

Ewa Wójtowicz

Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu

Materialna chmura. Technoesencjalizm w sztuce mediów

Sztuka wkraczała w przestrzenie technosfery od jej zarania, choć często oznaczało to wtargnięcie na niełatwy teren. Artyści i artystki przekształcali twórczo maszyny i urządzenia, zaprojektowane do celów utylitarnych, bądź „pasożytowali” na istniejących systemach komunikacji (mail art, sztuka telematyczna). Prekursorzy podejmowali próby w tym zakresie już w dobie wczesnych komputerów, stopniowo przesuwając granicę twórczego użytkowania mediów komunikacyjnych w stronę sztuki. Ta zaś poszukiwała „luki w przestrzeni” (Kit Galloway i Sherrie Rabinowitz), wykraczając poza interpasyną konsumpcję w zakresie twórczego korzystania z innowacji technicznych. Podejmowano próby wykreowania „trzeciej kultury” [Kluszczyński 24], pozwalającej na współpracę między artystami a przedstawicielami świata nauki i innowatorami w zakresie nowych technologii. Zazwyczaj jednak, poza nielicznymi przykładami (E.A.T., Steina i Woody Vasulka), prowadziły one tylko do wzmacniania stereotypów, o których pisze między innymi Florian Cramer, przypominając o postrzeganiu sztuki jako nurtu romantycznego fantazjowania na gruncie sztuki i nauk humanistycznych w opozycji do racjonalnej nauki i, będącej jej produktem, technologii [124]. Nieliczni twórcy (Edward Ihnatowicz, Douglas Davis)¹ podejmowali wysiłki, by przełamać schemat relacji, w której technologia wpływa na sztukę, sztuka zaś jedynie „ilustruje” technologię [Cramer 122]. Jednak w większości przypadków marzenia o konwergencji sztuki i technologii nie wykroczyły poza slogany, w dodatku powtarzane jednostronnie, to jest tylko przez artystów. Działania w tym zakresie ograniczały się także do wycinka XX-wiecznej awangardy, a sytuacja nie ulegała zmianie

przez dziesięciolecia, aż do momentu upowszechnienia się dostępu do szerokopasmowego internetu. Jak ujął to Tim Berners-Lee, dokonując rozróżnienia sieci jako infrastruktury technicznej (*net*) i sieci jako struktury połączeń (*web*): „The Web made the net useful” [2]. Wówczas w obrębie technosfery ukształtowała się technokultura, która w szybkim tempie z przestrzeni oferującej alternatywne rozwiązania dla sztuki i obiecującej perspektywę wolności wypowiedzi przekształciła się w lustrzane odbicie kultury pozasieciowej. W antycypowanym przez Neila Postmana Technopolu odrodziły się, ubrane w formę atrakcyjnego gadżetu, hierarchie dostępu, napędzany technologicznymi nowinkami konsumpcjonizm, a także eksploatacja użytkowników-prosumentów. Wraz z pojawieniem się iPhone’a technokultura przeszła w wymiar masowy, tracąc związek z artystyczną awangardą. To wówczas, zdaniem Andreasa Broeckmanna, skończyły się nowe media w sztuce, a „przyszłość nie jest już mistycznym, utopijnym obszarem, lecz jedynie czekaniem na uaktualnienie do nowej wersji” [320-321]². Wobec rozwiniętej na globalną skalę, lecz prekarialnie eksploatowanej kreatywności, w połączeniu z kryzysem hierarchii w świecie sztuki, wielu twórcom pozostaje tylko nieustanna prosumpcja stymulowana ciągłą potrzebą aspirowania do grona elit. W rezultacie miejsce sztuki niebezpiecznie przesuwają się w stronę jednej z gałęzi licznych „przemysłów kreatywnych”. Dlatego niekiedy sztuka tak zwanych nowych mediów przypomina produkcję designerskich, efektownych gadżetów, podczas gdy sztuka postmedialna operuje retoryką kryzysu i autoironii, dobrze znaną już z postaw postmodernistycznych. Jak zauważył

¹ Przykładowe nazwiska artystów w nawiasach nie pochodzą z tekstu Floriana Cramera, lecz są wyborem autorki.

