

Radosław Bomba

Zakład Teorii Kultury i Metodologii Nauk o Kulturze
Uniwersytet im. Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

PRZECHWYTYWANIE WSZYSTKIEGO. SPRAWOZDANIE Z TRANSMEDIALE 2015

Na przełomie stycznia i lutego miałem przyjemność uczestniczyć w jednym z najciekawszych europejskich festiwali poświęconych kulturze cyfrowej, czyli Transmediale 2015. Festiwal odbywa się rokrocznie w centrum Berlina, w modernistycznym budynku Haus der Kulturen der Welt. Historia festiwalu sięga lat 80. XX wieku. W tym okresie powstał festiwal VideoFest, który skupiał się głównie na sztuce wideo, ale pod koniec lat 90. jego formuła została poszerzona, koncentrując się na zjawiskach kultury cyfrowej i sztuce nowych mediów. Pojawiła się wówczas nowa, funkcjonująca do dziś nazwa festiwalu: Transmediale.

Od początku XXI wieku każda edycja Transmediale ma charakter tematyczny. Kolejne odsłony festiwalu eksplorowały między innymi takie tematy, jak: „Do It Yourself!” (2001), „Conspire...” (2008), „Futurity Now!” (2010). Ostatnia edycja została zrealizowana pod nazwą „Capture All”.

Hasło „Capture All” nawiązuje do zjawiska datafikacji, *big data*, technologii zapisu i obserwacji, której podlega współczesna kultura. Każdy krok użytkownika w sieci, każda transakcja bankowa, wreszcie każdy nasz ruch na ulicy i w przestrzeni (systemy GPS, mo-

nitoring, systemy śledzenia natężenia ruchu) są dzisiaj szczegółowo zapisywane, przechowywane i wykorzystywane przez różne instytucje – od agend rządowych po wielkie korporacje. Często ślady cyfrowe stają się budulcem do tworzenia nowych podziałów społecznych i wykluczeń. Sytuacja taka sprawia, że pod znakiem zapytania stoi kwestia wolności, swobody jednostki. Prowokuje również pytania o to, kto ma prawo do gromadzenia informacji o nas, przechwytywania i zapisywania osobistych danych.

Ta pesymistyczna wizja współczesnej cyfrowej rzeczywistości została silnie zaakcentowana już podczas otwarcia festiwalu w wystąpieniu Petera Sundego, jednego z twórców The Pirate Bay. Historia serwisu TPB jest swego rodzaju symbolem kultury uczestnictwa, walki o wolność słowa i nadziei na demokrację, jaką niosła z sobą sieć jeszcze w połowie nowego tysiąclecia. Niestety Sunde nie pozostawia złudzeń, stwierdzając wprost, że wojna o Internet została przegrana. Z narzędzia demokracji zamienia się on dziś w maszynę inwigilacji, sieciowo-cyfrowy panoptikon. Sunde stwierdza wręcz, że obudziliśmy się dzisiaj jak Neo z *Matrixa*, uświadamiając sobie, iż jesteśmy tylko surowcem

dla systemu. Problematyka ta powracała w kolejnych wydarzeniach festiwalu.

Tegoroczna edycja Transmediale była podzielona na cztery zasadnicze części: konferencje i panele dyskusyjne, projekcje filmowe, performensy i wystawy.

Panele dyskusyjne i wykłady

Warto podkreślić, że refleksja teoretyczna wysuwała się na pierwszy plan. Rozważania artystów nowych mediów, hakerów, medioznawców były skoncentrowane na trzech głównych aspektach: życie, praca i gra.

