mechanicznego pieska.

Natomiast cykl „Infekcje memetyczne" (2003) zainspirowany został koncepcją „memów", czyli nowych replikatorów[70].

Jako cyberfeministyczną, w duchu działalności radykalnych „cybergrrls", można również określić twórczość krakowskiej grupy Grzenda.pl założonej w lutym 2002 roku. „Działalność grupy skupia się przede wszystkim w przestrzeni Internetu. Oprócz net-artu grupa zajmuje się sztuką multimedialną – swoje prace realizuje w formie CD, filmu video, instalacji. [...] Projekty grzendowe są autoironiczne i prześmiewcze wobec rzeczywistości. Jest to reakcja na martyrologię w sztuce, życiu, szarą codzienność dostępną w Polsce, ale też i walka ze stereotypową wizją samotnej matki w społeczeństwie i generalnie stereotypem kobiety-matki w patriarchacie" – czytamy na stronie grupy: http://www.grzenda.art.pl/. I dalej:
„Złota Grzęda to określenie nie tylko miejsca pracy, ale i stylu życia Kury Domowej (szeroko rozpowszechnione w Polsce określenie kobiety zajmującej się gospodarstwem domowym). Kobieta-artystka rzadko przyjmuje ten styl życia, chyba, że pojawi się w jej życiu dziecko. Rzeczywistość Kury Domowej dopada ją wtedy i zmusza do prania, gotowania i podmywania dziecku pupki, czyli do zajmowania się czynnościami, które były dotychczas w jej życiu zredukowane do minimum. Walcząc o możliwość posiadania własnego twórczego egoizmu, założyłyśmy grupę artystyczną, która ma na celu propagowanie sztuki kobiet, oraz uskutecznianie własnej działalności artystycznej poza własną domową grzędą, oraz mieszanie sztuki z działalnością domową, tudzież wykorzystywanie traumatycznych doświadczeń domowych (mąż, dzieci, rodzina), w twórczości artystycznej. Grupa propaguje nowy typ Kury Domowej – Kurę Komputerową". Warto zapoznać się z dostępnymi na stronie Grzendy projektami, jak na przykład „Casting na Nowego Tatę", „Nacjonalistyczny Projekt Przeprowadzki Sztuki Polskiej Na Jamajkę", „Podomki" czy „...w trosce o twojego Najlepszego Przyjaciela" oraz zagrać tam w grę „Antykoncepcja".

[65] Łukasz Ronduda, tekst w katalogu: „Barbara Konopka. Fotogramy cyfrowe 1998–2000", Galeria FF, Łódź 2000.

[66] Łukasz Ronduda, „Z perspektywy transhumanizmu – sztuka, nauka, technika w XXI wieku", tekst na stronie internetowej: http://www.csw.art.pl/konwersatorium/ronduda.html.

[67] Cytat ze strony internetowej B. Konopki na portalu CSW, http://www.csw.art.pl/new/99/7_konop1.html.

[68] Michał Markowski, „Efekt inskrypcji. Jacques Derrida", Bydgoszcz 1997, s. 326; cytat za: Łukasz Ronduda, tekst w katalogu: „Barbara Konopka. Fotogramy cyfrowe 1998–2000", op. cit.

[69] Barbara Konopka, „Wizualizacja i cyberfeminizm", 2000; tekst zamieszczony w katalogu: „Barbara Konopka, Kreatywność maszyny. Mięso i bity", wydany przy okazji wystawy B. Konopki w Galerii Pustej w Katowicach, V–VI 2003.

[70] Zob. Richard Dawkins, „Samolubny gen", rozdział 11: *Memy – nowe replikatory*, Prószyński i S-ka, Warszawa 1996, s. 262–278.

CyberfeminizmY a net-utopianizm

Jest wiele cyberfeminizmów (po angielsku często stosowane jest określenie „cyberfeminismS"). Spoglądając wstecz na historię feminizmu, należy się raczej spodziewać, że taki stan rzeczy pozostanie, a nawet będzie się pogłębiał. Cyberfeminizmy należą do najmłodszych feminizmów. I choć cyberfeministki bardzo starają się unikać błędów swoich poprzedniczek, niestety nie zawsze im się to udaje.

Szkoda, że przekraczanie granic, o którym mówi Donna Haraway w swym „Manifeście cyborgów", nadal pozostaje jedną z głównych cyberfeministycznych utopii. Jak pisze Rosi Braidotti, „wciąż istnieje ogromna przepaść między tym, co obiecuje cyberprzestrzeń i rzeczywistość wirtualna, a tym, co faktycznie przynosi. Jak się zdaje, w istocie przyczynia się ona do pogłębienia przepaści i polaryzacji między płciami"[71]. Dzieje się tak w dużej mierze także za sprawą samych cyberfeministek. Podczas gdy Haraway pisze o cyborgu jako o istocie bezpłciowej, Sadie Plant wyraźnie podkreśla kobiecość nowego emergentnego gatunku. Żeńska technologia ma całkowicie wykluczyć mężczyzn, nie chodzi tu więc w istocie o równość, lecz o przejęcie dotychczasowych ról męskich przez kobiety.

Do uwidoczniania binarnych podziałów przyczyniają się także „cybergrrls", choćby poprzez tworzenie stron internetowych, list mailingowych etc., przeznaczonych wyłącznie dla kobiet. Cyberprzestrzeń stwarza oczywiście możliwości zacierania granic, podawania się za osobę odmiennej płci, rasy, za kogoś zupełnie innego. Jednak Internet i nowe media istnieją nadal wewnątrz starego porządku kulturowego, ekonomicznego, politycznego, a który jest wciąż głęboko seksistowski i rasistowski[72]. „Żyjemy w umysłowym klimacie pełnym sprzeczności. Utopijne teorie obiecują post-humanistyczną erę wyróżniającą się zanikaniem ciała i płci. Z drugiej strony jednostka wciąż jest częścią struktur władzy ustanowionych przez kapitał, rasę i płeć"[73]. Dlatego cyberfeministki powinny uważać, by nie popaść w „net-utopianizm"[74].

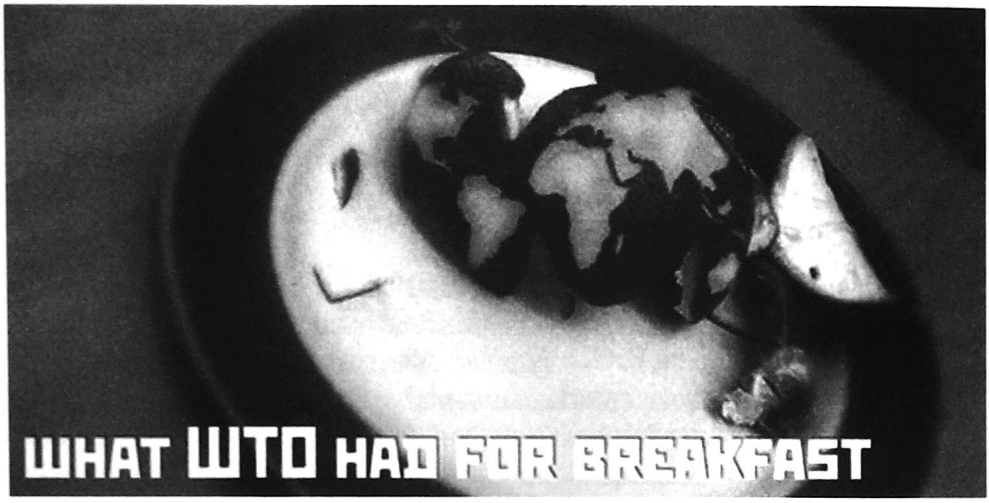
Na zakończenie należałoby jednak powrócić do podstawowego pytania. Co niesie ze sobą połączenie słów „cyber" i „feminizm"? A ponieważ jednoznacznej odpowiedzi nie znam, zacytuję w tym miejscu słowa Cornelii Sollfrank z Old Boys Network: „Stwórz swój własny cyberfeminizm, a odkryjesz prawdę o nim"[75].

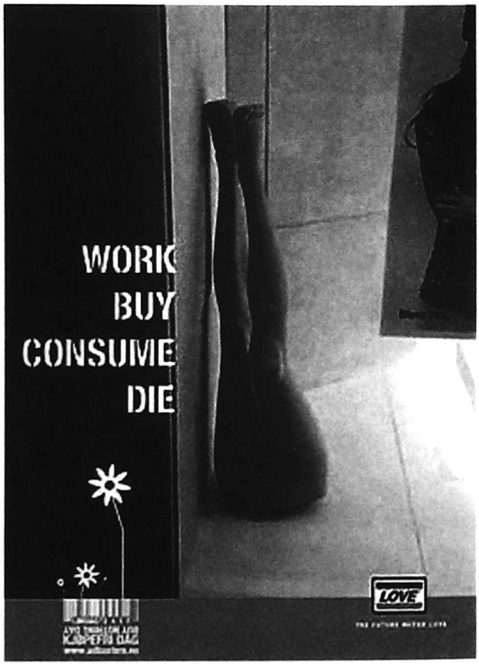
Kilka cyberfeministycznych linków

CalArts Feminist Art Program: http://www.calarts.edu/~thefword/
Critical Art Ensemble: http://www.critical-art.net/
Cybergrrl: http://www.cybergrrl.com/

Faith Wilding: http://www.andrew.cmu.edu/user/fwild/faithwilding/
Femina: http://femina.cybergrrl.com/
Grrlgamer: http://www.grrlgamer.com/
Geekgirl: http://www.geekgirl.com.au/
Grzenda.pl: http://www.grzenda.art.pl/
Laracroftism.de: http://www.laracroftism.de/
Old Boys Network: http://www.obn.org/
Opensorcery.net: http://www.opensorcery.net/
Rosi Braidotti: http://www.let.uu.nl/~Rosi.Braidotti/personal/
Stella's Site – Tomb Raider: http://www.tombraiders.net/
subRosa: http://www.cyberfeminism.net/
VNS Matrix: http://www.sysx.org/vns/
Womenhouse: http://www.cmp.ucr.edu/womenhouse/
Webgrrls: http://www.webgrrls.com/

[71] Rosi Braidotti, „Cyberfeminism with a difference", op. cit.
[72] Faith Wilding, „Where is Feminism in Cyberfeminism?", op. cit.
[73] Cornelia Sollfrank, „Women Hackers", op. cit.
[74] Faith Wilding, op. cit.
[75] Cornelia Sollfrank, „The Truth about Cyberfeminism", op. cit.





Projekty *Adbusters*.

Joanne Richardson
Język mediów taktycznych

„Trzecia wojna światowa będzie partyzancką wojną informacyjną,
w której nie będzie podziału na uczestników cywilnych i militarnych"
Motto Tactical Media Crew, zapożyczone od Marshalla McLuhana

Przyszłość to szereg małych kroków odwodzących nas od przeszłych zniszczeń. Czasami jej aktorzy idą twarzą do przodu, ślepi na historię, która rozgrywa się za ich plecami. Innym razem, poruszają się wstecz, widząc jedynie niewypełnione przeznaczenie zaginionego czasu. Nadzieja, jaką niosą taktyczne media przyszłości – koniec spektakularnego cyrku medialnego wraz z nastaniem czasów, kiedy wszyscy zaczynają mieć dostęp do tanich technologii medialnych typu „zrób to sam" umożliwionych przez nowe formy produkcji i dystrybucji – została zainspirowana przez rozróżnienie pomiędzy taktykami a strategiami, jakiego dokonał Michel de Certeau w 1974 roku. Strategie należą do państw, potęg ekonomicznych i racjonalnej nauki. Tworzone są wokół jasnego poczucia granic, rozdziału pomiędzy właściwym miejscem jaźni oraz światem zewnętrznym postrzeganym jako wróg. Taktyki, natomiast, wkradają się do przestrzeni innej jednostki, nie pozostawiając jej przywileju, jakim jest rozdział. Nie są one frontalnym atakiem na zewnętrzną potęgę, ale stanowią prowizoryczne formy infiltracji poprzez działania takie jak kradzież, zamach, porwanie, sztuczki i żarty. Jednak dla Certeau rozróżnienie to skupia się prawie wyłącznie na odczytywaniu (konsumpcji znaków) służącym do przekształcania uległości w działalność wywrotową. Najbardziej pamiętnym przykładem taktyki przedstawionym w „L'Invention au quotidien" są rdzenni Indianie, którzy podczas kolonizacji hiszpańskiej wydają się być ulegli, jednak w rzeczywistości „czynią z narzuconych im rytuałów, wierzeń i praw coś całkowicie odmiennego od tego, co mieli na myśli konkwistadorzy; odwracają ich znaczenie nie poprzez odrzucenie lub zmianę, ale poprzez stosowanie ich w odniesieniu do wartości obcych systemowi, który zmuszeni byli przyjąć". Indianie owi pokornie klękali, pochylali głowy i składali ręce do modlitwy, ale nie wierzyli w jej słowa. Kiedy je wypowiadali, mieli na myśli coś innego niż to, co było intencją autorów modlitw. Siła ich oporu polegała nie na przekształcaniu słów, ale na ich cichej i sekretnej interpretacji. Być może najbardziej interesującą rzeczą w teorii mediów taktycznych jest to, w jakim stopniu odchodzi ona od myśli de Certeau, zamiast składać jej hołd. Postrzega ona taktyki nie jako ciche wytwory wynikające z odczytywania znaków bez ich zmieniania, ale jako kierunek działania, w którym

aktywna twórczość może stać się taktyczną, w przeciwieństwie do oficjalnych mediów strategicznych. Przykłady mediów taktycznych okazały się już niemalże kanonem: nielegalne kopiowanie billboardów przez Adbusters, plagiaty stron internetowych włoskich hakerów, prześmiewcze strony internetowe G.W. Busha i World Trade Organization autorstwa 0100101110101101.org, RTMark i naśladowanie przez nich (jako Yes Men) przedstawicieli WTO i przekazywanie informacji, które nie przeciwstawiają się stanowisku WTO, ale identyfikują się z nim do takiego stopnia, że stają się absurdalne. W przeciwieństwie do mediów oficjalnych, interwencje taktyczne nie zajmują stabilnej ideologicznie pozycji, z której wygłaszane są kontrargumenty. Mówią one językiem mas, oferując nam tymczasowe objawienia. Wydaje się, że pomimo przeniesienia nacisku z konsumpcji znaków na aktywną formę produkcji medialnej, teoria mediów straciła nieco ze swojego pierwotnego zabarwienia, właściwego rozróżnieniu de Certeau. Wszechświat mediów taktycznych, według „The ABC of Tactical Media" Davida Garcii i Geerta Lovinka, obejmuje również media „alternatywne", mimo że ich założenia wydają się zgoła odmienne. Inicjatywy zwykłych ludzi, które skupiają się na budowaniu społeczności wokół innych niż oficjalnie przyjęte wartości, zajmują z pewnością ideologiczną pozycję, która jest odbierana jako inna. Nie infiltrują one oficjalnych nurtów, aby je nielegalnie kopiować lub zniekształcić, tak jak RTMark infiltruje medialny obraz WTO.

Jest to szczególnie widoczne w niedawnym przekształceniu mediów alternatywnych w globalną sieć Indymedia: rozdział pomiędzy jej alternatywnym wyrazem a oficjalnym wrogiem jest tutaj całkiem oczywisty. Indymedia poddaje krytyce pretensje massmediów do bycia jedyną prawdziwą, właściwą i demokratyczną formą przedstawiania świata. Atakuje fałszywą powierzchowność mediów z przeciwstawnej perspektywy – perspektywy, której się nie kwestionuje, gdyż uznaje się ją za naturalną. Moi włoscy przyjaciele pracujący dla Indymedia pokazali mi film wideo o antyglobalistycznych demonstracjach w Pradze, którego byli współproducentami. Na ich pytanie, co o nim sądzę, odpowiedziałam, że jest to dobry kawałek propagandy, ale jako propaganda, film ten nie zawiera w sobie ani krzty refleksji nad przedstawionym stanowiskiem. Widać w nim rzesze aktywistów, którzy przyjechali do Pragi z Ameryki, Wielkiej Brytanii, Holandii, Francji, Hiszpanii itd. Od czasu do czasu słychać w nim nawet stek skostniałych leninowskich bzdur wypowiadanych przez członków partii komunistycznych. Nie ma w nim jednak jakiegokolwiek odniesienia do lokalnej sytuacji w Czechach. Dlatego też wielu mieszkańców Czech oceniło go źle, widząc w nim próbę odegrania rewolucji przez cudzoziemców głoszących

hasła ideologii, którą sami Czesi dawno uznali za przestarzałą. Konfrontacja pomiędzy tymi dwoma różnymi punktami widzenia jest w filmie nieobecna, gdyż ma on promować własne – anarchistyczno-komunistyczne – stanowisko Indymedia, podniesione do rangi uniwersalnych prawd. W tym sensie film jest tak samo strategiczny i dogmatyczny jak media oficjalne. Jedyną różnicę stanowi treść jego przesłania.

De Certeau był dzieckiem swoich czasów, chociaż może – jako były Jezuita – był bardziej nieśmiały i lepiej wychowany niż jego bracia i siostry. Bawił się jednak tymi samymi zabawkami pojęciowymi. W swoim czasie koncepcja taktyki była ważną ideą, która dążyła do zdefiniowania sposobu stawiania oporu spektaklowi informacyjnemu, nie używając tych samych narzędzi (strategii), co przeciwnik. Podejście taktyczne odświeżyło sytuacjonistyczną koncepcję *detournement*: przejmowania obrazów i słów z kultury masowej i poddawania ich niespodziewanemu zwrotowi poprzez posługiwanie się nimi w sposób, jaki nie był dla nich zamierzony oraz łączenie ich w zaskakujące, heretyczne i przeciwstawne zestawienia. Lettryści porwali księdza i ubrani w jego szaty wygłosili w Katedrze Notre Dame kazanie na temat śmierci Boga, SI zmieniało ścieżki dźwiękowe filmów karate i pornograficznych na dubbing odzwierciedlający walkę z biurokracją; nawet robotnicy w maju 1968 roku ukradli medialny obraz Jamesa Bonda z pistoletem w ręku i wykorzystali go we własnym plakacie, który głosił, że są oni nowym widmem nawiedzającym świat. Nie była to ani sztuka, ani przemówienie polityczne. Obrazoburcza siła tych działań polegała na tym, że nie posługiwano się dobrze znanym i zrozumiałym językiem polityki. Dowcip i brak bezpośredniości był miarą sukcesu; czyhającym zagrożeniem było to, że ten nowy sposób tworzenia poprzez kradzież i infiltrację przestrzeni publicznych, w tym mediów, mógł zostać wykorzystany do przekazywania takiej samej bezceremonialnej i sztywnej propagandy jak ta, którą głosiły oficjalne media. Jako praktyka, *detournement* odzwierciedlał sprzeczność pomiędzy świadomością tego, że walka na tym samym terenie, co wróg jest kuszącą i nieuniknioną pułapką, a pragnieniem przejmowania miejsc związanych z władzą pod nowymi nazwami. Sprzeczność tę świetnie oddaje metafora dotycząca uprowadzeń: czasownik *detourne* [od ang. *detour* – zmiana kierunku, objazd] był często używany do opisywania uprowadzenia samolotu.

SI wykorzystywało to skojarzenie, ogłaszając swoje produkcje jako uprowadzenia filmów, polityków lub podstawowych pragnień. W tle tych skojarzeń zawsze czaił się terrorysta jako symboliczny odpowiednik oporu wobec władzy. Niemalże w linii prostej rozciągającej się ponad historyczną przepaścią, terroryzm estetyczny nosi dziś miano zaszczytnego. Firma

Etoy reklamuje się za pomocą hasła „terroryzm cyfrowy", w jednym z wywiadów Mark Dery nazwał Critical Art Ensemble „filozoficzną komórką terrorystyczną" i porównał go do Czerwonych Brygad, a RTMark jest często chwalone za typowy dla nich „terroryzm medialny". Można by argumentować, że zastosowano tu niezbyt szczęśliwe określenie do opisywania praktyk, które zupełnie różnią się od terroryzmu. Jednakże czy owo podobieństwo jest tylko metaforyczne? Terroryzm to sposób, w jaki jednostki słabe (te, którym brakuje siły, liczebności lub wpływów politycznych) mogą wykorzystywać jednostki silne poprzez infiltrację miejsc, gdzie sprawują one władzę, w nadziei, że chwilowe przejęcie kluczowego budynku, samolotu lub osoby polityka może zachwiać równowagę i dać im przewagę negocjacyjną. Od czasów kiedy terroryzm porzucił tradycję zabijania tyranów i stał się formą propagandy czynu, działa on poprzez zamachy medialne: listy do prasy i komunikaty – pięciominutowe wystąpienia w nieprzejrzystym świetle medialnych jupiterów. Terrorystyczne zastosowanie zamachów medialnych to punkt, w którym spotykają się media taktyczne i strategia. I choć jest to na ogół raczej niespodziewana infiltracja a nie bezpośredni atak, to jednak zawiera czyste poczucie rozdziału pomiędzy swoim własnym stanowiskiem a stanowiskiem wroga, i ostatecznie jest lustrzanym odbiciem organizacji politycznej, systemu prawnego czy sposobu sprawowania władzy, któremu się przeciwstawia. Struktura Czerwonych Brygad składająca się z brygad, kolumn, oddziałów narodowych czy komitetu wykonawczego była sobowtórem centralistycznej organizacji państwowej; kontrinstytucja sprawiedliwości „proletariackiej" Weather Underground parodiowała nieprzyzwoitość prawa: „Niniejszym oświadczamy, że rząd jest winny i skazujemy go na śmierć na ulicach"; natomiast współczesny terroryzm fundamentalistyczny jest odwzorowaniem społecznej siatki globalnego kapitalizmu. Wykształceni na Zachodzie bojówkarze bin Ladena nie przynależą do żadnego konkretnego państwa; jeżdżą po świecie – z Bośni do Paryża, z Paryża do Nowego Jorku, używają Internetu i telefonów komórkowych, i mają dostęp do sieci komunikacyjnych nawet w jaskini znajdującej się pośrodku pustyni.

Pytanie o to, jak media mogą być wykorzystywane taktycznie w czasach współczesnych niesie ze sobą świadomość pełnej sprzeczności historii, podczas której powstała cała koncepcja mediów taktycznych – momentu, kiedy nowe siły społeczne uznały stare kategorie za nieaktualne, i kiedy marksizm okazał się zbankrutowanym systemem, w którym kapitalizm nie tylko nie został obalony, ale odniósł swoje największe zwycięstwo. Obok nowych idei i poszukiwań nowego języka czaiły się jednak stare sposoby działania organizacji sięgające czasów terroru jakobinów podczas Rewo-

lucji Francuskiej, a wraz z nimi, mityczny obraz uzbrojonego, walczącego bohatera. Koncepcja taktyki dążyła do stworzenia nowego sposobu walki słabych przeciwko władzy, z zastosowaniem nowych narzędzi i starego języka konfrontacji militarnej. Przed de Certeau, rozróżnienie pomiędzy taktyką a strategią podał w 1812 roku Clausewitz. Według niego taktyka to sposób prowadzenia każdego odrębnego starcia, natomiast strategia oznacza łączenie wszystkich pojedynczych starć, by osiągnąć ogólny cel danej wojny. Taktyka jest organizacją poszczególnych części, strategia – uwzględnieniem całości. Takie rozumienie bardzo różni się od porównania sposobów walki dokonanego przez de Certeau. Jego taktyka jest bliższa temu, co Clausewitz nazywał strategemem – ukrytym, pośrednim ruchem, który w rzeczywistości nie oszukuje, ale prowokuje wroga do popełnienia błędu, które jest z kolei analogiczne do tego, co Sun Tzu nazywał „wojną manewrową" – przebiegłą dywersją podjętą przez stronę słabą przeciwko dużemu dobrze zorganizowanemu wrogowi, niespodziewanym ruchem, który zwabia przeciwnika do popełniania błędów i ostatecznie – do samounicestwienia.

Niezależnie od tego, czy są one ukryte czy jawne, ofensywne czy defensywne, czy posługują się liczebnością i siłą czy też podstępną dywersją, zarówno strategia, jak i taktyka należą do sztuki wojennej i przyświeca im ten sam cel: pokonanie siły zbrojnej wroga, przejęcie jego dóbr oraz innych źródeł siły, a także zdobycie poparcia opinii publicznej poprzez zniszczenie wiarygodności tegoż wroga. Możliwe, że właśnie to jest istotnym ograniczeniem teorii mediów opartej na rozróżnieniu pomiędzy taktyką a strategią – ostatecznie obie są formami wojny przeciwko wrogiej sile. Formalne aspekty taktyki hakerów medialnych mogą różnić się od strategii mediów alternatywnych, jednak łączy je ich samookreślenie poprzez działanie opozycyjne. Fałszywa strona G.W. Busha nie może istnieć bez jego prawdziwej strony. Indymedia nie mogą funkcjonować bez globalnego kapitału, którego nadużycia skrzętnie zapisują, ani bez oficjalnych mediów, których przekłamania stale ujawniają. Oficjalne media również potrzebują jakiegoś ucieleśnienia opozycji wobec powszechnych wartości demokracji, oświeconego humanitaryzmu oraz prawa do nieograniczonego konsumowania, a po upadku tak zwanej Europy Wschodniej, obraz terrorysty stał się doskonałą fantazją medialną, twarzą, w odniesieniu do której można określać własne, przeciwstawne wartości.

Taką refleksję nasunął mi mój redakcyjny udział w Festiwalu Next 5 Minutes 4, będąca próbą przemyślenia jego treści, propozycją zbadania znaczenia mediów taktycznych w świetle wydarzeń 11 września oraz jego zdecentralizowanej struktury organizacyjnej, która przekształci go w serię

rozproszonych, ale połączonych ze sobą imprez, z których każda skupiać się będzie na innych problemach lokalnych. Jeżeli zgodzimy się z Davidem Garcią, że idea mediów taktycznych wyrosła na gruncie kontekstu specyficznego dla Amsterdamu (lub mówiąc ogólniej – z kontekstu krajów zaawansowanego kapitalizmu), powinniśmy chwalić to, że N5M4 próbuje wznieść się ponad swoje korzenie i włączyć w swój nurt inicjatywy, które przedtem były wykluczane z głównie „zachodniej" koncepcji mediów taktycznych. Zespół redakcyjny N5M4 składa się z taktyków medialnych, takich jak Critical Art Ensemble, członkowie sieci Indymedia, centra medialne w byłych krajach socjalistycznych służące wsparciem infrastrukturalnym i ułatwianiem dostępu do instytucji edukacyjnych i lokalnych twórców oraz organizacje europejskie, oferujące pomoc ICT grupom na Mali, w Ghanie, Tanzanii, Ugandzie i Zambii oraz na Jamajce i w Boliwii. Pod szeroką przykrywką idei mediów taktycznych kryją się media, które wydają się być zarówno taktyczne, jak i strategiczne oraz zjawiska, które różnią się od nich tym, że nie są związane z prowadzeniem wojny. Są to inicjatywy mające na celu stworzenie infrastruktury i lepszego dostępu do środków komunikacji i wymiany dla osób, które z powodów ekonomicznych lub politycznych takowego dostępu nie mają. Te sposoby tworzenia i wymiany nie zasadzają się na kierowaniu działań przeciwko jakiemuś wrogowi. Ich treść nie jest wcześniej narzucana poprzez z góry przyjętą opozycyjną postawę, a ich ostateczny kształt pozostaje w gestii ich realizatorów. Wydaje mi się, że nadawanie wszystkim tym różnorodnym działaniom etykietki „mediów taktycznych" niesie ze sobą ryzyko zatracenia właśnie tego, co je od siebie odróżnia i pozbawienia tego terminu znaczenia. Owa utrata znaczenia wydaje się być proporcjonalna do ostatniej fali popularności terminu „mediów taktycznych" jako modnego określenia na rynku idei. Zamiast konkretnie przeanalizować to, co jest właściwe dla różnych form twórczości medialnej oraz stojących za nimi różnorodnych ideologii, termin ten służy zacieraniu wszelkich sprzeczności, jakie między nimi występują. Media taktyczne są dobre, progresywne, alternatywne itd. Nie ma potrzeby zadawania żadnych pytań, prawda jest przecież oczywista.

W latach 70. ubiegłego stulecia Jean-Luc Godard nakręcił kilka bardzo obraźliwych filmów o wymowie maoistycznej, po czym – zawstydzony – zaczął robić filmy, które nie miały niczego do przekazania. O swoim filmie „Tam i z powrotem" powiedział: „Parę lat temu pojechaliśmy do Palestyny, aby nakręcić film o nadchodzącej rewolucji". Pytaniem pozostaje: Kto *tam* pojechał i dlaczego? Dlaczego owo „tam" i owo „z powrotem" nie spotykają się na wspólnej płaszczyźnie? Co ci, którzy „tam" pojechali mieli na myśli używając tego dziwnego słowa „rewolucja"? Dopiero kiedy

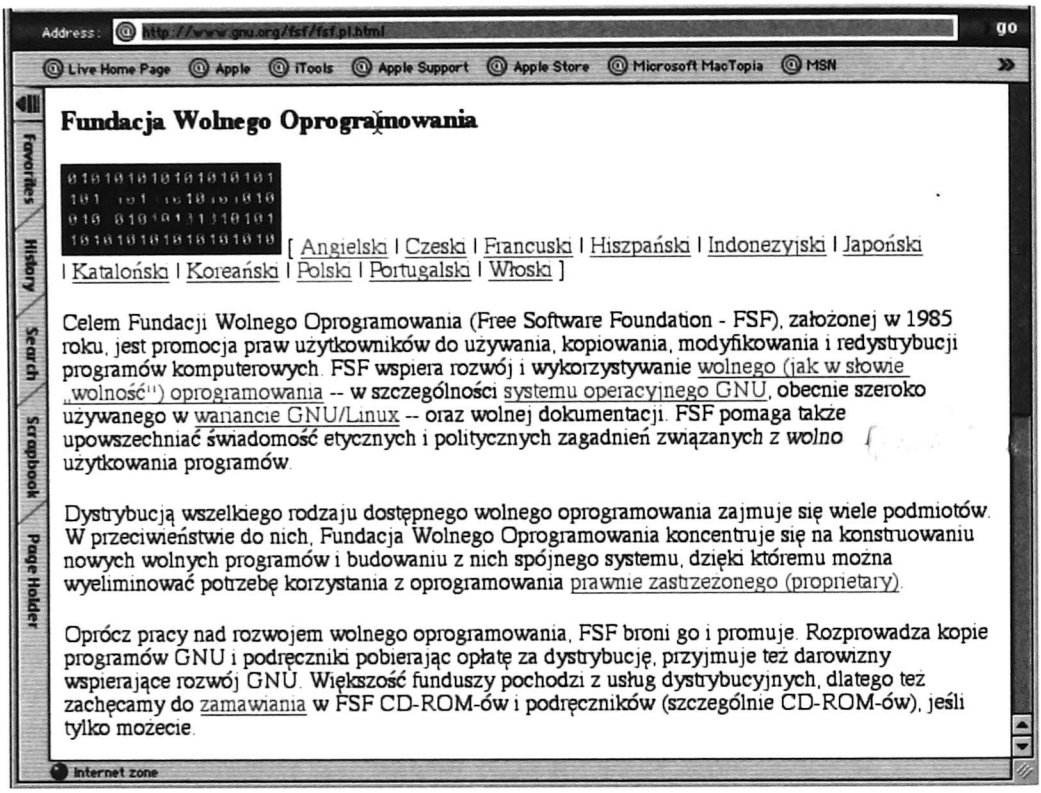
się zestarzał, Godard nauczył się, jak zadawać pytania, potykając się jak cudzoziemiec o język i historię, których nie zna. „Tam i z powrotem" wyszło w tym samym roku, co książka de Certeau. Film nie zajmuje żadnego stanowiska i nie zmierza ku żadnemu z góry założonemu celowi. Nie traktuje niczego jako pewnik, nawet własnego przesłania. W epoce zdominowanej przez politykę przekazu (oświadczeń, przystąpień do wojny, komunikatów i roszczeń w formie nowych planów pięcioletnich) szuka on polityki pytania.