² Andreas Broeckmann był dyrektorem artystycznym Transmediale w latach 2000–2007. Przekład na potrzeby tego tekstu – E.W.

Florian Cramer, technodeterminizm zapowiadany przez Friedricha Kittlera w latach 90. XX wieku stał się dziś faktem, choć światu sztuki potrzebne były aż dwie dekady, by zaczął to dostrzegać [122]. Przykładem może być osławiona wypowiedź Claire Bishop na łamach „Artforum”, ujawniająca ignorancję środowiska krytyków tak zwanego głównego nurtu sztuki w zakresie świadomości istnienia sztuki operującej mediami technologii [434-442]. Jeżeli zatem „technologia jest częścią «przemysłu kreatywnego»” [Cramer 122] i to na jej warunkach spełnia się „zmiana paradygmatu od «sztuki» do «przemysłów kreatywnych»” [123], to jak świadomi technologicznej hegemonii artyści mogą wyjść poza ten schemat? Tym bardziej że – jak zauważa niemiecki teoretyk – współczesny kulturowy dyskurs jest wciąż technocentryczny, czego przykładem jest powszechnie używana w nazwach wielu inicjatyw artystycznych formuła „labu” [Cramer 123; Latour 163-192]. Natomiast, jak zauważa Cramer, „współczesne zjawiska, jak sztuka postinternetowa, wyrosły prosto z systemu sztuki współczesnej, nie z medialabów” [124]. Owszem, sztuka może być – i bywa – laboratorium, o czym pisze wielu autorów [Ożóg 15; Zawojski 13], jednak nie w sensie produkowania nowinek technicznych, lecz w sensie formuły warsztatowego eksperymentowania celem przepracowywania żywotnych dla kultury zagadnień, które artyści zazwyczaj dostrzegają najwcześniej. Sztuka bowiem jako „system wczesnego ostrzegania” [McLuhan 59] przejawia czujność wobec skutków przemian kultury w jej wersję postmedialną, w której nie dochodzi, wbrew pozorom, do zaniku mediów, lecz wszystkie składowe kultury ulegają mediatyzacji. Jeżeli zatem w kulturze postmedialnej nie ma szczególnego miejsca dla technosfery, to jakie można wyznaczać kryteria, gdy dualistyczny podział na realne i wirtualne przestał mieć zastosowanie inne niż czysto retoryczne? Wydaje się, że dyskutowany przez badaczy lat 90. XX wieku technodeterminizm można dziś odczytać na nowo – jako technoescjalizm, polegający na poszukiwaniu znaczeń i ukrytych porządków pod widoczną dla wszystkich powierzchnią. Dlatego przedmiotem zainteresowania artystów i teoretyków stają się w ostatnich latach elementy infrastruktury technicznej, w tym tak zwana architektura informacji – mające związek z eksploracją przestrzeni na pograniczu geografii (w tym geografii

ciemnej z elementami krytycznej kartografii), aktywnym ekologicznym oraz politycznym (refleksja nad antropocenem), a także taktykami hakowania. Interdyscyplinarny wkład w tę dziedzinę, która zyskała miano krytycznych studiów nad infrastrukturą (*critical infrastructural studies*), mają zarówno teoretycy, jak i artyści³.