Szeroką refleksję na ten temat przedstawił w trakcie swojego wykładu Byung-Chul Han (Universität der Künste Berlin). Zaprezentował on koncepcję społeczeństwa transparentnego (ang. *transparent society*). Według Byung-Chula współczesną kulturę charakteryzuje przymus transparentności. Ciągłe pokazywanie się (fenomen selfie, media społecznościowe itp.) staje się dzisiaj przymusem. Według badacza jest to przejaw drugiej fazy oświecenia, w której na plan pierwszy wysuwają się dane. Pojawia się zjawisko dataizmu polegające na mierzeniu wszystkiego i gromadzeniu informacji na każdy możliwy temat – od śladów sieciowych po biologiczne parametry ciała. Zjawiska, które nie są transparentne, niekomunikowalne, stają się problemem, który trzeba wyeliminować. Wraz ze wzrastającą transparentnością opartą na datafikacji wszystkich aspektów życia powstają nowe formy kontroli wykorzystujące zgromadzone dane. *Self-tracking* równa się *selsurveillance*. Podsumowując swoje wystąpienie, badacz

stwierdził, że żyjemy obecnie w epoce cyfrowego średniowiecza, gdzie Facebook pełni funkcję Kościoła, a słowo „amen” zostało zastąpione przez „like”. Facebook tak jak feudalny pan w średniowieczu udostępnia ziemię, ale zabiera wszelkie plony.

Podczas tegorocznego Transmediale dużo miejsca poświęcono grom komputerowym, graniu i wykorzystaniu gier w działaniach społeczno-kulturowych. Problematyka ta pojawiła się między innymi na panelu dyskusyjnym pt. *Play as a Commons: Practical Utopias & P2P Futures*. Ruth Catlow zaprezentowała koncepcję wykorzystania gier komputerowych w celu budowania świadomości na temat lokalnych problemów. Artystka organizowała warsztaty, podczas których wspólnie z uczestnikami tych przedsięwzięć diagnozowała lokalne problemy danej społeczności. Następnie tworzono wspólnie gry komputerowe związane z danym problemem, które miały być narzędziem zmiany społecznej wykorzystywanym do rozwijania świadomości. W koncepcji artystki współpraca i wspólne tworzenie gier są postrzegane jako centralne zjawisko współczesnej sztuki.

Druga panelistka, Christina Kral, zaprezentowała koncepcję wykorzystania gier komputerowych jako narzędzia do konstruowania alternatywnych wizji społecznych. W projektach zademonstrowanych przez autorkę gry były wykorzystywane do tworzenia funkcjonujących utopii. W obu przypadkach pojawia się alternatywna wizja gamifikacji, nie jako narzędzia marketingowego zwiększającego sprzedaż bądź popularność danego produktu, ale jako praktyki społecznej,

która może być pomocna w generowaniu pozytywnych zmian.

Interesujący był również panel dyskusyjny *Datafied Research: Capture Weather – A Talk about the Weather*, gdzie artyści i intelektualiści poddali analizie dyskurs prognozy pogody i towarzyszący jej system śledzenia i gromadzenia danych. Według dyskutantów prognoza pogody jest jednym z pierwszych systemów wytwarzania i gromadzenia ogromnych ilości szczegółowych danych w celu ich kalkulacyjnej obróbki, wizualizacji, a finalnie predykcji przyszłych wydarzeń. W tym sensie praktyka prognozowania pogody jest swego rodzaju prefiguracją współczesnych zjawisk związanych z gromadzeniem śladów cyfrowych i obserwowaniem społeczeństwa.

Temat przechwytywania i wykorzystywania danych w działaniach artystycznych został podjęty podczas panelu *Connecting Cities In/Visible Cities 2015 – Prototyping Lab*. Artyści i programiści skupili się na informacjach związanych z funkcjonowaniem współczesnych miast. Doskonałym przykładem prezentowanym w trakcie dyskusji był projekt rzeźby świetlnej stworzonej w Wiedniu. Rzeźba była słupem światła, którego intensywność świecenia zmieniała się w zależności od ilości wody zużywanej w danym momencie przez mieszkańców miasta.

Wystawy i performensy

Wystawy i przedstawienia na żywo były połączone ze spotkaniami z artystami. W przypadku sztuki cyfrowej daje

to zupełnie nową perspektywę odbioru, gdyż pozwala dotrzeć do często hermetycznych założeń prezentowanych projektów.