Koncepcja mediów taktycznych jest zwiastunem pytania, które należy zadać właśnie w dzisiejszych czasach: Jak można uczynić media innymi, uczynić je mediami wyrażającymi solidarność z poniżonymi myślami i niepojętymi pragnieniami tych, którzy wydają się być skazani na milczenie, mediami, które nie stają się lustrzanymi odbiciami oficjalnych potęg strategicznych poprzez popadanie w pewną siebie propagandę, która jest taka sama jak każda inna propaganda i jest ślepa na swoją własną historię? Jednak w tym samym czasie język mediów taktycznych nie pozwala koncepcji innego rodzaju twórczości medialnej wyjść poza teorię działań wojennych mediów opozycji zdecydowanych pokonać wroga. Konieczne jest oczywiście to, by nadal stawiać to pytanie i eksperymentować z mediami, które sprawdzają się w sytuacjach kryzysowych oraz wobec przeciwności losu. Jednakże równie ważne jest to, by wiedzieć, kiedy zmienić pole działania. W czasach, gdy wokół nas szaleją wojny – wojny, które mają uzasadniać nielegalny handel pod auspicjami wysublimowanych idei, wojny przeciwko terroryzmowi, wojny przeciwko narkotykom, wojny informacyjne przeciwko informacjom – to, czego chyba potrzebujemy najmniej, to reklamowanie naszych działań jako przedłużenie takiej lub innej sztuki wojennej. Jeżeli ktoś poprosi nas o wypowiedzenie się po którejś ze stron, o poparcie tej lub innej armii, czasami jedyną właściwą odpowiedzią jest niepodjęcie gry. Nie należy mylić tej odmowy z ucieczką, niemą biernością czy cierpliwą rezygnacją, gdyż jest ona czujnością polegającą na tym, że nie przestajemy myśleć o tym, co oczywiste – o trzeciej, czwartej czy piątej alternatywie wobec apokaliptycznego lub utopijnego znaczenia mediów.

Sierpień 2002, Cluj, Rumunia

Tłumaczenie z języka angielskiego: **Marta Walkowiak**
[Celtic – Centrum Języka Angielskiego]

Tytuł oryginału: Joanne Richardson, „The language of tactical media"



---

http://www.fsfeurope.org/.

Edwin Bendyk
Fałszywa świadomość cyberrewolucjonisty

W czerwcu tego roku informatycy zorganizowali III Kongres Informatyki Polskiej. Jednym z przedsięwzięć upamiętniających to wydarzenie była publikacja zbioru felietonów, jakie do różnych magazynów pisała grupka informatyków władających nie tylko językami programowania. Mnie (informatykiem nie jestem) przypadła rola napisania wstępu do antologii. By to uczynić, musiałem wcześniej oddać się lekturze przygotowanych do publikacji tekstów, co było nie tylko ciekawym zajęciem, ale i impulsem do bardziej zasadniczych przemyśleń o naturze języka i tekstu jako narzędzi opanowywania i zmieniania świata.

—

Informatyk-felietonista to gatunek schizofreniczny, bo próbuje twórczo posługiwać się dwoma językami: naturalnym w tekstach literackich i formalnym podczas pisania programów. Języki programistyczne służą do komunikacji z urządzeniami szczególnymi – komputerami, które ciągle (jestem przekonany, że tak będzie zawsze) mają tę właściwość, że nie rozumieją niedomówień, pustosłowia, pominiętych przecinków.

W okowach algorytmu

Tekst napisany językiem programistycznym, czyli program komputerowy służy temu, by komputer zrozumiał, jak realizować algorytm – sekwencję działań zmierzających do określonego rezultatu. Algorytm nie jest niczym innym, jak ucieleśnieniem logiki, a każde od niej odstępstwo spowoduje, że komputer na przykład się zawiesi, realizując w nieskończoność jakąś pętlę logiczną. Innymi słowy, tekst informatyczny – program, może być bardziej lub mniej optymalny (np. realizować jakiś algorytm w sposób krótszy lub dłuższy), musi natomiast być logiczny.

—

Ale czemu służą oparte na algorytmach teksty informatyczne? Odwzorowaniu procesów świata realnego. Komputery wykorzystujemy, by symulować zjawiska przyrody, wspomagać menadżerów w zarządzaniu firmami i generałów w prowadzeniu wojen. Urzędnikom mają pomagać w obsłudze/dręczeniu (niewłaściwe skreślić) obywateli. Wynika stąd konieczność wyrażenia tych procesów najpierw w formie algorytmów, a potem programu. Skoro tak, to ten świat realny musi przede wszystkim charakteryzować się racjonalnością, czyli podlegać prawom logiki. Ponadto, zanim się go zalgorytmizuje, musi wcześniej być opisany językiem naturalnym.

—

Na przykład, oprogramowanie służące informatyzacji administracji publicznej tłumaczy komputerom treści zapisane w ustawach i rozporządzeniach. Zaczynamy dochodzić do sedna problemu. Teoretycznie ustawy mogłyby być pisane z poszanowaniem zasad logiki, podobnie jak zasady logiki mógłby szanować proces legislacyjny. Również interpretację prawa, gdyby tylko było logiczne, można by zalgorytmizować, a pracę sądów odciążyć, zatrudniając w nich komputery.

Problem tłumaczenia

Wszyscy jednak wiemy, że teksty pisane językiem naturalnym logiczne być mogą, ale zazwyczaj nie są. W takiej sytuacji powstaje zasadnicze pytanie: Czy tekst nielogiczny można przetłumaczyć skutecznie na logiczny? Nad tym zagadnieniem łamią głowy specjaliści od teorii algorytmów oraz rzesze informatyków, którzy muszą realizować konkretne zadania, jak na przykład informatyzacja ZUS-u. Niezależnie od werdyktu teoretyków operujących analizą formalną, ze swoich obserwacji stwierdzić mogę, że skutecznej translacji dokonać nie można. Może się ona odbyć jedynie kosztem semantycznej redukcji.

—

Teksty naturalne, nawet jeśli są tylko aktami prawnymi, instrukcjami obsługi itp., to i tak są wyrazem świata życia, a więc rzeczywistości, w której komponent racjonalny miesza się z elementami pozaracjonalnymi. Ponadto jedną z najważniejszych cech świata życia jest niemożliwość przewidzenia wszystkich alternatyw, jako że życie ma właściwości emergentne i ustawicznie rodzi nowe zjawiska. Informatycy zżymają się, bo muszą co chwila poprawiać swój software, gdy okazuje się, że nie przewidział on, na przykład, konieczności obsługi emeryta-mutanta o trzech nogach. Urzędnicy zżymają się, że informatyka jest przereklamowana, bo oprogramowanie wymaga ciągłych korekt uwzględniających rzeczywistość. Poprawki zaś, to nie tylko strata czasu, ale i pieniędzy.

Świat zredukowany

Problem jest nierozwiązywalny. Można, z jednej strony, rzeczywistość redukować, czyli naginając się do wymogów komputerów uznać, że emeryt trzynożny jest emerytem dwunożnym. I tak dzieje się najczęściej. Zjawisko to nie jest jednak znakiem szczególnym epoki informatyzacji, lecz procesów modernizacji i modernizacyjnej racjonalizacji, wraz z którymi na dziejowej scenie pojawił się szczególny rodzaj umysłu – umysł naukowy.

—

Umysł naukowy posługuje się w wyjaśnianiu świata paradygmatem redukcjonistycznym, zgodnie z którym całość można wyjaśnić poprzez zrozumienie jej części. Umysł ten jest również przekonany, że rzeczywistość jest racjonalna, bo podlega uniwersalnym prawom natury, a te z kolei można wyrazić w postaci struktur matematycznych. *Ergo*, rzeczywistość jest matematyczna i racjonalna, wszystko co nieracjonalne, jak emocje, uczucia itp., albo prędzej czy później da się zredukować i racjonalnie przedstawić, albo jest nieistotnym artefaktem.

—

W efekcie umysł naukowy tworzy liczne redukcjonistyczne, odarte do gołej racjonalności, modele rzeczywistości. Ponieważ modele redukcjonistyczne doskonale sprawdzały się w naukach przyrodniczych, z zapałem stosuje się je również w naukach społecznych. Za pomocą różnorodnych „technik intelektualnych", jak na przykład teoria gier, tworzy się modele rynku zakładające, że polega on na grze racjonalnych uczestników dążących do maksymalizacji swojej korzyści.

—

Pojawienie się komputerów i konieczność komunikacji z nimi za pomocą języków formalnych pogłębiła procesy racjonalizacji, czy raczej racjonalistycznej redukcji. Wpadliśmy w błędne koło wyjaśnień. Przedstawiciele nauk społecznych przekonują, że wraz z postępującą modernizacją postępuje racjonalizacja procesów społecznych. Wiedzę tę czerpią, stosując redukcjonistyczne modele, które znakomicie utrudniają dostrzeżenie pozaracjonalnych aspektów życia. Wymykająca się redukcjonistycznym modelom ekspresja sfery *irratio* przeraża, bo wymyka się systematyzacji, a więc i możliwości predyktywnego zarządzania. Przeraża, bo pokazuje, że mimo wszystkich potężnych technik społecznej kontroli, z totalną informatyzacją włącznie, wobec prawdziwej natury człowieka wszyscy jesteśmy bezsilni.

Społeczeństwo techniczne

Niezależnie jednak od tej podstawowej sprzeczności, która napędza i napędzać będzie nieprzewidywalne konflikty, erupcje destrukcyjnego zła i niewyjaśnialnych zachowań jednostek i całych grup, faktem pozostaje, że współczesne społeczeństwo jest społeczeństwem technicznym. Technicznym, czyli takim, w którym sfera życia zmaga się w dyskursywnym splocie z technosferą. Dyskursywność tej sytuacji doskonale ilustrują zarysowane na początku tego tekstu „gry językowe" między językami naturalnymi świata życia a językami formalnymi, jakimi posługuje się technosfera.

—

Nie podejmuję się w tym miejscu przedstawić dokładnej analizy dyskursu antroposfery z technosferą, spróbuję natomiast pokazać kilka jego elementów krytycznych. Stwierdzenie, że współczesny człowiek coraz bardziej zanurzony jest w technosferze brzmi banalnie. Ograniczmy jednak technosferę do aspektu tekstowego – oprogramowania. Chwila refleksji uzmysławia, że stanowi ono równie wszechobecne i powszechne środowisko, jak powietrze i woda. Ba, to od programów, jakie sterują zapłonami w silnikach samochodów zależy w dużej mierze czystość powietrza, jakim oddychamy, a z kranu nie poleciałaby woda, gdyby jej dystrybucją nie sterowało specjalistyczne oprogramowanie. Pralki, kuchenki mikrofalowe, komórki i kasy fiskalne, bankomaty i zegarki elektroniczne – wszędzie mamy do czynienia z oprogramowaniem.

—

Skoro tak bardzo od oprogramowania jesteśmy uzależnieni, łatwo wysnuć stąd wniosek, że kluczowe stają się pytania: Kto tworzy oprogramowanie? Kto jest jego właścicielem? Kto kontroluje jego dystrybucją? Pozornie techniczne problemy pisania tekstów informatycznych zaczynają nabierać najwyższego politycznego znaczenia. I rzeczywiście, kwestie te (np. głośny problem patentowania oprogramowania) są przedmiotem poważnej debaty, zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie. Lobbiści, producenci software'u, politycy uganiają się w przekonaniu, że kto zapanuje nad oprogramowaniem, ten zapanuje nad technosferą. Kto będzie miał technosferę, temu podda się świat życia.

—

Debata o oprogramowaniu prowadzona jest z użyciem różnych zestawów argumentacji. Najsilniej przemawiają ekonomiczne, ale również niezwykle intensywną artykulacją posługuje się nurt, który nazwę obywatelskim (w Stanach Zjednoczonych określany jako libertariański). Przedstawiciele tego nurtu wywodzą się albo ze starych wspólnot hakerskich, jak Richard Stallman, twórca Free Software Foundation, albo z młodszych środowisk programistów rozwijających system Linux. Wszyscy oni zgodni są co do jednego: wolność pisania tekstów informatycznych jest w społeczeństwie informatycznym (technicznym) wolnością równie fundamentalną, jak swoboda wypowiedzi, powinna być więc na przykład w warunkach amerykańskich chroniona przez pierwszą poprawkę do konstytucji.

—

Oczekiwanie takie idzie oczywiście wbrew interesom ekonomicznym korporacji informatycznych, których celem jest powtórzenie operacji, jaką przeprowadzili baronowie kapitalizmu brytyjskiego w XVIII wieku. Ówczesna akumulacja kapitału dokonać się mogła tylko poprzez operację

enclosure, czyli likwidację gminnego dobra wspólnego, przymusową prywatyzację łąk i pastwisk. Z tym, że nie chodziło o uwłaszczenie chłopów, lecz o konsolidację ziemi w rękach nielicznych właścicieli. W efekcie doprowadziło to do zniszczenia tradycyjnej wsi, pozbawiając środków do życia rolnicze masy. Ich mięśnie potrzebne były rodzącemu się przemysłowi.

—

Jak analizuje jeden z najlepszych znawców ochrony własności intelektualnej, Lawrence Lessig ze Stanford Law School, baronowie cyberkapitalizmu próbują dokonać podobnego zamachu na dobro wspólne w dziedzinie oprogramowania. Odpowiednikiem *enclosure* jest tendencja do patentowania rozwiązań programistycznych, ograniczająca wolność korzystania z idei i kwestionująca zasadę wolności pisania tekstów informatycznych.

Koniec ery rewolucji?

Walka o oprogramowanie dla przedstawicieli ruchów na rzecz wolności software'u jest walką definiującą ponowoczesny kapitalizm. Argumentują oni, że *enclosure* spowoduje intelektualną i twórczą kastrację współczesnych społeczeństw, które będą pozbawione możliwości tworzenia takich dzieł, jak Linux. Bo rzeczywiście, Linux – doskonały system operacyjny stworzony przez dziesiątki tysięcy niezależnych programistów, bez żadnej hierarchicznej kontroli i bez pieniędzy jest fenomenem ciągle nie dającym spokoju.

—

Demonstruje w spektakularny sposób, jak wielka energia tkwi w sieciach teleinformatycznych łączących dążące do wspólnego celu twórcze jednostki. Ta energia fascynuje, ale i przeraża, gdyż nie ma wątpliwości, że może zakwestionować istniejący porządek ekonomiczny i polityczny.

—

Coraz częściej podaje w wątpliwość, czego dowodem są akty cyberaktywizmu – organizowanych w internecie i poprzez Internet akcji poparcia dla zapatystów, prześladowanych w Tybecie i w Birmie, koordynacji zadym antyglobalizacyjnych. Ale dla nas najważniejszy jest aspekt tekstowy, czyli haktywizm. Haktywizm oznaczający różnego typu ataki na zasoby informatyczne korporacji i agend rządowych jest wyrazem przekonania, że w społeczeństwie postideologicznym i postmodernistycznym ciągle najważniejszym narzędziem walki jest tekst.

—

Tak, to teksty wywołują rewolucje, choć oczywiście dla ich późniejszego przebiegu kluczowego znaczenia nabiera siła. Dlaczego jednak tekst, czynnik niematerialny, i do tego jakże ulotny? Dlatego, że tekst niesie informację,

czyli zgodnie z definicją Gregory'ego Batesona różnicę powodującą różnicę. Mówiąc inaczej, odpowiedni tekst opublikowany w odpowiednim momencie jest czynnikiem różnicującym, niezbędnym by nadać impuls zmieniającym trajektorię rozwoju systemu.

—

Kiedy jest odpowiedni moment? To pytanie o geniusz rewolucjonisty, który potrafi wyczuć przed wszystkimi, że potrzeba zmiany przeniknęła całą istotę społecznego bytu, że akumulacja energii społecznej osiągnęły taki poziom, a system dobiegł do punktu bifurkacji, by użyć sformułowania teorii chaosu. Wówczas nawet niewielki impuls różnicujący wywołuje lawinę, dochodzi do zmiany, choćby nawet miała się ona odbyć wbrew większości. Bo nawet przeciwna zmianie racjonalna większość nie jest w stanie się przeciwstawić potrzebie, jakiej w sposób racjonalny nie da się ująć, a która jest wyrazem głębszej konieczności. Rozumiał to Lenin w 1917 roku, publikując „Tezy kwietniowe". Nawet najbliżsi współpracownicy Ilicza, z Nadieżdą Krupską, uznali, że oszalał. Wydawało się, że rewolucja komunistyczna nie ma żadnych szans. A jednak (niestety) rację miał Lenin.

—

Dziś już takiej skuteczności tekstów literackich nie sposób sobie wyobrazić, społeczeństwo jest bowiem zbyt pofragmentowane. Ale społeczeństwo to łączy jedno – uzależnienie od innych tekstów, tekstów informatycznych. Stąd przekonanie haktywistów, że w dobie współczesnej sposobem wywołania społecznej zmiany jest ekspresja idei poprzez manifesty pisane w postaci wirusów komputerowych, ataków na infrastrukturę Internetu.

—

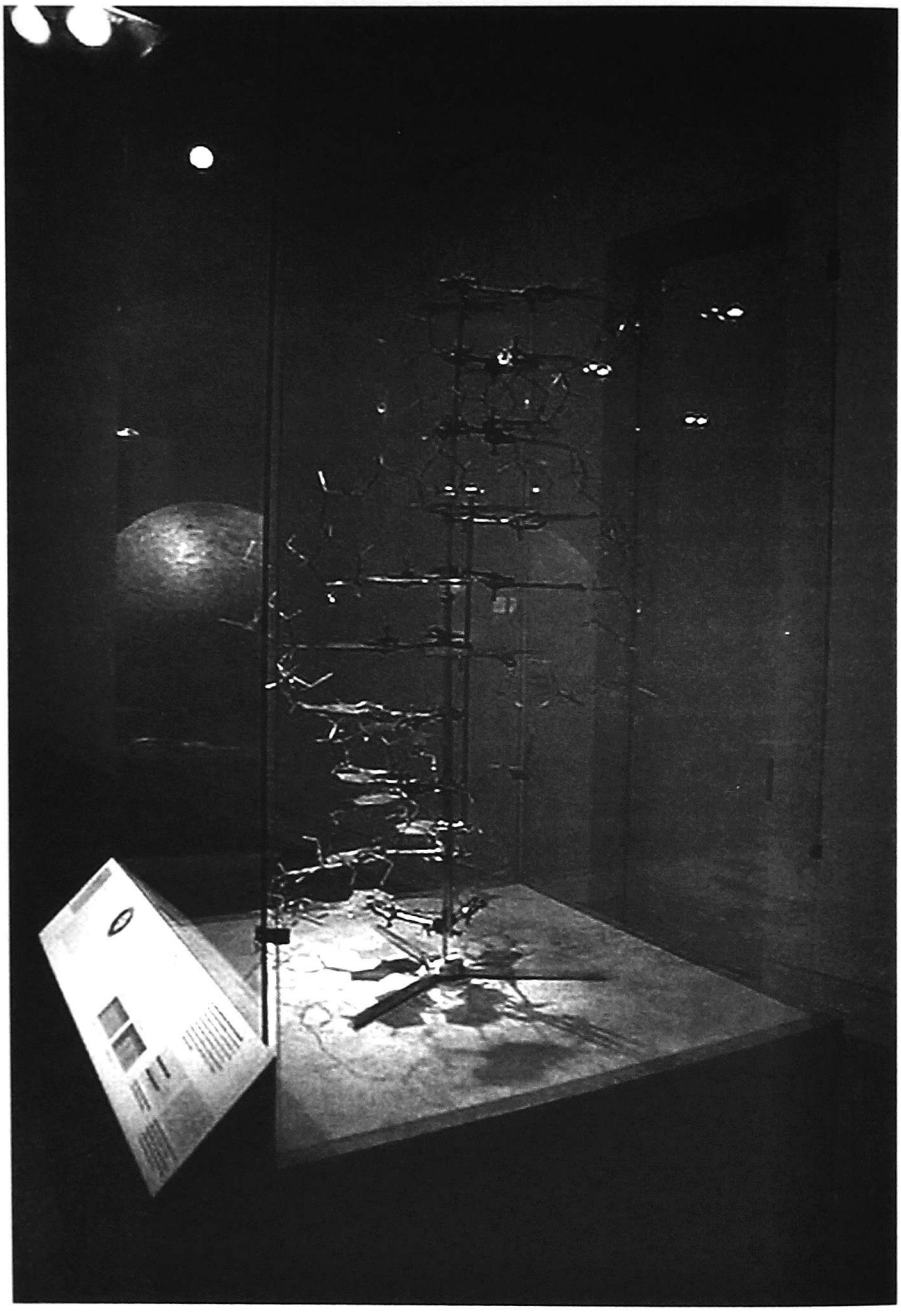
Nasuwa się zatem pytanie zasadnicze: Czy działania haktywistyczne są tylko formą cyfrowego terroryzmu, zwykłą techniczną reakcją na postrzegane niesprawiedliwości systemu? Jeśli tak, to na społeczną zmianę nie ma co liczyć. Wówczas bowiem haktywiści działają, by użyć języka heglowsko-marksowskiego, kierowani fałszywą świadomością. Przyjmują ideologię klasy dominującej, która głosi że problemy społeczne i polityczne można zredukować do problemów racjonalnych, w efekcie technicznych. Działania haktywistyczne są w takim ujęciu niczym innym, jak kolejnymi działaniami technicznymi (tyle, że ze znakiem ujemnym). W istocie jednak prześlizgują się one po powierzchni sfery życia, w istotny sposób jej nie zmieniając.

—

Inaczej będzie, jeśli działania te są wyrazem głębszej świadomości, owego poczucia rewolucyjnego nagromadzenia energii przenikającego całą sferę życia. Wówczas być może strategia wykorzystania tekstu informatycznego jako czynnika różnicującego okaże się skuteczna. Być może, bo mam zasad-

niczą obawę, czy tekst pisany językiem zredukowanym jest w stanie zaadresować byt społeczny w jego pełni. Może jest tak, że w dobie postmodernistycznej inflacji tekstów naturalnych i społecznej fragmentacji oraz wobec inherentnej ograniczonej skuteczności tekstów informatycznych w sferze życia czas rewolucji i prawdziwych przemian się skończył, bo nie ma już jak wyartykułować różnicującego impulsu. Gromadząca się co jakiś czas wola zmiany i społeczna energia ulega również fragmentacji i rozproszeniu w aktach konsumpcji, w różnorakich aktywnościach on-line, *ad hoc* zwoływanych zadymach, orgiach itp. Dziś diagnoza Krupskiej, że Lenin planujący rewolucję zwariował, byłaby najprawdopodobniej słuszna.

—



Kevin Clarke, fragment instalacji *Portret Jamesa Watsona*, 1998–1999.

Małgorzata Kurzac
Sztuka genetyczna

Genetyka – gałąź wiedzy dostępna niegdyś tylko dla wtajemniczonych, dziś znajduje się w centrum powszechnej uwagi. Bardzo duże zainteresowanie budzą informacje o sukcesach i porażkach przemysłu biotechnologicznego, o nowych eksperymentach mających choćby minimalne znaczenie dla postępów w diagnostyce i leczeniu różnych chorób. Genetyka stała się także przedmiotem ożywionych dysput podejmowanych przez naukowców, ekonomistów, socjologów, filozofów, ekologów, którzy rozważają globalne konsekwencje jej rozwoju. A co na to sztuka? Okazuje się, że również ona nie pozostała obojętna wobec przełomu dokonującego się na polu nauki i technologii i już w tej chwili można mówić o nowym artystycznym fenomenie – sztuce genetycznej zwanej też bioartem, która dotyka problemów genetyki i związanej z nią rewolucji biologicznej. Na świecie od kilku lat systematycznie wzrasta zainteresowanie tą sztuką, o czym świadczą m.in. takie wystawy jak: „Gene Culture: Molecular Metaphor in Visual Art" w Fordham College's Plaza Gallery w Nowym Yorku w styczniu 1994 roku, „ART + BIO" w Central Michigan University w marcu 1998 roku, „Paradise Now: Picturing the Genetic Revolution" – bogata prezentacja sztuki genetycznej w Exit Gallery w Nowym Yorku we wrześniu i listopadzie 2000 roku, „The Imprint of Nature / The Impact of Science" w Mishkin Gallery w Nowym Yorku na przełomie lutego i marca 2000 roku, czy dwie edycje festiwalu Ars Electronica w Linzu: „LifeScience" w 1999 roku i „Next Sex" w 2000 roku, obie poświęcone kulturowym aspektom biotechnologii.

—

Artyści odgrywają bowiem istotną rolę w rozwijającym się na naszych oczach procesie eksploracji stale poszerzających się przestrzeni badawczych, kreując prace, które nadają konkretne kształty abstrakcyjnym pojęciom. Posługując się nowym językiem rewolucji genetycznej, stawiają pytania odnośnie socjologicznych, ekologicznych, ekonomicznych i etycznych implikacji naukowego przełomu. Poruszając problematyczne kwestie dotyczące możliwości modyfikowania ludzkich komórek, natury, pożywienia, umożliwiają widzowi bliższy wgląd w zachodzące w nauce zmiany i refleksję na temat granic pomiędzy nauką a ludzką wyobraźnią. Niektórzy artyści wykorzystują nowe naukowe informacje i odkrycia, aby badać istotę pojęcia tożsamości i czynniki, które są w stanie wpłynąć na nasze dotychczasowe rozumienie indywidualności. Spekulują, w jaki sposób rewolucja genetyczna zmusi nas do przemyślenia pojęcia rasy; naszej potrzeby kontrolowania

własnego ciała, życia i przeznaczenia; wiary w nieuniknioność chorób i śmierci. Analizują metody kształtowania natury stosowane przez człowieka w celu realizacji własnych pragnień i potrzeb.

—

Sztuka genetyczna jest nową i bardzo zróżnicowaną dziedziną obejmującą różne metody, media, konteksty i stanowiska artystyczne. Aby osiągnąć swoje cele często posługuje się sztuczną interwencją w proces wzrostu, strukturalnymi modyfikacjami na materiale biologicznym, manipulacją materiałem genetycznym.

—

Nasuwa się w związku z tym następujące pytanie: Co decyduje o odmienności badań prowadzonych przez artystów od tych, prowadzonych przez naukowców? Różnica sprowadza się w tym przypadku do tego, że podstawowym dążeniem artystów nie jest stworzenie życia, ale sztuki, która wynika z inspiracji teoriami biologicznymi i stara się dostarczyć ich wizualnych modeli. Nie chodzi tu przede wszystkim o cel naukowy w postaci lepszego rozumienia fizycznych, chemicznych i biologicznych jakości życia, ale o przesuwanie metafizycznych barier i umożliwianie wglądu we współczesne systemy wartości. Z jednej strony, sztuka genetyczna, będąc odpowiednikiem genetyki i inżynierii genetycznej, dąży więc do symulowania procesów życiowych przy użyciu takich samych nowoczesnych metod i narzędzi technologicznych, z drugiej jednak strony, jej zadaniem jest krytyczna refleksja nad potencjalnymi konsekwencjami takich symulacji i syntetycznego kreowania życia. Wynika to z przekonania, że krytyczna analiza badań naukowych może ujawnić tyle samo ontologicznych i epistemologicznych uwarunkowań konkretnego momentu kulturowego, co same te badania ujawniają odnośnie morfogenezy organizmów. Trudno zaprzeczyć temu, że taka sztuka charakteryzuje się specyficznym dualizmem. Artyści są teraz w stanie tworzyć prace, które istnieją zarówno jako sztuka, jak i realne życie. Kreowane przez nich biologiczne artefakty przekraczają granice pomiędzy tym, co jest uznawane za naturalne i nienaturalne a tym, co tradycyjnie przypisuje się do sfery kultury lub natury. Podążając typ tropem, dochodzi się do jeszcze bardziej ogólnego wniosku: w ramach sztuki nowoczesnej istnieje wyraźna choć ograniczona tendencja do przezwyciężenia zdefiniowanego w 1959 roku przez Charlesa Percy'ego Snowa w wykładzie pt. „Dwie kultury i rewolucja naukowa" rozdarcia na kulturę humanistyczną i kulturę naukową[1]. Tendencję tę można określić jako próbę wydobycia humanistycznych aspektów rewolucji naukowo-technicznej. Wyraża się ona właśnie poprzez zainteresowanie nowymi technologiami, nową jakością komunikowania się i badaniami z zakresu nauk ścisłych.

Pojawiają się w związku z tym dodatkowe pytania: Na jakiej płaszczyźnie może dojść do spotkania sztuki i nauki? Czy działania artystyczne o takim charakterze prowadzą do rzeczywistej niwelacji wspomnianego podziału, czy tylko go uwypuklają i pogłębiają? Jaka jest krytyczna wartość tych działań i w jaki sposób ujmowany jest w ich obrębie problem prawdy i roli poznania w życiu człowieka?

—

Po raz pierwszy o sztuce, która byłaby w stanie stworzyć systemy posiadające organiczne właściwości, czyli artefakty ujawniające atrybuty życia, pisał w 1968 roku Jack Burnham. W swojej książce „Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century"[2] określił ją jako nieustannie poszukiwany przez artystę ideał, który być może kiedyś uda się zrealizować. Byłaby to, według niego, doskonała kontynuacja określonych artystycznych poczynań zrodzonych z impulsu do tworzenia życiopodobnych form. Wiadomo, że impuls ten towarzyszył artystom od dawna. Jak pokazuje Burnham, jego ślady można odszukać już w micie Owidiusza o Pigmalionie, w wyidealizowanych ludzkich formach rzeźby greckiej, w mechanizmach zegarowych powstających w Średniowieczu i Renesansie, w automatach Jacquesa Vaucancon'a z XVIII wieku, we wspólnej dla wielu przedwojennych artystów awangardowych fascynacji maszynami i automatami (Archipenko, Bellmer, Schlemmer, Duchamp), i ostatecznie w sztuce kinetycznej. Analizy i przepowiednie Burnhama odnosiły się przede wszystkim do dyscyplin dopiero przez artystów odkrywanych, czyli tych związanych z cybernetyką i sztucznym życiem. Ale pozycja człowieka w stosunku do sztucznego życia to bezpieczne zdystansowanie, to uprzywilejowana pozycja samozwańczego demiurga umacniająca w przekonaniu, że nie ponosi się żadnych konsekwencji w momencie zniszczenia takich tworów, gdyż nie należą one do naszego świata. Dopiero sztuka genetyczna operująca realnym materiałem biologicznym dezaktualizuje te bezpieczne podziały na inne materiały, kody i światy. I chociaż Burnham nie pisał nic o sztuce genetycznej z tego prostego względu, że wówczas jeszcze nie mógł przewidzieć jej rozwoju, to właśnie ona w zaskakujący sposób najdoskonalej wpisuje się w przedstawioną przez niego tradycję przełamywania barier (fizycznych i psychicznych) pomiędzy sztuką a rzeczywistością. Natomiast w 1989 roku Vilem Flusser w artykule „Curie's Children"[3] już całkiem świadomie spekulował

[1] C. P. Snow, „Dwie kultury", Warszawa 1999.

[2] J. Burnham, „Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century", New York 1968.

[3] V. Flusser, *Curie's Children*, „Art Forum" 1988, Vol. 26, No. 7 i Vol. 27, No. 2.

o możliwościach, jakie inżynieria genetyczna i biotechnologie otwierają przed artystami, twierdząc, że w przyszłości staną się one narzędziami artystycznego procesu twórczego. Ten nowy rodzaj sztuki miałby, zdaniem Flussera, stworzyć podstawy dla duchowych procesów o zupełnie nie spotykanej do tej pory jakości. Podobne zadania stojące przed sztuką genetyczną widzi Richard Smoley[4]. Uważa, że choć nadal jest we współczesnej kulturze wiele takich rzeczy, wobec których można przyjąć postawę cyniczną, świat sztuki zdaje się być zmęczony i wyjałowiony utrzymującym się stanem ciągłej rewolty. Smoley sugeruje, że przyzwyczajenie do dekonstrukcji stało się nudne i przygnębiające nawet dla tych, którzy ją sami stosują. Stąd, jak sądzi, będzie w przyszłości płynęła potrzeba bardziej pozytywnej wizji sztuki. Dzisiejsza sztuka rewolty i dekonstrukcji jest, używając słów Wassila Kandinsky'ego, „dzieckiem swojej epoki", „duchem swojego wieku", czyli mówi nam jedynie to, co już wiemy. Smoley twierdzi, że nie wyedukuje nas, nie wzniesie na wyżyny, nie przekona, powtarzając w nieskończoność to samo przesłanie. Takiej sztuce należy przeciwstawić sztukę, która wyrastając ze współczesnych doznań jest czymś więcej niż tylko odbiciem teraźniejszości, posiada większą siłę przepowiedni. Smoley zadaje więc pytanie: Jaka sztuka w naszych czasach będzie miała tą profetyczną moc? Czy w tym kierunku może poprowadzić nas sztuka genetyczna? Zdaniem Smoley'a, oferuje ona szansę na odzyskanie żywego i dynamicznego kontaktu ze światem natury, za którym tak wielu ludzi dzisiaj tęskni i od którego, przytłoczeni konwencjonalizmem współczesnego życia, jesteśmy w tak bolesny sposób odcięci. Sztuka genetyczna, aby spełnić swe zadanie musi jednak wystrzegać się wszelkich uproszczeń, m.in. postrzegania natury jako obiektu łatwo poddającego się dowolnym manipulacjom, ale także banalnego sentymentalizmu, zgodnie z którym wysublimowana i nieskazitelna natura pozostaje w opozycji do świata istot ludzkich odgrywających rolę okropnych podglądaczy.