Studia nad infrastrukturą

Poszukiwania w zakresie technoescjalizmu na gruncie teorii i artystycznej teoriopraktyki zaowocowały publikacjami na temat historii infrastruktury technicznej jako istotnego czynnika kształtującego podłoże współczesnej kultury. Metaforyzowanie rozróżnienia *hardware* i *software* pojawiało się już w latach 60. XX wieku (Les Levine, Jack Burnham), jednak o ile *software studies* rozwinęły się w samodzielną dyscyplinę badawczą (Lev Manovich), o tyle *hardware studies* właściwie nie zaistniały na gruncie krytycznej myśli humanistycznej. Prawdopodobnie przyczyną tego braku zainteresowania było to, co skonstruował jeszcze Tim Berners-Lee, iż „ludzie nie chcą wiedzieć o serwerach i kablach” [2]. Pobudzające wyobraźnię metafory cyberprzestrzenne wydawały się o wiele bardziej nośne. Gdy jednak utopia wolnej cyberprzestrzeni zaczęła się rozprasać [Sterling 114], by ostatecznie zniknąć wobec rosnącej „paranoi bezpieczeństwa”, w efektywnych metaforach zaczęto doszukiwać się ukrytych znaczeń. Ukute na potrzeby retoryki podboju cyberprzestrzeni i wzmacniane przez ideologię kalifornijską (magazyn „Wired”) pojęcia takie jak „chmura” okazały się na nowo inspirujące w dobie socjopolitycznych kryzysów. Dopiero teoria aktora-sieci (ANT) Brunona Latoura przyczyniła się do rozwoju myśli teoretycznej na temat czynników dotychczas pomijanych. Idąc jej tropem, można dostrzegać w infrastrukturze technicznej istotnego aktanta współczesnej kultury, co udowadnia między innymi Tung-Hui Hu, autor książki *A Prehistory of the Cloud* (2015)⁴. Uzasadniając swoje podejście, Hu objaśnia

3 Pisząc o teorykach i artystach, uwzględniam także, w każdym przypadku, teoretyczki i artystki.

4 Wszystkie cytaty z książki Hu – tłum. E.W.

pewien „koncept z zakresu nauk komputerowych, który zazwyczaj dzieli aparaturę techniczną na serie tak zwanych warstw abstrakcji (*abstraction layers*). Przechodzą one progresywnie od najmniej do najbardziej abstrakcyjnej” [XXV]. Takie warstwowe ujęcie stosuje także Benjamin Bratton w książce *The Stack* (2016). Tytułowy Stos jest metaforą globalnej megastruktury złożonej z sześciu warstw, którymi są: *Ziemia, Chmura, Miasto, Adres, Interfejs, Użytkownik*. Przybývá więc publikacji na temat tak zwanej architektury informacji, którą stanowią między innymi serwerownie, centra przetwarzania danych oraz inne obiekty infrastruktury technicznej, w tym okablowanie. Niektóre z nich można zaliczyć do popularyzatorskich [Blum], inne stawiają sobie zadanie ambitniejsze badawczo, jak książka Ingrid Burrington *Networks of New York* (2016), będąca przewodnikiem po nowojorskim internecie. Autorka ujawnia strukturę połączeń sieciowych, których poszukuje w wykopach odsłaniających przebieg przewodów, w skrzynkach teletechnicznych i w studzienkach telekomunikacyjnych. Jej podejście jest nie tylko opisowe, ale polega także na rozwinięciu „studiów nad infrastrukturą” w stronę aktywistycznych „infrastrukturalnych interwencji”.

Docieklivość w zakresie praktyki artystycznej idzie w parze z rozważaniami na temat zjawisk i pojęć tak powszechnie już przyswojonych, że przez nikogo już niemal niekwestionowanych. Nakreślona przez Marka Weisera [94] „wizja *ubiquitous computing* stała się faktem – technologie zrosły się z naszym codziennym życiem, są intuicyjne, naturalne, niewidzialne, ale w żadnym razie nie pozostają neutralne” [Ozóg 98]. Paradygmat *ubicomp* zdefiniował nasze postrzeganie zmediatyzowanych składowych rzeczywistości i wpłynął na używany słownik oraz postrzeganie porządku świata. Dlatego, jak ironizuje Ted Nelson, jeden z czołowych orędowników wolności w Sieci, celem coraz to nowszych technologii jest podporządkowanie sobie użytkowników w imię hasła: *WYSiHAM* (*What You See is Wonderfully, Happily, Absolutely Mandatory*)⁵, co można tłumaczyć: „To, co widzisz, jest cudownie, radośnie, absolutnie obowiązkowe”

[196]. Nie wszyscy jednak zgadzają się z tak narzuconą perspektywą i poszukują znaczeń pod dosłownie rozumianą powierzchnią. Jest tak dlatego, że, jak zauważa Domenico Quaranta w tekście zamieszczonym w katalogu Evana Rotha: „Dziś jest inaczej. Wiemy, że internet jest prawdziwy i że to, co dzieje się online, jest prawdziwe. [...] Wiemy, że są firmy warte biliony dzięki naszym danym. Widzieliśmy zdjęcia centrów danych, map podwodnej łączności kablowej i oznaczenia światłowodu [...] dziś nasza percepcja internetu jest mniej mistyczna, a bardziej świecka i prozaiczna” [43]. Dlatego Roth podejmuje podróż do miejsc, gdzie internet jest obecny fizycznie: pod postacią kabla światłowodowego.