Jednym z ciekawszych przedsięwzięć pokazywanych na tegorocznym Transmediale był projekt Eriki Scourti pt. *Body Scan*. Wykorzystywano w nim fotografie fragmentów ciała artystki i algorytm, który rozpoznawał treść zdjęcia i na tej podstawie wyszukiwał podobnych realizacji w sieci. W ten sposób biologia ciała artystki została przedłużona w rzeczywistość sieci.

Wśród prezentowanych projektów nie zabrakło również modyfikacji gier. Grupa Eastwood – Real Time Strategy Group stworzyła przeróbkę znanej serii *Civilization* Sida Meiera pt. *Civilization VI – Age of Warcraft*. Reguły gry pozostały podobne. Zasadnicza zmiana polega jednak na tym, że gracz zamiast grać przedstawicielami historycznych cywilizacji wciela się w agencje rządowe, takie jak NSA, Nationales Cyber-Abwehrzentrum, Iranian Cyber Army, Gamma International. Zamiast produkowania jednostek bojowych gracz wynajduje drony, wirusy (trojan, malware), programy szpiegujące, monitoring, a zamiast nowych miast stawia serwerownie i chmury, celem gry staje się natomiast podbicie całej cyberprzestrzeni.

Spośród prezentowanych projektów największe wrażenia zrobiła na mnie praca Heather Dewey-Hagborg pt. *Invisible*. Artystka omówiła również swoje przedsięwzięcie podczas jednego z ciekawszych paneli dyskusyjnych pt. *Becoming Fog: Practices of Obfuscation for the Datafying World*. Dewey-Hagborg skoncentrowała się na zagadnieniu da-

nych biologicznych oraz informacji, które dane tego typu zawierają. Rozpoczęła swoje przedsięwzięcie od gromadzenia próbek. Przechadzając się po Nowym Jorku, zbierała wszystkie odpadki zawierające dane biologiczne ludzi, tj. niedopałki papierosów, przyklejone do siedzeń gumy do zucia, włosy itp. Następnie z pomocą naukowców wyekstrahowała z każdej próbki DNA określonego użytkownika. Kolejnym etapem było stworzenie programu komputerowego, który opierając się na pozyskanym z odpadków DNA, odtwarzał wygląd osoby, która je wyrzuciła. Artystka, dysponując odtworzonymi w ten sposób twarzami, wydrukowała je za pomocą drukarki 3D i wystawiła w galerii.

Projekt Dewey-Hagborg nie zakończył się jednak jedynie na przedsięwzięciu artystycznym. Autorka swoimi działaniami stawia szereg trudnych pytań, które dotyczą praw do posiadania i wykorzystywania naszych danych biologicznych. Podczas panelu zwróciła uwagę na fakt, że wiele organizacji i instytucji już dzisiaj gromadzi próbki DNA bez pytania ludzi o zgodę. Przykładem mogą być amerykańskie szpitale, które pobierają próbki od noworodków tuż po urodzeniu. Wraz z różnego rodzaju pomysłami dotyczącymi na przykład dowodów tożsamości zaopatrzonych w nasz materiał genetyczny, kwestia próbek DNA, które przypadkowo rozsiewamy w przestrzeni publicznej, nabiera nowego znaczenia. Połączenie danych biologicznych już teraz pozwala określić wiele aspektów biologicznych człowieka, a w połączeniu z cyfrowymi bazami danych umożliwi identyfikowanie kwestii społecznych

i kulturowych (pochodzenie, adres zamieszkania, miejsce pracy itp.).

