

Ewa Wójtowicz

## Aporie sztuki Internetu. Cyberkulturowe utopie 20 lat później

Cyberkulturowe utopie lat dziewięćdziesiątych XX wieku związane są głównie z cechami formującej się w tym czasie i na bieżąco rozpoznawanej nowej przestrzeni kultury. W ciągu ostatnich dwu dekad wszystkie utopie dotyczące wolności, komunikacji, dostępu i zróżnicowania kulturowego zetknęły się, odpowiednio, z problemami cenzury, e-inwigilacji, wykluczenia i estetycznej homogenizacji. Nie jest to jednak wyłącznie właściwość sztuki w środowisku cyberkultury. Problem utopii, obecny i opisywany w przypadku dwudziestowiecznej awangardy, pojawiał się często jako skutek fascynacji nowymi technologiami, których potencjał pobudzał wyobraźnię artystów. Jednak utopijna retoryka lat dziewięćdziesiątych odznaczała się podobną jak modernistyczna wyrazistością, zwłaszcza ze względu na odkrywanie nowego świata, jakim stał się świat cyberprzestrzeni. Wywodząca się z niej cyberkultura stała się nowym, formatywnym zjawiskiem, wciąż redefiniowanym przez artystów i rozpoznawanym na gruncie teorii. Obecnie, po upływie niemal 20 lat, wydaje się, że nikogo, nawet najbardziej radykalnych artystów, nie stać już na naiwność. Internet przestał być przestrzenią wolności, a ekran komputera stał się raczej weneckim lustrem niż oknem do świata bez reguł, cenzury i opresji politycznej. Nadmiernym uproszczeniem byłoby jednak również stwierdzenie, że pierwsze lata istnienia cyberkultury to okres pełnego optymizmu i swobody wypowiedzi. Już na początku lat dziewięćdziesiątych artyści kwestionowali nieskrępowaną wolność oferowaną im przez rozwijający się Internet. Szybko kurczące się przestrzenie do kolonizacji, walka o domeny, komercjalizacja przestrzeni informacyjnej, a wreszcie także napięta relacja z systemem artystycznym – wszystko to stanowiło o atmosferze końca lat dziewięćdziesiątych, a ostatecznie przesądziło o upadku „rewolucji dotcomów”, którego świat Internetu doświadczył na przełomie tysiącleci.

Definicja cyberkultury jako wciąż rozwijającego się zjawiska z oczywistych powodów nie może być niezmienna. Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat zaczęła być ona precyzowana w odniesieniu do zachodzących w obrębie cyberkultury zmian. Teoretycy, w zależności od stanowiska, akcentują udział obiegu informacji, sztuki bądź technologii, często spierając się o granice tego, co można nazwać cyberkulturą. Martin Lister definiuje cyberkulturę jako złożone środowisko, w skład którego wchodzi „nie tylko sieci komunikacyjne, programowanie i oprogramowanie, ale również sztuczna inteligencja, wirtualna rzeczywistość, sztuczne życie i interfejs człowiek–komputer”<sup>1</sup>. Autor nie wspomina jednak

<sup>1</sup> M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly, *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009, s. 465.