Polityka sieciowej przestrzeni

Nurt ciemnej geografii (*dark geography*) jako część geografii eksperymentalnej rozwija się na styku sztuki mediów, sztuki krytycznej i postkonceptualnej [Paglen 27-33; Wójtowicz 18-27]. Wydaje się reakcją na „ostatnie 150 lat intensywnej dematerializacji” [Baumgärtel 61]. Prócz Evana Rotha do grona artystek i artystów eksplorujących – w sensie dosłownym – przestrzeń geograficzną, w sensie zaś metaforycznym – przestrzeń informacyjną (*dataspace*), należą między innymi James Bridle, Emma Charles czy Trevor Paglen. Niektórzy twórcy (Liam Young, Graham Harwood) koncentrują się na aspekcie ekologiczno-geologicznym, analizując tło procesów pozyskiwania surowców naturalnych niezbędnych do podtrzymania produkcji urządzeń elektronicznych. Inni, jak Ursula Biemann, Marko Peljhan czy Stéphane Degoutin i Gwenola Wagon, badają skutki destrukcyjnego wpływu antropocenu na człowieka i przyrodę. Wspólnym mianownikiem w twórczości wyżej wymienionych jest zainteresowanie pracą „w terenie”, motywowane potrzebą dotarcia do esencji tego, co stanowi o kształcie współczesnej kultury, czyli obiegu informacji. Obieg ten, od zarania cyberkultury różnorodnie metaforyzowany, zazwyczaj opisywany był przy użyciu słownika podkreślającego niematerialność informacji i natychmiastowość jej przekazu. Jednak, jak zauważa Tung-Hui Hu, „przez ostatnie 20 lat internet był różnie określany jako «zestaw rur» (*series of tubes*), «autostrada informacyjna»,

⁵ Nawiązanie do informatycznego terminu WYSIWYG (*What You See Is What You Get*).

«ekosystem», «dobro wspólne», «kłącze», «symulakrum», «chmura» itp. [...] Każdy termin przynosi ze sobą określoną politykę przestrzeni [...] [XXIV]. Dlatego właśnie polityka przestrzeni i teże przestrzeni „produkcja”, o której, za Henri Lefebvrem, pisze Trevor Paglen [29], stanowi punkt wyjścia – zarówno do refleksji, jak i do całkiem realnie podjętego wysiłku podróży. Tung-Hui Hu, analizując prehistorię „chmury” w kontekście jej materialnych przejawów, udowadnia, jak niewiele prawdy jest w tej amorficznej, choć pobudzającej wyobraźnię metaforze. Podobne stanowisko na gruncie sztuki zajmuje Evan Roth, uznając, że wobec rosnącej inwigilacji internetu (do ujawnionych faktów zalicza m.in. działalność agencji NSA) metafora „chmury” wydaje się szczególnie nieadekwatna wobec dzisiejszego kształtu Sieci. Kilka ostatnich projektów Rotha to rezultat jego podróży do miejsc, które mają bardzo konkretny związek z funkcjonowaniem technologicznego zaplecza internetu. Tak jest w Porthcurno na brytyjskim wybrzeżu w Kornwalii, gdzie kabel światłowodowy FLAG (*Fiber-Optic Link Around the Globe*) zanurza się w morzu. Miejsce to wyróżnia się pomnikiem w kształcie piramidy, upamiętniającym punkt wyjścia poza Stary Kontynent pierwszego przewodu telegraficznego umożliwiającego połączenie z Ameryką. Jest więc przykładem „nadpisania” (metafora informacyjna) albo, jak pisze Hu, „szczepienia” [7] (metafora przyrodnicza) nowszego medium na starszym. To, że internet pokonuje całkiem realne, geofizyczne dystanse, pozostaje faktem zazwyczaj niezauważonym przez użytkowników, o ile nie narusza ich odbiorczego komfortu. Na tym właśnie koncentruje uwagę Roth, odwiedzając miejsca, w których interkontynentalne kable światłowodowe wyłaniają się z morza i przechodzą na ląd (bądź odwrotnie). Artysta udokumentował je za pomocą nagrań przy użyciu sprzętu, z jakiego korzystają poszukiwacze zjawisk paranormalnych, a także fotografii i filmów wykonanych w podczerwieni⁶. Roth użył tej techniki, ponieważ zarejestrowane przezeń obrazy, docierając do widzów, na moment zamieniają się w podczerwień – gdy będąc danymi, płyną błyskawicznie światłowodowym kablem. Na tym polega najnowsza praca *Red*