Dlatego też artystka rozwinęła projekt *Invisible* w ruch społeczny podejmujący problem prawa do biologicznej anonimowości. Biononymous, jak określiła swoją inicjatywę, to przedsięwzięcie, które ma za zadanie budowanie świadomości na temat roli i znaczenia próbek biologicznych we współczesnym zdatafikowanym świecie. Na specjalnie stworzonej w tym celu stronie internetowej biononymous.me Heather Dewey-Hagborg podaje szereg instrukcji pozwalających stworzyć na zasadzie DIY m.in. spray, którym możemy spryskiwać odpadki, aby usunąć z nich nasze DNA.

Strategię oporu przed nieuprawnionym gromadzeniem danych zaproponował również Mushon Zer-Aviv. Tym razem kwestia nie dotyczyła danych biologicznych, ale internetowych. W swoim wystąpieniu artysta zwrócił uwagę na opcję „Don't trace me”, która kilka lat temu była standardową opcją w większości przeglądarek. Użytkownik sam mógł zdecydować, czy chce, aby przeglądarka gromadziła dane o jego preferencjach, czy też nie. Obecnie wszystkie znane przeglądarki nie udostępniają tej opcji, gromadząc dane użytkowników bez ich zgody. Zer-Aviv w odpowiedzi na ten problem stworzył wtyczkę do Firefoxa o nazwie Adnauseam. Większość przeglądarek zapisuje działania użytkownika, określając jego profil na podstawie preferencji i wyborów, takich jak kliknięcia na określone reklamy. Wtyczka Adnauseam działa w ten sposób, że klika jednocześnie wszystkie reklamy na danej stronie. Prowadzi to do tego, że program gromadzący dane nie jest w stanie okre-

ślić indywidualnych wyborów użytkownika.

Oprócz wystaw i projektów dużo miejsca podczas tegorocznego Transmediale poświęcono na wydarzenia „live”. Kategoria ta miała dość szeroki charakter. Większość z prezentowanych projektów była poświęcona muzyce *noise* oraz innym eksperymentom muzycznym, takim jak tworzenie muzyki na żywo w kodzie.

Przedsięwzięciem, które najbardziej mnie zaciękało, był projekt zatytułowany *The Pirate Cinema* autorstwa duetu artystów/programistów Nicholasa Maigreta i Brendana Howella. Koncepcja przedstawienia wpisała się w ideę softcinema zaproponowaną na początku nowego stulecia przez Lva Manovicha. W wydaniu Manovicha zasadniczą rolę odgrywał komputerowy algorytm i baza materiałów wideo. Oprogramowanie losowało lub wybierało z bazy określone fragmenty filmów, tworząc każdorazowo inny kolaż. W przypadku *The Pirate Cinema* idea opierała się na zobrazowaniu ruchu w sieci BitTorrent. W górnej części kinowego ekranu dynamicznie wyświetlały się kraje, z których pobierane były pliki, i kraje, do których wędrowały. Pierwsze wyświetlały się na zielono, drugie na czerwono, natomiast

na ekranie głównym wizualizowane i/lub sonifikowane były próbki pobieranych materiałów. Całość uporządkowana została w sześć rozdziałów tematycznych: 1. Przepisy kulinarne; 2. Nauka języków (audiobooki); 3. Mp3 zespołu Metallica pobrane z Napstera; 4. Pornografia (sonifikacja); 5. Film; 6. Sto najczęściej pobieranych plików wideo z The Pirate Bay. Próbkę z tego projektu można obejrzeć na stronie artystów (<http://thepiratecinema.com>).

Transmediale jest przedsięwzięciem, które krytycznie analizuje współczesną kulturę cyfrową, drobiazgowo badając występujące w niej trendy zarówno na płaszczyźnie intelektualnej, jak i artystycznej. Dla mnie jako akademika Transmediale było bardzo interesujące właśnie ze względu na doskonałe osadzenie teoretyczne analizowanych zjawisk. Bogata oferta dyskusji, wykładów i paneli pozwalała na pogłębioną refleksję nad zjawiskami datafikacji, technologii śledzenia i zapisu oraz ich kulturowo-artystycznych implikacji.

Notatka pierwotnie opublikowana na blogu Bomba.blog (rbomba.pl)