o praktykach sztuki, lokując cyberkulturę głównie w obrębie teorii i praktyk naukowych – zarówno humanistycznych, jak i tych z zakresu nauk ścisłych. Pisze także o tym, że „o ile idee najlepiej uosabiające ducha cyberkultury można chętnie postrzegać jako przyjemne, a nawet wyświechtane i naiwne, niemalże deliryczne rojenia pisarzy i scenarzystów science fiction, o tyle (...) literatura science fiction (...) porusza mnóstwo wątków (...), które umykają poróżnionym między sobą naukowcom”<sup>2</sup>. Ponownie jednak autor ignoruje sztukę, jej praktyki i eksperymenty, które spełniają również przytoczone kryteria przypisywane fikcji literackiej: bywają naiwne, ale kierują uwagę badacza na terytoria niedostrzegane przez naukę bądź takie, do eksploracji których naukowy aparat poznawczy jest nieprzystosowany. Jest to zaleta sztuki, marginalizowanej w tym ujęciu. Na znaczenie sztuki zwraca uwagę Piotr Zawojski, pisząc o cybersztuce jako podstawowej ekspresji cyberkultury<sup>3</sup>, a także odnotowując związki pomiędzy praktykami kontrkulturowymi a wyłonieniem się idei cyberkulturowych<sup>4</sup>. Ekstrapolacja idei artystycznych na szersze pole nauki oraz kultury stanowi ważny wkład dociekań artystów w rozwój refleksji wokół cyberkultury. Na początku nowego tysiąclecia Lev Manovich konstatował w *Języku nowych mediów*, że refleksja badawcza lat dziewięćdziesiątych była niewystarczająca, ponieważ nie dość dokładnie opisywała stan bieżący, wybierając raczej swobodę futurologicznych prognoz<sup>5</sup>. Wydawały się one atrakcyjne, ponieważ nie wymagały przyjęcia żadnego aparatu badawczego, co było wybawieniem wobec faktu, że aparat badawczy wypracowany w „starych” mediach nie był wystarczający, a nowego jeszcze nie zbudowano. Brak metodologii, fascynacja nieznanym, niedostatek wiedzy technicznej, trudności z dostępem i wielki entuzjazm – to wszystko składało się na refleksję wokół cyberkultury w pierwszej połowie ostatniej dekady XX wieku. Stąd powielające się postawy – obawa przed dehumanizacją i utratą realnych kontaktów interpersonalnych na rzecz zapośredniczonych medialnie. Charakterystyczna dla tamtych lat jest także fascynacja teleobecnością i cyborgicznymi protezami ciała, jak również mnogość nowych terminów wyposażonych w przedrostek „cyber-” oraz odwołania do sfery fikcji literackiej (np. Williama Gibsona) czy kina (*Matrix*). Fabularne fantazje (naukowe) nie wytrzymują jednak próby czasu i stanowią zbyt wątpliwą podstawę dla naukowych rozważań. Działalność artystów lokuje się mniej więcej w połowie drogi między fabularną fikcją a naukowo rozwijaną technologią. Przykładem wczesnych praktyk internetowych, związanych z postrzeganiem Internetu jako przestrzeni wolnej od cenzury, jest praca Antoniego Muntadasa *File Room* (1994). Artysta zainicjował zbiór ocenianych dokumentów w formie otwartej kartoteki, którą mogli uzupełniać zarówno widzowie wystawy, jak i internauci. Jednak, jak pisze Christiane Paul, „dostępne oprogramowanie, Internet i narzędzia mobilne przyniosły nową erę tworzenia i dystrybucji treści medialnych. Utopijną obietnicą tej ery są »technologie dla ludzi« oraz system komunikacji wielu-do-wielu (w przeciwieństwie do jednego-do-wielu), który przywraca władzę nad dystrybucją jednostce i ma demokraty-

<sup>2</sup> *Ibidem*, s. 467.

<sup>3</sup> P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010, s. 117.

<sup>4</sup> *Ibidem*, s. 37.

<sup>5</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAIp, Warszawa 2006, s. 63.

zujący efekt”<sup>6</sup>. Pierwotne założenia globalnego dostępu zostały zweryfikowane przez rzeczywistość, w której kluczową sprawą jest kontrola nad mediami i przepływem informacji, a wykluczenie cyfrowe wciąż nie zostało wyeliminowane. Zdaniem Paul, dokonującej oceny cyfrowej przestrzeni kultury z perspektywy początku nowego tysiąclecia, Internet nie stał się przestrzenią alternatywną, ale raczej lustrzanym odbiciem realnego świata, z jego relacjami władzy, komercjalizacją i dominacją korporacji.

## „Szybko, tanio i poza kontrolą”, czyli utopia komunikacji

W 1990 roku Bruce Sterling stworzył prognozę przyszłości cyberprzestrzeni, dostrzegając w niej silnie dualistyczny podział oparty na rywalizacji dwu opozycyjnych tendencji:

Przyszłość cyberprzestrzeni jest dziś w rękach dwu rywalizujących z sobą obozów, które można pokrótce określić jako utopię technofilii i obóz kapitalistyczno-pragmatyczny. Ich filozofie można podsumować odpowiednio jako „Szybko, tanio i poza kontrolą” (*Fast, Cheap and Out of Control*) oraz „Planowy rozwój hiperrealnej własności”. Kontynuując metaforę granicy, można porównać utopistów do squattersów, podróżników i traperów (...). Opozycyjny obóz, który określa się mianem „cywilizacji”, kontroluje rozdawanie ziemi, legislację, armię i kolej. Grupa FC&OC ma trzy zalety: szybkość, brawurową odwagę i zdolność funkcjonowania przy minimalnym budżecie. (...) Ich zdolność do zarządzania „cyberprzestrzenią” na dłuższą metę jest prawie niemożliwa; jak inni pionierzy, w większości wyginą z głodu, zostaną wykupieni lub przerosną ich konsekwencje ich własnego sukcesu<sup>7</sup>.