—

Jaka jest więc sztuka genetyczna? Pierwszą genetycznie zmodyfikowaną formą biologicznego życia pokazaną w artystycznym kontekście było *Delphiniums* (bot. ostróżeczka ogrodowa) słynnego fotografa Edwarda Steichena. Stosując tradycyjne metody selektywnej hodowli, wspomagane przez lekarstwo zmieniające genetyczny obraz rośliny, artysta stworzył nową odmianę kwiatów znacznie różniącą się od wcześniej znanych gatunków. Praca ta została wystawiona w 1936 roku w Museum of Modern Art w Nowym Yorku. W ten sposób *Delphiniums* Steichena wprowadziło genetykę w obręb świata sztuki. Niestety negatywne konotacje, jakie termin „eugenika" zyskał za sprawą eksperymentów prowadzonych w czasie II

wojny światowej przez nazistów, sprawiły, że przez długie lata pomiędzy sztuką a genetyką istniała nieprzekraczalna granica. Co prawda wraz z landart'em i nurtami ekologicznymi do sztuki jako takiej zaczęły powracać rośliny i inne żywe organizmy, ale dopiero w 1988 roku George Gessert – pionier sztuki genetycznej i przez ostatnie dekady jej główny propagator– stworzył pracę, którą można uznać za bezpośrednią kontynuację artystycznych doświadczeń Steichena. Gessert zrealizował projekt „Iris" polegający na hybrydyzacji dzikich odmian irysów poprzez odrzucanie niepożądanych rezultatów i hodowanie tylko tych kwiatów, które sprawiały artyście estetyczną przyjemność. Jego decyzja, aby zatrzymać kwiaty o skomplikowanych wzorach żyłek na płatkach i poszarpanych brzegach, a odrzucić te z równymi płatkami była wyborem estetycznym i jednocześnie reakcją przeciwko komercyjnym hodowlom kwiatów, gdzie dąży się do uzyskania efektu gładkich płatków w każdym gatunku. Gessert nazywa swoją działalność „genetic folk art", a jego prace analizują sposoby, w jakie człowiek interpretuje naturę. Szczególnie czytelne jest to w projekcie zatytułowanym „Scatter", który polegał na swobodnym rozsiewaniu nasion uzyskanych ze zhybrydyzowanych irysów. Artysta został przez to oskarżony o praktykowanie „genetycznego graffiti", ponieważ bardzo często sadził nasiona w miejscach dzikich, odosobnionych, czyli tam, gdzie ludzie pragną doświadczać kontaktu z pierwotnym, nienaruszonym stanem natury. W ten sposób udało mu się częściowo podważyć kulturowo ukształtowane przekonanie o tym, co jest, a co nie jest naturalne. Gessert wierzy, że praca na polu genetyki niesie ze sobą obietnicę wielkiej artystycznej aktywności, jednocześnie jest świadomy wielu problemów bezpośrednio z nią związanych a wynikających m.in. z ambiwalentnego kulturowego nastawienia do genetycznych manipulacji, nierealistycznych oczekiwań zrodzonych z koncepcji bliskich naukowej science-fiction i nieprzewidywalności „żywej sztuki"[5].

—

Warto zwrócić uwagę na fakt, że przywołane powyżej prace odwołują się do metod genetyki klasycznej. Tak określa się badania genetyczne prowadzone od XIX do połowy XX wieku, które uzależnione były od dwóch rzeczy: wymagały organizmu, który mógłby być hodowany w sposób kontrolowany, a także pewnych łatwo rozpoznawalnych dziedziczących się cech gatunku badanego organizmu. W badaniach wykorzystywano wówczas technikę eksperymentalnej hodowli oraz arytmetykę. Natomiast od lat 50. datuje się rozwój nowej genetyki molekularnej, i choć jej korzenie

[4] R. Smoley, *The Art of the Gene*, „Leonardo" 2000, Vol. 33, No. 5, s. 368.

[5] G. Gessert, *A Brief History of Art Involving DNA*, „Art Papers" Sept./Oct. 1996.

tkwią w genetyce klasycznej, jest ona już zupełnie inną nauką. W rozwoju genetyki molekularnej wyróżnia się dwa odrębne okresy. Pierwszy z nich rozpoczął się około 1945 roku i trwał do początku lat 70. Stwierdzono wówczas, że u wszystkich istot żywych geny to fragmenty ogromnych cząstek zwanych DNA; opisano strukturę chemiczną DNA i ustalono, w jaki sposób struktura ta określa poszczególne cechy osobnicze. Drugi okres, od lat 70. do dziś, związany jest z rozwojem metod znanych pod wspólną nazwą „technik rekombinacji DNA" lub „inżynierii genetycznej", które umożliwiły izolację i analizę poszczególnych genów pochodzących z dowolnych organizmów: drobnoustrojów, roślin i zwierząt.

—

Zgodnie z tymi rozróżnieniami można uznać, że Mel Chin – kolejny artysta, który zajmuje się zmodyfikowanymi roślinami, korzysta już z osiągnięć genetyki molekularnej. Wynikiem jego zainteresowań jest prowadzony od 1990 roku we współpracy z naukowcem Rufusem L. Chaney'em projekt „Revival Field", polegający na próbie ekologicznej odnowy skażonego fragmentu ziemi w St. Paul w Minnesocie. Jest to możliwe dzięki zastosowaniu hiperakumulatorów – grupy genetycznie zmodyfikowanych roślin wchłaniających metale ciężkie z ziemi. Technologia ta daje szansę na zwrot kosztów czyszczenia toksycznych miejsc, metale absorbowane przez te rośliny mogą być bowiem odzyskane, gdy rośliny zostaną ścięte, wysuszone i spopielone. Chin wierzy ponadto, że bardziej efektywne oczyszczanie będzie możliwe dzięki dalszemu modyfikowaniu roślin. Projekt China i Chaney'a pokazuje, że interwencja człowieka w naturę nie zawsze musi oznaczać jej degradację. Dychotomia pomiędzy naturą jako stanem pierwotnym i czystym, a człowiekiem jako jej niszczycielem przestaje tu być tak oczywista.

—

Jeszcze inną metodą, którą wykorzystują artyści zajmujący się sztuką genetyczną, jest klonowanie, jak to się dzieje w przypadku pracy Natalii Jeremijenko „One Tree", polegającej na tysiąckrotnym sklonowaniu drzewa czarnego orzecha, a następnie rozsadzeniu tych klonów w różnych miejscach w San Francisco. Artystka zwraca uwagę na fakt, że drzewa te, choć genetycznie identyczne, nie są tym samym, każda bowiem relacja klonu z jego otoczeniem czyni go czymś innym, czymś odróżnialnym. Poprzez ujawnianie środowiskowych różnic konkretnych lokacji sklonowanych drzew, praca ta stanowi wyzwanie dla popularnego przekonania, że genetyka determinuje przeznaczenie. Każe człowiekowi szukać odpowiedzi na pytanie o to, jakie czynniki poza czysto biologicznymi uwarunkowaniami decydują o tym, kim jesteśmy.

—

Artystą interweniującym w porządek natury na poziomie mikroskopowym, jest również Joe Davis, współpracujący przy swoich projektach z bioinżynierami z Massachusetts Institute of Technology (MIT). Opanowawszy sztukę syntetyzowania DNA i wstawiania jego sekwencji do genomów organizmów, zajął się tworzeniem „infogenu", czyli genu przekładanego przez maszynerię ludzkiego umysłu na znaczenie, nie zaś przez mechanizmy komórkowe na białko. Rezultat jego dotychczasowej pracy stanowi m.in. znak nazwany przez niego „Mikrowenus" – zamieniony na postać cyfrową, przełożony na sekwencję 28 nukleotydów i wbudowany do genomu E.coli, bakterii żyjącej w przewodzie pokarmowym człowieka. Jest to prosty symbol pochodzący ze starogermańskiego pisma runicznego oznaczający życie i przedstawiający zarys zewnętrznych żeńskich narządów płciowych. W założeniach Davisa, wzbogacone o taką informację genetyczną, bakterie można hodować i ekspediować w odległe rejony wszechświata jako przeznaczone dla istot pozaziemskich świadectwo o istnieniu inteligentnego życia na Ziemi. Davis, który był jednym z pierwszych artystów traktujących naukowe laboratorium jako swoją pracownię i który w artystycznym środowisku jest postrzegany jako szara eminencja bioartu, wprowadził do MIT innego młodego artystę, Adama Zaretsky'ego. W trakcie dwuletniego stażu w MIT pod opieką Davisa, Zaretsky w tamtejszym Laboratory for Industrial Microbiology and Fermentation w Department of Biology kierowanym przez Arnolda Demaina, rozpoczął eksperymenty z muzyką, wibracjami i bakteriami E.coli. Pracował nad projektem, który miał wykazać, czy dźwięki i muzyka mają wpływ na zachowania szczepu bakterii E.coli przeznaczonego do produkowaniu antybiotyków. Stosowana przez Zaretsky'ego metoda polegała na tym, że przez dwa dni puszczał bakteriom znajdującym się w inkubatorach największe przeboje Engelberta Humperdincka. Chociaż niektórym może się to wydawać dziwne, badacze twierdzą, że jeśli dalsze naukowe badania potwierdzą, iż muzyka pomaga bakteriom hodowanym w naukowych laboratoriach w szybszej produkcji antybiotyków, eksperymenty Zaretsky'ego przyczynią się do odkrycia nowej, bardzo wydajnej metody produkcji leków.

—

Całkiem niedaleko od Massachusetts Institute of Technology, w laboratoriach Josepha Vacanti w Massachusetts General Hospital w Bostonie – kolejnym obok MIT bastionie zaawansowanych badań biomedycznych – swoją przygodę z bioinżynierią rozpoczęło dwoje innych artystów: Oron Catts i jego żona, Ionat Zurr. Oboje pracują nad projektem „Tissue Culture & Art", polegającym na badaniach potencjalnego zastosowania kultur tkanek i inżynierii tkankowej jako nowego medium artystycznej ekspresji.

Do realizacji tego projektu artyści przystąpili właśnie w trakcie rocznego pobytu w the Tissue Engineering and Organ Fabrication Laboratory w Massachusetts General Hospital w Bostonie, gdzie dzięki stypendium, jakie otrzymali z the New Media Arts Fund of the Australia Council mogli pracować w laboratoriach naukowych i asystować m.in. przy hodowli myszy z uchem na grzbiecie. Swój projekt kontynuują obecnie w SymbioticA the Art & Science Collaborative Research Laboratory, Department of Anatomy and Human Biology na Uniwersytecie Zachodniej Australii w Perth. Ich prace podnoszą kwestie dotyczące rozwoju człowieka i postępu naukowego oraz interakcji zachodzących pomiędzy człowiekiem a jego środowiskiem. Inżynieria tkanek daje wiele nadziei na ulepszenie jakości ludzkiego życia, jednak do tej pory nigdy wcześniej nie znalazła artystycznego zastosowania. Przy użyciu tkanek, które są uprawiane na syntetycznych rusztowaniach w bioreaktorach i które rosną w oderwaniu od organizmu, Catts i Zurr tworzą rzeźby i inne obiekty wykazujące pewne atrybuty życia. Celem tych działań jest wyhodowanie i utrzymanie przy życiu przez możliwie najdłuższy czas tkankowych konstrukcji o zróżnicowanych kształtach i rozmiarach, a dzięki temu stworzenie nowej artystycznej palety. Jedna z ich prac „The Pig Wings Project" polegała na wyhodowaniu „skrzydeł świni". Nie miały one oczywiście służyć do latania, ale miały być podobną do skrzydeł strukturą tkanek, wyhodowaną na bazie prostych komórek pobranych ze szpiku świni. W rezultacie powstały rzeźby z komórek świni w kształcie skrzydeł dinozaura, nietoperza i ptaka. Co ważniejsze, okazało się, że ten zaskakujący eksperyment artystyczny przyczynił się do odkrycia procesu, dzięki któremu naukowcy są w stanie wyhodować nowe komórki rdzenia kręgowego rybki akwariowej. Jak mówią eksperci, ta technika może w przyszłości pomóc w wypracowaniu metody pozwalającej na cofnięcie paraliżu u ludzi.

—

Do najciekawszych artystów wykorzystujących biotechnologie i inżynierię genetyczną jako nowe media artystycznej ekspresji należy zaliczyć Eduardo Kaca, twórcę koncepcji transgenicznego dzieła sztuki. Termin ten oznacza sztukę, która opiera się na wykorzystaniu technik inżynierii genetycznej do transferu syntetycznych genów do organizmu lub transferu naturalnego materiału genetycznego z jednego gatunku do drugiego w celu stworzenia unikalnej formy życia. Zgodnie z tym, co twierdzi Kac, sens tej nowej sztuki nie wyczerpuje się jednak w powołaniu do życia nowej rośliny lub zwierzęcia, ale polega przede wszystkim na umiejętnym budowaniu więzi i komunikacji pomiędzy artystą, publicznością i transgenicznym organizmem. Sztuka transgeniczna nie istnieje więc bez ścisłego powiązania z tworzoną

w ten sposób nową formą życia i bez wzięcia za nią odpowiedzialności[6]. Dla przykładu, kluczowym elementem słynnej instalacji Kaca z 1999 roku zatytułowanej *Genesis* (przy jej realizacji pomagali naukowcy: Peter Gena, Charles Strom, Jon Fisher, Rita Ciurlionis) jest syntetyczny gen stworzony poprzez przetłumaczenie biblijnego wersetu z Ks. Rodzaju mówiącego o ludzkiej dominacji nad światem na kropki i kreski pierwszego elektronicznego języka – alfabetu Morse'a, a następnie przekształcenie tej informacji w kod DNA. Powstały tą metodą gen został wszczepiony bakteriom, które stały się centralną częścią instalacji. Na ścianach zaciemnionego pomieszczenia widzowie oprócz wyświetlonego tekstu wersetu biblijnego i jego zapisu po przekształceniu na kod DNA, mogli obserwować olbrzymie świetlne koło, będące powiększoną cyfrowo projekcją wideo pokazującą to, co dzieje się z bakteriami na szkiełku laboratoryjnym. Widzowie mogli również, klikając na stanowiącej część instalacji stronie internetowej, uaktywnić nad próbką bakterii ultrafioletowe światło, i w ten sposób wziąć faktyczny udział w kreowaniu tej pracy. Działanie takie powodowało bowiem biologiczną mutację bakterii i zmiany w obrębie zakodowanego wersetu biblijnego. W zamyśle Kaca miało to znaczenie symboliczne, jako akt sprzeciwu wobec przesłania zawartego w zdaniu: „Uczyńmy człowieka na Nasz obraz, podobnego Nam. Niech panuje nad rybami morskimi, nad ptactwem powietrznym, nad bydłem, nad ziemią i nad wszystkimi zwierzętami pełzającymi po ziemi". Sam Kac stwierdził, że jednym z jego głównych celów w tej pracy było stworzenie etycznego dylematu, który można zawrzeć w następujących słowach: Jeśli nie klikasz, decydujesz się nie brać udziału w procesie przeformułowania treści biblijnego przesłania. Jeśli klikasz, wtedy zmieniasz genetyczną strukturę żywego organizmu z łatwością, z jaką wysyłasz e-maila. Transgeniczna sztuka Kaca wykorzystuje inżynierię genetyczną, aby w zaskakujący sposób skierować lustro na nią samą, i aby badać społeczne implikacje biotechnologii. Kac pozostaje głęboko krytyczny wobec kierunku, w jakim podąża rozwój biotechnologii, ale jednocześnie nie popada w destrukcyjny dualizm, przedstawiający ludzkie wytwory i naturę jako opozycje, który nieszczęśliwie dominuje w większości dyskusji na temat biotechnologii. W tym publicznym dyskursie zazwyczaj nieświadomie połączone są dwa stanowiska. Pierwsze z nich zakłada, że biotechnologia jest zła, ponieważ przekracza usankcjonowane granice pomiędzy światem naturalnym i sztucznym, pomiędzy biologią i technologią, pomiędzy kreacją boską a instrumentalnym wytworem człowieka. Drugie zakłada, że biotechnologia jest zła, ponieważ w ogromnym stopniu podlega

[6] E. Kac, *Transgenic Art*, „Leonardo Electronic Almanac" Vol. 6, N. 11, December 1998.

polityczno-ekonomicznym interesom. Krytyka polityczno-ekonomiczna biotechnologii wpada w ten sposób w pułapkę moralnego konserwatyzmu, który sugeruje, że ci, którzy potępiają biotechnologię starają się chronić albo mityczny, przedtechnologiczny stan natury, albo pozostałości naszej wiary w wyjątkowość istoty ludzkiej[7].

—

Trzech kolejnych artystów: Kevin Clarke, Steve Miller i Gary Schneider, bada, jak genetyka wspomagana przez biotechnologie może zmieniać nasze rozumienie tożsamości. „Portret Jamesa D. Watsona" z lat 1998–1999 autorstwa K. Clarke'a to instalacja będąca zestawieniem metalowych, laboratoryjnych, trójwymiarowych modeli DNA z gigantycznymi panelami fotograficznymi, na których znajduje się sekwencja DNA wzięta z genomu Watsona – współodkrywcy podwójnej helisy DNA. Praca Clarke'a łączą laboratoryjnie uzyskaną alfabetyczną sekwencję z symbolicznym obrazem. W jego portretach jaźń jest potraktowana jako kombinacja wewnętrznego biologicznego języka i logo związanego z tożsamością osoby w świecie. Artysta w wypowiedzi odnoszącej się do udziału w wystawie „Paradise Now", mówiąc o swoim datującym się od 1987 roku związku z genetyką, podkreśla przede wszystkim zainteresowanie, jakie żywi dla stosowanych przez naukowców strategii twórczej wizualizacji. Dla Clarke'a bardzo istotny jest fakt, że podczas gdy opracowane przez genetyków kody dotyczyły rzeczywistych fizycznych całości, ich wizualizacja miała swe źródło w wyobraźni badaczy. Jak sam mówi, zainteresowanie genetyką zbiegło się u niego – fotografa specjalizującego się w portretach – z dążeniem do odkrywania nowych sposobów widzenia ludzi. Zetknięcie się ze specyficznym genetycznym kodem danej osoby, z jej odziedziczoną inskrypcją, jest bezpośrednio powiązane z fizycznością portretowanych obiektów. Pozwala to artyście na postrzeganie ich w sposób swobodny, a nie poprzez ich społecznie zdefiniowane role, tak jak czyni to fotografia tradycyjna, stosująca swoje klisze, nawyki i skojarzenia. Ten sam problem identyfikacji człowieka na poziomie mikroskopowym dotyczy „Portretu Isabel Goldsmith" z 1993 roku autorstwa S. Millera. Praca ta przedstawia kultury chromosomów pobrane z białych ciałek krwi pani Goldsmith, zleceniodawczyni portretu, sfotografowane pod elektronowym mikroskopem, a następnie nazwane i sklasyfikowane według rozmiaru przez Pat Heslop-Harrison. Miller, który swoją przygodę z nowymi medycznymi technologiami wizualizacji rozpoczął w 1992 roku, podobnie jak Clarke przywiązuje dużą wagę do tego, że w „portrecie genetycznym" tożsamość portretowanego nie jest ograniczona do zewnętrznych cech, ale zostaje odtworzona poprzez obrazy medyczne. Oznacza to, że bardziej niż na opisie, te nowe portrety

skupiają się na identyfikacji przy użyciu wewnętrznych symboli medycznej nomenklatury. Po raz trzeci to samo można powiedzieć o wykonanym przez G. Schneidera w 1997 roku „Genetic Self-Portrait", będącym serią różnorodnych zdjęć ciała artysty, poczynając od rentgenowskich zdjęć szkieletu, a kończąc na obrazach jego komórek i DNA. Ten diagnostyczny, genetyczny autoportret to, jak deklaruje artysta, akt wiary w akcie wstępowania w nieznaną przyszłość świata genetyki. Jednocześnie Schneider ujawnia bardzo osobiste powody stworzenia tej pracy. Mówi bowiem o potrzebie zmierzenia się ze swoją obsesją dotyczącą biologii i śmierci, związaną częściowo z faktem, że matka artysty umarła na raka, a on sam chciał się dowiedzieć, czy posiada genetyczne predyspozycje, by zapaść na tę chorobę. „The Tumor Suppressor Gene" na chromosomie 11, przykład przygotowany przez dr Dorothy Warburton, był pierwszym z czternastu obrazów, które złożyły się na „Genetic Self-Portrait". Także i ta praca zachęca do refleksji nad równoznacznością tradycyjnego obrazu człowieka i jego „obrazu genetycznego" oraz nad wieloaspektowością naszego człowieczeństwa.

—

W kontekście tych ostatnich prac warto przywołać stanowisko socjolog Dorothy Nelkin, która twierdzi, że biologiczny gen stał się dla artystów kulturową ikoną, a genetyka dostarcza im zbioru wizualnych metafor, które są dla nich sposobem na wyrażenie istoty tożsamości, prawdy istniejącej poza tym, co zewnętrzne, natury ludzkiego przeznaczenia, powiązań między naturą i kulturą, a także ich troski o to, jakie mogą być konsekwencje naukowego postępu. Wielu z tych artystów charakteryzuje według niej „genetyczny esencjalizm" – postawa, która opiera się na przekonaniu, że geny stanowią klucz do zrozumienia istoty życia i człowieczeństwa. Nelkin uważa, że taka koncepcja genu jest wytworem retorycznych strategii stosowanych przez genetyków dla podkreślenia wagi prowadzonych przez nich badań, m.in. nad odszyfrowaniem ludzkiego genomu. Naukowcy często używają religijnych metafor, porównując genom do Biblii, Świętego Graala czy Księgi Człowieka, jednak retoryka ta zafałszowuje rzeczywistość, w której związki pomiędzy genetycznymi predyspozycjami a warunkami środowiskowymi, związki pomiędzy biologią i kulturą są w pełni interaktywne. Niemniej jednak metafory, w których DNA jest określane jako boska cząsteczka, pomimo swego pierwotnie instrumentalnego charakteru zostały przejęte przez kulturę, a także, jak pokazują to niektóre przykłady, przez sztukę, gdzie m.in. służą do badania i definiowania tożsamości[8].

[7] E. Thacker, *Aesthetic Biology. Biological Art*, Contextin Art/Artofficial Construction Media, 2003.

[8] D. Nelkin, *The Gene As A Cultural Icon*, „Art Journal" Spring 1996.

—

Ale oprócz tego, składniki mikroskopijne w skali materiału genetycznego, podlegając rozmaitym wizualizacjom, zaczynają funkcjonować również jako znaki estetyczne. Istnieje wiele umożliwiających to metod laboratoryjnych, narzędzi do tworzenia mappingu genetycznego i modeli diagramowych. Każda reprezentacja skupia się na innym poziomie komórkowej i cząsteczkowej organizacji, przy czym najbardziej popularną reprezentacją DNA jest podwójna helisa. Sekwencja DNA może również pojawić się jako seria wzorów taśmowych ułożonych w liniach. Jako technika ustalania genetycznego „odcisku", ta metoda wizualizacji stosowana jest w nauce przy ustalaniu tożsamości i rodzinnego pokrewieństwa. Od 1987 roku tworzeniem takich genetycznych obrazów DNA zajmuje się Dennis Ashbaugh. Jego technika jest pozostałością metody zabarwiania próbek mikroskopowych. Powiększa on przygotowane w laboratorium obrazy, a następnie wprowadza do nich kolory, dzięki czemu widoczne stają się subtelne kontrasty na tle monochromatycznej powierzchni. W dwojaki sposób: poprzez fenomenalną obecność zmysłowej barwy i imponującą, „namacalną" skalę malowane „technografie" Ashbaugha przełamują technologiczny chłód laboratoryjnych próbek. Takich artystów, którzy zaabsorbowani wpływem nauki na sztukę nie rezygnują wcale ze stosowania tradycyjnych środków artystycznej ekspresji, jest znacznie więcej.

—

Należy do nich m.in. David Kremers. Jedna z jego najoryginalniejszych prac – „Trophoblast" z 1992 roku – początkowo przypomina abstrakcyjny, ekspresjonistyczny szkic embrionu o niesłychanie pięknym i intrygującym kolorycie, by po bardziej wnikliwej analizie stać się „żywym obrazem". Od 1992 roku Kremers rozpoczął bowiem tworzenie obrazów na talerzach z czystego akrylu, używając przy tym bakterii E.coli, które zostały genetycznie zmodyfikowane do produkcji enzymów różnorodnych kolorów. Artysta maluje nimi na akrylowym podkładzie, a w momencie, gdy osiąga pożądane kolory, odciska je, co powoduje zakończenie tworzenia obrazu. Sam porównuje ten proces do malowania na kawałku lodu stopniałym śniegiem. Po osiemnastu godzinach w komorze inkubacyjnej obraz rośnie, nabiera kształtu i kolorów. Talerze są wtedy suszone i zapieczętowywane syntetyczną żywicą. Artysta przekonuje, że przyszli konserwatorzy będą mogli usunąć żywicę, nakarmić bakterie i kontynuować „życie" pracy.

—

Również Susanne Anker nie wyrzeka się tradycyjnych materiałów i malarskiej przestrzeni. Jej eleganckie serigrafie i rzeźby chromosomów przypominają zarówno palimpsety, rozmaite rodzaje pisma, jak i prace XX-wiecznych

artystów, takich jak Klee, Klein, Pollock. Rygorystyczna estetyka zastosowana przez nią do zobrazowania chromosomów przynosi zaskakujący i nieco paradoksalny efekt. Z jednej strony, artystka prezentuje układy chromosomów jako czysto wizualne jakości, z drugiej – zachęca do intelektualnej gry, sugerując ich podobieństwo do znaków językowych, czyli nośników informacji. Anker porównuje genetykę do kaligrafii i zapisu automatycznego, uważając, że mogą one być na równi rozpatrywane jako rozwijający się w czasie i przestrzeni zapis całości. Dla artystki bowiem chromosomy to przede wszystkim formy, które jako części podległe cyklowi komórki, rozwijają się w czasie. Dynamiczna sekwencja ruchów pozwala im na formowanie łańcuchów, replikowanie i odłączanie się. DNA jest medium, które, nie tolerując żadnego błędu, żadnej korekty, automatycznie zapisuje gesty naszego życia. W pracach Anker bardzo wyraźnie manifestuje się zainteresowanie relacjami pomiędzy sztuką i nauką. Sama podkreśla, że nauka zawsze przedstawiała się w sposób metaforyczny – eksperyment jest tylko reprezentacją naturalnego procesu, i że ciągle diagramuje siebie samą. Modele, mapy, karty i schematy stanowią integralną część naukowej komunikacji. Ale te reprezentacje, choć wydają się obiektywne, nie są jednak neutralne. Zadaniem sztuki jest kwestionowanie niekwestiowalnego i badanie roli wizualnej metafory. Według Anker właśnie genetyka dostarcza szczególnie obiecującego pod tym względem materiału dla artystycznej interwencji. Nauka XXI wieku zajmuje się obiektami i systemami mniejszymi niż te, które dostrzegamy w naszym potocznym doświadczeniu i, jak twierdzi artystka, współczesna sztuka jest dobrze przygotowana do tego, aby to zrozumieć i interpretować.

—

Szczególnym połączeniem tradycyjnego medium artystycznego z zainspirowanym genetyką tematem jest „ecce homo" (2000) Bryana Crocketta – wysoka na siedem stóp, wyrzeźbiona w różowym marmurze heroiczna, patetyczna statua onkomyszy. Ze wszczepionymi genami wywołującymi raka była ona pierwszym opatentowanym transgenicznym zwierzęciem wykorzystywanym do badań naukowych nad ludzkim układem immunologicznym. Crockett twierdzi, że niektóre działania podejmowane w obrębie genetyki, takie jak transplantacja genów z jednego gatunku do drugiego prowadząca do tworzenia genetycznych hybryd, są analogiczne do świata alegorii i mitologii. Onkomysz to według niego zobrazowanie idei człowieka-myszy. Ta lśniąca rzeźba wielkości człowieka stoi w geście przypominającym Chrystusa okazującego swoje rany. Crockett dąży w ten sposób do zinterpretowania ostatecznej figury zmartwychwstania Chrystusa poprzez ostatecznego aktora współczesnej nauki – onkomysza. Rzeźba ta jest więc

jednocześnie pomnikiem laboratoryjnych obiektów, współczesnej nauki, symbolem rodzaju ludzkiego i dosłowną personifikacją.

—

Kolejną niezwykłą rzeźbą jest „Untitled" Ronalda Jonesa z 1989 roku – praca naśladująca jedną z rzeźb Jeana Arpa. Wykorzystując prowadzone przez Arpa poszukiwania perfekcyjnego porządku i doskonałej nowoczesnej formy, Jones przekształca je w coś nieszczęśliwego i naznaczonego destrukcją – jego brązowa rzeźba przedstawia bowiem genetyczną strukturę raka. Wbrew niesionej przez siebie treści, przełamuje ona jednak negatywne konotacje choroby i śmierci. Choć obrazuje ona fragment ludzkiego DNA z 13 chromosomu przenoszącego zmutowany gen Rb odpowiedzialny za wywołanie gwałtownych nowotworów złośliwych, aspiruje jednocześnie do tego, by być piękną w sposób, który jest związany z ideą piękna jako narzędzia pełnego mocy.

—

Obok artystów w pełni wykorzystujących możliwości stwarzane przez rozwój genetyki, pojawili się również artyści negujący to, co dzieje się na polu współczesnych nauk i wskazujący wyłącznie na zagrożenia płynące z badań genetycznych. Po stronie sceptyków znajduje się m.in. Christy Rupp, która w swoich pracach zajmuje się bardzo problematyczną i wzbudzającą duże emocje kwestią modyfikowanej genetycznie żywności. Według artystki, inżynieria genetyczna, pozwalając na to, aby formy życia były definiowane przez śmierć (jak dzieje się to w przypadku genetycznie zmodyfikowanych nasion dających tylko jednorazowe plony), ujawnia swoje drugie, bardziej złowrogie i być może prawdziwsze oblicze. Z kolei konceptualny artysta, Larry Miller, autor pracy „Genomic License No.5" (1992–1997), roztaczając wizję zagrożenia wynikającego z powiązań nauki z przemysłem, oferuje widzom oficjalnie wyglądające certyfikaty potwierdzające prawa autorskie do ich osobistych niepowtarzalnych kodów genetycznych i umożliwiające im zdeklarowanie się jako ich ekskluzywni posiadacze.

—

Artyści czerpiący inspirację z dziedziny nauki i technologii stają wobec poważnego dylematu. Z jednej strony, czują się zobligowani do sformułowania krytycznego komentarza odnośnie ukrytych konsekwencji rozwoju naukowo-technologicznego. Z drugiej strony, mają możliwość uczestniczenia w rozwoju i udoskonalaniu nowych technologii oraz badaniu ich kulturowych implikacji, co sprawia, że stają się kimś więcej niż tylko komentatorami naukowego przedsięwzięcia[9]. Okazuje się przy tym, że z artystyczno-naukowej współpracy wynika bardzo dużo obopólnych korzyści. Artyści mogą bowiem funkcjonować w świecie naukowym w sposób wol-

ny od wymagań rynku i specjalizacji poszczególnych dyscyplin, mogą badać i rozszerzać podstawy technologii w nieprzewidziany dotąd sposób. Mogą podejmować projekty badawcze, które zostały porzucone ze względu na ich niezyskowność i usytuowanie poza głównym nurtem naukowych zainteresowań. Mogą łączyć dyscypliny i inspirować nowe wydarzenia, które ujawnią kulturowe koszty zastosowania nowej wiedzy i technologii. Muszą jednak również odeprzeć krytyczne zarzuty pod swoim adresem, co nie będzie łatwe, gdyż przed bioartem stoi jeszcze dużo nie rozwiązanych kwestii. Pomimo deklaracji o równouprawnionej artystyczno-naukowej współpracy, w układzie tym istnieje bardzo wiele asymetrii. Zazwyczaj prace pokazywane są w kontekście samej sztuki – jeśli ukazują się na ich temat publikacje, to raczej w magazynie poświęconym sztuce, a nie nauce, i jeśli zyskują rozgłos, to przenosi się on na artystów, a nie na współpracujących z nimi naukowców. Kontekstem dla bioartu jest przede wszystkim przestrzeń galeryjna, i choć samo w sobie nie musi to być problematyczne, to staje się takie w świetle postulatów, że bioart to mówienie o biotechnologii w kategoriach poznawczych i edukacyjnych. Wtedy wypada zastanowić się nad miejscem tego zaangażowania. Galeria sztuki jest wyspecjalizowaną przestrzenią, nieosiągalną i alienującą dla wielu ludzi. W związku z tym powstaje pytanie: Jak sztuka może rościć sobie prawo do tego, aby publicznie mówić o nauce, jeśli wciąż nie rozwiązała problemu polegającego na niemożliwości dotarcia do szerokiej publiczności w kwestii dotyczącej samej sztuki? Często zdarza się również, że zauroczenie nauką zwycięża nad krytycznym zaangażowaniem i kwestie czysto techniczne spychają kwestie bardziej kluczowe na dalszy plan. A tylko wtedy można mówić o równorzędności działań naukowych i artystycznych lub o artystycznym wkładzie w badania nad nowymi technologiami, jeśli praca artysty ma na celu efekt estetyczny lub artystyczną konkluzję, nie przejmuje wyników czy ram pojęciowych nauki i technologii bez żadnych zastrzeżeń i nie polega na bezwartościowym powielaniu istniejących już rozwiązań. Jest to więc szczególny rodzaj artystycznej praktyki, wymagający od artystów gotowości do porzucenia tradycyjnych rozważań, mediów, kontekstów i ciągłego pogłębiania wiedzy tak, aby mogli oni faktycznie, a nie powierzchownie, funkcjonować w świecie nauki i technologii.