Lines (2018–2019)⁷, będąca roczną transmisją obrazów z kilku miejsc na świecie na dowolne urządzenia z ekranem podłączone do sieci – przeważnie światłowodowej. W tym projekcie ważna jest lokalizacja: serwery wspomagające projekt znajdują się w tym samym kraju co kabel światłowodowy będący tematem danego filmu, a widzowie mogą oglądać go na ekranach prywatnych urządzeń, nie w galerii. Transmisja obrazu w czerwonej tonacji pozostaje niemal statyczna, dostarczając widzom poczucia przynależności do sieci typu p2p. Jednak zderzenie nieruchomego ujęcia z dynamiką komunikacji zapośredniczonej medialnie (np. powiadomieniami na ekranie smartfona) przypomina o autotelicznym wymiarze tej pracy. Te „internetowe pejzaże” wskazują na punkt przecięcia się nie tylko sfer natury i technologii, ale także tego, co materialne i cyfrowe. Przekaznik przypomina więc o swoim przekazie. Jest to o tyle istotne, że „chmura z zasady ukrywa swoją fizyczną lokalizację” [Hu 3]. Natomiast w instalacji rzeźbiarskiej *Burial Ceremony* (2015) Roth posłużył się dwoma kilometrami wielorodzeniowego kabla światłowodowego typu GYTA53⁸. Zwinięty w ósemkę kabel powleczony czarnym, lśniącem tworzywem nie został tak ułożony z uwagi na podobieństwo do matematycznego symbolu nieskończoności, lecz z powodów czysto użytkowych: zapobiega to uszkodzeniom cennego przewodu, gdy nie jest on nawinięty na szpulę. Artysta wyjaśnia, że eksponując materialne, w tym estetyczne wartości kabla światłowodowego, proponuje ustanowienie pomnika internetu, przypominającego o jego zazwyczaj niedostrzeganych cechach. W innym projekcie, *Art Happens Here* (2015), Roth nawiązuje do pracy pionierów sztuki internetu, nowojorskiego duetu MTAA *Simple Net Art Diagram* (1997). Prosta rycina przypominająca fragment rysunku technicznego sugerowała, że sztuka „wydarza się” w procesie łączności pomiędzy dwoma węzłami: komputerami, a w domyśle ich użytkownikami. Roth natomiast traktuje diagram *per se*, obrazując realny przebieg tej komunikacyjnej, międzykontynentalnej drogi. Przypomina to opisywane przez Teda Conovera *Szlaki człowieka* (2011) oraz – ponownie – refleksję, jaką

7 <http://redlines.network>.