Sterling pisał zatem o techno-utopistach początku lat dziewięćdziesiątych, mając za jedyne przykłady pierwsze zwiastuny nowej technologii i własne doświadczenie pisarza science fiction. Opis cyberprzestrzeni, który nakreślił w tekście, przystaje raczej do współczesnego zakresu Second Life – jej cechą jest immersyjne zanurzenie w trójwymiarowej, symulowanej przestrzeni. Drugi obóz, przeciwny techno-utopii, miałby doprowadzić do stworzenia przestrzeni będącej „apoteozą centrum handlowego”<sup>8</sup>, która z kolei, zdaniem Sterlinga, jest „apoteozą społeczeństwa konsumpcyjnego – monitorowane, abstrakcyjne, jednoznaczne, sterylne, optymalnie zaprojektowane, by przyciągać i powodować przepływ kapitału”<sup>9</sup>. Mimo krytyki techno-utopistów Sterling unika jednoznacznej prognozy co do tego, który z obozów ma szansę przejść nowe terytorium, przestrzega jednak przed nadmiernym entuzjazmem, powołując się na kasus dziewiętnastowiecznej panoramy, której masowa popularność przeminęła bez śladu. Obozem techno-utopizmu stał się wydawany od 1993 roku magazyn „Wired”, kreujący cyberkulturowy wizerunek tamtej dekady, podkreślający nowe tendencje stylu życia i wyznaczający konsumpcyjne pragnienia – z tego właśnie powodu wielokrotnie krytykowany przez środowisko aktywistów kultury sieciowej. Już w 1997 roku Timothy Druckrey ironizował: „W magazynie »Wired« najnowszym, atrak-

<sup>6</sup> Ch. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003, s. 204.

<sup>7</sup> B. Sterling, *The Future of Cyberspace*, w: *Ars Electronica. Facing the Future*, red. T. Druckrey, The MIT Press, Cambridge, MA–London 1999, s. 114.

<sup>8</sup> *Ibidem*, s. 115.

<sup>9</sup> *Ibidem*.

cyjnym towarem [do konsumpcji – przyp. E.W.] jest obecnie artysta subwersywny<sup>10</sup>. Przykładem była twórczość Heatha Buntinga, brytyjskiego artysty związanego ze sztuką audio (pirackim radiem) i wczesnymi formami net artu. Druckrey pisał: „Kulturowa pętla – od subwersji przez asymilację do absorpcji – dotrze do net artu szybciej, łatwiej i ciszej niż kiedykolwiek wcześniej. Droga zaczyna się wraz z produkcją i dystrybucją sieci, a kończy się na drukowanych stronach, z których płynie komputerowa konsumpcja i technoutopizm<sup>11</sup>. Druckrey krytykuje tu „Wired”, kreujący chwilowe mody w najbardziej powierzchownej wersji estetyki cyberpunkowej. Konkludując, Druckrey odwołuje się do jednej z wczesnych prac Buntinga *Skint – The Internet Beggar* (1996), w której artysta zwraca się do internautów, używając języka charakterystycznego dla żebraków, z prośbą o zasilenie jego konta przy użyciu karty płatniczej. To jednak właśnie Druckrey użył w tytule jednego ze swych postów na Nettime pojęcia „Szybko, tanio i poza kontrolą<sup>12</sup>, znanego z prognoz Sterlinga, w swoim tekście dotyczącym problematyki wolności w cyberprzestrzeni. Osiem lat po tekście Sterlinga hasło to brzmi już nieco inaczej. Jest ono wielokrotnie przywoływane w kontekście tarć (cyber)kulturowych lat dziewięćdziesiątych, w odniesieniu do napięcia między swobodną kreatywnością a komercyjną kontrolą. Jest jednocześnie swoistym drogowskazem zmian, wyznaczającym drogę przemian w kulturze cyfrowej od jej początków w dziewięćdziesiątych latach XX wieku. To zresztą magazyn „Wired” pisał o „efekcie mp3<sup>13</sup>, czyli pogarszaniu się jakości na rzecz szybkiego dostępu. Podobne problemy zauważają artyści związani z Critical Art Ensemble. Maria Fernandez w rozmowie przeprowadzonej w 1997 roku ze Stevenem Kurtzem z CAE<sup>14</sup> zadaje pytanie o rolę utopijnej retoryki promowanej przez magazyn „Wired” i wykreowaną wokół niego kulturę. Fernandez zajmuje się studiami postkolonialnymi oraz ich relacją z teorią mediów elektronicznych. Do grona artystów posługujących się mediami elektronicznymi w kontekście problematyki postkolonialnej zaliczają się Guillermo Gómez-Peña oraz Rafael Lozano-Hemmer (przykładem może być np. praca tego ostatniego *Displaced Emperors* z 1997 roku<sup>15</sup>). Zarówno Kurtz, jak i Fernandez krytykują „kaliforniocentryzm” kultury „Wired”. Krytyka ideologii „Wired” była więc powszechna w środowisku radykalnie nastawionych net artystów. Wkrótce jednak okazało się, że internetowy krytycyzm sięgnął znacznie dalej niż dezaprobata wobec opiniotwórczego magazynu.