—

[9] S. Wilson, „Light and Dark Visions: The Relationship of Cultural Theory to Art That Uses Emerging Technologies", *Siggraph 93 Visual Proceedings*, Art Show Catalog, New York 1993.

Barbara Konopka, *Alice & Aibo*, fotografie cyfrowe, 2003.

Łukasz Ronduda
Software Art / Browser Art

Czy już niedługo tradycyjne tworzywa i materiały artystyczne zostaną zastąpione (lub co najmniej w sposób znaczący uzupełnione) przez języki programowania komputerowego C++, Java, Python etc? Wszystko na to wskazuje. Software Art jest nową dziedziną sztuki nowych mediów, powstałą jako wynik postępującego pokrywania się twórczości w dziedzinie sztuki współczesnej i programowania komputerowego.
Florian Cramer, główny teoretyk zjawiska, próbując je zdefiniować pisał: „Software Art to realizacje, których materiałem jest zestaw algorytmicznych instrukcji formalnych, (i/lub) odnoszących się do społecznego i politycznego funkcjonowania software'u"[1]. Definicja ta wywodzi Software Art z dwóch ważnych tradycji sztuki mediów (i ich swoistej współzależności). Z jednej strony, tradycji związanej z nurtem konceptualnym, z rozwojem metaartystycznych tendencji skupionych na analizie *differentia specifica* danego medium. Z drugiej strony, odwołuje nas ona do nurtu sztuki krytycznej (konkretnie jej odłamu wyrosłego z postkonceptualizmu) analizującej relacje społeczne, polityczne, gospodarcze etc., w których dane medium jest zanurzone. To swoiste napięcie pomiędzy tendencjami tautologicznymi a antropologicznymi wyznacza kształt najciekawszych realizacji Software Art.
Cramer za naczelną właściwość medialną programu komputerowego uznał to, iż składa się on z szeregu tekstualnych instrukcji formalnych, za pomocą których użytkownik komunikuje się z komputerem. Należy podkreślić naczelną „performatywną" wartość tekstu oprogramowania, którego polecenia są wykonywane przez komputerowy „hardware". Posługując się w ten sposób zdefiniowanym medium, Cramer genealogię Software Art odnajduje w pewnej szczególnej tradycji, powstałej w obrębie ruchów awangardowych XX wieku. Tradycji związanej, na przykład, z metodami poetyckimi Dadaizmu, z pismem automatycznym Surrealistów, z „partyturami" Johna Cage'a czy technikami wyznaczającymi kształt *events* Fluxusu. „Narzędzia" te, pomimo różnych kontekstów, w których powstawały, łączy jedno: rozprzestrzeniały się one wśród swoich ewentualnych użytkowników w formie kilku prostych „tekstualnych instrukcji formalnych" o „intencji performatywnej". Instrukcji typu: „usiądź przed kominkiem i słuchaj *muzyki ognia*" (John Cage) lub „Rysuj prostą linię i podążaj za

[1] Cramer Florian & Gabriel Urlike, Jury Statement Transmediale 0.1, 2001, http://www.transmediale.de/01/en/software.htm. Por.: Cramer Florian, Concepts, Notations, Software Art, http://userpage.fu-berlin.de/cantsin/homepage.

[2] Wykonanie tej kompozycji (The Composition 1961 No.1, Januaryl) było możliwe tylko konceptualnie.

nią" (La Monte Young)[2]. Dzieło powstawało w wyniku „wykonywania" tych wskazówek przez człowieka i mógł je stworzyć praktycznie każdy. Cramer (jak również inni autorzy[3]) w pojawieniu się tego typu zjawisk artystycznych wprowadzających w miejsce tradycyjnego dzieła szereg poleceń, których wykonanie ma dopiero doprowadzić do wygenerowania dzieła widzi antycypację twórczości artystycznej opartej na realizowaniu zestawu zadań nie przez człowieka a przez komputer.

Pojęcie „Software" wyłoniło się w kontekście sztuki, po raz pierwszy za sprawą Jacka Burnhama, który nazwał tak kuratorowaną przez siebie wystawę w Nowojorskim Jewish Muzeum w 1970 roku[4]. Była to pierwsza wystawa nurtu Art & Technology, wynikającego z dokonującego się w sztuce lat 60. powiązania tendencji konceptualnych z coraz intensywniej podejmowanymi przez artystów eksperymentami z nowymi technologiami informacyjnymi i komputerowymi. Burnham uznał termin „Software", związany z rozwojem „wirtualnych" technologii informatycznych za dobrą metaforę dla nowych, bardziej „zdematerializowanych" form sztuki związanych z rozwojem konceptualizmu. Charakteryzującego się przeniesieniem zainteresowań z poziomu artystycznego (związanego ze stylem i estetyką) na metaartystyczny, związany z analizą idei i teorii stanowiących kontekst tworzenia i odbioru dzieł sztuki. „Wszystkie czynności, które nie mają związku z przedmiotem lub materią, są wynikiem *software*. Same obrazy to *hardware*. Informacja o tych obrazach to *software* [...]. W wielu wypadkach przedmiot ma znacznie mniejszą wartość niż *software* dotyczące tego przedmiotu. [...] Doświadczenie oglądania czegoś na własne oczy nie ma już znaczenia w społeczeństwie kontrolowanym przez *software*, gdyż przekazy medialne niosą tyle samo energii, co doświadczenie z pierwszej ręki [...]. W ten sam sposób większość powstającej dzisiaj sztuki kończy jako informacja o sztuce"[5].

Według Burnhama (oraz interpretatora jego pism – Edwarda Shankena[6]), dokonujące się w konceptualizmie zastąpienie materialnego obiektu teoretycznymi czy intelektualnymi operacjami korespondowało z szerszymi przemianami zachodzącymi w latach 60. i 70., związanymi z wykształcaniem się społeczeństwa poprzemysłowego, informacyjnego, dla którego naczelną wartością jest produkcja, przetwarzanie i obrót „niematerialną" wiedzą symboliczną (w odróżnieniu od społeczeństwa przemysłowego zorganizowanego wokół przetwarzania materii). Termin „Software" określa w tym ujęciu sferę wymiany symbolicznej, umożliwianą przez nowe media informacyjne. Trzeba podkreślić, że użycie tego pojęcia w wyżej wymienionych kontekstach było wysoce metaforyczne i nie miało wiele wspólnego z jego zastosowaniem na polu informatyki.

Free Software Art

Źródeł Software Art nie należy upatrywać tylko w wewnątrz-artystycznej tradycji rozwoju form i strategii sztuki współczesnej. Decydujący wpływ na powstanie nowej dziedziny sztuki miał ruch programistów Free Software / Open Source.

Wraz z umożliwianym przez technologie informatyczne nowym kształtem przestrzeni komunikacyjnej wyłaniają się nowe sposoby produkcji, twórczości i aktywności obywatelskiej. Najlepszym tego świadectwem jest otwarta, wolna, kooperatywna twórczość niezależnych programistów w dziedzinie oprogramowania Free Software / Open Source, prowadząca do tak spektakularnych przykładów emergencji „inteligencji zbiorowej"[7], jak powstanie systemu operacyjnego GNU / Linux. Według teoretyków i artystów Software Art (zafascynowanych etycznym wymiarem Linuxa), fenomen ruchu Free Software udowodnił, że dzięki nowym technologiom możliwe jest tworzenie globalnych więzi społecznych w oparciu o etycznie wzniosłą kulturę bezinteresownej wymiany daru, oraz to, że nie jesteśmy skazani na pogłębiające się urzeczowienie stosunków międzyludzkich i dalszą fetyszyzację pieniądza (jak również na zuniformizowane rozwiązania oferowane przez międzynarodowe koncerny). Artyści i teoretycy Software Art uznali, że krytyczny potencjał oprogramowania Free Software, jego moc odświeżania spojrzenia na rzeczywistość społeczną, ekonomiczną, artystyczną oraz zagadnienia wymiany i własności intelektualnej może mieć rewolucyjny wpływ również na inne dziedziny życia. Według nich, twórcy Free Software udowodnili, że wolność tworzenia oprogramowania staje się równie ważna, co wolność wypowiedzi. Wszystkie te elementy wpłynęły

3) Magnusson Thor, Processor Art, 2002, www.runme.org.

4) Pełna nazwa wystawy brzmiała: Software, Information Technology: It's New Meaning for Art.

5) Wypowiedź Les Levine, podaję za: Shanken Edward, *Sztuka w epoce informacji – technologia a sztuka konceptualna*, „Kwartalnik Filmowy" nr 35–36/2001, s. 304.

6) Shanken Edward, „The house that Jack built: Jack Burnham's Concept of *Software* as a methaphor for Art", http://www.duke.edu/~giftwrap/House.html.

7) Według wielu teoretyków (np. Derrick de Kerchove czy Pierre Levy), dzięki rozwojowi wspomaganej technologicznie horyzontalnej struktury komunikacyjnej pomiędzy jednostkami, jak i całymi wspólnotami, stworzona została globalna przestrzeń sprzyjająca (wręcz wymagająca) konfrontacji doświadczeń i wiedzy na skalę dotychczas niespotykaną. Powstała ewolucyjna przestrzeń osmoz, negocjacji, ale i infekcji. Przestrzeń otwartych związków, sieciowych społeczeństw i wspólnot, zdolnych siłą mobilizacji i aktywności twórczej swych elementów rozwiązywać złożone problemy społeczne, teoretyczne, naukowe, podejmować wyzwania programistyczne i artystyczne. Wspomagany komputerowo model otwartości poznawczej, jak również twórcza aktywność społeczeństwa sieciowego zaczyna tworzyć nową jakość zwaną „inteligencją zbiorową", „otwartą" lub „noosferą". Powstaje ona jako efekt ewolucyjnego kumulowania się doświadczeń i wiedzy, pozostających w twórczej interakcji podmiotów, w większą spójną synergiczną całość.

na przyznanie Linuxowi (oprogramowaniu nie tworzonemu w intencjach artystycznych a utylitarnych) Złotej Nike – najważniejszej nagrody prestiżowego festiwalu sztuki nowych mediów Ars Electronica w 1999 roku. Fakt ten, oraz, wcześniejsze o dwa lata, uhonorowanie Złotą Nike Tima Bernersa Lee (za wynalezienie www)[8] na tym samym festiwalu, stanowił grunt pod wyodrębnienie się Software Art. Artyści postanowili przyłączyć się do toczącej się na ich oczach rewolucji.

Kierując się znanym już rosyjskim konstruktywistom kompleksem w stosunku do inżyniera[9], jak również paternalistyczną chęcią odpowiedniego skanalizowania energii „pisarzy" programów komputerowych (często najzwyklejszych barbarzyńców w zakresie kultury), artyści Software Art są symbiotycznie związani ze światem twórców oprogramowania. To swoiste zapatrzenie sprawia, że wiele najwybitniejszych realizacji „sztuki oprogramowania" stanowi wariację software'u stworzonego wcześniej i używanego przez społeczność hakerską. Taka jest geneza niektórych „alternatywnych wyszukiwarek", oprogramowania Carnivore, Traicenoiser, jak również realizacji Screen Saver, która wydaje się najzwyklejszym *ready made* znalezionym w obszarze hakerskiej nie-sztuki[10]. Powstają specjalne interdyscyplinarne portale, które w założeniu mają być platformami integracji środowisk: artystycznego i programistycznego. Uświadamiając, że produkcja oprogramowania może być postrzegana jako produkcja kulturowa (poza czystą funkcjonalnością), portale te są płaszczyznami wymiany tekstów (zarówno ideowych, jak i programistycznych)[11] między tymi dwoma środowiskami. Do najważniejszych należą: run.me.org, generativeart.net, gratin.org czy sweetcode.org. W ostatnim czasie rozpoczęło swą działalność kilka festiwali poświęconych wyłącznie Software Art (pionierskim był read_me 1.2[12]), a starsze i uznane, jak na przykład Berlińskie Transmediale, wyodrębniły ze względu na tę nową dziedzinę sztuki specjalną kategorię nagradzania prac. Software Art ma już za sobą kilka głośnych i udanych wystaw (w tradycyjnych przestrzeniach wystawienniczych) jak: „I love you", „komputer", „haker", „wirus" (Mak Frankfurt, 2002), „Instal.exe" grupy Jodi.org (Plugin, Basel oraz Eyebeam, NY 2003)[13] czy „Biennale.py" (Pawilon Słoweński, Biennale di Venezia, 2001).

Artyści i teoretycy Software Art, poprzez inicjowanie działań na styku twórczości artystycznej i programistycznej, starają się uświadomić rosnącą rolę kulturową i społeczną produkcji programistycznej, formalizującej w językach oprogramowania nasze prawa, nawyki, ograniczenia etc.[14] Zważywszy na to, iż scenariusz konsekwentnie postępującego „uinteligentnienia" bezpośredniego naszego otoczenia życiowego[15] wydaje się bardzo prawdopodobnym, programiści stają się powoli kolejnym zawodem zaufania

[8] Por.: 1997 Ars Electronica Jury Statement, http://193.170.192.5/prix/jury/E97www.html.

[9] Teoretycy i twórcy terminu „Software Art" w pojawieniu się grona wykwalifikowanych programistycznie artystów (artysty i inżyniera w jednym) dojrzeli kolejną inkarnację paradygmatu konstruktywistycznego, z kolei w działalności komercyjnych koncernów (sprzedających oprogramowanie własnościowe), dostrzegli oni jego niebezpieczną produktywistyczną odmianę.

[10] Składający się z kilku linijek „naturalnego" tekstu (szeregu prostych instrukcji), „program" Screen Saver (http://www.404pro.com/desoft) tematyzuje zawodność oprogramowania Windows. Jego autorzy, Eldar Karhalev & Ivan Khimin, nazywają go „user generated Software Art", użytkownik musi bowiem wykonać szereg instrukcji (krok za krokiem), wykonując operacje na parametrach wygaszacza ekranu systemu Windows (dostosowując je do podanych przez artystów w instrukcji). Po odpowiednim ich skonfigurowaniu, przed użytkownikiem pojawia się (w sposób nagły) wielki, zmieniający kolory kwadrat, poruszający się powoli w ramach ekranu. Powstały efekt to „kreatywność maszyny", nie zaprogramowana ani przez twórców oprogramowania, ani przez hakerów. Ci ostatni jedynie go odkryli i upublicznili. Screen Saver jest oparty o wykorzystanie jednej z luk w oprogramowaniu Windows, jakich wyszukiwaniem trudnią się hakerzy w celu ośmieszenia tego systemu operacyjnego. Screen Saver manipuluje istniejącym software'em, dekonstruuje go, nawet nie wymagając od użytkownika umiejętności programistycznych. Udowadnia, że nie trzeba tworzyć realizacji od zera, można stworzyć ją w oparciu o już istniejący software, przez jego przemontowanie, wprowadzenie w nim zmian. Taką funkcję pełnią również różnego rodzaju indywidualne „nakładki" na gry (*Game Patching*) czy programy komercyjne (indywidualne pluginy).

Screen Saver ze względu na to, iż składa się z szeregu prostych instrukcji tekstowych, wydaje się powrotem do konceptualnych prefiguracji Software Art.

Jak już wspomniałem we wstępie, w przypadku strategii krytycznych Software Art artyści skupiają się na analizowaniu kulturowego i społeczno-politycznego funkcjonowania software'u. Zgodnie z poglądami Floriana Cramera, realizacje Software Art ukazują, jak technologia traktowana jako bezosobowa (neutralna czy przeźroczysta) reprezentuje bardzo konkretne stanowiska i interesy (iż jest produktem konkretnych ludzi, na przykład pracowników firmy Microsoft realizujących jej strategię). Ukazują, iż software został napisany przez kogoś i może być również zmieniony (technologia oprogramowania ze względu na swą „elastyczność" może być przedmiotem negocjacji i redefinicji zinternalizowanego w praktyce społecznej oprogramowania). W tym kontekście (według interpretacji Cramera) Software Art jest meta-software'em, próbą przedstawienia relacji i uwarunkowań wyznaczających kształt istniejącego, własnościowego oprogramowania. Oprócz Screen Savera (który jest jednym z najbardziej znanych „meta-software'ów") istnieje cała plejada realizacji Software Art podejmujących subwersywną grę z oprogramowaniem własnościowym (takim jak Google czy Microsoft). Na przykład program Autollustrator Adriana Warda, który „podszywa się" pod programy typu Photoshop czy Adobe After Efect.

[11] Artystycznie interesujące realizacje hakerskie są wychwytywane i zapraszane do umieszczenia na specjalnych serwisach i portalach Software Art.

[12] Pierwsza edycja Marcos Center, Moskwa 2001 (http://www.marcos-center.ru/read_me/abouten.htm).

[13] Pomimo tych wszystkich wysiłków i gestów, świat hakerów (twórców oprogramowania Open Source) w znacznej mierze nie wydaje się zainteresowanym gettoizacją swoich osiągnięć poprzez prezentowanie ich w kontekście świata sztuki. Dla hakerów najwyższą gratyfikacją za wynalezienie innowacyjnego oprogramowania staje się uznanie mierzone wkładem danej produkcji w rozwój technologii społeczeństwa informacyjnego zgodnie z pewnymi ideami i etyką hakerską. Przez co wciąż pozostaje problemem, jak pozyskać w obszar Software Art uwagę hakerów, a także olbrzymią ilość produkcji, która może być interesująca kulturowo lub artystycznie. Wielu informatyków przyznaje, iż atrakcyjność Software Art zawiera się w jego potencji do zmiany wizerunku tworzenia oprogramowania jako czynności niewdzięcznej, mozolnej czy niekreatywnej.

[14] Wpływając w ten sposób na nasze życie, determinując powstawanie i rozwój określonych postaw.

[15] Scenariusz zarysowany np. w pismach Nicolasa Negroponte („Cyfrowe życie", Warszawa 1997).

społecznego, wymagającym szczególnego rodzaju powołania i poczucia służby względem zbiorowości. Realizacje Software Art przypominają o konieczności współistnienia umiejętności programistycznych z wysokimi kwalifikacjami etycznymi i poczuciem odpowiedzialności za kształt kultury. Chciałbym wspomnieć jeszcze o jednym aspekcie Software Art w sytuacji postępującej mediatyzacji kultury przez teksty oprogramowania. „Jak pamiętamy z historii, motorem napędzającym dzieje były różne, pisane językiem naturalnym manifesty: tezy Marcina Lutra, Manifest komunistyczny Marxa, Tezy kwietniowe Lenina. Niezależnie od oceny tych dokumentów, świat przed i po ich publikacji to dwa różne światy. Dziś w czasach postmodernistycznej inflacji produkcji literackiej, legislacyjnej i manifestowej rola tekstów rewolucyjnych przypadła tekstom informatycznym, czyli programom. Świat przed i po pojawieniu się Windows, html, Linuxa to dwa różne światy"[16]. Tak więc teksty algorytmiczne zaczynają pełnić ważną rolę wcześniejszych tekstów kultury, a tekstualna natura oprogramowania (kodu) pozwala chociażby na wprowadzenie tradycji literackiej w zupełnie inny wymiar („poetyckie" aspekty „sztuki oprogramowania" będziemy mogli prześledzić na przykładzie realizacji Jodi.org czy NN)[17]. Artyści Software Art, eksperymentując z radykalnie nowym językiem wypowiedzi artystycznej, towarzyszą transformacji kultury (łagodzą szok z nią związany) i próbują przygotować nas na pojawienie się nowych form i przestrzeni ekspresji w środowisku cyberkultury, które wcale nie muszą przypominać tych, znanych nam dotychczas. Na przykład Alexiej Shulgin, jeden z głównych organizatorów festiwalu Read_me uważa, iż skoro proces cyfryzacji kultury i innych komponentów życia społecznego jest nieunikniony, to konieczne jest znalezienie sposobów (tutaj artysta widzi rolę Software Art) na transfer obszarów nieracjonalnych (czy metafizycznych) w nowy wymiar zracjonalizowanej cywilizacji zachodu[18].

Browser Art

Jak już wspominałem, Software Art to narzędzia stworzone w wyniku zatarcia granic pomiędzy inżynierem a artystą, pomiędzy sferą design'u a sztuki[19]. Narzędzia, które każdy internauta może użyć do realizacji własnych celów, na przykład: do „zatarcia" śladów swojej obecności w sieci (TraiceNoiser), do „rozpoznania terenu" podczas internetowych nawigacji (WebStalker, Nullpoiter), do „siania zagłady" (wirusy komputerowe), do demonstracji politycznej (oprogramowanie haktywistyczne), produkcji muzycznych czy graficznych realizacji artystycznych (Nato.0+55, AutoIllustrator), czy wreszcie do tworzenia alternatywnych wizualizacji czy sposobów przeglądania stron w sieci (realizacje Browser Art).

Alternatywne wyszukiwarki Jodi.org, Netochki Nezvanowej, I/O/D czy Marka Napiera są „paradygmatycznymi" realizacjami Software Art. Projekty te są odpowiedzią na dokonującą się uniformizację rozwiązań H.C.I. (*human computer internction*) oraz starają się uświadamiać potencjalnie olbrzymie możliwości w tworzeniu alternatywnych wizualizacji czy sposobów przeglądania stron w sieci. Dać do zrozumienia, iż narzędzia internetowe – wyszukiwarki powinny wspomagać tworzenie bardziej zindywidualizowanych interfejsów czy postulowanych przez Manuela Castellsa „osobistych hipertekstów"[20]. Mają być podporą w procesie budowy naszych własnych indywidualnych systemów interpretacji świata, tworząc wizualizacje związane z naszymi potrzebami czy pragnieniami sytuującymi się często poza zainteresowaniem komercyjnych interfejsów.

Oprócz wymienionych wcześniej właściwości, wspólnych wielu realizacjom Software Art, naczelnym wyróżnikiem projektów Browser Art jest wykonywanie operacji na istniejącym wcześniej „gotowym" materiale medialnym: manipulowaniu nim i przetwarzaniu go, konstruując w ten sposób „nowe" narracje i znaczenia. Realizacje Browser Art wprowadzają tym samym awangardowe techniki collage'u, fotomontażu (jak również Found Footage Film czy Wideo Scratch) w nowy wymiar, stanowią ich kontynuację. Elementem odróżniającym omówione przeze mnie projekty od wcześniejszych technik manipulacji materiałem gotowym jest przetwarzanie wyjściowego materiału w czasie rzeczywistym[21].

I/O/D: Web Stalker

„Alternatywna wyszukiwarka" – Web Stalker została stworzona przez londyńską grupę I / O / D (Matthew Fuller, Colin Green, Simon Pope) w 1997 roku[22].

16) Bendyk Edwin, „Na początku był algorytm", 2003.

17) Pod adresem: http://userpage.fu-berlin.de/ćantsin znajduje się zestaw tekstów Floriana Cramera, dotyczących nowych gatunków literackich powstających na styku literatury „naturalnej" i informatycznej.

18) Shulgin Alexiej & Olga Goriunova, Software Art for Dummies, Moskwa 2001, http://www.theplee-en.com/culture/otherorgans/index.php/artID=615.

19) Możemy w tym kontekście przywołać zdanie Kima Cascone, który, parafrazując słynne zdanie McLuhana, stwierdził: „medium nie jest już przekazem, przekazem stały się dziś *narzędzia*", za: Magnusson Thor, Processor Art, op. cit.
„Sztuka narzędzi do tworzenia sztuki": Software Art zawiera się w tradycji nurtów awangardowej anty-sztuki głoszących postulaty rozszerzenia partycypacji jednostek w ekspresji politycznej, artystycznej, stworzenia nowego, bardziej egalitarnego modelu twórczości artystycznej, polegającego na tworzeniu technologii, narzędzi czy „aparatów produkcji", zamiast dzieł w tradycyjnym sensie. Modelu, najlepiej wyrażonym przez Waltera Benjamina w jego tekście „Autor jako producent" z 1934 roku.

20) Castells Manuel, „Galaktyka Internetu", Poznań 2003, s. 213.

21) W terminologii komputerowej *real-time*.

22) www.backspace.org/iod.

Oprogramowanie to pozwala na odmienną od oferowanej przez konwencjonalne (dominujące) interfejsy internetowe (jak np. Internet Explorer czy Netscape) wizualizację przestrzeni danych sieciowych. Tuż po uruchomieniu Web Stalkera i wywołaniu żądanej strony www, użytkownikowi dana zostaje możliwość kreowania i rozmieszczania (w obrębie ekranu) szeregu okien. W oknach tych symultanicznie dokonuje się (w czasie rzeczywistym) różnego rodzaju wizualizacja danych związanych z wywoływaną stroną www.

W początkowym oknie możemy obserwować pracę jednej z najważniejszych funkcji programu tak zwanego Crawlera. W formie kilku nałożonych na siebie pasków pozostających w ciągłym ruchu (zwieńczonych adresem strony www) wizualizuje on proces skanowania, zgodnie z nazwą „pełzania" czy „czołgania się" po strukturze hipertekstowej domeny (w celu zlokalizowania wszystkich obiektów), w której znajduje się wywołana strona. Rezultaty pracy Crawlera możemy obserwować w kilku osobnych oknach. Na przykład w jednym oknie możemy obserwować strukturę kodu html analizowanych stron www (pozwala nam to przeczytać teksty znajdujące się „normalnie" w strukturze strony html, jak również te, które są zazwyczaj ukryte w linkach kodu (np. html metatags itp.)). Z kolei funkcja „The Map" jest graficzną wizualizacją sieci linków, stron i punktów węzłowych danej domeny. Web Stalker, wychodząc od danej strony www, wizualizuje („rozjaśnia") nie tylko ją, ale fragment struktury hipertekstowej, w której się ona znajduje. Przez co jednym z najbardziej popularnych zastosowań Web Stalkera jest traktowanie go jako narzędzia pozwalającego omijać strony www, po wejściu na które automatycznie instaluje się strona reklamowa[23].

Cały projekt odznacza się (za sprawą „matematycznych i geometrycznych" wizualizacji) bardzo ascetyczną estetyką cechującą wiele projektów sztuki analitycznej. Dzięki Webstalkerowi możemy powrócić do „prehistorycznych czasów" w rozwoju komputerów osobistych, do okresu jeszcze sprzed graficznego interface'u użytkownika. Projekt pozwala nam sięgnąć poza GUI, ukazując normalnie zakrytą strukturę hipertekstu, topografię sieci. W ten sposób, odwołując się do ideologii Free Software / Open Source, członkowie kolektywu I/O/D pragnęli zaznaczyć ważność zmagań, jakie się toczą pod powierzchnią tradycyjnej reprezentacji programów komputerowych czy stron www (w sferze kodu). Jak możemy się zorientować, jedną z najważniejszych idei projektu jest pragnienie, aby użytkownik miał jak najszersze możliwości definiowania i reżyserowania własnej interakcji. Potrzeba uświadomienia, jak poprzez inną wizualizację danych z sieci, można uzyskać zupełnie odmienną perspektywę poznawczą.

Web Stalker jest ważnym projektem, wciąż otwierającym nowe horyzonty w myśleniu o interakcji czy wizualizacji danych internetowych, wciąż inspirującym postawy krytyczne na tym polu oraz różnego rodzaju artystyczne eksperymenty w dziedzinie oprogramowania[24].

Browser Art, czyli człowiek *versus* maszyna

Jedną z najważniejszych właściwości medialnych oprogramowania, tematyzowaną często przez artystów, jest jego istnienie w specyficznym, dynamicznym dialogu miedzy sferą kodu (języka poleceń formalnych zrozumiałych przez maszynę) a generowaną przez nią sferą interfejsu, reprezentacji graficzno-tekstowej (dostosowaną do percepcji i intuicji zwyczajnego użytkownika mediów komputerowych). Wiele realizacji Software Art skupia się na analizie tego mediacyjnego charakteru graficznego interfejsu użytkownika. Jest on (GUI) ukazywany jako pole ciągłych zmagań człowieka z maszyną, rozciągniętych pomiędzy otwarciem się na interioryzację jej logiki a próbą jej antropomorfizacji. Większość projektów Software Art, w tym szczególnie realizacje należące do grupy Browser Art, tworzy ramy dla wspólnej twórczości człowieka i maszyny, ich wspólnego dźwiękowo-wizualnego performance. Dzieje się tak w przypadku omawianych poniżej projektów Netochki Nezvanowej Nebula_m81+0.2 czy Wrongbrowser grupy Jodi.org.

Początki tego typu „sztuki generatywnej" możemy dostrzec na przykład w działalności Johna Cage'a. Artysta ten, oprócz „produkcji" szeregu „instrukcji formalnych" tworzących sytuacje czy konteksty dzieła kreowanego przez ich „wykonawców", swoje „utwory" wykonywał w oparciu o partytury preparowane za pomocą procedur algorytmicznych, w wyniku zastosowania metod aleatorycznych bądź bazowania na przypadku. Wszystko po to, aby nie były one podporządkowane czy determinowane ludzkimi nawykami, intencjami czy wyobraźnią, aby pozwalały wykraczać poza te „ograniczenia". Cage zwykł mawiać: „jeżeli sztuka i muzyka są antropocentryczne (np. uwikłane w kategorie ekspresji własnej) wydają mi się trywialne i pozbawione aktualności"[25]. Cage'owska próba przekroczenia tradycyjnego paradygmatu twórczości artystycznej (przy pomocy „logiki

[23] Próbując określić, czym jest Web Stalker, reprezentujący nową hybrydyczną formę sztuki usytuowaną między: z jednej strony, działalnością inżynierską, a z drugiej, aktywizmem społeczno-politycznym, Matthew Fuller (główny teoretyk grupy) stworzył (często cytowaną w odniesieniu do podobnych realizacji) nazwę „nie tylko sztuka" (*not just art*). Por.: Susan Hazan, „Are the engineers holding hands with the artists?".

[24] Bardzo podobną strukturę, co Web Stalker grupy I/O/D, posiada realizacja Webtracer Nullpointera, http://nullpointer.co.uk/-/webtracer. Por.: http://www.rhizome.org/object.rhiz/2330.

[25] Branden W. Joseph, „John Cage and the Architecture of Silence", October 81, Boston 1997, s. 87.

maszyny") związana była z próbą porzucenia uwarunkowań tradycyjnego podmiotu twórczego. Artyści późniejszych dekad rozwijali strategię Cage'a i uzupełniali ją wykorzystaniem komputerów. Różnica współczesnych „generatywnych" realizacji Software Art względem swoich poprzedników polega, z jednej strony, na odejściu od całkowitej negacji własnej twórczej podmiotowości i ukazywania relacji z maszynami (w tym wypadku z software'em) jako ciągłej walki o „nasycenie ich artystyczną subiektywnością autora" oraz uczynienie z nich „swoistej ekstensji osobowości twórcy"[26]. Z drugiej strony, na chęci wywołania w nas odczucia, iż wraz z rozwojem technologii komputerowej (w szczególności w związku z postępem w badaniach nad sztuczną inteligencją) stajemy się świadkami wykształcania się nowych podmiotów doświadczania i interpretacji świata. Podmiotów innych niż antropocentryczne.