8 Zabezpieczony wodoodporną warstwą światłowód przeznaczony jest do zakopywania w ziemi i zanurzania w słonych wodach.

6 Przykład: <http://n57.888698e11.688815.se/>.

podejmuje Tung-Hui Hu, pisząc o demontażu torów kolejowych w Stanach Zjednoczonych i poprowadzeniu ich biegiem kabli światłowodowych [1]. Tym samym wykorzystana zostaje istniejąca infrastruktura komunikacyjna z epoki jeszcze maszynowej. Hu (będący także poetą) używa tu metafory botanicznej, pisząc, że „struktura internetu przypomina szczepioną roślinę: nowsza sieć szczepiona jest na starszej, bardziej zakorzenionej i rozwiniętej. W tej metaforze istniejąca wcześniej infrastruktura, na przykład kolejowa, pomaga rozrosnąć się sieci okablowania światłowodowego” [7]. Istotnie, na przykład w pracy Emmy Charles *Fragments on Machines* (2013)⁹, dostrzec można, jak wirtualne zasoby kapitałowe (których przepływ umożliwia sprawnie pracująca sieć) są „zaszczepione” na fundamencie architektury nowojorskiej dzielnicy finansowej, która wywodzi się z epoki ekonomii jeszcze industrialnej. Praca Charles to studium na temat niedostrzeganych składowych ekonomii, czyli „wsparcia technicznego” (parafrazując termin Rosalind Krauss *technical support*), jakiego udzielają graczom giełdowym komputery, serwery i kable. Przejazd kamery, która podąża trasą nowojorskiego metra, zagłębiając się stopniowo w podziemia, prowadzi widza do zamkniętych pomieszczeń zaplecza technicznego służącego utrzymaniu obiegu danych. Ta fizyczna obecność infrastruktury jest zarazem reprezentacją wirtualności – jej mało atrakcyjnego, lecz prawdziwego oblicza. Ma ono konkretne znaczenie, ponieważ im bliżej firm, operujących na giełdzie, zlokalizowane są ich komputery, tym szybciej przebiegają procesy w ramach tak zwanego handlu wysokich częstotliwości (HFT).

Dlatego Stéphane Degoutin i Gwenola Wagon w eseju filmowym *World Brain* (2015) przyjmują punkt widzenia informacji jako pozaludzkiego aktanta przemierzającego trasę wytyczoną przez kable światłowodowe ukryte w podziemnych tunelach wielkich metropolii, jak i te, które biegną po dnie oceanów, łącząc kontynenty. Uwidacznia to fizyczne aspekty informacji, która, choć zdaje się niematerialna i przemieszcza się błyskawicznie, pozostaje w relacji ze wspomagającymi jej obieg infrastrukturą oraz

architekturą. Ta ostatnia nie pozostaje bez wpływu na środowisko przyrodnicze; ekologia wielkich centrów danych, które pochłaniają energię pozyskiwaną z paliw kopalnych, jest tematem raczej nieobecnym w reklamowej retoryce na temat zalet pojemności serwerów i prędkości szerokopasmowego przesyłu. Jak gorzko konstatuje Hu: „Nowy kabel światłowodowy położony za 1,5 biliona dolarów w Arktyce zaoszczędzi danym od 20 do 60 milisekund drogi między giełdami w Londynie i Tokio. Ale toksyczne metale użyte w jego elektronicznych częściach kumulują się w ciałach robotników zatrudnionych w chińskich fabrykach. Tych ciał brakuje w obrazie całości (*Their bodies are absent from the picture*), podobnie jak ciała chińskich robotników są nieobecne na fotografiach dokumentujących rozwój dziewiętnastowiecznego kolejnictwa” [3].

Bezpośredni związek elektronicznej konsumpcji z ekologią uwidacznia projekt *Rare Earthenware* (2015) brytyjskiego kolektywu Unknown Fields Division. Podróż Liama Younga i jego zespołu do Chin zaowocowała pobraniem próbek z toksycznego jeziora Baotou w Mongolii Wewnętrznej. Jezioro to zawiera substancje będące odpadami w procesie pozyskiwania tak zwanych metali ziem rzadkich (REE) potrzebnych do produkcji urządzeń elektronicznych na globalną skalę. Ze smolistej substancji pochodzącej z tego obszaru wykonano następnie przy użyciu tradycyjnych technik garncarskich trzy różniące się skalą naczynia, nawiązujące kształtem do ceramiki z epoki dynastii Ming. Każde z nich odpowiadało ilości energii potrzebnej urządzeniom takim jak smartfon, laptop i jeden moduł baterii samochodu elektrycznego. Naczynia te pokazano na wystawie zatytułowanej *Czym jest luksus?* (2015) w londyńskim Victoria & Albert Museum. Praca Unknown Fields Division materializuje to, co wyparte i pominięte w technokulturze, jak bowiem przypomina Hu: „wpływ chmury zaznacza się także w przemianach realnego środowiska. Jako jedna z najbardziej energochłonnych form chmura potrzebuje paliwa, przede wszystkim węgla” [XXIV]. Jeszcze bardziej drastycznych przykładów relacji technosfery z ekologią dostarczają tak zwane wojny koltanowe toczone