<sup>10</sup> T. Druckrey, *Subject: Heath Bunting: Wired or Tired?*, w: *ReadMe! Filtered by Nettime*, red. J. Bosma et al., Autonomedia, Brooklyn, NY 1999, s. 261.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> T. Druckrey, *Subject: Fast, Cheap and, Out of Control*, w: *ReadMe!..., op. cit.*, s. 262.

<sup>13</sup> R. Capps, *The Good Enough Revolution: When Cheap and Simple Is Just Fine*, „Wired” 2009, nr 17, z dnia 24 sierpnia, za: [http://www.wired.com/gadgets/miscellaneous/magazine/17-09/ff\\_goodenough?currentPage=all](http://www.wired.com/gadgets/miscellaneous/magazine/17-09/ff_goodenough?currentPage=all) (data dostępu: 10.07.2011).

<sup>14</sup> Critical Art Ensemble, *Subject: Interview with Maria Fernandez*, w: *ReadMe!..., op. cit.*, s. 220.

<sup>15</sup> R. Lozano-Hemmer, *Displaced Emperors*, 1997, za: [http://www.lozano-hemmer.com/displaced\\_emperors.php](http://www.lozano-hemmer.com/displaced_emperors.php) (data dostępu: 10.07.2011).

## Utopia dostępu, czyli komodyfikacja cyberprzestrzeni

Przykładem może być konflikt wokół projektu artystycznego, mającego także wymiar aktywistyczny, jakim jest *Name.Space* Paula Garrina (od 1996 roku)<sup>16</sup>. Artysta, znany z wcześniejszych, często subwersywnie nastawionych prac wideo, tym razem zaangażował się w zaawansowaną technologię i radykalny aktywizm polityczny. System rejestracji domen, dotychczas zmonopolizowany, stał się przedmiotem analizy i krytyki ze strony artysty, który zaproponował alternatywę. Ograniczona ilość adresów z końcówką „.com” powoduje coraz większe skomplikowanie i zagęszczenie nazw. Artysta stworzył alternatywną sieć wewnątrz znanego nam Internetu poprzez wykorzystanie innego sposobu budowania adresów. Kluczowym problemem w twórczości Garrina jest napięcie między tym, co publiczne, a tym, co prywatne, oraz kwestia tego, jak media wpływają na percepcję sfery publicznej. Inicjując *Name.Space*, Garrin rozwinął swoją koncepcję trwałej i autonomicznej sieci (*Permanent Autonomous Network*), sytuującej się poza monopolem komercyjnym i strukturami władzy. Artysta uważa, że projekt ten to „niezależna sieć taktyczna”<sup>17</sup>, odwołując się tym samym do znaczenia pojęcia taktyki zaczerpniętego od Michela de Certeau. Kwestionuje prywatyzację i komodyfikację języka, posuniętą niemal do absurdu w przypadku uzurpacji praw własności do słów takich jak np. „sieć” czy „sztuka”. Jego firma, Paul Garrin Media, stanęła w szranki z wielkimi monopolistami w zakresie nazw domen, takimi jak np. Network Solutions. Jest to próba przełamania komercyjnego monopolizmu w tym zakresie i utrzymania przestrzeni wolności wypowiedzi w mediach, mimo zmian w nich zachodzących. Jak pisze Alexander R. Galloway, *Name.Space* to nie tylko przykład internetowego konceptualizmu<sup>18</sup>, ale też fuzja sztuki i polityki. Problem kontroli nazw domen (DNS), którego dotknął Garrin, okazał się punktem zapalnym. Garrinowi naturalnie nie udało się przełamać monopolu, ale jego projekt wywołał debatę, nie tylko w kręgu sztuki. Konsekwencją debaty wokół projektu Garrina była zmiana w środowisku Nettime, którą część artystów odebrała jako próbę cenzury. Było to przejście od całkowitego braku kontroli do pewnej formy opresji, czyli wprowadzenie moderacji na liście Nettime. Powodem była właśnie aktywność Garrina, mimo faktu, że był on tylko jednym z 20 uczestników spotkania założycielskiego Nettime w Wenecji w czerwcu 1995 roku.