Jodi.org: Wrongbrowser

Grupa Jodi.org tworzona przez dwójkę holenderskich artystów, Dirka Paesmansa i Joan Heemskerk, jest uznawana za prekursorów i jednych z najważniejszych przedstawicieli netartu. Twórczość grupy od początku charakteryzowała się minimalistyczną estetyką. W ich projektach możemy dostrzec silną obecność metaartystycznych zainteresowań objawiających się w częstym fundowaniu swoich projektów net.art na obnażaniu i ujawnianiu struktury medialnej Internetu. Warto podkreślić, iż konceptualne „zimne" jakości projektów Jodi.org są równoważone (a czasami nawet przysłaniane) elementami pełnymi ironii i absurdu (o neodadaistycznej, fluxusowej proweniencji). Przy czym należy dodać, że ascetyczna metaartystyczna estetyka, była charakterystyczna również dla innych projektów i strategii początków netartu, takich jak: ASCII Art Vuca Cosica, Form Art Aleksieja Shulgina czy twórczość Heth Buninga. To bazowanie na podstawowych elementach składających się na strukturę sieci związane było ściśle z uwarunkowaniami medialnymi Internetu początku lat 90. (słabe komputery, niska przepustowość sieci etc.). Jednakże w odróżnieniu od wyżej wymienionych postaw, ograniczających się do wykorzystania już istniejących interfejsów, Jodi.org jako pierwsi zaczęli sięgać głębiej i organizować swoje prace wokół tematyzowania (ujawniania) struktury kodu html, skupiać się na analizowaniu dynamicznej relacji zachodzącej między kodem a wytworem jego pracy: graficzno-tekstową reprezentacją, która ukazuje się przed internautą. W swoich projektach Jodi.org przedstawiali kod, którego wizualny aspekt uległ „hiperbolizacji" i ukonkretnieniu. Kod po takim spreparowaniu znajdował się zarazem w miejscu najbardziej wyeksponowanym: sferze reprezentacji obrazowo-tekstowej strony html, jak

i „u jej podstaw", tworząc w ten sposób złożone relacje tautologiczne. Projekty Jodi.org pełne są „konceptualnych dowcipów" zrozumiałych tylko dla ludzi kompetentnych informatycznie, „anegdot" dotyczących pracy sieci, skupionych na tematyzowaniu wyznaczników strukturalnych programów komputerowych i sieciowych[27]. Wszystkie te elementy sprawiają, że podczas odwiedzania strony www.jodi.org niezorientowany co do artystycznego rodowodu grupy internauta może dojść do wniosku, iż strona jest zepsuta, źle zaprojektowana lub zaatakowana przez wirusa. Członkowie grupy często otrzymują e-maile od zatroskanych internautów szczerze zasmuconych stanem ich strony. Wielu z nich stara się dawać fachowe rady i oferować pomoc.

Jak już wspomniałem, „poważna" analityczna działalność grupy jest ściśle związana z elementami subwersywnymi, symulacjami różnego rodzaju katastrof komputerowych, na przykład, „zawieszania się" komputera czy ataku wirusa. Jodi.org bacznie obserwują produkty kultury hakerskiej i przejmują co ciekawsze wynalazki, włączając je (oczywiście po odpowiednim spreparowaniu) w strukturę własnych projektów artystycznych (grupa czyni tak np. z wirusami). Tak więc kontakt ze stroną www.jodi.org lub z oprogramowaniem sygnowanym nazwą grupy, może być wydarzeniem traumatycznym, jak choćby ostatni produkt grupy – oprogramowanie Instal.exe (pokazywane na jednej z ostatnich wystaw grupy w Bazylei i Nowym Jorku)

[26] Por.: Cramer Florian, Concepts, Notations, Software Art, op. cit.
Najlepszym przykładem tego typu strategii jest „Software Art" Autollustrator Adriana Warda. Program ten „podszywa się" pod software typu Photoshop czy Adobe After Effect (Interface użytkownika jest niemal identyczny). Program Warda podczas użytkowania zachowuje początkowo wszelkie pozory „normalnego" programu do tworzenia grafiki wektorowej. Jednakże po jakimś czasie pracy z tym oprogramowaniem zaczyna objawiać „ludzkie" cechy, takie jak kapryśność (nie chce wykonywać poleceń) czy złośliwość (zmienia i ingeruje w efekty pracy użytkownika), jak również nasyła na nasze dzieło komputerowe insekty, które, przebiegając po nim, pozostawiają trwałe ślady. Nieoczekiwanie, staje się jasne, iż w tworzenie naszej pracy zaczyna ingerować obcy czynnik. Ward kreuje sytuacje, w których musimy „stoczyć walkę z programem o autorstwo powstającego dzieła" (Por.: Usles Utilities...). Walkę, którą oprogramowanie własnościowe stara się ukryć. Artysta uświadamia, iż „normalne" korzystanie z programów takich jak, np. Photoshop, jest ciągłym zmaganiem wyobraźni ludzkiej z możliwościami oprogramowania. Ward, tworząc „autonomizujące się", „subiektywne" oprogramowanie pragnie, aby ewokowało ono szereg „ludzkich" cech. Możemy porównać zabiegi Warda (w odniesieniu do Software'u) do strategii Józefa Robakowskiego (w odniesieniu do wideo), który w latach 70. stwierdził, iż chce „odebrać elektronicznym narzędziom ich możliwość obiektywnego opisu rzeczywistości [...] poprzez nasycenie ich ludzkimi problemami". Różnica między Robakowskim a Wardem polegała na tym, iż artysta polski pragnął osiągnąć swe cele bez konieczności modyfikowania techniki.

[27] Podczas nawigacji po stronach Jodi.org natrafiamy często na linki nieczynne czy odsyłające do nie istniejących stron. Jako rezultat prób połączenia się ze wskazaną stroną otrzymujemy duży różnokolorowy napis „404". Poprzez numer 404 serwer zaznacza, iż nie widzi danej strony www (nie może połączyć się z danym adresem).

tuż po uruchomieniu (w sposób nagły) zamienia ekran w źródło stroboskopowych efektów (atakując strumieniem pulsacji ciało użytkownika), sprawia, że wszystkie elementy graficzne pulpitu zmieniają gwałtownie swoje kolory, a on sam zaczyna cyklicznie opuszczać ekran, by znów się na nim pojawić (i tak raz za razem). Wszystkim tym wrażeniom wizualnym towarzyszą równie spektakularne efekty dźwiękowe. Wraz z oprogramowaniem, na naszym komputerze instaluje się szereg „niegroźnych wirusów", potrafiących jednakże skutecznie udaremnić naszą pracę, na przykład, gdy wirus powoduje, iż wszystkie ikonki zaczynają umykać przed kursorem, którym chcemy je otworzyć. Wirusy skonstruowane przez Jodi.org aktualizują się po jakimś czasie (kilka dni) od naszej wizyty na stronie artystów. I to w taki sposób, że nie jesteśmy tak naprawdę pewni, czy działanie tych „złośliwych" programów to dalsza część doświadczania projektów grupy, czy też efekt działania prawdziwego wirusa destruującego naszą wirtualną sferę prywatną.
Wyszukiwarki autorstwa jodi.org o nazwie Wrong Browser[28] dostarczają podobnych wrażeń, jak omówione wcześniej realizacje grupy. Po zdecydowaniu się na penetrowanie Internetu za ich pomocą, oferują nam one hipnotyczną i transową podróż cechującą się gwałtowną oscylacją pomiędzy oddaniem użytkownikowi kontroli nad prowadzoną nawigacją a jej nagłym go pozbawieniem. Nawigacją charakteryzującą się ciągłym miksowaniem poziomu kodu (zestetyzowanego i wprowadzonego w sferę reprezentacji obrazowo-tekstowej) z najróżniejszymi elementami znalezionymi w przestrzeni sieci (obrazami, zdjęciami, fragmentami gier komputerowych etc.). „Wizualny anarchizm" oraz „estetyczny chaos" wyszukiwarek Jodi.org zdaje się oddawać wrażenie heterogeniczności sieci, wrażenie jej bogactwa, ale i jej strukturalnego zaśmiecenia. W realizacjach Jodi.org komputer autonomizuje się i zaczyna żyć własnym „sztucznym" życiem, każąc nam w pełni doświadczyć kruchości naszego przekonania, iż w pełni panujemy nad maszynami.
W przeciwieństwie do innych alternatywnych wyszukiwarek, sięgnięcie głęboko w strukturę się (ujawnianie jej elementów strukturalnych itp.) nie jest motywowane względami politycznymi, jak w przypadku Web Stalkera grupy I/O/D, ale przede wszystkim względami estetycznymi.

Netochka Nezvanowa: Nebula

Netochka Nezvanowa jest prawdziwym *enfant terrible*, oraz jedną z najbardziej tajemniczych postaci świata sztuki Internetu i software'u. Nikt tak naprawdę nie wie, kto kryje się za pseudonimem „Nienazwana Nikt"[29], zaczerpniętym z jednej z pierwszych nowel Fiodora Dostojewskiego. Wprawdzie Netochka bardzo często odwiedza liczne festiwale i udziela

„osobiście" wywiadów, jednakże za każdym razem tego pseudonimu używają inne kobiety. Ponadto coraz częściej zaczyna on być używany przez coraz więcej osób, roszczących sobie prawo do bycia tą jedyną, prawdziwą Netochką. Obecnie nazwa ta zaczyna pełnić rolę podobną do tej, którą kiedyś, w latach 80. (wśród artystów awangardowych), pełnił pseudonim Monty Cantsin[30]. Tego typu sytuacja zdaje się inicjowana i popierana przez tą „prawdziwą" „Nienazwaną", która w licznych wywiadach powtarza swoje hasło: „All the girls wear NN"[31]. Obojętnie, czy mamy do czynienia z artystą, artystką czy kolektywem (co wydaje się najbardziej prawdopodobne), całkowita anonimowość wiąże się z bardzo agresywnymi i prowokacyjnymi sposobami uczestnictwa Nezvanowej w wirtualnych wspólnotach artystycznych. Znana jest ona z częstego atakowania uczestników list e-mailingowych, którym zdarzyło się wypowiedzieć złe zdanie o niej albo o jej produktach, z zalewania (bombardowania) ich kont (jak i kont całych list dyskusyjnych[32]) tysiącami informacji dziennie, oraz z umieszczania (wykorzystując hakerską strategię *defacements*) na ich stronach internetowych zniekształceń i obraźliwych wyrazów czy symboli (np. swastyki). Wielu przeciwników odmawiających aktywności NN statusu artystycznego, widzi w tych działaniach jedynie przejaw bardzo wyrafinowanej strategii marketingowej (NN sprzedaje bowiem oprogramowanie własnej produkcji). Jednak co dla jednych jest przerażające, u innych budzi zachwyt. Tak też NN ma swoich obrońców, ceniących jej niepokorność i niechęć przed byciem oswojoną przez świat sztuki (co było cechą wszystkich wywrotowych ruchów awangardowej anty-sztuki)[33], jak również doceniających oryginalną i intrygującą estetykę jej e-maili (a także wizualizacji związanych z jej oprogramowaniem), prawdziwych tekstów wizualnych, budowanych w oparciu o zdania złożone ze zmiksowanych słów w języku rosyjskim, angielskim,

28) www.wrongbrowser.com. Wrongbrowser to kolekcja czterech wyszukiwarek, różniących się końcówkami: -.nl, -.org, -.com, -co.kr. Każda z nich ma odrębne zwyczaje i „charakter", np. „koreańska" (-.kr) jest bardzo gwałtowna, „holenderska" bardzo minimalistyczna i „zdystansowana" etc. Tym samym artyści starali się w oprogramowaniu oddać narodowe temperamenty poszczególnych nacji.

29) Tak w luźnym tłumaczeniu można przetłumaczyć jej pseudonim.

30) Por.: Home Steward, „Gwałt na kulturze", Warszawa 1993, s. 85.

31) Mieszkowski Katherine, „The most feared woman on the Internet", Salon Technology, London 2002. Kolektyw realizujący strategię NN ujawnia się jeszcze pod pseudonimami: m9ndfuck, antiorp, integer (por.: www.esocial.com).
Warto wspomnieć o dużym zainteresowaniu działalnością NN, jakie żywią teoretyczki nowych mediów o feministycznym zabarwieniu. Por.: http://www.eusocial.com/nnnnnnnn/hou.imagination.bekomes.matter/.

32) Pod adresem: http://amsterdam.nettime.org/listsArchives/nettime-l-0111/msg00077.html znajduje się opis A. Brockermana dotyczący ataku NN na holenderską listę Syndicate.

33) Podkreślają oni, iż NN pobiera opłaty od użytkowników własnego software'u, aby pozostać niezależną od funduszy państwowych czy korporacyjnych sponsorów.

niemieckim, francuskim, dodatkowo nasyconych ASCII Art oraz wczesną grafiką pixelową. Swoista „noise aesthetic" e-maili NN, wywołująca często wrażenie bycia efektem jakiejś katastrofy komputerowej, sprawia, iż oscylują one pomiędzy komunikatywnością a szumem informacyjnym.
Nezvanowa specjalizuje się w tworzeniu oprogramowania dla VJ (Video Jockey-ów), które służy tworzeniu strumienia obrazów i dźwięków, miksowanych na żywo. Jednym z najbardziej popularnych jej software'ów jest Nato.0+55. „Narzędzie" to „interpretuje" wizualnie wybraną informację dźwiękową analizowanej muzyki (np. tembr, głośność, częstotliwość czy barwę), jak również pozwala użytkownikowi użyć własnego materiału wizualnego[34]. Na podobnej zasadzie działa kolejny produkt NN, „alternatywna wyszukiwarka" Nebula_m81+0.2, nagrodzona na festiwalu Transmediale 0.2[35]. Jest to system interpretujący dane z konkretnej (wywołanej przez użytkownika) strony internetowej, transformujący je „na żywo" w charakterystyczną dla NN estetykę chaosu, szumu informacyjnego czy „komputerowej katastrofy". Podobnie jak w innych programach NN, przed użytkownikiem zostaje stworzona iluzja, że może on wpływać na przebieg „wykonywania" dzieła muzyczno-wizualnego, za pomocą specjalnych funkcji (pozwalających np. dodawać własny materiał wizualny). Jednakże gdy tylko zdąży on opanować zasady pracy interfejsu, wpływając tym samym na kształt procesualnie rozwijającej się realizacji, program przekonfiguruje ustawienia systemowe, użytkownik traci (uzyskaną z wielkim trudem) kontrolę nad programem i musi zaczynać wszystko od początku. Ten swoisty wspólny „performance" człowieka i maszyny (oparty na dysfunkcyjnym interfejsie), podobnie jak projekty Jodi.org, odznacza się chęcią pozbawienia użytkownika komfortowej iluzji panowania nad maszynami oraz symulowaniem procesu ich postępującej autonomizacji. Przyjemne doświadczenie kontroli przeplata się z dyskomfortem jej podlegania. W podobny sposób, co Jodi.org, NN fascynuje się chaotyczną, gwałtowną „erupcją kreatywności maszyny" nie podporządkowaną intuicji użytkownika czy twórców programu komputerowego.

Mark Napier: Web Schreder

Mark Napier jest jednym z najbardziej znanych artystów net-artu, skupiającym się głównie na podejmowaniu w swoich realizacjach problematyki hipertekstualności i komunikacyjności Internetu[36]. „Dekonstrukcyjne" wyszukiwarki Napiera, jak Digital Schreder czy Riot[37], pozwalają na konfrontowanie ze sobą danych z serwerów z całego świata. Wywołane przez użytkownika strony www są rozkładane (szatkowane) na „czynniki pierwsze" (partie obrazu, tekstu etc.) i miksowane. Elementy kolejnych

przywoływanych stron wzbogacają informacyjny collage, tworząc nowe tekstowo-ikoniczne połączenia. Wyszukiwarka Riot (przeznaczona dla wielu użytkowników) umożliwia dodatkowo konfrontowanie (w czasie rzeczywistym) stron przywołanych przez nas ze stronami przywołanymi przez kogoś innego (używającego w tym samym czasie tego samego programu). Jednak, w projektach Napiera pomimo metaartystycznych deklaracji, zdecydowanie dominuje aspekt estetyczny (artystyczny)[38].

—

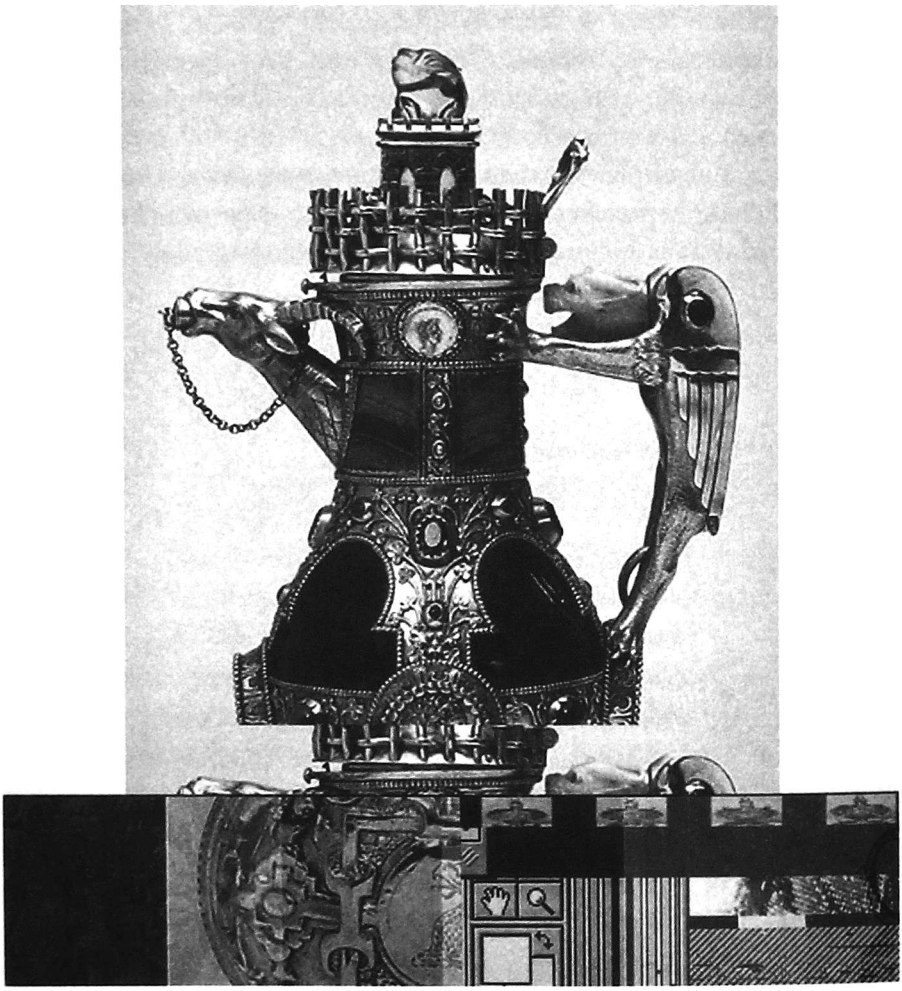
[34] Jak już wspomniałem, programowanie NN często wykorzystywane jest przez innych artystów. Np. Johnny De Kam (http:/node.net) skonfigurował oprogramowanie Nato.0+55, tworząc wyszukiwarkę Revision histroy, bazującą na stornie Amerikan Memory Digital Archives.

[35] Za najlepsze dzieło Software Art, równolegle z Autollustrator Andy Warda.

[36] http://www.potatoland.org.

[37] Bardzo podobną strukturę, co wymienione przeze mnie projekty, posiada Super Collider Revora Blackwella, http://www.eecs.harvard.edu/collider.html.

[38] Uwzględniając dystynkcję Floriana Cramera odróżniającego Software Art od Net Art na bazie przypisania temu pierwszemu silnych analityczno-konceptualnych cech, projekty Napiera wchodziłyby bardziej w domenę „sztuki sieci". Por.: Cramer Florian & Gabriel Urlike, Jury Statement Transmediale 0.1, op. cit.



Uszkodzone obrazy obiektów z dziewiętnastowiecznej kolekcji brytyjskiej Vicotria & Albert Museum.

Geoff Cox i Joasia Krysa

O zadaniach kuratorów wobec obiektów niematerialnych: generowanie i uszkadzanie obiektów cyfrowych

„Elementy wszystkich kolekcji odzwierciedlają szersze reguły kulturowe – reguły racjonalnej taksonomii, reguły płci, reguły estetyki. Nadmierna, często wręcz drapieżna, potrzeba posiadania przekształca się w sensowne pragnienie kierujące się określonymi zasadami. Toteż jaźń, która musi posiadać, ale nie może mieć wszystkiego, uczy się selekcjonować, segregować i układać w hierarchię – uczy się tworzyć *dobre* kolekcje. [...] Zebrane artefakty – czy trafiają do gablotek z osobliwościami, czy do prywatnych domów, czy muzeów etnograficznych, folklorystycznych albo sztuk pięknych – funkcjonują w ramach rozwijającego się kapitalistycznego *systemu obiektów*. Z racji tego systemu tworzony jest świat *wartości* i sensowne zastosowanie i obieg artefaktów nadal trwa." (2000: 60–61)

—

W swoim brzemiennym w skutki eseju „On Collecting Art and Culture" (2000), James Clifford opisuje współczesny system artystyczno-kulturowy, w którym obiekty są zbierane i klasyfikowane, i w którym przypisuje się im względną wartość. System ten tworzy konteksty obiegu tych obiektów. Oczywiste jest to, że w muzeach[1], postrzeganych jako niezbędny element tego systemu, ułożenie tychże obiektów w określonych kontekstach podkreśla ich wartość kulturową. Jest to szczególnie widoczne w miejscach, gdzie obiektom przypisuje się określone znaczenia zgodnie z założeniami kulturowymi danego muzeum i preferowaną wiedzą szerszej kultury przez nie reprezentowanej. Niesie to za sobą oczywiste implikacje ideologiczne, gdyż w procesie reprezentowania kultury, a jest on zarazem i fragmentaryczny i arbitralny, muzeum posługuje się systematyczną złudą.

—

W procesach tych kuratorzy odgrywają bardzo ważną rolę, utrzymując i karmiąc system poprzez selekcjonowanie, klasyfikowanie i systematyzowanie obiektów wchodzących do systemu, poprzez ustanawianie związków między nimi oraz przypisywanie im wartości. Dzięki takim działaniom kuratorzy skłaniają się ku sankcjonowaniu i uzasadnianiu wytworów kultury, przyjmując jednocześnie wzniosłą rolę twórców znaczenia – wydobywania sensu z cenionych artefaktów znajdujących się w obiegu ogólnego systemu kultury materialnej. W tym kontekście praktyka kuratorska,

[1] Używając terminu „muzeum" mamy zamiar odnosić go do szerszej grupy instytucji kulturalnych zajmujących się wystawianiem obiektów, w tym również do galerii sztuki.

będąca w swej naturze subiektywna i taksonomiczna, może być postrzegana jako praktyka konstytuowania znaczenia poprzez sprawowanie kontroli za pomocą selekcji obiektów, ich zmyślnej aranżacji, oznaczania i interpretacji, tj. ogólnej umiejętności dostrzegania ich niejednoznaczności. W ten sposób kuratorzy działają zdecydowanie, w przeciwieństwie do biernych konsumentów (lub osób zwiedzających muzea) opisanych przez Adorno i Horkheimera w „Kultur Industrie" (1944), mających niewielką możliwość bezpośredniego zaangażowania się w tworzenie znaczeń obiektów przez nich konsumowanych. Czy jednak wraz z nastaniem nowych warunków ekonomii kultury będącej pod wpływem technologii cyfrowych, argument ten nie wydaje się zbytnim uproszczeniem? Czy można go nadal stosować w odniesieniu do najważniejszych właściwości sztuki cyfrowej oraz nowych wzorców wytwarzania kultury? Czy konsumenci są rzeczywiście aż tak pasywni i czy kuratorzy nadal posługują się aż tak potężną ułudą w tworzeniu znaczeń? W kontekście technologii cyfrowych niedawna zmiana w relacjach pomiędzy kuratorami, artystami i konsumentami wydaje się wskazywać na pewną sprzeczność (lub paradoks): z jednej strony kuratorzy, z tytułu zajmowanej przez nich pozycji, są uprawnieni do ułatwiania dostępu do środków twórczości cyfrowej oraz wyznaczania jej parametrów, przyczyniając się w ten sposób do tworzenia znaczenia i wartości; natomiast z drugiej strony, własność tejże twórczości dzielona przez konsumentów kultury i programistów, którzy są jej współtwórcami, ogranicza uprawnienia kuratorów.

—

Niniejszy artykuł ma na celu zbadanie tych wątpliwości i sprzeczności w świetle współczesnych form tworzenia oraz wpływu, jakie na nie wywiera technologia cyfrowa. Bez wątpienia sposób tworzenia uległ dramatycznym zmianom i obecnie cechuje go elastyczność, decentralizacja oraz połączenie w sieć. System artystyczno-kulturowy stał się w pełni elastyczny i mobilny, a nieprzewidywalność oraz złożoność są dzisiaj dominującymi metaforami odzwierciedlającymi zarówno kulturę, jak i gospodarkę. Ani o władzy, ani o opozycji nie można już powiedzieć, że są scentralizowane i zorganizowane, tak jak były do tej pory. Według Michaela Hardta i Antonia Negri, nadrzędną strukturę władzy (to, co określają jako „Imperium") można wyrazić w następujący sposób: „cechuje ją płynność formy – odpływy i przypływy formacji i deformacji, generowania i degeneracji" (2000: 202). I z tego właśnie rozróżnienia zaczerpnęliśmy w pewnym stopniu pojęcia „generowania" i „uszkadzania", gdyż wydają się one odpowiednie do opisywania sposobu tworzenia w obecnych warunkach kulturowych i technologicznych.

—

Jak zatem kuratorzy przyjmują te nowe wyzwania i jakie strategie mogą opracować, aby sprostać nowym okolicznościom? Celem niniejszego artykułu nie jest udzielenie odpowiedzi na te pytania, ani przedstawienie jakiegoś konkretnego planu działania, ale wskazanie najważniejszych problemów z tychże uwarunkowań wynikających. Refleksja nad zmianą, jaka zaszła w statusie materialnym obiektu cyfrowego i zadaniami związanymi z „byciem kuratorem" takiego obiektu, który jest prawie całkowicie „niematerialny", podaje w wątpliwość ogólne założenia przedstawione na wstępie. Rozważając pojęcia „generowanie" i „uszkadzanie" jako procesy właściwe obecnym metodom tworzenia, skorzystaliśmy z dwóch niedawnych przedsięwzięć, tj. „Museum of Ordure" (od 2001)[2], które usiłuje zakwestionować przypisywanie wartości jednym obiektom i nie przypisywanie jej innym; a także „Artefact" dla Victoria & Albert Museum, Londyn (2002)[3] zaprojektowane jako proces generujący konstrukcję nowych obiektów wirtualnych z danych pochodzących z istniejących kolekcji tegoż muzeum. Obydwa przedsięwzięcia odmawiają usytuowania obiektu w taki sposób, aby można było konwencjonalnie przypisać mu znaczenie i wartość. Ponadto, przedsięwzięcia te destabilizują znaczenie i wartość tak, że muszą one być postrzegane inaczej – w odniesieniu do procesu ich tworzenia i niematerialnej formy. Czy przeczy to wszelkim podstawowym zasadom działalności muzeów i czy rola kuratorów staje się, wobec tego, niepotrzebna? Czy powinien spotkać ich ten sam los, co obiekty, które wypadają z obiegu i trafiają do muzeów?

—

Krytyka instytucji muzeum nie jest niczym nowym. Muzea i inne instytucje prezentujące publiczności obiekty przenikają do każdej ich komórki. W „On the Museum's Ruins" (1990), Douglas Crimp stwierdza, że muzea dążą do przedstawiania sztuki w sposób spójny i do przypisania obiektowi znaczenia poprzez narzucony porządek: „Historia muzealnictwa jest historią różnorakich prób zaprzeczenia heterogeniczności muzeów, prób sprowadzenia ich do jednorodnych systemów lub serii" (1990: 49). Susan Steward, odnosząc się do kultur etnicznych, podobnie opisuje to, jak muzea stwarzają iluzję właściwej reprezentacji danego świata poprzez „wstępne wyjęcie obiektów z ich specyficznych kontekstów tworzenia, a potem traktowanie ich jako reprezentację abstrakcyjnej całości". Tak pojmowana praktyka kuratorska polegająca na „klasyfikacji, przechowywaniu

[2] Museum of Ordure zainicjowali Stuart Brisley, Geoff Cox i Adrian Ward.

[3] „Artefact" zostało zorganizowane przez MODEL (STAR/wIVA/REALL).

i wystawianiu, unieważnia poszczególne historie tworzenia obiektów oraz ich przeznaczenia i tworzy taką ich reprezentację, która łatwo poddaje się mistyfikacji bycia właściwą" (w: Clifford, 2000: 61). A zatem poprzez staranną manipulację systemem obiektów i języka, obiekty te pośredniczą w naszym doświadczeniu czasu i przestrzeni. Ponadto, André Malraux w „Les Voix de silence" (1978 [w: Crimp 1990]) daje krytyczną odpowiedź na przestarzałą dziewiętnastowieczną wizję muzeum jako mocno zinstytucjonalizowanego i ortodoksyjnego wzorca klasyfikowania oraz systematyzowania obiektów sztuki, które utwierdza z góry zdefiniowaną, linearną narrację kolekcji. Możliwe, że to właśnie owo dążenie do stworzenia wewnętrznej spójności i preferowanych znaczeń dla kolekcji staje się dominującym modelem praktyki kuratorskiej. Linearność narracji w kolekcjach muzealnych umacniana jest dodatkowo przez właściwości architektoniczne struktury muzeum – sekwencyjny układ pomieszczeń przedstawiających odrębne rozdziały, w których zalecana narracja rozwija się w uporządkowanym linearnym kierunku poruszania się widza wzdłuż kolejnych miejsc. Zamiast tego, Malraux proponuje potężną metaforę – *musée imaginaire* – muzeum jako otwartego obszaru, w którym mile widziana jest własna gra wyobraźni i skojarzeń widza. Malraux sugeruje wolną od wartościowania sieć pojedynczych obiektów w stale zmieniających się relacjach; inspiracją dla nich są struktury architektoniczne, w których żadne ściany nie są potrzebne.

—

W odniesieniu do współczesnych uwarunkowań kulturowych metafora „muzeum bez ścian" wydaje się rozciągać na trwałość i nieprzejrzystość obiektów samych w sobie. Takie rozwiązanie pasuje nie tylko do nowych rodzajów przestrzeni cyfrowych wspomaganych przez technologie sieciowe, ale również do nowych strategii kuratorskich biorących pod uwagę sieciową oraz generatywną istotę obecnej twórczości cyfrowej. Ponadto, jeżeli uznamy „generowanie" za współczesny sposób tworzenia, musimy również uznać, że obiekty mogą tworzyć się same, że wykazują samoorganizujące się zachowania i że działają w skomplikowanych systemach. Dlatego też nowopowstające wzorce praktyki kuratorskiej, które odpowiadają takiemu podejściu, musiałyby mieć na względzie owe różne rodzaje „autonomicznego" działania wymagającego od kuratora zdobycia pewnej wiedzy o bazach danych, programowaniu i *emergence*. Muzea coraz szerzej stosują te technologie jako narzędzia interpretacji, ale nie podejmują zawartego w nich wyzwania dotyczącego tego, co owe narzędzia mówią o samych muzeach lub obiektach będących w ich zbiorach. Czy można po prostu powiedzieć, że praca kuratora to przestarzałe pojęcie, które nie uwzględnia

w wystarczającym stopniu generatywnych obiektów i procesów? Kuratorzy już nie wybierają i nie aranżują obiektów. Obiekty te mogą przecież wybierać i aranżować, a nawet ustanawiać się same.

—

Przed przystąpieniem do bardziej szczegółowego opisania wspomnianych wyżej przedsięwzięć, musimy uściślić stosowaną przez nas terminologię. Używając terminu „generatywny" dążymy do opisania obiektów i systemów, które generują i odnoszą się do wszystkiego, co jest zautomatyzowane poprzez użycie maszyny lub komputera, albo poprzez zastosowanie instrukcji definiujących reguły, na podstawie których dzieło sztuki zostaje wykonane. Po wprowadzeniu pierwotnych parametrów przez „programistę" proces twórczy przestaje być nadzorowany i jako taki staje się procesem samoorganizującym się. Przywykliśmy już do mówienia w ten sposób o sztuce i muzyce, ale dlaczego nie można odnieść tego do pracy kuratora? [Wcześniejsza wystawa „Generator"[4] przedstawia te zagadnienia bardziej szczegółowo]. Ważne jest to, że poprzez zrozumienie systemów generatywnych można również nauczyć się czegoś o szerszych systemach, w ramach których obiekty generują swoje znaczenia. W ten sposób kładziemy większy nacisk na procesy twórcze, niż na produkty końcowe lub formę handlową obiektów.

W takiej sytuacji może się zatem wydawać, że kultura podporządkowuje się formalnym strukturom i ograniczeniom. Sugeruje to całkowicie odmienne znaczenie „maszynowej" twórczości niosącej ze sobą nowe sprzeczności.