⁹ Tytuł pracy nawiązuje do *Fragmentu o maszynach* zawartego w *Zarysie krytyki ekonomicznej* Karola Marksa.

w krajach takich jak na przykład Kongo¹⁰, gdzie wydobywa się surowce niezbędne do produkcji urządzeń elektronicznych, między innymi tantal, którego pochodną jest koltan. Problem niewygodnej relacji z potrzebami konsumpcyjnymi „pierwszego świata” podejmowała praca *Tantalum Memorial* (2008) kolektywu YoHa¹¹. Oba projekty polegały na sublimacji tego, co stanowi niewidzialną i „brudną” (dosłownie i w sensie etycznym) warstwę technokultury, i to wystarczało za wszelki komentarz.

Esencjalizm w technosferze

Powstaje jednak pytanie: po cóż demaskować to, co wydaje się oczywiste i pozbawione drugiego dna: przebieg okablowania, metody pozyskiwania surowców, procesy produkcji urządzeń? Wartością jest sam proces poznawczy, ponieważ „ukryty aspekt mediów to rzeczy [...], które mają nieopanowaną siłę, gdy są niewidoczne. Jeżeli te czynniki są ignorowane, pozostają niedostrzeżone i mają wówczas absolutną władzę nad użytkownikiem” [McLuhan 1977]. Podobnie rzecz ujmując, po niemal czterech dekadach, Tung-Hui Hu, zauważając, że: „jeżeli chmura

na nowo rekonfiguruje relację między miejscem a jego brakiem (*place and placelessness*), to relacja ta bezpośrednio wpływa na organizację współczesnej władzy [3]. Dla reprezentujących podejście teorio-praktyczne w zakresie krytycznych studiów nad infrastrukturą artystek i artystów wspólnym mianownikiem jest właśnie śledzenie przebiegu infrastruktury technicznej, często biegnącej wzdłuż istniejących już kanałów komunikacyjnych. Ich perspektywa, którą można także nazwać technoescjalistyczną, nie polega na jednoznacznej krytyce, lecz operuje faktami. Postawa ta wynika z potrzeby dotarcia do esencji: informacji, technologii czy infrastruktury. Wymaga podejścia analitycznego i transparentnych metod pracy z używanym medium (neutralna rejestracja obrazu i dźwięku, brak estetyzacji, nastawienie na proces). Przypomina też o czasach, gdy „sztuka, aktywizm i media fundamentalnie rekonfigurowały się nawzajem – z dystansu” [Neumark 3]. Jednak współczesne podejście różni się przede wszystkim właśnie stosunkiem do pokonywania dystansu fizycznego i materialności. Sztuka telematyczna i cyberkultura przyniosły wiarę w odcieśnienie i oddzielenie sygnału od materialnego przedmiotu; technoescjalizm uprawiany przez artystów praktykujących krytyczne studia nad infrastrukturą pozwala na nowo ten przedmiot zobaczyć, między innymi poprzez re-materializację komunikacyjnych metafor.

10 Według danych ze strony YoHa, toczony od 1998 r. wojny koltanowe mogły pochłonąć nawet 4 mln ofiar. <http://yoha.co.uk/tantalum>.

11 Kolektyw tworzą głównie Graham Harwood i Matsuko Yokokoji. Omawiany projekt powstał we współpracy z Richardem Wrightem.

Lista prac cytowanych

Baumgärtel, Tilman. “Immaterial Material: Physicality, Corporeality, and Dematerialization in Telecommunication Artworks”. *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet*, edited by Annmarie Chandler, and Norie Neumark, The MIT Press, 2006, pp. 60-70.