## Utopia indywidualizmu, czyli aporie cyfrowej awangardy

W ciągu ostatnich dwu dekad wytworzyło się nowe, cyberkulturowe środowisko sztuki, wywodzące się z pierwotnie alternatywnego, sieciowego obiegu. Początkowo jego znaczenie w relacji do istniejącego systemu artystycznego było marginalne, jednak stopniowo świat sztuki internetowej wypracował dojrzały dyskurs, a także zróżnicował się wewnątrz-

<sup>16</sup> P. Garrin, *Name.Space*, za: <http://namespace.autono.net/> (data dostępu: 10.07.2011).

<sup>17</sup> A.R. Galloway, *Protocol. How Control Exists after Decentralization*, The MIT Press, Cambridge, MA 2004, s. 218.

<sup>18</sup> *Ibidem*.

nie, w wyniku czego możemy zaobserwować różne poziomy radykalizmu. Wynika to z faktu, że część tego środowiska artystów tworzyli aktywiści, artyści krytyczni, antyglobaliści, niekiedy także (h)aktywiści, unikający aliansu z oficjalnym obiegiem sztuki. Niemal dwudziestoletnie doświadczenia pozwalają zauważyć, że zarówno cel ich krytyki – system (polityczny, ekonomiczny, artystyczny) – jak i samo ich środowisko znacznie się zmieniły. Wielu teoretyków widzi tu podobieństwo do doświadczeń dwudziestowiecznej awangardy. Timothy Druckrey odwołuje się do tekstu Hansa Magnusa Enzensbergera *Aporie awangardy* (1962), w którym pojawia się problem wywrotowości, wewnętrznych napięć w środowisku samej awangardy oraz jej samoświadomości. Enzensberger nie pozostawia złudzeń: „Spór między partyzantami starej i nowej epoki jest nieznośny nie dlatego, że ciągnie się w nieskończoność i nie ma rozwiązania, ale dlatego, że sam jego schemat jest bezwartościowy... Wybór, który oferuje, jest nie tylko banalny, ale z założenia sztuczny”<sup>19</sup>. Problem napięcia między subwersywną awangardą a establishmentem opisywano wielokrotnie i z różnych perspektyw, zazwyczaj jednak dociekania te prowadziły do konkluzji o nieuchronnej komodyfikacji, jaka czekała najbardziej nawet radykalne idee. Kluczowe w tym momencie jest pojęcie aporii awangardy – nie tylko w kontekście myśli Hansa Magnusa Enzensbergera, ale także w szerszym rozumieniu, realizujące się w praktyce sztuki, w zderzeniach z realiami systemu artystycznego, w ciągłej zmienności cyfrowej kultury. Powstaje pytanie o to, jak radykalnie nastawieni artyści mogą utrzymać swój krytyczny potencjał, poruszając się w świecie kultury cyfrowej, w którym dynamika zmian jest zarówno korzyścią, jak i ogromnym wyzwaniem? Można to porównać do wypowiedzi Lwa Manovicha, który pisał, odwołując się do terminologii wprowadzonej przez Michela de Certeau, o tym, jak strategię i taktykę zamieniają się miejscami<sup>20</sup>. W rezultacie krytyczna aktywność artystów obejmuje nie tylko podważenie oficjalnego przekazu, bowiem współcześnie zarówno sam przekaz, jak i to, co oficjalne, zmieniły oblicze. Michel de Certeau czynił rozróżnienie między „strategiami” używanymi przez instytucje i struktury władzy a „taktykami” używanymi przez nowoczesne podmioty w ich życiu, a zatem rozumiał taktykę jako sposób negocjowania przez jednostkę strategii, które zostały dla niej utworzone. Jak zauważa Manovich, od publikacji książki de Certeau w 1990 roku świat komercji zaczął posługiwać się techniką taktyki, co znacząco komplikuje sytuację: „Firmy wypracowały sobie nowe strategie, które imitują taktyki brikolażu, przetwarzania i remiksu. Innymi słowy: logika taktyki stała się obecnie logiką strategii”<sup>21</sup>. Nie bez znaczenia jest to, że jak pisał de Certeau, „(...) »taktyką« nazywamy skalkulowaną czynność charakteryzującą się brakiem własnego miejsca”<sup>22</sup>. Ten brak miejsca można współcześnie rozumieć jako wirtualność bądź jako rozproszenie charakterystyczne dla społeczeństwa informacyjnego i związanej z nim cyberkultury. Problem neutralizacji aktywizmu (awangardowego, artystycznego czy cyberkulturowego) poru-