—

Kluczową sprawą jest tutaj fakt, że sposób tworzenia w obecnych uwarunkowaniach kulturowych i technologicznych można opisać jako zarówno generatywny, jak i „niematerialny". Coraz bardziej niematerialna forma kontaktów społecznych, sieci komunikacyjnych i systemów informacji została również rozszerzona na nowy rodzaj tworzenia „towarów niematerialnych" i utwierdzona jako „praca niematerialna" (według definicji Maurizio Lazzarato, 1996). Jest to po części widoczne w odniesieniu do komputera, w tym jak nadał on nową definicję zarówno pracy, jak i praktykom oraz relacjom społecznym. Hardt i Negri twierdzą, że myślimy coraz bardziej jak komputery – szeregujemy nasze myśli, praktyki i działania twórcze, naśladując sieciowe technologie komunikacyjne i ich wzorce interakcji. Prawdziwe jest jednak również stwierdzenie odwrotne: „jednym z nowatorskich aspektów komputera jest to, że może on nieustająco modyfikować swoje

[4] Kuratorem objazdowej wystawy „Generator" były STAR i Spacex, przy pomocy Arts Council of England.

działanie poprzez użytkowanie" (2000: 291). Miejsce tworzenia ma więc zasadnicze znaczenie dla ogólnego zrozumienia naszej kultury.

—

W tych warunkach, konwencjonalne muzeum wydaje się być niezmiennie smutnym i nudnym magazynem obiektów, którym brakuje jakiegokolwiek sensu w ich dynamicznym odniesieniu do procesu twórczego. Po umieszczeniu ich w mauzoleum kultury stają się przedmiotami pozbawionymi życia. Pojęcie „muzeum" jest dziwnie przekorne, a stan ten jest utrzymywany przez różnorodne fikcje. Eugenio Donato opisuje te fikcje jako „bezkrytyczną wiarę w pogląd, że szeregowanie i klasyfikowanie, to znaczy przestrzenne zestawianie fragmentów, może reprezentować rozumienie świata. Gdy fikcja znika, z muzeum nie pozostaje nic poza *bibelotami* – stertą nic nie znaczących i pozbawionych wartości fragmentów przedmiotów" (1990: 49).

—

Museum of Ordure traktuje takie podejście dosłownie, tworząc kolekcje *ordure* (ang.) – nieczystości (śmieci, gówna, odpady), chcąc w ten sposób skierować uwagę na wszystko to, czemu kultura nie przypisuje żadnej wartości. Słownik „Chambers Twentieth Century Dictionary" definiuje wyraz *ordure* jako: „[...] rzecz, brud, nawóz, ekskrement, (*przen.*) wszystko, co jest brudne; *ordurous* przym. (fr. *ord* obrzydliwy, ohydny; łc. *horridus* szorstki, okropny, odstraszający)". *Ordure* wydaje się właściwym słowem w tym kontekście, gdyż oddaje zarówno status w hierarchii, jak i zależność: poprzez rdzeń *ord-* oznaczający „ohydny" w systemie hierarchii, który pozostawia gówno na samym spodzie sterty odpadów (więcej na ten temat w „History of Shit" Dominique Laporte'a) oraz poprzez sufiks *-ure* wskazujący na działanie lub proces a także kolektywną organizację. Rosse Yael Sirb – kurator wystawy – definiuje *ordure* w następujący sposób:
„Istnieją kategorie *ordure*, które są właściwe wszystkim, np. gówno. [...] Od czasów wynalezienia ubikacji przez Thomasa Crappera w XIX wieku oddajemy stolce do wody i są one natychmiast spłukiwane. Nie patrzymy na to, co stworzyliśmy i nie mamy z tym żadnego kontaktu. Jesteśmy tak uwarunkowani, że uważamy to za obrzydliwy produkt uboczny. Jest to śmierdzące, gdyż na ogół traktujemy nasze organizmy w sposób pobieżny i przypadkowy. Samo to jest już tematem godnym głębszego zastanowienia. Do jakiego stopnia świadomie zanieczyszczamy nasze ciała? Dlaczego to robimy? Czy zanieczyszczamy je również poprzez obsesyjne zaangażowanie w higienę umysłową i fizyczną? Czy państwo będzie kiedykolwiek czymś innym niż zanieczyszczonym organizmem? Czy sztuka jest formą zanieczyszczania?" (http://www.ordure.org/).

—

Wartość *ordure*, jego względny status i znaczenie materialne pozostaje kwestią otwartą. Prowadzi to być może do położenia nacisku na wartość użytkową. Istnieje, oczywiście, bogata historia artystów zajmujących się gównem i tworzącym gówno (klasycznym przykładem jest Pierre Manzoni oraz sztuka performance Stuarta Brisleya), którzy zanieczyszczają czyste, białe ściany galerii i nieskazitelne gabloty muzealne. Museum of Ordure stawia pytania na temat związków pomiędzy naszymi wytworami a ich względną wartością w szerszym kontekście kulturowym i ekonomicznym. Trafny opis tego procesu znajdziemy w obiegu towarów, który stale się odnawia poprzez tworzenie i odtwarzanie kapitału oraz nadwyżek wartości w nieustających i nieograniczonych przeobrażeniach. Czy najlepszy rodzaj *ordure* opiera się utowarowieniu?

—

Po drugiej stronie kulturowego spektrum znajduje się Victoria & Albert Museum w Londynie, posiadające szerokie i stale zakurzone zbiory artefaktów – odzieży i tkanin, rzeźby, ceramiki i szkła, metaloplastyki, srebra i biżuterii oraz mebli, fotografii i obrazów. Kolekcję tę można postrzegać jako bibeloty, a wartość i znaczenie wystawianych przedmiotów mogą być, niewątpliwie, kwestią sporną. Kuratorzy Museum of Ordure byliby z całą pewnością zainteresowani tym, czego takie muzeum decyduje się nie wystawiać, a raczej, co uznaje za bezużyteczne, bezwartościowe i bez znaczenia. Kontenery na śmieci na tyłach muzeum z całą pewnością zawierają niezliczone ilości utraconych skarbów.

—

Zgodnie z duchem czasów, Victoria & Albert Museum stworzyło niedawno muzeum wirtualne zawierające cyfrową bazę danych artefaktów będących w jego zbiorach. Baza danych jest ogólnie dostępna przez Internet i można w niej wyszukać interesujący nas obiekt, przeczytać jego opis i przesłać wszystko pocztą elektroniczną jako załącznik. Opisy i interpretacje uginają się pod ładunkiem wartości i znaczenia, natomiast niewiele mówią o jakimkolwiek związku pomiędzy obiektem wirtualnym i rzeczywistym, ani o kontekstach, w jakich się znajdują. To właśnie w takich uwarunkowaniach zrodziło się przedsięwzięcie „Artefact", które zakładało płynność obiektów – płynność odmawianą na ogół przedmiotom przez struktury muzeów i ich próby nadania im znaczenia poprzez klasyfikację. U jego podstaw leżała baza danych obiektów należących do zbiorów Victoria & Albert Museum, wprowadzona przez „Artefact" trójwymiarowa informacja, oraz obrazy i teksty wprowadzone z paneli informacyjnych do środowiska on-line multi-user VR (rzeczywistości wirtualnej) za pomocą shockwave 3D.

—

„Artefact" mogło być oglądane w dwóch przestrzeniach jednocześnie: w Internecie, gdzie było interaktywne i można nim było manipulować oraz poddawać reinterpretacji oraz w muzeum, gdzie można je było jedynie oglądać jako wyświetlony obraz w ochronnej gablocie z pleksiglasu. W odpowiedzi na zmiany wprowadzone przez oglądających, za pomocą genetycznego algorytmu, „Artefact" generował (lub rozmnażał) nowe obiekty za pomocą procesu czerpiącego z bazy danych. Poprzez dane wprowadzane przez użytkowników obiekty były przekształcane i od nowa klasyfikowane. Dane te mogły być wypadkową informacji wprowadzonych przez pracujących równocześnie poszczególnych użytkowników lub mogły być sekwencyjne, pozwalając na pojawianie się nowych form w dłuższych odstępach czasu. Podobnie jak w *musée imaginaire* Malrauxa, kiedy zaczęto tworzyć obrazy nowych funkcji obiektów wirtualnych, wokół nich zaczęły powstawać ich nowe narracje. System umożliwiał działanie procesu generatywnego polegającego na reinterpretacji znaczeń przypisywanych przedmiotom poprzez związki skojarzeniowe. Gdyby baza danych była wystarczająco duża, Victoria & Albert Museum nie potrzebowałoby niczego poza tym nowym niematerialnym obiektem, aby przedstawiać istotę swojej kolekcji.

—

Z takiego żartobliwego i spekulatywnego podejścia do pracy kuratora wynika szereg problemów. Generatywny aspekt tej pracy sugeruje, że systemy działają w sposób zamierzony i ci, którzy rozumieją ich działanie mogą w pożyteczny sposób w to działanie interweniować. Można to również rozszerzyć na mechanizmy ideologiczne regulujące owe działania. Mimo iż wydaje się nam, że w muzeum panuje ład, nieład znajduje się tuż pod jego powierzchnią i to właśnie tu można znaleźć pole do wprowadzenia zmian, szczególnie przez tych, którzy rozumieją procedury tworzenia programów i ich reguł. Czy jest to zajęcie dla nowego rodzaju kuratorów, którzy znają te zasady i korzystają z nich w swojej pracy? Kurator wydaje się zajmować dobrą pozycję (wewnątrz muzeum), aby móc interweniować w działanie systemu. Czy możemy zacząć postrzegać „hakerstwo" jako kreatywną praktykę kuratorską oraz jako manipulację systemów polegającą na selekcji, klasyfikowaniu, systematyzowaniu oraz przypisywaniu nowych i oblaniu starych znaczeń obiektów wchodzących do systemu, a także ustalaniu relacji pomiędzy nimi?

—

Kurator musi przecież rozumieć złożoność relacji pomiędzy procesami materialnymi a niematerialnymi, pomiędzy sprzętem komputerowym a opro-

gramowaniem. Jeżeli częścią owego rozumienia procesu twórczego będzie ponowne zaangażowanie w wartość użytkową, autor-artysta może w pożyteczny sposób zacząć postrzegać swoją w nim rolę jako rolę technika, programisty lub inżyniera[5]. Czy nie moglibyśmy odnieść tego również do kuratora – zacząć postrzegać go jako kuratora-inżyniera? Możliwe jest, że takie podejście mogłoby zawrzeć w sobie rzeczy, które w przekonujący sposób wydają się wymykać spod kontroli – być poza naszą kontrolą jako rzeczy generatywne lub *emergence art*. Muzea to złożone systemy, które wyrażają złożone struktury ładu i nieładu, a systemy (nawet systemy społeczne) nie są systemami zamkniętymi – są wrażliwe na najmniejsze zmiany. Komputer można postrzegać nie tylko jako część tychże procesów, ale również jako ich metaforę oraz w kontekście tego, że – jak sugeruje teoria złożoności – (nowy) ład może zostać wygenerowany z nieładu. W systemach i ich podsystemach pętle pozytywnej informacji zwrotnej mogą wygenerować dalszy rozwój procesu do takiego stopnia, że spowodują fundamentalną i nieprzewidywalną zmianę w systemie istniejącym. Jest to bardzo ważne, gdyż podkreśla pozytywną i konstruktywną rolę, którą nieład może odegrać w tworzeniu ładu.

—

Bardziej przez przypadek niż planowane działanie, obrazy z internetowej bazy danych Victoria & Albert Museum przesłano jako załączniki do Uniwersytetu Plymouth. Tam zostały uszkodzone i ich części zespoliły się ze sobą w sposób, który stał się zalążkiem całego przedsięwzięcia.

—

Zarówno złudne muzeum, jak i generatywny obiekt muzealny wyrażają dynamiczne działanie uszkodzenia i generowania. Uszkodzenie (dobry termin jako odniesienie do wirusów i forma przemocy) jest zaprzeczeniem generowania. Według Hardta i Negri jest też właściwym określeniem na gwałtowne, destruktywne i podobne do wirusów procedury widoczne w kapitalistycznych relacjach produkcyjnych. Kapitalizm z definicji jest systemem opartym na niszczeniu, i naszym zadaniem jest, w tym wypadku, zbadanie „w jaki sposób uszkadzanie może zostać zmuszone do zrzeczenia się władzy na rzecz generowania" (2000: 392). Hardt i Negri podkreślają, że:

„Generowanie istnieje ponad wszystkim jako podstawowy motor tworzenia i odtwarzania. Związek z generowaniem nadaje znaczenie komunikacji

[5] Pisaliśmy o takiej twórczości (którą można nazwać sztuką „software") we wstępie do sympozjum „Artist as Engineer" [Artysta jako inżynier], zorganizowanego przez i-DAT we współpracy z Arts Council of England w czerwcu 2003 roku.

i każdy wzorzec komunikacji (czy to codziennej, czy filozoficznej, czy politycznej), który nie odpowiada temu prymatowi jest fałszywy" (2000: 389).

—

Kultura i polityka muszą wyrażać się za pomocą procesów generatywnych, zamiast regeneratywnych i degeneratywnych mechanizmów będących kluczowymi elementami współczesnego kapitalizmu. W tym znaczeniu, wszelka twórczość materialna i niematerialna może być opisana jako generatywna. Taki sposób myślenia reprezentuje alegoryczny potencjał zbierania obiektów cyfrowych, w których procesy uszkadzania i degeneracji są jasno widoczne. To z kolei, bardzo dobrze odzwierciedla potencjał tkwiący w nowopowstających strategiach kuratorskich będących odpowiedzią na współczesne uwarunkowania tworzenia, dystrybucji i konsumpcji obiektów kultury.

Tłumaczenie z języka angielskiego: **Marta Walkowiak**
[Celtic – Centrum Języka Angielskiego]

Tytuł oryginału: Geoff Cox & Joasia Krysa,
„On immaterial curating: the generation and corruption of the digital object"

Bibliografia:

The Museum of Ordure, http://www.museum-ordure.org.uk/ & http://www.ordure.org.

Artefact, http://www.i-dat.org/projects/artefact & http://www.vam.ac.uk.

Generator, http://www.generative.net/generator/.

Theodor Adorno, Max Horkheimer, *The Culture Industry* [Kultur Industrie] [w:] „Dialectic of Enlightenment" [Dialektyk der Aufklarung] (1944), tłum. John Cumming, Verso, Londyn 1997.

James Clifford, *On Collecting Art and Culture* [w:] „The Cultural Studies Reader", Simon During (red.), Routledge, Londyn 2000.

Douglas Crimp, *On the Museum's Ruins* [w:] „Postmodern Culture", Hal Foster (red.), Pluto Press, Londyn 1990.

Maurizio Lazzarato, *Immaterial Labour* [w:] „Radical Thought in Italy", Paolo Virno, Michael Hardt (red.), University of Minnesota Press, Minneapolis 1996.

Michael Hardt, Antonio Negri, „Empire", Harvard University Press, Cambridge, Mass. 2000.

André Malraux, „The Voices of Silence" [„Les Voix des silence"], tłum. Stuart Gilbert, Princeton University Press, Princeton 1978.

Uszkodzone obrazy obiektów z dziewiętnastowiecznej kolekcji brytyjskiej Vicotria & Albert Museum.

Wolfgang Staehle. Fot. Marek Wasilewski.

Z Wolfgangiem Staehle'em rozmawia Marek Wasilewski

Jak to się stało, że znalazłeś się w Nowym Jorku?
Pod koniec lat 70. studiowałem tutaj w School of Visual Arts. Przedtem studiowałem w Stuttgarcie w Niemczech. Interesowały mnie wtedy prace Josepha Kossutha, uczącego właśnie w Nowym Jorku, a także semiotyka, którą wykładał Martiall Blonsky. I były tylko dwa miejsca, gdzie mogłem realizować te zainteresowania – Paryż i Nowy Jork. Ponieważ mój francuski nie był dobry, wybór był oczywisty.

W jaki sposób powstała instytucja the thing.net, w której prowadzimy tę rozmowę?
Zaczynałem tak jak wielu artystów, eksperymentując z malarstwem, fotografią, wideo. W połowie lat 80. skupiłem się na pracach wideo, przeważnie używając gotowych obrazów medialnych. Tworzyłem instalacje, żeby ukonkretnić wideo poprzez obiekt. To trwało do początku lat 90., do momentu kiedy kupiłem sobie komputer Amiga, żeby sprawdzić, co mogę zrobić z obrazem. No a potem pojawił się modem i można było rozpocząć z przyjaciółmi coś w rodzaju okrągłego stołu, gdzie rozmawialiśmy o sztuce i polityce. Na początku był to projekt, który miał potrwać dwa tygodnie, może dwa miesiące. Nie wiedziałem, że będę robił to do dzisiaj.

Jak długo to trwa?
Zaczęliśmy w listopadzie 1991 roku, czyli mniej więcej 12 lat temu.

Czym jest thing.net w tej chwili?
Przeszliśmy wiele różnych wcieleń i mutacji, od prostej skrzynki e-mailowej w 1991 i 1992 roku. Stopniowo budowaliśmy międzynarodową sieć w Berlinie, Wiedniu, Dusseldorfie, Rzymie, Amsterdamie. Każdego dnia wymienialiśmy dane z wszystkimi pozostałymi ośrodkami. Tak więc rosło to w taki sposób, że nie byłem w stanie tego zatrzymać. Coraz więcej ludzi chciało mieć do nas dostęp, zaczęliśmy prowadzić usługi e-mailowe. Staliśmy się providerem internetowym. Ponieważ nie mieliśmy pieniędzy pomyśleliśmy, że będziemy pobierać opłaty za te usługi. To był początek. Około 1995 roku Internet stał się już wszechobecny, więc zaczęliśmy projektować strony internetowe, co dało nam ekonomiczne podstawy istnienia.

Czyli jesteście w stanie istnieć dzięki usługom, które prowadzicie?
Tak, ponieważ nie mieliśmy innej możliwości.

Przeczytałem ostatnio, że jesteś zaliczany do pionierów sztuki Internetu. Widzę, że się śmiejesz, ale powiedz, jakie możliwości daje sztuce Internet?

Tworzenie sztuki w Internecie jest jak tworzenie sztuki w każdym innym miejscu: można ją robić w metrze, na pustyni, na płótnie... Internet daje możliwość łączenia wielu mediów, fotografii, wideo, rysunku, grafiki, do tego dochodzi aspekt komunikacyjny – mail art. Nagle to wszystko stało się bardzo łatwe do zrobienia. Nie ma tu nic nowego poza możliwością pracy z tymi wszystkimi mediami i ich rekombinacji.

Ale Internet ma także inny wymiar. W galerii czy w innej przestrzeni publicznej oglądanie sztuki ma także wymiar społeczny – patrzymy na innych ludzi, którzy oglądają sztukę, a przed komputerem siedzimy samotni.

To była moja początkowa intencja – zgromadzić tych wszystkich ludzi i... tutaj powinienem już więcej nic nie mówić, bo ideę rzeźby społecznej Beuysa tyle razy nadużywano. Ale tworzenie pewnej wspólnoty, gdzie robimy rzeczy razem było jednym z celów, zwłaszcza na początku lat 90. W Internecie powstaje oczywiście pełno nudnej i koszmarnej sztuki, elektroniczne collage i tym podobne. Wielu artystów zrezygnowało z Internetu dlatego, że uważali się za twórców czysto wizualnych, a Internet oparty jest w znacznym stopniu na tekście. Zaczęli do nas przychodzić różni ludzie, m.in. z projektami dźwiękowymi. Kiedyś zawitała u nas japońska artystka, Mariko Mori, która wtedy nie była jeszcze tak bardzo sławna. Przyniosła płytę CD z karaoke i fotografiami. Połączyliśmy to wszystko razem, podłączyliśmy mikrofon do komputera, a Mariko zaczęła śpiewać piosenki. To była bardzo prosta praca. Tak jak mówiłem, spotykały się tu różne media, fotografia, performance na żywo, nagrane dźwięki. Teraz ludzie porozchodzili się, pozakładali swoje własne domeny w sieci, ale ciągle czuję nostalgię za intensywnością dyskusji, które wówczas prowadziliśmy.

Słyszy się ostatnio głosy, że sztuka w Internecie komercjalizuje się, że nie jest już tą otwartą, demokratyczną strukturą, że wielkie muzea i galerie, przejmują projekty internetowe, żeby brać w nich udział albo choćby, żeby je oglądać, trzeba mieć sprzęt bardzo wysokiej jakości.

Widzę tutaj kilka problemów. Kiedy zaczynaliśmy wydawało się nam, że będzie to alternatywna platforma artystyczna, że zdołamy stworzyć coś poza oficjalnym obiegiem, że będzie to inne i ciekawe. W pierwszym okresie do pewnego stopnia to się nam udało. Ale bardzo szybko się zorientowaliśmy, że jesteśmy naiwni, że w zawrotnym tempie wkracza tu ekonomia. To, co się dzieje w tej chwili jest restauracją starego porządku, to, co było niedawno awangardą, teraz podróżuje od jednego muzeum do drugiego. W Internecie znajdziesz setki ciekawych rzeczy, ale nie będzie ich w obiegu muzealnym, bo kuratorzy straciliby pracę, gdyby nie byli tym filtrem. Staram się trzymać od tego z daleka, i jeśli robię wystawę w galerii, to podchodzę

do niej tak jak każdy inny artysta. Pokazuję więc inne rzeczy niż w sieci. Staram się te dwie rzeczy oddzielić.

Porozmawiajmy zatem o twojej wystawie w galerii Postmasters w 2001 roku.

Kiedy otworzyliśmy tutaj biuro w 1995 roku zainstalowałem kamerę skierowaną na Empire State Building. W 1998 roku zostałem zaproszony przez Petera Wiebela, by zrobić coś na Net Condition Show w Karlsruhe. Nie miałem pomysłu, jak działalność the thing.net mogłaby być reprezentowana w tym kontekście. Popatrzyłem więc na ten obraz Empire i pomyślałem: powiększę go i pokażę na ścianie jako transmisję w czasie realnym, bez żadnej wskazówki, że pochodzi z komputera. W ten sposób zamanifestuję fenomen globalnej sieci, tę symultaniczność tam występującą. Peter Weibel był z początku rozczarowany. Pytał, czy nie mógłbym wystąpić z czymś bardziej interaktywnym, albo politycznym. Odpowiedziałem mu, że to będzie mocna praca, że chcę zrobić coś, co będzie działało jak wielki obraz. W końcu się zgodził, ale chciał zostawić na ekranie wszystkie ikony komputerowe. Kiedy je usunąłem, był bardzo niezadowolony, mówiąc, że teraz nie da się powiedzieć, czy to jest z komputera. Ludzie byli zafascynowani tym wszystkim, co miało związek z komputerami, z technologią. A ja chciałem, żeby stanęli przed tą projekcją i zobaczyli: to dzieje się teraz. I pomyśleli nad tym, żeby doświadczali sztuki, a nie technologii. Chciałem postrzegać to bardziej w sensie fenomenologicznym. Chciałem wywołać to zadziwienie, kiedy zastanawiamy się, dlaczego rzeczy są. Rok później pokazywałem tą samą pracę w San Francisco, zaproszony przez kuratora, mieszkającego na 30. ulicy niedaleko Empire. I kiedyś spotykamy się na ulicy, a on mówi: „wiesz Wolfgang, od czasu kiedy zobaczyłem twoją pracę, za każdym razem patrzę na Empire tak jakbym widział go po raz pierwszy, z nową intensywnością". I to wrażenie, że coś raczej jest, niż nie jest może być wywołane przez to zadziwiające pośrednictwo. Kiedy ta idea do mnie dotarła, byłem gotowy do pokazu w galerii Postmasters, gdzie zaprezentowałem obrazy z kilku kontynentów.

Jakie miejsca były pokazywane w galerii?

To nie było takie ważne. Istotniejsza była logistyka całej pracy, bo musisz znaleźć miejsca, w których ustawisz kamerę, potrzebne jest połączenie z siecią. W Europie był to Podewil, widok na wierzę telewizyjną, ale to tylko dlatego, że znałem osobę tam pracującą. Inny obraz pochodził z małego miasteczka w Niemczech, gdzie miałem kiedyś wystawę, i był widokiem na średniowieczny klasztor. I ostatni obraz to widok na Manhattan z Brooklinu, który stał się słynny 11 września, panorama wideo na dwóch ekranach. I wydarzyła się rzecz odwrotna niż oczekiwałem. Były obrazy, które miały powodować, że ludzie zwolnią swój bieg, zatrzymają się, miały być czymś innym od tych wszystkich gier internetowych.

Ale wtedy nadszedł 11 września...

...i to było coś, czego nikt się nie spodziewał. To wydarzenie kompletnie odmieniło znaczenie tej pracy. Bo nagle stałem się tym facetem, który „uchwycił" walące się wieże. Pisały o tym wszystkie gazety. Nienawidziłem tego, co się stało. Na szczęście dla ludzi, którzy wiedzą, jak patrzeć na sztukę, było to czymś innym niż CNN. Przyszedłem do galerii 11 września po południu, usiadłem na podłodze i w ciszy obserwowałem zmieniającą się powoli panoramę dymu. To bardzo dziwny obraz, bo z początku wygląda jak nieruchoma fotografia, ale potem zdajemy sobie sprawę, że jest ona na bieżąco aktualizowana. Jest w tym coś z Warhola.

Zdecydowałeś, że wystawa będzie otwarta, choć wiele galerii było zamkniętych. Jakie znaczenie miało pokazywanie sztuki w obliczu takich dramatycznych wydarzeń?

Przede wszystkim chciałem zrobić jeszcze jedną wystawę, bo ludzie zobaczyli zupełnie coś innego, niż zamierzałem im pokazać.

Czy pomysł jest podobny?

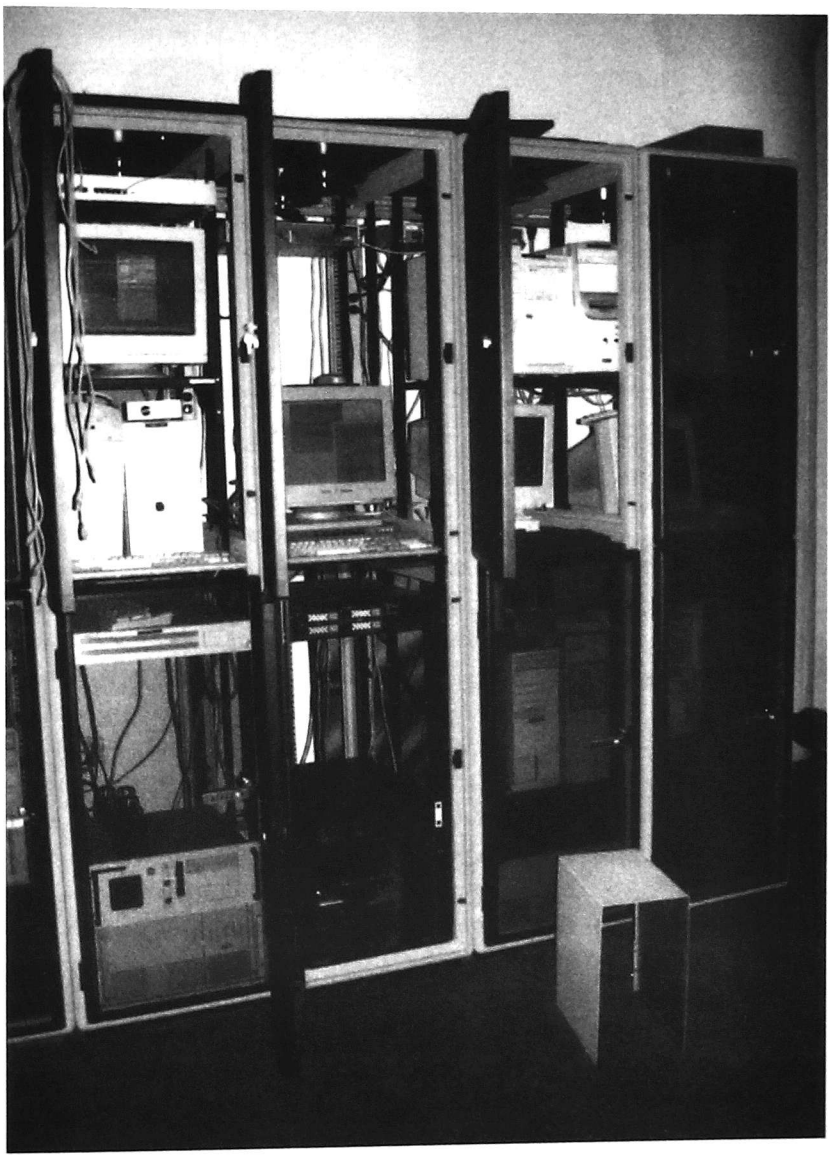
Tak. Pracuję nad nowym projektem obrazu wioski indiańskiej w dżungli tropikalnej. Co ciekawe, antropolog tam pracujący po obejrzeniu mojej wystawy powiedział, że dokładnie tak samo postrzega czas szaman z tej wsi. Wystawa odbyła się w Cartier Foundation w Paryżu, w maju 2003 roku. To nie będzie żywa transmisja, bo to niemożliwe. Dokonałem wielodniowych rejestracji na miejscu, przy użyciu baterii słonecznych.

Co sądzisz o sztuce, która powstaje po 11 września? Wielu ludzi próbuje coś z tym tematem zrobić. Często są to polityczne, publicystyczne prace wykorzystujące obraz dwóch wież.

To temat taki jak każdy inny, ale myślę, że widzieliśmy już zbyt wiele takich prac i że w wielu wypadkach jest to żerowanie na tragedii.

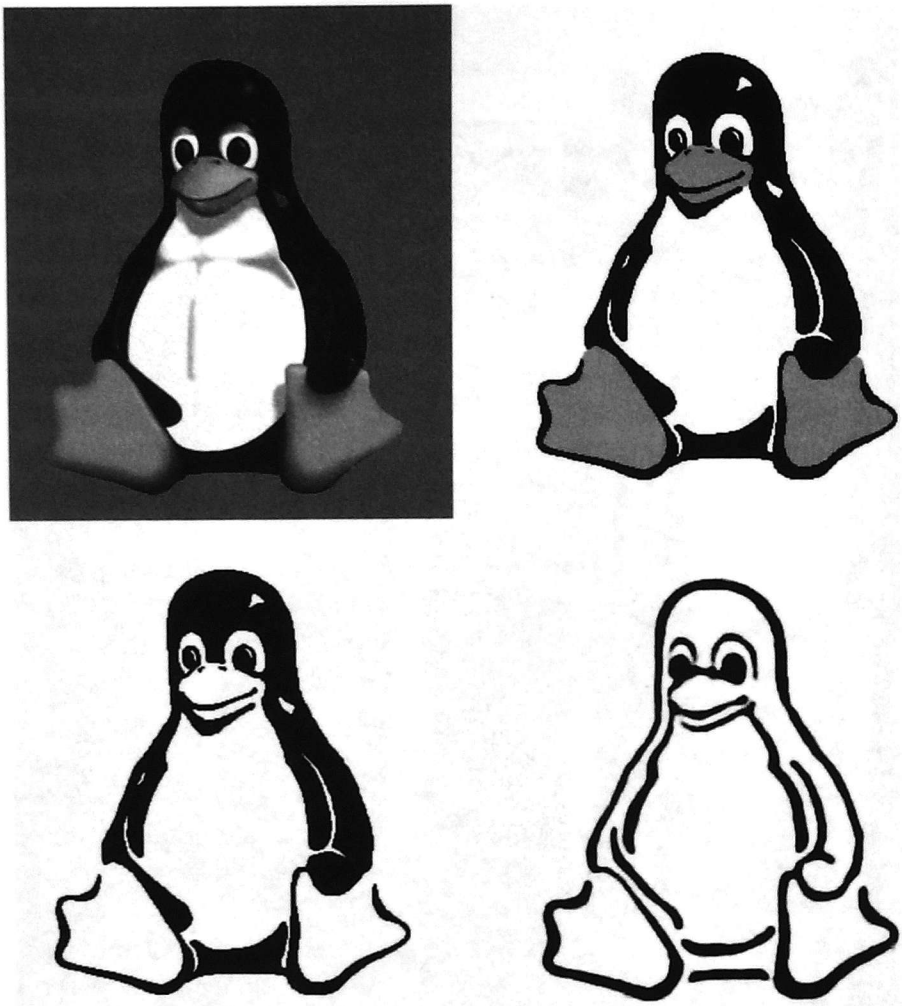
Czy coś się zmieniło w społeczności artystycznej po 11 września?

To dobre pytanie. Zaraz następnego dnia wielu ludzi mówiło o końcu ironii w sztuce. Ludzie bowiem potrzebują teraz głębokich znaczeń. Ale to nie trwało zbyt długo. Ironia nie jest dla mnie problemem. Moje wczesne prace były bardzo ironiczne. Dzisiaj cała sztuka jest takim przemysłem, tak bardzo opętanym produkcją nowości, modą, stylem życia. Ale ja oczekuję czegoś więcej. Chciałbym, żeby sztuka poruszała moją percepcję i była zdolna przenieść mnie w jakieś inne miejsce. To oczywiście bardzo staromodne, ale taka, moim zdaniem, powinna być dobra sztuka. Jednocześnie nie chcę być zbyt poważny i pompatyczny.