Berners-Lee, Tim. “General Questions, 1998”. *W3C*, <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/FAQ.html#InternetWeb>.

Bishop, Claire. “Digital Divide: Contemporary Art and New Media”. *Artforum*, Sept. 2012, pp. 434-442.

Blum, Andrew. *Tubes: A Journey to the Center of the Internet*. Ecco, 2013.

Broeckmann, Andreas. “Art beyond the Digital Age”. *No Internet, No Art – A Lunch Bytes Anthology*, edited by Melanie Bühler, Onomatopée, 2015, pp. 320-321.

Cramer, Florian. “When Claire Bishop Woke Up in the Drone Wars: Art And Technology, the nth Time”. *across & beyond – A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts, and Institutions*, edited by Ryan Bishop, et al., Stenberg Press, 2016, pp. 122-134.

- Hu, Tung-Hui. *A Prehistory of the Cloud*. The MIT Press, 2015.
- Kluszczyński, Ryszard W. "Trzecia kultura: O współczesnych związkach sztuki, nauki i technologii". *Przegląd Kulturoznawczy*, vol. 9, no. 4, 2011, pp. 24-36.
- Latour, Bruno. „Dajcie mi laboratorium a poruszę świat”. Translated by Krzysztof Abriszewski, and Łukasz Afeltowicz. *Teksty Drugie*, no. 1-2, 2009, pp. 163-192.
- McLuhan, Marshall. "The Medium Is the Message". *ABC Television lecture*, 27 June 1977.
- . *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill, 1964.
- Nelson, Ted. *Geeks Bearing Gifts*. Mindful Press, 2009.
- Neumark, Norie. "Introduction: Relays, Delays and Distance Art/Activism". *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, edited by Annmarie Chandler, and Norie Neumark, The MIT Press, 2006, pp. 2-24.
- Ożóg, Maciej. *Życie w krzemowej klatce: Sztuka nowych mediów jako krytyczna analiza praktyk cyfrowego nadzoru*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2018.
- Paglen, Trevor. "Experimental Geography: From Cultural Production to the Production of Space". *Experimental Geography: Radical Approaches to Landscape, Cartography and Urbanism*, edited by Nato Thompson, Melville House, 2008, pp. 27-33.
- Postman, Neil. *Technopol: Triumf technologii nad kulturą*. Translated by Anna Tanalska-Dulęba, Wydawnictwo Literackie MUZA SA, 1995.
- Quaranta, Domenico. "Internet Landscapes: A Journey in Space and Time". Evan Roth, *Kites and Websites*, Belenius/Nordenhake, 2016, pp. 43-57.
- Sterling, Bruce. "The Future of Cyberspace. Wild Frontier vs. Hyperreal Estate". *Ars Electronica. Facing the Future*, edited by Timothy Druckrey, The MIT Press, 1999, pp. 114-115.
- Weiser, Mark. "The computer for the twenty-first century". *Scientific American*, vol. 265, no. 3, 1991, pp. 94-104.
- Wójtowicz, Ewa. "Was ist die Befindlichkeit des Landes? W stronę ciemnej geografii". *Kultura Popularna*, vol. 29-30, no. 3-4, 2010, pp. 18-27.
- Zawojski, Piotr. *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016.

Abstract

Ewa Wójtowicz

Material Cloud. Tech-Essentialism in Media Art

The text is a discussion of new artistic form and theoretical reflection over techsphere: critical studies of the consequences of the information architecture and technical infrastructure (e.g. fibre-optic cables). It presents examples of researching the "prehistory of cloud" (Tung-Hui Hu) and creation of "internet landscapes" through artistic actions in geophysical space related to the functioning of the Internet. Research methods combine the following fields: geography, ecological activism and telematic art. Such attitude may be called techno-essentialism, as it consists in

searching for the essence of phenomena metaphorised as non-material in techno-cultural rhetoric.

Keywords: techno-essentialism, techculture, infrastructure, infrastructural studies, information architecture, cloud, experimental geography, internet, telematicity