<sup>19</sup> H.M. Enzensberger, *Aporias of the Avant-Garde*, za: T. Druckrey, *Subject...*, *op. cit.*, s. 262.

<sup>20</sup> M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 37.

<sup>21</sup> L. Manovich, *Software Takes Command*, za: [http://softwarestudies.com/softbook/manovich\\_softbook\\_11\\_20\\_2008.pdf](http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf), s. 127.

<sup>22</sup> M. de Certeau, *op. cit.*, s. 37.

szał już, z perspektywy lat dziewięćdziesiątych XX wieku, Piotr Piotrowski, wskazując na swoisty paradoks – niemal wszystko zostaje wchłonięte przez rynek sztuki, nawet antykomercyjna prowokacja<sup>23</sup>. Piotrowski, porównując problem oporu do kontrkulturowej ofensywy lat sześćdziesiątych XX wieku, pisał, że po 30 latach artyści działają w innej rzeczywistości, która jest, co istotne, inaczej rozpoznawana. Przywołując myśl Derridy, wspominał o rozproszeniu, jednak ta metafora decentralizacji nie jest jeszcze u Piotrowskiego związana z kulturą Internetu, choć może zapowiadać to, co stało się istotą tego środowiska sztuki. Sieciowa decentralizacja, która w wielu przypadkach odegrała rolę pozytywną, ma także drugie oblicze: odpowiedzialność za spełnianie i niespełnianie utopii jest rozproszona, a „przejawy obecności”<sup>24</sup> tych, których należy obrać za cel krytyki, nie są również tak wyraźne. Również artyści zwracają uwagę na ten problem, który można uznać za centralną aporię cyberkulturowej awangardy. Aktywiści z Critical Art Ensemble piszą o tym, że blokowanie ulic miało sens najwyżej do lat sześćdziesiątych XX wieku, ponieważ to ulice były głównym miejscem przepływu sił<sup>25</sup>. Obecnie takimi kanałami są łącza przestrzeni komunikacji elektronicznej. Zmiana porządku przestrzennego wiąże się zatem również z przemieszczeniem znaczeń. Warto również zwrócić uwagę na język, jakim posługują się artyści z CAE, pisząc: „Przestarzałe metody oporu muszą być ulepszone, a nowe metody dezorganizacji zostać wynalezione, aby atakować (nie)centra władzy na poziomie elektronicznym”<sup>26</sup>. Pojęcie (nie)centrum, w oryginale: *(non)centrum*, szczególnie trafnie odzwierciedla nowe, zdecentralizowane terytorium przestrzeni elektronicznej komunikacji, w jakim przyszło działać aktywistom. Jednak to właśnie użycie w 1994 roku przez Critical Art Ensemble pojęcia elektronicznego nieposłuszeństwa obywatelskiego (*Electronic Civil Disobedience*) ma tu wyraźne znaczenie<sup>27</sup>. Myśl o zdecentralizowaniu i rozproszeniu zarówno struktur oporu, jak i tego, co jest przez nie podważane, czyli systemu władzy, jest wciąż aktualna w opublikowanym przez CAE manifestie *Cyfrowy opór* (*Digital Resistance*) z 2002 roku. Mówi on o konieczności dostosowania się przez artystów do nowych warunków, jakie poniekąd narzucił im system, który nie jest już monolitem, ale stał się mobilny, płynny, nomadyczny – upodabniając się niejako do swych alternatywnych oponentów. Uczestnictwo CAE w dzisiejszej cyberkulturze wiąże się nie tylko z aktywnością hakerską (*cultural hacking*), ale także z koniecznością podążania za zmianami, jakie niosą współczesne warunki globalnej komunikacji. Critical Art Ensemble zalicza się do najbardziej znanych kolektywów artystów-aktywistów, wśród których są także: @™Mark, etoy, Old Boys Network, Surveillance Camera Players, Mongrel, Electronic Disturbance Theater, Hacklab czy reprezentowany głównie przez Heatha Buntinga projekt irrational.org. Artyści związani z tymi ugrupowaniami stosują taktyki związane ze specyfiką sieciowego środowiska, w jakim działają, choć efekty ich działań mają zazwyczaj wymiar jak najbardziej realny. Często