W siedzibie *the thing.net* Wolfganga Staehle'a. Fot. Marek Wasilewski.

Rozmowa powstała w ramach grantu The Kosciuszko Foundation, New York.



Larry Ewing, *Linux 2.0 Penguins*, http://www.isc.tamu.edu/~lewing/linux/.

Alek Tarkowski

„Informacja chce być wolna". Fenomen *open source*

Slogan „Information wants to be free" pojawia się wielokrotnie w dyskusjach dotyczących Internetu. Gdyby rzeczywistość online miała swój sztandar, zapewne byłby wyszyty na nim złotą nitką. Autorstwo jest zazwyczaj przypisywane Stewartowi Brandowi, badaczowi z MIT, który w 1984 roku, podczas pierwszej Hackers' Conference, stwierdził: „Z jednej strony, informacja chce być droga, gdyż jest tak cenna. Z drugiej, informacja chce być darmowa, ponieważ koszt rozprzestrzeniania staje się coraz niższy. Obydwie tendencje współzawodniczą ze sobą"[1]. W latach 90., Jon Katz, publicysta „Wired" i wpływowy komentator kultury Internetu doszedł do wniosku, że „dominująca w [cyfrowej] społeczności etyka żąda, by informacja była wolna"[2]. Brand słusznie dodaje, że napięcie, które opisał, będzie się nasilać wraz z rozwojem technologii komputerowej. Aby zrozumieć problem *open source*, czyli starania o darmowy i swobodny dostęp do oprogramowania, dobrze jest myśleć w kategoriach tego napięcia.

Może się wydawać, że *open source* to problem techniczny, warty uwagi jedynie dla programistów, w szczególności hakerów, czyli „osób, które kochają programować i robią to sprytnie", jeśli zgodzić się z definicją Richarda Stallmana, hakera będącego jednym z bohaterów tej historii[3]. W społeczeństwie, które coraz bardziej polega na komputerach, hakerzy mają pozycję szczególną. To ludzie o wyjątkowej wiedzy i umiejętnościach, którzy z zawodu uczynili sposób na życie w intymnej relacji z technologiami, które dla większości ludzi są niezrozumiałe i nieprzyjazne. Jako środowisko, hakerzy są wzorcowym przykładem wykorzystania sieci komputerowych w życiu zbiorowym, dla celów zarówno zawodowych, jak i towarzyskich. Są też przykładem tak zwanych „heterogenicznych inżynierów" – John Law używa tego terminu by pokazać, że wynalazcy, inżynierowie czy programiści tworzący nowe technologie pracują także nad ich społecznymi aspektami: projektują rozwiązania instytucjonalne i przewidują możliwe skutki. Społeczność hakerów rozumie więc zarówno istotę komputerowych programów, jak i powiązań między ewolucją programów a zmianami społecznymi.

[1] Roger Clarke, „Information Wants to Be Free", 2001. W języku angielskim istnieje nieprzekładalna dwuznaczność przymiotnika „free", który może być tłumaczony jako „wolny" lub „darmowy". Sens spostrzeżenia Branda opiera się na tej dwuznaczności, która – jak zobaczymy – dotyka wielu innych zjawisk i konfliktów ze świata *open source*.

[2] Ibidem.

[3] Termin „haker" jest często używany błędnie dla określenia *crackera*, osoby włamującej się do systemów komputerowych.

Nazwy wolnodostępnego oprogramowania: jeden ruch, dwie twarze

„Słowa są bardzo ważne, ale traktując je zbyt poważnie
Niszczymy wszystko"
Living Colour, „Leave it Alone"

Zjawisko *open source* ma wiele cech wspólnych z Internetem. Obydwa są przykładami tego, co Bruno Latour nazywa społeczno-technicznym przemieszaniem (*socio-technical imbroglio*): splotem różnorodnych elementów, posiadającym technologiczny rdzeń oraz sieciową strukturę, w której ludzie, instytucje i wartości przeplatają się z technicznymi artefaktami czy komputerowym kodem[4]. Choć punktem wyjścia dla batalii o *open source* jest komputerowy kod, to nie da się jej w prosty sposób zredukować do zagadnień informatycznych. Pytanie, w jakim stopniu jest to także batalia społeczna i polityczna, pozostawimy otwarte do samego końca tekstu.

Programy komputerowe mogą istnieć w dwóch postaciach – „otwartego" kodu źródłowego, „tekstu", który można analizować i zmieniać, lub „zamkniętego" pliku binarnego – czarnej skrzynki danych, zapisanych w układzie dwójkowym, która działając, pozostaje nieprzejrzysta dla użytkownika. O ile większość użytkowników komputerów korzysta z plików binarnych, ze względu na łatwość ich użycia, o tyle hakerzy chcą mieć dostęp do kodu źródłowego. Programy mogą też być darmowe lub płatne; wolnodostępne lub na zastrzeżonych prawach. Udostępnianie zamkniętych programów wiąże się z zastrzeżeniem prawa własności i pozwala czerpać zyski ze sprzedaży. Natomiast program udostępniony w postaci kodu źródłowego jest wolnodostępnym, wspólnym dobrem.

Termin *open source*, tak jak i nazwa Internet, stał się sloganem o nieścisłym znaczeniu, zwrotem, który może się odnosić równie dobrze do całej społeczno-technicznej mieszaniny, jak też wyłącznie do jej rdzenia. W wypadku *open source* możemy mieć na myśli zarówno rodzaj programów o zapewnionym dostępie do kodu źródłowego; model zbiorowej pracy nad oprogramowaniem, w którym dostęp do kodu pozwala na wzrost kreatywności i bardziej skuteczne programowanie; ruch społeczny, który traktuje tworzenie oprogramowania jako działalność polityczną, a programom o wolnodostępnym kodzie źródłowym przypisuje wartości społeczne; lub wreszcie model biznesowy, na podstawie którego powstał oddzielny segment przemysłu komputerowego.

Wbrew potocznemu użyciu, osoby zaangażowane w politykę kodu komputerowego dobierają terminy ostrożnie, gdyż wybór między dwoma najpopularniejszymi określeniami: wolne oprogramowanie (*free software*) i oprogramowanie o otwartym kodzie źródłowym (*open source software*)

staje się decyzją polityczną. „Free software" to wyrażenie wprowadzone w latach 80. przez Richarda Stallmana, założyciela Free Software Foundation (FSF) i ojca projektu GNU[5]. Wyjaśniając dwuznaczność słowa *free* w języku angielskim, Stallman podkreśla, że „mówiąc o *free* software mamy na myśli wolność, a nie cenę"[6]. FSF promuje tworzenie oprogramowania wolnego, niczym wolność słowa, a nie darmowego, niczym piwo. Zgodnie z definicją, wolne oprogramowanie zapewnia użytkownikowi poczwórną swobodę: „swobodę uruchamiania programu w dowolnym celu, swobodę analizowania, jak program działa, i dostosowywania go do swoich potrzeb, swobodę rozpowszechniania kopii, aby móc pomóc sąsiadom, swobodę udoskonalania programu i publicznego rozpowszechniania własnych ulepszeń, dzięki czemu może z nich skorzystać cała społeczność"[7]. Stallman założył, że koniecznym warunkiem zaistnienia tych czterech rodzajów swobody jest dostęp do kodu źródłowego programu. Natomiast skutkiem wolnego oprogramowania będzie wolność jego użytkowników, wzmożona kreatywność i odrodzenie wspólnoty programistów skupionej wokół zespołowej pracy nad oprogramowaniem. *Free software* jako typ oprogramowania wiąże się z projektem moralnym i społecznym. Termin *open source* został wymyślony w 1998 roku przez grupę programistów tworzących Open Source Initiative (OSI), którzy opowiadali się za mniej konfrontacyjną postawą wobec komercyjnych aktorów, niż ortodoksyjna pozycja Stallmana i uznali, że nowa pragmatyczna strategia wymaga też nowego *brand name*, etykiety. Aby spełniać definicję *open source*, licencja programu musi przede wszystkim: 1) umożliwiać swobodną jego dystrybucję; 2) zapewniać dostęp do kodu źródłowego; 3) umożliwiać modyfikacje i tworzenie dzieł pochodnych, dostępnych pod tą samą licencją; 4) nie dyskryminować osób lub pól działania.

Jak widać, *free software* i *open source* to dwie nazwy dla oprogramowania udostępnianego w gruncie rzeczy na tych samych zasadach – wynikające z dwóch wizji polityki kodu komputerowego. Zdaniem Stallmana, *open source* to metodologia tworzenia programów, a *free software* to ruch społeczny. Dla zwolenników *open source* program, który nie jest wolnodostępny, jest wyłącznie niewłaściwym rozwiązaniem; dla ruchu *free software* jest on, według słów Stallmana, problemem społecznym. Dbałość o reputację będącą istotną walutą wśród hakerów tworzących wolnodostępne opro-

[4] Pisząc o kodzie mam zapisane w języku programowania instrukcje, z których składają się programy. Kod możemy postrzegać jako narzędzie lub tekst, w obydwu wypadkach o wyjątkowych właściwościach.

[5] GNU to rekursywny akronim, oznaczający „GNU is Not Unix".

[6] FSF, 1996.

[7] Ibidem.

gramowanie oraz kwestie ideologiczne powodują, że nazwy stają się bardzo ważne, a w środowisku hakerów zaczyna obowiązywać swoista poprawność polityczna. W Europie dodatkowo korzysta się z terminu *libre software*, użyty – także w zwrocie angielskim – francuski lub hiszpański przymiotnik jest pozbawiony kłopotliwej dwuznaczności. Najbardziej neutralne są akronimy F/OSS (Free/Open Source Software) lub FLOSS (Free/Libre/Open Source Software), stosowane do określenia całości ruchu i tworzonego przez niego oprogramowania.

Wyzwalanie / otwieranie kodu źródłowego. Krótka historia

Najkrótsza historia F/OSS prowadzi nas od prehistorii technologii komputerowych do czasów dzisiejszych, poprzez szereg przełomowych wydarzeń oraz wyjątkowych postaci, owianych legendą superbohaterów ruchu.

Na samym początku, w czasach po II wojnie światowej, techno-elita naukowców i badaczy tworzyła komputery i oprogramowanie, które było darmowe i wolnodostępne. Wynikało to częściowo z faktu, że projekty finansowały monolityczne instytucje nie nastawione na komercyjny zysk. Częściowo natomiast, z instytucjonalnej kultury, wyrosłej z tradycji badań naukowych, dla której rozwój wiedzy był największą wartością, a wspólna praca i wymiana doświadczeń były warunkiem wzmożonej kreatywności. Ogólna dostępność kodu źródłowego miała też pragmatyczne uzasadnienie – umożliwiała kompatybilność między wersjami programu dostosowanymi do odmiennych systemów. Początkowo IBM, który koncentrował się na sprzedaży sprzętu, nie traktował oprogramowania jako źródła dochodów i zakładał, że ulepszone, dzięki dostępności kodu źródłowego, programy mogą przyczynić się do wzrostu sprzedaży. System operacyjny Unix, który powstał na przełomie lat 60. i 70. był także wolnodostępny, gdyż przepisy antymonopolowe zabraniały firmie AT+T, ówczesnemu amerykańskiemu monopoliście telekomunikacyjnemu, jego sprzedaży.

Logika ta zaczęła się załamywać od końca lat 60. Oskarżony o nieuczciwą konkurencję na rynku sprzętu, IBM rozdzielił w 1969 roku sprzedaż sprzętu i programów – był to moment symbolicznych narodzin sektora produkcji oprogramowania. Microsoft, który powstał w 1975 roku, był jedną z firm zarabiających wyłącznie na tworzeniu i sprzedaży programów. W 1984 roku rozpadł się monopol AT+T, która zaczęła pobierać opłaty licencyjne za system Unix, do którego zachowała prawa.

Richard Stallman, haker pracujący w laboratorium sztucznej inteligencji na MIT, zawiedziony upadkiem życia społecznego, które wcześniej rozwijało się dzięki wspólnej pracy nad wolnodostępnymi programami, boleśnie odczuł zamknięcie kodu źródłowego Uniksa. W tym samym roku rzucił

dotychczasową pracę i rozpoczął tworzenie podobnego do Uniksa, ale wolnodostępnego systemu operacyjnego GNU (GNU is Not Unix). A w 1985 roku założył fundację Free Software Foundation, zajmującą się produkcją i dystrybucją wolnego oprogramowania. Opracował szereg narzędzi dla systemu GNU, które zyskały wielką popularność dzięki kompatybilności z systemem Unix. System GNU przez wiele lat pozostał jednak niekompletny, gdyż nie istniał jego rdzeń[8]. Największe dzieło Stallmana było jednak wynalazkiem prawnym, a nie informatycznym – była to licencja GNU GPL (GNU General Public Licence), prawny dokument, który zapewniał programowi status wolnego oprogramowania. Trzeba podkreślić, że program objęty licencją GNU GPL lub dowolną inną licencją F/OSS nie zostaje przekazany do domeny publicznej. Autor zachowuje prawa do programu, ale używa ich, by uczynić program wolnodostępnym, a nie, aby chronić go jako własność prywatną. Licencja GNU GPL działa według metody, którą Stallman przewrotnie nazwał *lewym autorskim* (*copyleft*): prawo autorskie zostaje wykorzystane, by zapewnić użytkownikom szereg swobód. Dodatkowo, GNU GPL zawiera wymóg, by wszelkie późniejsze wersje i dzieła pochodne były także objęte licencją GNU GPL. Jest więc prawnym wirusem, który zaraża wolnością kolejne generacje programów. Bez tego zapisu, po wprowadzeniu niewielkich zmian można by zastrzec prawa do uprzednio wolnego oprogramowania.

Na początku lat 90. pojawiły się pierwsze wolnodostępne systemy operacyjne. Od połowy lat 80., naukowcy z uniwersytetu Berkeley w Kalifornii pracowali nad BSD Unix, wolnodostępną wersją systemu Unix. W 1991 roku powstała 386BSD, pierwsza całkowicie wolnodostępna dystrybucja[9] systemu i jednocześnie pierwsza wolna platforma komputerowa, chroniona przez licencję typu F/OSS.

Dużo istotniejsze okazały się dokonania Linusa Torvaldsa, młodego studenta informatyki z Helsinek, dla którego motywacją do pracy nad darmowym systemem typu Unix był długi czas oczekiwania na zdalny dostęp do przeciążonych uniwersyteckich maszyn Uniksowych oraz nieopłacalność instalacji komercyjnej wersji Uniksa na komputerze domowym. W roku 1991 Torvalds miał gotową pierwszą wersję Linuksa, rdzenia systemu operacyjnego podobnego do Uniksa. Linux okazał się być przede wszystkim wynalazkiem instytucjonalnym, przełomem w zarządzaniu dużymi projektami informatycznymi, który stał się możliwy dzięki istnieniu Internetu

[8] Angielski termin „kernel" jest często niefortunnie tłumaczony jako „jądro systemu".

[9] „Dystrybucja" – to nadająca się do rozprowadzania wersja systemu operacyjnego, złożona z rdzenia szeregu i narzędzi dobranych z dostępnej puli oprogramowania F/OSS.

i pokrewnych sieci komputerowych. We wrześniu 1991 roku Torvalds udostępnił, na licencji GNU GPL, napisaną przez siebie surową wersję rdzenia grupie Usenetowej, poświęconej systemom operacyjnym. Do końca roku nad rdzeniem pracowała prawie 100-osobowa wirtualna grupa, utrzymująca kontakt poprzez Usenet i Internet. W 1994 roku Linux ukazał się oficjalnie, jako wersja 1.0, a nad liczącym miliony linii kodem pracowały już tysiące hakerów. Wraz z Linuksem zrodziła się idea *open source* jako nowatorski model pracy nad oprogramowaniem. Pamiętając o znaczeniu poprawnego nazewnictwa, trzeba zaznaczyć, że system operacyjny, potocznie nazywany Linuksem, w gruncie rzeczy nazywa się GNU Linux, gdyż jego dystrybucje, oprócz rdzenia Linux, zawierają wiele narzędzi stworzonych w ramach projektu GNU.

Przyswojenie lekcji wynikającej z historii Linuksa, trwało kilka lat. W 1997 roku Eric Raymond, szanowany haker i nadzorca internetowej Hacker Jargon File, dokumentującej kulturę hakerów, opublikował esej „The Cathedral and the Bazaar", w którym dowodził, że model „wolnego oprogramowania" jest zarówno skuteczną metodą pracy grupowej, jak i zdrowym modelem biznesowym. Raymond przeciwstawiał oprogramowanie o zastrzeżonych prawach, tworzone niczym katedry przez małe zamknięte zespoły, projektom F/OSS, które opisywał poprzez metaforę tętniących życiem bazarów. Raymond przyznawał się, tak jak Torvalds, do pragmatycznego stosunku wobec kwestii F/OSS, a tekst był rodzajem memetycznej inżynierii, prezentującej model „wolnego" oprogramowania od innej strony niż ideologiczna.

W tym samym czasie Netscape, producent przeglądarek internetowych, przegrywał z Microsoftem walkę o rynek przeglądarek i rozważał uwolnienie kodu źródłowego swojej przeglądarki. Monopol na rynku przeglądarek pozwoliłby Microsoftowi wprowadzenie dodatkowych, zastrzeżonych protokołów[10], kompatybilnych wyłącznie z produktami Microsoftu. Na bazie udostępnionego kodu Netscape mogłaby powstać wolnodostępna przeglądarka, dostosowana do obowiązujących w Internecie otwartych standardów; jej obecność na rynku wymuszałaby na innych aktorach respektowanie tych standardów.

Frank Hecker przygotował wewnętrzny dokument, w którym zarysował szereg możliwych modeli biznesowych opartych na oprogramowaniu F/OSS, które dotychczas uważano za nie do pogodzenia z działalnością komercyjną – zakładając, że nie można zarabiać na uwalnianiu informacji przynoszącej dochody, gdy pozostawała zastrzeżona. Zainspirowany pracą Raymonda i przekonany przez Heckera, zarząd Netscape'a, przy poparciu swoich hakerów, udostępnił w styczniu 1998 roku kod źródłowy przeglą-

darki i rozpoczął prace nad projektem Mozilla, wersją F/OSS przeglądarki Netscape. W tym czasie szereg komercyjnych firm zaczęło zarabiać na oprogramowaniu F/OSS. Licencje F/OSS nie wykluczają pobierania opłat za licencjonowane oprogramowanie, a klienci są gotowi płacić za wygodę: dobrze przygotowane dystrybucje dostępne na CD lub pełną dokumentację. W lutym 1998 roku grupa hakerów obserwująca działania Netscape uznała, że nadszedł czas, aby wolne oprogramowanie zostało zaakceptowane przez główny, komercyjny nurt rynku oprogramowania. Członkowie powstałej wtedy Open Source Initiative (OSI) uważali termin *free software* za dwuznaczny i zbyt nacechowany ideologicznie, zaczęli więc rozpowszechniać pojęcie oprogramowania *open source*. Nazwy są bardzo ważne, a zmiana etykiety stała się symbolicznym początkiem nowego, pragmatycznego nastawienia. OSI opracowała Open Source Definition, która określa prawa, jakie musi zapewniać użytkownikowi licencja typu *open* source. Licencje zgodne z definicją OSI, w przeciwieństwie do GNU GPL, nie są „zaraźliwe" – prawa do udoskonalonych wersji oprogramowania mogą zostać zastrzeżone. Członkowie OSI zakładali, że lepiej współpracować z komercyjnym biznesem i nawracać jego przedstawicieli, niż nadal okupować marginalne, wrogie pozycje. Stallman przez chwilę rozważał przyjęcie formuły *open source*, jednak ostatecznie ją odrzucił.

Hybryda o wielu obliczach. Krajobraz F/OSS dzisiaj

F/OSS to termin określający przede wszystkim rodzaj oprogramowania, które na przestrzeni lat łączyło się z szeregiem procesów społecznych. Najpierw z oprogramowaniem F/OSS związała się ideologia *free software* oraz FSF, ruch oporu zaangażowany w politykę kodu komputerowego. Kolejne przełomowe wydarzenia nadawały F/OSS nowych znaczeń i dzisiaj F/OSS i *open source* są etykietami dla szeregu zjawisk powiązanych z programami F/OSS. Na fenomen F/OSS składają się:

– rozwiązania prawne – kilkadziesiąt licencji (z których GNU GPL pozostaje najpopularniejsza) oraz metoda *copyleft*;
– ruch społeczny, podzielony na umiarkowane skrzydło związane z OSI i ortodoksyjny ruch skupiony wokół FSF;
– model zbiorowego tworzenia oprogramowania i związana z nim etyka pracy;
– programy F/OSS oraz związany z nimi segment rynkowy traktujący F/OSS jako model biznesowy.

[10] „Protokół" – to przyjęty standard określający format transmisji danych poprzez sieć, wyznaczający cechy programów, które muszą pozostać z nim zgodne.

Nazwałem F/OSS społeczno-technicznym przemieszaniem posiadającym rdzeń w postaci oprogramowania, aby podkreślić wyjątkową rolę, jaką to oprogramowanie odgrywa względem innych powiązanych z nim zjawisk, z których wiele zaistniało jako konsekwencja wolnodostępnego kodu komputerowego. Z drugiej strony, dla pełnego obrazu należy postrzegać F/OSS także jako środowisko programistów, jako zestaw programów lub jako segment rynkowy oferujący alternatywę dla komercyjnych programów. To pozwoli na koniec postawić kluczowe pytanie: Czy – ze względu na rolę programowego rdzenia – kwestia F/OSS ogranicza się w dużej mierze do polityki świata hakerów, czy też ma szersze konsekwencje społeczne lub polityczne?

Garcia i Steinmueller nazywają F/OSS nowym sposobem podziału pracy i stwierdzają, że sukces tego modelu zależy od trzech czynników: zdolności przyciągnięcia i utrzymania członków projektu, skuteczności radykalnego procesu innowacyjnego, za jaki uważa się F/OSS, oraz akceptacji oprogramowania F/OSS przez rynek i użytkowników. Eric Raymond w swoich analizach zakładał, że zaletą projektów F/OSS jest duża ilość programistów, komunikujących się przez Internet, którzy są w stanie testować równolegle różnorodne rozwiązania, wybierać na drodze konsensusu najlepsze z nich i szybko wykrywać błędy w kodzie. F/OSS jest przykładem struktury sieciowej, w której działa prawo Reeda: wzrost liczby członków powoduje wykładniczy przyrost użyteczności.

Analiza projektów F/OSS nakazuje częściowo zrewidować założenia Raymonda. F/OSS to nie tylko duże i znane projekty informatyczne stające się rozpoznawalnymi *brand names*: Linux, Apache, czy Red Hat. To także ponad 100 systemów operacyjnych oraz dziesiątki tysięcy mniejszych przedsięwzięć – sam tylko serwis SourceForge miał zarejestrowanych we wrześniu 2003 roku 67,8 tysięcy projektów i prawie 700 tysięcy użytkowników. Według europejskich badań FLOSS, w większości zbadanych projektów uczestniczy jeden lub dwóch programistów, a jedynie pojedyncze projekty przyciągają ponad dwudziestu. Analiza projektów Apache i Mozilla pokazała, że w obydwu wypadkach większość pracy wykonała grupa 10–15 programistów. Dziesięciokrotnie więcej osób zajmowało się naprawianiem błędów, a liczba osób, które donosiły o usterkach była o kolejny rząd wielkości większa. W społecznościach F/OSS z czasem wyłania się hierarchiczna struktura, wbrew założeniom o demokratycznej kulturze pracy i podejmowaniu decyzji na drodze konsensusu. Przykładowo, twórcy Linuksa tworzą strukturę gwiazdy, w centrum której znajduje się Linus Torvalds, „dobroczynny dyktator", którego autorytet wynika z połączenia historycznych okoliczności, charyzmy i doświadczenia. Odnogi gwiazdy stanowią

hakerzy pracujący nad poszczególnymi elementami systemu, nad którymi czuwają tak zwani porucznicy. Wiele projektów stosuje CVS, internetowy system zarządzania pracą programistów, w którym tylko ograniczona grupa hakerów ma zazwyczaj prawo do bezpośredniego wprowadzania zmian.

Co ciekawe, według badań FLOSS 48% programistów F/OSS deklaruje członkostwo w społeczności *free software*, a 32,6% – w społeczności *open source*. Niemniej, programiści zazwyczaj wyrażają pragmatyczne motywacje uczestnictwa w projektach F/OSS, choć 30% uważa, że programy nie powinny być zastrzeżone. Połowa z nich pracuje równolegle nad zastrzeżonymi projektami informatycznymi, dwie trzecie to osoby zatrudnione, a 16% to studenci. Z danych wyłania się obraz środowiska, które traktuje projekty F/OSS jako zajęcie dodatkowe, wykonywane po części z zamiłowania, po części z pragmatycznych powodów – takich jak chęć zyskania doświadczenia lub reputacji – a tylko po części z przyczyn ideologicznych. Hakerzy, mimo że podpisują się pod hasłem „Informacja chce być wolna" i angażują się w wąsko rozumianą politykę kodu, mniej chętnie zajmują się społecznymi i ekonomicznymi konsekwencjami oprogramowania F/OSS i nie są gotowi postawić znaku równości między wolnym oprogramowaniem i wolnością słowa, tak jak to robi Stallman.

Hipoteza von Hippela zakłada, że sukces F/OSS można wytłumaczyć tym, że motywacją do uczestnictwa jest chęć dostosowania programów do własnych potrzeb. Programiści są jednocześnie użytkownikami, a kodując po części dla własnych potrzeb, są według von Hippela dobrze zmotywowani do uczestnictwa, skutecznie rozpoznają potrzeby użytkowników i tworzą odpowiednie programy. Przez długi czas zarzucano ruchowi F/OSS, że koncentruje się na potrzebach własnego środowiska oraz na oprogramowaniu dla serwerów, kosztem oprogramowania potrzebnego masie zwykłych użytkowników. Wbrew hipotezie von Hippela wydawało się, że między hakerami i zwykłymi użytkownikami (*end users*) istnieje przepaść odmiennych potrzeb, kwalifikacji i relacji z technologią. Pora jednak zrewidować ten zarzut. Komercyjne dystrybucje Linuksa stają się coraz bardziej przystępne, przeglądarka Mozilla i pakiet biurowy OpenOffice coraz mniej odbiegają jakością od programów komercyjnych, trwają prace nad Chandlerem, będącym alternatywą dla Outlooka, powstał też program do grafiki 2D Gimp, będący doskonałym dowodem zalet F/OSS. Długi czas po tym, jak projekt został porzucony przez jego twórców, program został skończony przez nowy zespół w oparciu o niewykończony kod źródłowy, dostępny na licencji GNU GPL.

Badania pokazują rosnącą popularność rozwiązań F/OSS, w tym systemów operacyjnych, wśród przedsiębiorstw – dotyczy to przede wszystkim oprogramowania serwerów. Miarą sukcesu oprogramowania F/OSS może być reakcja firmy Microsoft, monopolisty na rynku systemów operacyjnych i oprogramowania dla komputerów osobistych, na rozwój systemu GNU / Linux. W 1998 roku wyciekły z Microsoftu i dostały się w ręce Raymonda tak zwane „Dokumenty Halloween" – wewnętrzna notatka, której autorzy opisują rosnące sukcesy oprogramowania F/OSS, dochodząc do wniosku, że nie tylko może ono w krótkim czasie zmniejszyć zyski i udział na rynku Microsoftu, ale także stanowić długoterminowe zagrożenie.
W najbliższym czasie największymi użytkownikami oprogramowania F/OSS mogą się stać administracje rządowe – w ponad 25 państwach rządy zachęcają swoje agencje, by stosowały rozwiązania F/OSS. W lipcu 2003 roku Komisja Europejska zdecydowała, że kompatybilność narodowych systemów informatycznych zostanie osiągnięta na bazie otwartych protokołów i oprogramowania F/OSS.
Rynkiem oprogramowania, na którym trwa walka o politykę kodu komputerowego, nie rządzą jednak niezmienne, niczym za Hegla, prawa dziejowe. Ruch F/OSS ma silnych przeciwników – przede wszystkim wielkie korporacje produkujące oprogramowanie – a jego pozycja nie jest jeszcze stabilna. W chwili obecnej firma SCO domaga się uznania zastrzeżenia jej praw do fragmentów kodu uniksowego wykorzystywanego w dystrybucjach Linuksa, i w wypadku wygranego procesu będzie mogła żądać opłat licencyjnych od użytkowników systemu. W Europie, Parlament Europejski rozważa zaostrzenie reguł prawa patentowego, która zdaniem krytyków umożliwi patentowanie oprogramowania w stopniu zabójczym dla małych producentów i ruchu F/OSS.

F/OSS i Internet

„*Open source* zrodził się w cyfrowym renesansie, który nastał dzięki Internetowi"

Chris DiBona, Sam Ockman and Mark Stone

Open Sources: Voices from the Open Source Revolution, Introduction.

„*Open source* jest Internetem"

Anonimowy programista, w rozmowie z Lawrence'em Lessigiem

Oprogramowanie F/OSS ma silną pozycję wśród oprogramowania serwerów, których sieć tworzy infrastrukturę Internetu. Zgodnie z wprowadzoną przez Jerome H. Saltzera metaforą *end-to-end*, „inteligencja" Internetu

znajduje się w jego końcówkach – na serwerach, które przechowują treści. Przestrzeń pomiędzy nimi regulują protokoły, odpowiedzialne wyłącznie za efektywny przepływ danych. Apache jest najpopularniejszym oprogramowaniem serwerowym, stosowanym w ponad połowie serwerów, a GNU / Linux, drugim pod względem popularności systemem operacyjnym instalowanym na serwerach. Najpopularniejszy serwer poczty elektronicznej, program konwertujący nazwy domen DNS na adresy IP oraz protokół zabezpieczający przesyłanie danych są rozwiązaniami F/OSS. System zarządzania domenami DNS, języki skryptowe HTML i PHP, język programowania Perl czy program do tworzenia baz danych MySQL są także „otwartymi" projektami.

Działająca od lat 80. Internet Engineering Task Force (IETF), organizacja odpowiedzialna za protokoły zarządzające komunikacją i transportem danych w Internecie, posiada sieciową strukturę pozbawioną formalnego członkostwa i podejmuje decyzje na drodze konsensusu. Credo IETF głosi: „Odrzucamy królów, prezydentów i głosowanie. Wierzymy w ogólny konsensus i działający kod"[11]. Zarówno stworzony jeszcze w latach 70. podstawowy protokół TCP/IP, jak i szereg protokołów opracowanych przez IETF są także „otwarte".

Manuel Castells twierdzi, że otwartość oprogramowania jest zarówno podstawową wartością kultury Internetu, jak i kluczem do zrozumienia rozwoju internetowych technologii. F/OSS oraz Internet łączy wspólna kultura uznająca rozwój technologiczny, indywidualną kreatywność oraz wolność za podstawowe wartości; a także kod powstający w środowisku F/OSS, a będący dla Internetu kręgosłupem i układem krwionośnym. Zdaniem Lawrence'a Lessiga, przestrzeń Internetu nie jest – jak się często uważa – anarchiczna, kod komputerowy reguluje bowiem zachowania w jej obrębie. Dla społeczeństwa splecionego coraz silniej z Internetem kod komputerowy staje się podobny do prawa, a podstawowe protokoły pełnią funkcję porównywalną do systemu konstytucyjnego.

Internet radykalnie zmniejszył koszty wspólnej pracy nad otwartym kodem, jest też świetnym kanałem dla przebiegającej w trybie ciągłym dystrybucji oprogramowania F/OSS. Obok prawnych podstaw gwarantowanych przez licencje, Internet jest kluczowym czynnikiem dla istnienia F/OSS. Dynamikę, której Raymond doszukiwał się w pojedynczych projektach, można zaobserwować na poziomie całej społeczności F/OSS, tworzącej luźną, zróżnicowaną sieć osób, firm, instytucji i stron internetowych, połączonych poprzez Internet. Społeczność F/OSS rzeczywiście jest bazarem,

[11] Dave Clark, cytowany [w:] Lawrence Lessig, „Open Code...", 1999.

na którym kwitnie kreatywność i powstają dobre i solidne programy. Duży rozmiar „bazarowego" środowiska wynika z jego otwartości oraz zalet internetowej komunikacji, ale nie jest najważniejszy. Inżynierowie tworzący w latach 60. pierwsze sieci komputerowe zakładali, że ułatwiony kontakt i współpraca, przebiegające ponad geograficznymi barierami, zrewolucjonizują pracę naukową. Dzięki Internetowi grupy specjalistów mogą osiągać wystarczającą „masę krytyczną", by wspólnie rozwiązywać złożone problemy. Eric Raymond nazywa informatyków, którzy w latach 80. wspólnie rozwijali system Unix, „sieciowym narodem" (*network nation*). F/OSS to kolejny taki naród, spajany przez Internet i z nim spleciony. Ideologia i pojedyncze projekty F/OSS mogły zaistnieć bez Internetu; dzięki niemu, F/OSS stał się globalną sieciową społecznością, znaczącym ruchem społecznym i społeczno-technicznym zjawiskiem.