<sup>23</sup> P. Piotrowski, *W cieniu Duchampa*, Wydawnictwo Obserwator, Poznań 1996, s. 107.

<sup>24</sup> *Ibidem*, s. 74–75.

<sup>25</sup> Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience*, Brooklyn, NY 1996, za: <http://www.critical-art.net/books/ecd/ecd2.pdf>, s. 6 (data dostępu: 10.07.211).

<sup>26</sup> *Ibidem*.

<sup>27</sup> Pisałam o tym szerzej w tekście: *Wiki-obywatelskie nieposłuszeństwo. Alternatywne oblicze sztuki w kulturze cyfrowej*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 2 (64), s. 100–114.

odwołują się do modeli korporacyjnych, co w przypadku imitowania konwencji strony internetowej jest bliskie taktyce *détournement*, wypracowanej przez Sytuacjonistów. Przykładem może być praca kolektywu Mongrel *Niewygodne sąsiedztwo (Uncomfortable Proximity)*<sup>28</sup> (2000), stworzona jako jedna z pierwszych prac w odpowiedzi na zaproszenie Tate Online, inicjatywy mającej na celu włączenie dzieł net artu do kolekcji Tate. Projekt Mongrel to strona imitująca wygląd strony internetowej samej galerii Tate. Ma jednak wymiar krytyczny wobec brytyjskich elit społecznych, które kontrolowały instytucję muzeum i wpływały na jego politykę estetyczną. Artyści dokonali nie tylko remiksu obrazów z kolekcji Tate z własnymi materiałami, ujawnili także kwestie związane ze strukturą władzy. Graham Harwood z Mongrel, wyjaśniając kontrowersje związane z przystąpieniem do projektu, pisze o ambiwalentnych uczuciach, jakie wywołało zaproszenie ze strony Tate. Artysta czuł się wyróżniony, a jednocześnie nie akceptował wartości, które niosła polityka kulturalna tej instytucji, kojarzącej mu się z opresją ze względu na podobieństwa systemu edukacyjnego do systemu penitencjarnego, a więc mającą swe korzenie jeszcze w czasach wiktoriańskich. Rezultatem była praca kwestionująca system niejako od środka, bowiem Harwood przejął język wizualny galerii Tate i dokonał krytycznej analizy jej profilu. Na podstronie zatytułowanej „Co jest pod podłogą Tate” Harwood pisze o jej lokalizacji na Millbank, w miejscu, w którym w latach 1816–1890 znajdowało się ciężkie więzienie dla skazanych oczekujących na deportację do Australii, prowadzoną stamtąd od 1867 roku. Wymazanie znaczeń związanych z tym miejscem i zastąpienie jednej instytucji drugą, pozornie niemającą z nią związku, stało się dla Harwooda podstawą do analizy kontekstów tego miejsca. Pracy grupy Mongrel nie można jednak uznać za przejaw całkowitej niezależności i krytyki instytucjonalnej. Znajduje się ona na serwerze Tate, w jej kolekcji, i wskazuje wyraźnie, że mimo wszystko to jednak galeria Tate kontroluje sytuację, zapraszając artystów z Mongrel do (kontrolowanej) interwencji hakerskiej na stronie tej instytucji. Zachodzi tu więc typowa aporia (cyber)awangardy, a problem „niewygodnego podobieństwa” zyskuje nowe znaczenie. Enzensberger pisał, że awangarda, która nie jest świadoma swych aporii – wewnętrznych sprzeczności i zaciemnień – jest nawet bardziej niebezpieczna niż polityka, przeciw której owa awangarda występuje<sup>29</sup>. Do koncepcji Enzensbergera odwołuje się Steve F. Anderson w tekście *Aporie cyfrowej awangardy* (2007)<sup>30</sup>. Anderson pod pojęciem cyfrowej awangardy rozumie działania ustanawiające związek między mediami a polityką i kulturą. Działania te nigdy nie występują w izolacji, zawsze wchodzą w relację – czy to afirmatywną, czy to krytyczną – z istniejącymi systemami medialnymi. Samo pojęcie jest jednak, jego zdaniem, oksymoronem, jako że zawiera w sobie sprzeczności związane z historycznym znaczeniem pojęcia awangardy i cechami mediów cyfrowych, które są płynne i niestabilne.

<sup>28</sup> Pojęcie „proximity” można w tym kontekście tłumaczyć także jako „bliskość”, zob. <http://www.tate.org.uk/netart/mongrel/home/intro.htm> (data dostępu: 20.06.2011).

<sup>29</sup> H.M. Enzensberger, *Aporias of the Avant-Garde*, w: *The Consciousness Industry. On Literature, Politics and the Media*, New York 1974, za: S.F. Anderson, *Aporias of the Digital Avant-Garde*, „DHQ: Digital Humanities Quarterly” 2007, vol. 1, nr 2, <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000011/000011.html#enzensberger1974> (data dostępu: 15.06.2011).

<sup>30</sup> S.F. Anderson, *Aporias of the Digital Avant-Garde*, *op. cit.*



„Sieci nie są metaforami”<sup>31</sup>, zauważa Eugene Thacker we wstępie do książki Alexandra R. Gallowaya. Czym zatem są i w jaki sposób się urealniają? Czy są systemem stabilnym, w którym można rozpoznać granice między tym, co oficjalne, a tym, co alternatywne, czy raczej zmienną i płynną formą, która nie ma stałej lokalizacji? Sztuka w obszarze współczesnej cyberkultury nie jest już tym, czym była w momencie formowania się tego środowiska, jednak wiele projektów zrealizowanych przed laty zyskuje nowe znaczenie dzięki remiksom i redefinicjom. Artyści, działając na styku sztuki i aktywności antysystemowej, wykorzystują wszystkie możliwości rekonfiguracji znaczeń, jakie daje im przepływ informacji w Sieci. Komunikacja, gromadzenie środków, rozpraszanie informacji, zacieranie śladów – działania te wzmocnione zostają poprzez społecznościowy potencjał Internetu. Jednocześnie środowisko sztuki internetowej zyskało samoświadomość wewnętrznych sprzeczności, jakie wiążą się z zaangażowaniem w problematykę krytyczną. Uwikłanie w niejednoznaczne konteksty, rozczerwanie utopiami nieskrępowanej wolności i wizjami nieograniczonej przestrzeni do kolonizacji – wszystko to składa się na złożony wizerunek sztuki w obrębie cyberkultury niemal 20 lat po jej zaistnieniu.

---

## Ewa Wójtowicz

### Aporias of the Internet Art. Cybercultural Utopias Twenty Years Later

During the last two decades almost all the utopias of freedom, communication, access and cultural diversity have faced, respectively, problems of censorship, e-invigilation, exclusion and aesthetic homogenization. The reflection on cyberculture in its first years was characterized by the development of methodology, fascination with the unknown, the lack of technical knowledge, access difficulties and a great enthusiasm. Therefore we can distinguish some common attitudes, like the fear of dehumanization and losing real contacts for the sake of virtual ones. Also, in the 90s were the decade of great interest in telepresence and cyborg-like body prosthetics. One of the key features is adding the prefix „cyber-” to many words and relating to fiction (mostly literature and cinema). Artistic activity may be traced halfway between fiction and science-based technology. As network-based decentralization has played a positive role, it also has a double meaning. There is no responsibility and no direct enemy that may be criticised. This problem may be considered as a central aporia of the digital avantgarde, to use the term coined by Hans Magnus Enzensberger. Since networks are no longer metaphors, as Eugene Thacker notices, they become real, but still unstable. Artists using networks are involved in many contexts, sometimes disappointed with utopias of freedom and visions of endless space. All this creates a complex picture of art within cyberculture twenty years after its emergence.

---

<sup>31</sup> E. Thacker, *Protocol Is as Protocol Does*, w: A.R. Galloway, *Protocol...*, *op. cit.*, s. xvi.