F/OSS i Internet potrzebują się wzajemnie, a „otwarte protokoły" i „otwarte oprogramowanie" pozostają w symbiotycznej relacji. Jeśli protokół jest zamknięty, zastrzeżony, to programy F/OSS będą w stanie jedynie duplikować możliwości zastrzeżonych odpowiedników. Dopiero w przypadku otwartych protokołów, które także ulegają swobodnej ewolucji, możliwa jest pełna kreatywność. Otwarte protokoły i programy wspólnie zapewniają jednolitość architektury Internetu, uniemożliwiając wprowadzanie niekompatybilnych, zastrzeżonych rozwiązań. Przykładem może być oprogramowanie serwerowe Apache, którego twórcy – dzięki dużemu udziałowi rynkowemu swojego produktu – wymusili na AOL wycofanie się z planów wprowadzenia niekompatybilnych zmian do protokołu HTTP. Firmy komercyjne dążą do uczynienia z własnego, zastrzeżonego oprogramowania, tak zwanego *killer app* – zabójczej aplikacji, która staje się rynkowym standardem, platformą programową, której nie da się ominąć. *Killer app* musi się wyróżniać, być lepsza od konkurencji. Tymczasem otwarte standardy obowiązujące dla całego Internetu oraz otwarte oprogramowanie – o ile jest popularne – wymuszają zgodność i wykluczają wprowadzanie nieuzgodnionych zmian powodujących niekompatybilność. Jednocześnie programy F/OSS często wygrywają z zastrzeżonymi odpowiednikami, bo odpowiadają tym samym standardom, ale są tańsze i bardziej solidne. Ganesh Prasad uważa, że dzięki otwartym standardom i F/OSS oprogramowanie serwerowe, stanowiące sedno internetowych technologii, stało się zwykłym towarem (*commodity*). Na takim rynku wyprodukowanie killer app jest już niemożliwe, a darmowe oprogramowanie F/OSS zaczyna dominować[12].

Zdaniem Tima O'Reilly, w latach 90. zaszła paradygmatyczna transformacja i zmienił się charakter *killer apps*. Uprzednio, komercyjne oprogramo-

wanie zyskiwało status obowiązującej platformy programowej, zbudowanej na jednolitej bazie sprzętowej. Obecnie, zabójczymi aplikacjami staje się „infoware" – aplikacje informacyjne, których sukces w równej mierze wynika z rozwiązań informatycznych, jak i zawartości. Są to przede wszystkim witryny, takie jak Amazon czy Google, które osiągają sukces jako komercyjne marki (*brands*), ale w oparciu o rozwiązania programowe F/OSS oraz dzięki Internetowi. O'Reilly sugeruje, że aplikacje dostępne przez Internet stają się równie ważne, co programy instalowane na desktopach, a Amazon od jakiegoś czasu nie jest już wyłącznie internetową księgarnią i powoli zaczyna być dominującą platformą handlu online. „Będzie tak jak z IBM, który nie traktował Microsoft jako konkurencji, dopóki jednego dnia nie uświadomił sobie: *Mój Boże, teraz oni siedzą za kierownicą*"[13].

Otwarta Polska

„Są Solidarnością technosfery"

Bruce Sterling, komentując wiedeński zjazd Open Cultures, kulturowego skrzydła F/OSS

Ruch F/OSS niewątpliwie posiada swoją polską odnogę. Prędko pojawiają się polskie wersje popularnych programów, takich jak przeglądarka Mozilla czy pakiet OpenOffice. Istnieje szereg polskich projektów F/OSS, na przykład, obecny ostatnio w mediach Janosik – otwarta wersja programu Płatnik, czy PLD – polska dystrybucja systemu Linux. W Internecie można znaleźć polskie portale F/OSS. W promowanie rozwiązań F/OSS angażują się czołowe polskie NGOsy skupione wokół witryny ngo.pl. Istnieją też przykłady polskiego *infoware* – jest nim kurnik.pl, oparta na rozwiązaniach F/OSS strona z grami online, która skutecznie konkuruje z komercją i zgodnie z duchem F/OSS absorbuje członków społeczności w udoskonalanie „otwartego" słownika języka polskiego. Jednak wyraźnie widać, że ruch F/OSS, a także „otwartość" informacji jako kwestia społeczna i kulturowa, to w Polsce zjawiska marginalne. Systemu Linux używa w Polsce mniej niż 1% użytkowników, a przeglądarek z rodziny Mozilla około 1,5%[14]. Jak zauważają Edwin Bendyk i Józef Halbersztadt, „Temat wydaje się zbyt skomplikowany, zbyt abstrakcyjny i w konsekwencji nieważny. Powstaje demokratyczna próżnia [...]"[15]. Błędne stwierdzenia o stosunku środowiska F/OSS do praw autorskich w Stanach Zjednoczonych są powodem zażartej debaty, przynajmniej w kręgach zainteresowanych społeczno-

[12] Ganesh Prasad, „Open Source-onomics...", 2001.

[13] Tim O'Reilly, „Hardware...", 1999.

[14] Dane serwisu ranking.pl z września 2003.

[15] Edwin Bendyk, Józef Halbersztadt, „Patent dusi", 2003.

-technicznymi procesami. W Polsce takie komentarze, drukowane przez czołową gazetę, przechodzą bez echa, a Kongres Informatyki Polskiej nie interesuje się zmianami w europejskim prawie patentowym, które mogą znacząco zaszkodzić ruchowi F/OSS. Wreszcie, jak słusznie zauważa Bruce Sterling, w krajach takich jak Polska, F/OSS konkuruje o rząd dusz użytkowników nie tylko z programami zastrzeżonymi, ale także z oprogramowaniem pirackim, programami o „włamanym źródle" (*broken-open source*). Niewiele osób wybierze F/OSS mając dostęp do programów pirackich, w praktyce także darmowych. Można tylko liczyć, że pewnego dnia zrodzi się moda na *open source* i przeglądarka Mozilla stanie się wreszcie „kultowa" – na co od dawna zasługuje.

F/OSS jako ruch społeczny

„Sama idea, sam ideał [...] – może brzmieć szalenie niczym z lat 60., szalenie idealistycznie, niczym Marks zastosowany wobec kodu"

Lawrence Lessig, Open Societies and Open Code

Oprogramowanie i środowisko F/OSS należy traktować jako luźny, zróżnicowany twór, albo zjawisko, w którym ścierają się różne wizje polityki kodu komputerowego, różne podejścia do sektora komercyjnego – jako wroga lub partnera – oraz do rynku programowego – jako przestrzeni dalszego rozwoju lub przestrzeni z gruntu zdemoralizowanej. Ruch społeczny wydaje się najlepszym określeniem dla luźnego zbioru ludzi i grup, związanych z komputerowym kodem, pytanie tylko: czy F/OSS na to miano zasługuje? Jeśli tak, to można wpisać F/OSS w szerszą siatkę protestów, które współistnieją i przeplatają się w skali globu. Uznaje się też wtedy, że polityka kodu komputerowego jest niebagatelna nie tylko dla hakerów, ale całych społeczeństw. Jeśli nie, to F/OSS, kształt i cechy oprogramowania stają się kwestią błahą, a polityka kodu zamyka się w hermetycznym świecie programistów. F/OSS byłby działalnością ekonomiczną, a jego kulturowo-społeczny wymiar byłby kolejnym mitem, uzasadnieniem etosu indywidualnej wolności dla hakerów, którzy w gruncie rzeczy pozostają w dwuznacznej relacji z komercyjnymi aktorami, dla których pracują.

Wydaje mi się, że F/OSS można uznać za ruch społeczny, ale z zastrzeżeniem, że jest to ruch wyjątkowy, kolejny egzemplarz mutacji, która dotknęła nowoczesne, narodowe ruchy społeczne z chwilą przejścia do społeczeństw postmaterialnych i powstania globalnej areny działań politycznych. Według najogólniejszej definicji, ruch społeczny to „niezinstytucjonalizowana grupa niedoreprezentowanych jednostek zaangażowana w sekwencje opartych na sprzeciwie interakcji z elitami lub przeciwnikami"[16]. Pierwsze

nowoczesne ruchy społeczne były klasowe – zazwyczaj były to związki zawodowe sprzeciwiające się państwom narodowym. W latach 80. zaczęto mówić o nowych ruchach społecznych, dla których cele działania były głównie kulturowe, w mniejszej mierze polityczne, a na pewno już nie ekonomiczne. Dla Alaina Touraine'a takie ruchy, walczące o stawki symboliczne i dążące do przemian kulturowych, były ważnym czynnikiem przemiany społeczeństw z przemysłowych w postprzemysłowe.

Według analitycznej definicji ruchów społecznych Alberto Melucciego, ruch społeczny jest rodzajem działania zbiorowego, które: 1) opiera się na solidarności, nie jest prostym agregatem członków; 2) jest przejawem konfliktu, a nie konsensusu; 3) zakłada przełamanie „granic kompatybilności systemu" – wymusza zmianę. Ruch F/OSS odpowiada tej definicji, choć nietypowy jest system, którego granice zostają przełamane, albo – mówiąc językiem Touraine'a – stawka, o którą walczy. Oprogramowanie jest zaskakującą stawką działań społecznych i politycznych, w dyskursie społecznym bowiem – mimo że żyjemy w społeczeństwach przesiąkniętych technologią – istnieje tendencja ignorowania kwestii technicznych. Trudno jest nam zrozumieć zarówno politykę technologii, jak i wpływ technologii na politykę.

Pomocne jest spojrzenie na kod proponowane przez Lawrence'a Lessiga, zdaniem którego w obrębie Internetu kod staje się regulatorem, porównywalnym z systemem prawnym. Coraz większa popularność takich rozwiązań jak technologie Digital Rights Management pokazują, że technologie informatyczne coraz częściej okazują się alternatywą dla rozwiązań prawnych przy regulowaniu relacji ludzi i informacji. W społeczeństwie sieciowym, podział na online i offline traci sens, a kod zaczyna regulować życie społeczne także poza Internetem. Hakerzy stają się więc potencjalnymi prawodawcami, a kod zaczyna być narzędziem władzy także dla państw narodowych. Wreszcie staje się możliwy ruch społeczny – a nie informatyczny – dla którego kontrola nad charakterem kodu komputerowego jest stawką polityczną. W demokracji istniejącej w świecie przesiąkniętym technologią, w której kod i prawo równocześnie regulują rzeczywistość, najpotężniejsi, zdaniem Bruno Latoura, są władcy umiejący zrozumieć ciągłą redystrybucję ról i władzy pomiędzy ludźmi i maszynami.

Nie ma wątpliwości, że ruchem społecznym jest środowisko hakerów związane z F/OSS, które otwarcie deklaruje, że tworzenie kodu jest działalnością polityczną, choć nie mieszczącą się w granicach tradycyjnej polityki. Ale włączając w ramy ruchu także sektor *open source* widzimy, że

[16] Adam Kuper, Jessica Kuper, „The Social...", 1996.

F/OSS strukturalnie przypomina inne współczesne ruchy społeczne, w których o tę samą stawkę walczy pragmatyczny główny nurt, kooptujący – bądź kooptowany przez – aktorów komercyjnych, oraz zagorzale anty-komercyjny margines.

Kod komputerowy jest specyficzną stawką, o którą ruch F/OSS walczy w ramach szerszego ruchu społecznego, dla którego przeciwnikiem są już w mniejszym stopniu państwa narodowe, a w większym stopniu sieć globalnych korporacji. Dla globalnego ruchu problemem pozostaje wypracowanie adekwatnych form protestu, pozwalających wywrzeć wpływ na potężnych aktorów komercyjnych. Wśród stosowanych rozwiązań korzysta się z ludzkiego ciała jako narzędzia protestu oraz do prowadzenia walki symbolicznej poprzez media. Ruch F/OSS znajduje się w sytuacji wyjątkowej i uprzywilejowanej ze względu na naturę kodu komputerowego. O ile na innych rynkach protestujący mogą tylko zabiegać o wprowadzenie zmian przez same korporacje lub instytucje regulujące rynki, środowisko F/OSS może, przy stosunkowo niewielkich nakładach, tworzyć alternatywy zdolne konkurować na rynku oprogramowania. Produkcja jest wyjątkową formą protestu, co wpływa na kształt F/OSS, który pozostaje hybrydą ruchu społecznego i sektora rynku – to, co jestem gotów nazwać formą sprzeciwu można też uznać za rodzaj działalności ekonomicznej. F/OSS wyróżnia oczywiście stopień, w jakim jego członkowie wzajemnie kooperują.

Alain Touraine zakłada, że każdy ruch walczy o kontrolę historyczności, rozumianej jako „wielka kulturowa orientacja określająca normatywnie związki społeczeństwa ze środowiskiem". To założenie jest w przypadku ruchu F/OSS najbardziej kłopotliwe. Kultura hakerów jest hermetyczna, a oni sami troszczą się wyłącznie o kod. Próby Richarda Stallmana, aby zrównać wolny kod z wolnością słowa, nie zyskały powszechnej akceptacji. Produkcja F/OSS jest w niewielkim stopniu dyktowana celami ideologicznymi i wydaje się raczej konkurowaniem, niż walką z komercyjnymi aktorami – a to jest istotna różnica.

Pekka Himanen sugeruje, by etykę hakerów widzieć jako nową etykę, na miarę etyki protestanckiej opisanej przez Webera. Odrzucając wizję pracy jako surowego życiowego obowiązku, hakerzy proponują radosny ton pracy, który może być podstawą szerszej etyki w społeczeństwie sieciowym. Nawiązując do rozróżnienia na hakerów i *crackerów*, Himanen stwierdza, że „jedyne, co hakerzy próbują złamać [crack], są zamknięcia żelaznej klatki [nowoczesnej racjonalności]"[17]. Himanen pokazuje sposób, w jaki hakerzy mogliby walczyć nie tylko o kształt kodu, ale też kulturowej historyczności – choć jego wizja bardziej odpowiada optymistycznym sloganom wygłaszanym przez guru zarządzania, niż codziennej rzeczywistości.

Nawet jeśli etyka hakerów może zyskać szerszą popularność, to intymna relacja z kodem, umiejętność jego kształtowania, jest zarezerwowana dla wąskiego grona specjalistów. Różnice między hakerami, a użytkownikami pracującymi wyłącznie z nieprzejrzystymi programami o zamkniętym kodzie wytyczają wewnątrz ruchu F/OSS kolejny podział.

Aby przetrwać i zaistnieć na rynku oprogramowania na komputery desktopowe, ruch F/OSS musi zaangażować osoby niezdolne do kodowania, stać się także ruchem użytkowników. Użytkowanie programów F/OSS jeszcze trudniej uzasadnić w kategoriach moralnych, niż samo ich pisanie. Użytkownicy staną się członkami ruchu F/OSS, paradoksalnie, jako konsumenci wyrażający swoje poparcie wyborem oprogramowania. Jednostkowe wybory konsumenckie grają rolę niebagatelną, gdyż siła oprogramowania F/OSS, jego zdolność ochrony otwartych standardów i blokowania prób dominacji rynku przez zastrzeżone oprogramowanie, zależy od udziału rynkowego. Ruch F/OSS możemy porównać do organizacji wchodzących w skład innych ruchów społecznych, działających na modelu „odgórnej organizacji". Przykładem może być Greenpeace, złożone z niewielkiej grupy aktywnych, zawodowych działaczy wspieranych przez szerokie rzesze członków opłacających składki. W wypadku F/OSS, mały rdzeń najbardziej zaangażowanych hakerów jest wspierany przez szerszy krąg hakerów oraz użytkującą oprogramowanie społeczność. Wybór programów F/OSS jest zazwyczaj dyktowany pobudkami pragmatycznymi. Wśród użytkowników, najważniejsze nie są jednostki, lecz firmy, rządy i instytucje rządowe. W walce o politykę kodu hakerzy zyskali zaskakujących sojuszników. Jednak w przypadku rządów ich postawa jest niejednoznaczna, a poparcie dla F/OSS często idzie ramię w ramię z wprowadzaniem regulacji niezgodnych z ogólną ideą otwartości informacji. Otwartość programów F/OSS jest w pewnym sensie równie „głupia", co otwartość internetowych protokołów. Oprogramowanie F/OSS, poprzez swoją wolnodostępność, staje się platformą, na której można zbudować dowolne rozwiązania, związane z dowolnymi ideologiami. Licencje F/OSS gwarantują otwartość kodu, ale nie wykluczają użycia F/OSS w projektach rządowych lub komercyjnych, mających niewiele wspólnego z otwartymi społecznościami.

Zaangażowanie społeczne hakerów jest zaskakująco niskie. Tym F/OSS różni się od wielu ruchów społecznych, które – choć nieskuteczne w osiąganiu zamierzonych zmian – są w stanie doprowadzić do zmiany dyskursu i postrzegania społecznego, a przede wszystkim przemienić własnych członków. F/OSS odwrotnie, najskuteczniej wprowadza zmiany

[17] Pekka Himanen, „The Hacker...", 2001.

na rynku oprogramowania, które dopiero pośrednio, poprzez źle jeszcze opisaną dynamikę społeczno-technicznych układów, powodują przekształcenia społeczne.

Na szczęście, ruch F/OSS wpisuje się w plejadę innych „otwartych" projektów, które łączą wspólne wartości: promowanie kolektywnych metod zbierania i przetwarzania informacji oraz traktowanie jej jako otwartego dobra wspólnego. Wśród nich można wymienić projekt Creative Commons promujący wspólne dobra kulturowe poprzez nowatorskie licencje praw autorskich; program MIT OpenCourseWare udostępniający za darmo wirtualne wersje kursów wykładanych na MIT; czy Budapest Open Access Initiative promująca otwarte modele publikacji artykułów naukowych. Otwartymi projektami są także sieci wymiany plików *peer-to-peer*; projekty *distributed computing*, wykorzystujące wolne zasoby podpiętych do Internetu komputerów do badań naukowych i kolektywnie tworzone witryny *wiki*, w szczególności encyklopedia Wikipedia. Warto też wspomnieć o nowoczesnych formach kultury popularnej i ludowej, wyłaniających się z inspiracji dzieł komercyjnych: *fan-fiction* powstającej w oparciu o telewizyjne seriale lub modyfikacjach do gier komputerowych. Wreszcie komercyjne witryny takie jak Amazon, Ebay czy Google do pewnego stopnia myślą o informacji jako o dobru wspólnym i ogólnodostępnym, choć nie da się ukryć, że przede wszystkim zarabiają na kolektywnie produkowanej wiedzy.

Wszystkie wymienione wyżej zjawiska zaistniały dzięki nowym mediom. Ruch F/OSS stanowi wśród nich odłam najbardziej technicznie zaawansowany, a przez to hermetyczny. Aby odnieść masowy sukces, F/OSS musi nie tylko tłumaczyć się z własnej polityki kodu, ale też umieć wyjaśnić zwykłym użytkownikom kwestie techniczne, które leżą u jej podstaw. Niestety, hakerzy nigdy nie byli dobrzy w – jak to sami nazywają – ewangelizacji. Pracę ewangelistów F/OSS wykonują, do pewnego stopnia, artyści z kręgów software art, którzy łącząc umiejętności programisty z wrażliwością artysty, potrafią sondować kulturalne i społeczne aspekty oprogramowania. Jednak ich dzieła, choć często są trafnymi komentarzami społeczno-technicznych zjawisk, pozostają nieznane poza środowiskiem netartu. W nadciągającej walce o desktopy ruch F/OSS musi przekonać ich użytkowników, żeby dla pragmatycznych lub ideologicznych powodów zrzekli się poczucia bezpieczeństwa, które odczuwają, używając znajomego, już „ujarzmionego" oprogramowania. Musi zmierzyć się z wynikającą z rutyny inercją, która akceptuje jako zadowalające rozwiązania obiektywnie wadliwe. W walce tej, wyjaśnienia hakerów lub dzieła nowoczesnej sztuki mogą się okazać niewystarczające.

Dlatego polityczno-społeczną *killer app* może stać się dopiero szerszy ruch, nazwijmy go „ruchem otwartej informacji". Ruch, który wie, jak cytowany wcześniej Tim O'Reilly oraz twórcy *infoware*, że konieczne jest zrozumienie połączeń między kodem i treścią, splotu techniki ze społeczeństwem i kulturą. Walka o ochronę otwartości wiedzy i treści kulturowych musi zachodzić równocześnie na poziomie polityki oprogramowania, regulacji prawnych oraz obowiązujących norm społecznych i kodów kulturowych. W ramach ruchu otwartej informacji jego odnogi jednocześnie kształtują działający w tle naszych codziennych spraw kod komputerowy, jak i sferę kultury i rozrywki, która tak absorbuje współczesne społeczeństwa. Jedynie w ten sposób ruch „otwartych treści" może stać się ważnym aktorem walczącym o historyczność przesiąkniętych techniką społeczeństw XXI wieku.

—

Bibliografia:

Edwin Bendyk, „Zatruta studnia. Rzecz o władzy i wolności", W.A.B., Warszawa 2002.

Edwin Bendyk, Józef Halbersztadt, *Patent dusi*, „Polityka" nr 35/2003 (2416), URL: http://polityka.onet.pl/162,1130608,1,0,2416-2003-35,artykul.html.

Manuel Castells, „Galaktyka Internetu", Rebis, Poznań 2003.

Roger Clarke, „Information Wants to Be Free", 2001, URL: http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/IWtbF.html.

Chris DiBona, Sam Ockman, Mark Stone (red.), „Open Sources: Voices from the Open Source Revolution", 1999, URL: http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book/toc.html.

Berlecon Research GmbH, „Free/Libre and Open Source Software: Survey and Study", 2002, URL: http://www.infonomics.nl/FLOSS/report/index.htm.

FSF, „The Free Software Definition", 1996, URL: http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pl.html.

„Why *Free Software* is better than *Open Source*?", 1998, URL: http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html.

Juan Mateos Garcia, W. Edward Steinmueller, *The Open Source Way of Working: a New Paradigm for the Division of Labour in Software Development?*, „Paper" No. 92, 2003, SPRU Electronic Working Paper Series, URL: http://www.sussex.ac.uk/spru/publications/imprint/sewps/sewp92/sewp92.pdf.

Frank Hecker, „Setting Up Shop: The Business of Open-Source Software", 2000, URL: http://www.hecker.org/writings/setting-up-shop.html.

Pekka Himanen, „The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age", Secker & Warburg, 2001.

Eric Von Hippel, *Horizontal innovation networks – by and for users*, MIT Sloan School of Management Working Paper No. 4366-02, 2002, URL: http://web.mit.edu/evhippel/www/UserInnovNetworksMgtSci.pdf.

Sandeep Krishnamurty, *Cave or Community? An Empirical Examination of 100 Mature Open Source Projects*, „First Monday" vol. 7, no. 6, Czerwiec 2002, URL: http://www.firstmonday.dk/issues/issue7_6/krishnamurthy/.

Adam Kuper, Jessica Kuper, „The Social Science Encyclopedia", Routledge, 1996.

Bruno Latour, „How to Write *The Prince* for Machines as Well as for Machinations", 1988, URL: http://www.ensmp.fr/~latour/articles/article/036.html.

John Law, *Technology and heterogeneous engineering: the case of portuguese expansion* [w:] Wijbe Bijker, Thomas Hughes, Trevor Pinch (red.), „The Social Construction of Technology", MIT Press, 1987.

Josh Lerner, Jean Tirole, *The Simple Economics of Open Source*, NBER Working Paper No. w7600, 2000, URL: http://papers.nber.org/papers/w7600.

Lawrence Lessig, „Open Code and Open Societies. Values of Internet Governance", 1999, URL: http://cyber.law.harvard.edu/works/lessig/final/pdf.

Alberto Melucci, „Challenging Codes. Collective Action in the Information Age", Cambridge 1996.

Tim O'Reilly, Hardware, *Software and Infoware* [w:] Chris DiBona, Sam Ockman, Mark Stone (red.), „Open Sources: Voices from the Open Source Revolution", 1999, URL: http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book/toc.html.

Ganesh Prasad, „Open Source-onomics: Examining some pseudo-economic arguments about Open Source", 2001, URL: http://linuxtoday.com/infrastructure/20010412006200PBZCY.

Eric S. Raymond, „Cathedral and Bazaar", 1998(a), URL: http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/.

„Goodbye, *free software*; hello, *open source*", 1998(b), URL: http://www.catb.org/~esr/open-source.html.

Richard Stallman, „GNU Manifesto", 1985, URL: http://www.gnu.org/gnu/manifesto.html.

„Why *Free Software* is better than *Open Source*?", 1998(a), URL: http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html.

„Copyleft: Pragmatic Idealism", 1998(b), http://www.gnu.org/philosophy/pragmatic.html.

Bruce Sterling, *Freedom's Dark Side*, „Wired" Wrzesień 2003, URL: http://www.wired.com/wired/archive/11.09/view.html/pg=4.

Alain Touraine, „The Voice and the Eye", Cambridge 1981.

Ilkka Tuomi, Internet, *Innovation, and Open Source: Actors in the Network*, „First Monday" vol. 6, no. 1, Styczeń 2001, URL: http://firstmonday.org/issues/issue6_1/tuomi/index.html.

Steven Weber, *The Political Economy of Open Source Software*, BRIE Working Paper 140, 2000, URL: http://e-conomy.berkeley.edu/publications/wp/wp140.pdf.

David A. Wheeler, „Why Open Source Software / Free Software (OSS/FS)? Look at the Numbers!", 2003, http://www.dwheeler.com/oss_fs_why.html.

Working Group on Libre Software, „Free Software / Open Source: Information Society Opportunities for Europe?", 2000, URL: http://eu.conecta.it/paper/paper.html.

Agata Araszkiewicz
– studiowała polonistykę na UW, a także wiedzę o kulturze na paryskiej Sorbonne Nouvelle. Publikowała recenzje i artykuły w „Res Publice Nowej", „Gazecie Wyborczej", „Pełnym głosem", „Ośce", a także książkach zbiorowych (m.in.: „Czarny ląd czarnego kontynentu. Relacja matka-córka w ujęciu Luce Irigaray" w: „Ciało, płeć, literatura" pod red. T. Korasaka, Warszawa 2001). Jej fragmenty literackie były drukowane w „Arkuszu" i „ExLibrisie". Przetłumaczyła rozprawę Luce Irigaray „Ciało w ciało z matką" (Kraków 2000) oraz esej „I jedna nie ruszy bez drugiej" (w: „Ciało i tekst" pod red. A. Nasiłowskiej, Warszawa 2001).
W 2001 roku wydała książkę „Wypowiadam wam moje życie. Melancholia Zuzanny Ginczanki" (ze wstępem Marii Janion). Obecnie pisze rozprawę doktorską pod kierunkiem prof. Marii Janion poświęconą kobiecej prozie okresu międzywojennego w warszawskiej Szkole Nauk Społecznych oraz w Centre d'Etudes Feminines na uniwersytecie Paris 8-Saint Denis.

Edwin Bendyk
– publicysta tygodnika „Polityka", eseista, zajmuje się tematyką cywilizacyjną i wpływem technologii na życie społeczne. Opublikował książkę „Zatruta studnia. Rzecz o władzy i wolności" (Warszawa 2002) nominowaną do nagrody Nike 2003. Pisze także do „Res Publiki Nowej", „Przeglądu Politycznego", „Krytyki Politycznej".

Geoff Cox
– artysta, organizator projektów, nauczyciel Computing, Communication and Electronics at University of Plymouth (Wielka Brytania), jest członkiem CAiiA-STAR (Science Technology Art Research, http://caiia-star.net). Ostatnio był współkuratorem wystawy „Generator" (2002/2003) wraz ze Spacex Gallery (http://www.generative.net/generator). Obecnie pracuje nad kolejnym projektem dotyczącym problemów generowania sztucznego życia „Vivaria" (http://www.vivaria.net).

Joasia Krysa
– jest kuratorem i-DAT (Institute of Digital Art and Technology, http://x.i-dat.org/~jk/i-DAT, http://www.i-dat.org), naucza w dziedzinie interaktywnych mediów w School of Computing, Communication and Electronics, University of Plymouth (Wielka Brytania). Ostatnio była współkuratorem wielu konferencji, w tym „Hybrid-Discourse" (i-DAT and Dartington School of Art, Wielka Brytania), „anti-globalika: tensions in the new global disorder" (for WRO 03 Media Art Biennale, Polska) oraz „Artist as Engineer" (jako część „Interrupt", sympozjum organizowane przez Arts Council England).

Piotr Kurka
– absolwent PWSSP w Poznaniu. Stypendysta m.in. Fundacji Kościuszkowskiej i Artws Link w Nowym Jorku. Wystawiał m.in. w poznańskich galeriach AT i ON, CSW Zamek Ujazdowski w Warszawie, Artist Space w Nowym Jorku, Museum of Modern Art w Toyamie w Japonii. Prowadzi pracownię multimedialną na ASP w Poznaniu.

Małgorzata Kurzac
– ukończyła Międzywydziałowe Indywidualne Studia Humanistyczne na Uniwersytecie Warszawskim, obecnie pisze doktorat o sztuce genetycznej w Instytucie Historii Sztuki Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Joanne Richardson
– urodzona w Bukareszcie w Rumunii, wychowała się w Nowym Jorku. Ex-filozofka, teoretyczka mediów, niezależna kuratorka. Ostatnie 3 lata spędziła żyjąc pomiędzy Rumunią, Węgrami i Chorwacją, współpracując z ośrodkami medialnymi w regionie. Współorganizowała „Multimedia Institute in Croatia", „ASU2" (Art Servers / Streamers / Spaces Unlimited) oraz „Reality Check for Cyber Utopias". Obecnie mieszka w Cluj w Rumunii, koordynując program edukacji i produkcji mediów. Autorka esejów o nowych mediach, kulturze i polityce.

Łukasz Ronduda
– kurator Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie, gdzie prowadzi projekt „Archiwum Polskiego Filmu Eksperymentalnego". Doktorant w Zakładzie Mediów Elektronicznych Uniwersytetu Łódzkiego. Pisze dysertację doktorską poświęconą strategiom subwersywnym w sztukach medialnych.

Wolfgang Staehle
– urodzony w 1950 roku w Stuttgarcie, mieszka w Nowym Jorku. Uznawany jest za jednego z pionierów internetowej sceny artystycznej. W 1991 roku zainicjował niezależny projekt medialny THE THING. Wystawiał m.in. w Postmasters Gallery i New Museum w Nowym Jorku.

Alek Tarkowski
– jest doktorantem na Wydziale Socjologii Uniwersytetu Środkowoeuropejskiego w Warszawie, obecnie na stypendium w Programie McLuhana na Uniwersytecie w Toronto (Kanada). Zajmuje się analizą społecznego wymiaru oraz oddziaływania Internetu i nowych mediów.

Marek Wasilewski
– absolwent PWSSP w Poznaniu i Central Saint Martins College of Art and Design w Londynie, autor tekstów o sztuce. W 2001 roku ukazała się jego książka „Sex, pieniądze i religia". Pracuje w ASP w Poznaniu. Redaktor „Czasu Kultury". Mieszka w Poznaniu.

Ewa Witkowska
– historyczka sztuki, studentka Gender Studies na Uniwersytecie Warszawskim, teksty z zakresu sztuki współczesnej i problematyki gender publikowała m.in. w: „Magazyn Sztuki on-line", „Res Publica Nowa", „Artmix. Sztuka, feminizm, kultura wizualna", „Exit. Nowa sztuka w Polsce", „Zadra. Pismo feministyczne", „Art&Business. Sztuka polska i antyki", „Sekcja" oraz w zbiorze „Gender w kulturze popularnej" (red. M. Radkiewicz).

zeszyty artystyczne / nr 11 / grudzień 2003 / rok XII

rada redakcyjna:
Jan Berdyszak
Grzegorz Dziamski
Alicja Kępińska
Ryszard W. Kluszczyński
Piotr Kurka (przewodniczący)
Paweł Polit

redakcja:
Marek Wasilewski
redaktor prowadzący:
Łukasz Ronduda

korekta:
Joanna Ładanaj

opracowanie edytorskie:
Stowarzyszenie Czasu Kultury

Numer wydano przy pomocy finansowej KBN

issn 1232-6682
© copyright by Akademia Sztuk Pięknych w Poznaniu, 2003

h w Poznaniu
nań
852 80 91

Uniwersytet Artystyczny
w Poznaniu
Biblioteka Główna
Cz 213/2003
R. 12
NR 11

Zeszyty Artystyczne / issn 1232-6682

11
UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY
w POZNANIU
BIBLIOTEKA GŁÓWNA
BGCZ012350

cena: 10 ... 00 egz.