Ewa Wójtowicz – adiunkt w Katedrze Nauk o Sztuce na Wydziale Edukacji Artystycznej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Zajmuje się badaniem sztuki internetu, kulturą sieciową, re-praktykami sztuki. Autorka książki *Net art* (2008).

Ewa Wójtowicz

Re-using a User?

Od współpracy do eksploatacji w kulturze sieciowej

Zarówno społeczna struktura sieci, jak i powiązana z nią kultura informacyjna, dojrzewają i ulegają coraz większej dywersyfikacji. Składają się na nie zarówno grupy ruchów oporu takie jak Anonymous, skupiające różnego stopnia radykałów, jak i bezpieczny kliktywizm praktykowany przez sygnatariuszy internetowych petycji. Spektrum działania wspólnot działających w sieci i formujących się za jej pośrednictwem jest bardzo szerokie. Twórczy potencjał wspólnego działania w heterarchicznej kulturze sieciowej dotyczy przede wszystkim artystek i artystów działających w oparciu o model wikinomii, a przejawia się często w formie różnego typu re-praktyk apropriacyjnych. Warto się zastanowić, czym różnią się artyści i zwykli użytkownicy[1], korzystający

1 Pod tym pojęciem, jak i pod każdym następnym, należy rozumieć grupę osób składającą się zarówno

z tych samych narzędzi, platform wymiany i zasobów medialnych, które oferuje sieć, a także wyodrębniające się z niej aplikacje. Kolejne pytanie dotyczy tego, jak w warunkach sieciowych przebiega koegzystencja artystów, odbiorców i kuratorów, a także, czy te kategorie mogą jeszcze być ostre i wynikać z kompetencji zawodowych. Wobec nieograniczonych możliwości autoprezentacji zacierają się różnice między profesjonalistami i amatorami. Zanim podejmie się próbę odpowiedzi na pytania o relację między artystą i zwykłym użytkownikiem, należy zastanowić się, czy użytkownik jeszcze istnieje.

Kim był użytkownik?

Kultury sieciowej nie tworzą, jak może się wydawać, wyłącznie bierni użytkownicy platform społecznościowych, w opozycji do których znajdują się zmitologizowani hakerzy. Pomiędzy tymi dwiema grupami rozciąga się strefa, w której jest miejsce dla twórców w szerokim znaczeniu tego pojęcia: internetowych celebrytek i celebrytów[2], opiniotwórczych blogerek i blogerów czy wreszcie także dla artystek i artystów. Wydaje się, że łączy ich jedno – wszyscy są użytkownikami. Ale czy tak jest naprawdę? Samo pojęcie użytkownika (*user*) wyraźnie traci aktualność, choć próby zastąpienia go nowym, bardziej trafnym terminem, nie są jak dotychczas udane. W kręgu badaczy kultury internetowej narasta jednak przekonanie o nieadekwatności tego pojęcia, związanej zwłaszcza z całkowicie odmiennymi realiami niż te, w których termin ten wprowadzono do obiegu. Krytycznie rozumiane znaczenie „użytkowania" wiąże się najczęściej ze zbyt bliską zbieżnością z konsumpcjonizmem. Temat ten został podjęty podczas jednego z paneli dyskusyjnych w ramach Transmediale 2013. W ramach panelu „What Was The User?"[3], w którym wzięły udział m.in. dwie pionierki net artu – Olia Lialina i Cornelia Sollfrank, za punkt wyjścia przyjęto właśnie, że historia użytkownika jest już zamknięta. Takie podejście wynikało z założenia, że użytkownik jest figurą powiązaną ściśle z technologią, która umożliwiła jej zaistnienie. W rezultacie, w związku ze zmianami wskutek technologicznej akceleracji dochodzi do swoistej śmierci użytkownika, na wzór opisanej przez Rolanda Barthes'a śmierci autora[4]. Jeżeli więc sam termin „użytkownik" wydaje się anachroniczny, to zapewne dlatego, że kultura komputerowa opiera się na progresie technologicznym, a więc pojęcie to byłoby zbytnim uproszczeniem.

---

z kobiet, jak i z mężczyzn. Nie w każdym wypadku możliwe jest zastosowanie formy podwójnej, jak np. „artysta/artystka", czy formy wyłącznie żeńskiej. Z uwagi na czytelność tekstu pojęcie „użytkownik" (*user*) zastosowano w jednym rodzaju, jednak odnosi się ono zarówno do użytkowniczek, jak i użytkowników.

2 Internetowi celebryci zwani są niekiedy cewebrytami (ang. *Cewebrities, ceWEBrities*), co akcentuje ich wyłącznie internetową sławę, zwłaszcza w wariancie pisowni podkreślającym grę słów.

3 Tytuł panelu brzmiał „What Was The User?", co można tłumaczyć dwojako: kim lub czym był użytkownik? W drugim znaczeniu zaakcentowana jest bierność i brak podmiotowości użytkownika, jako swoiście rozumianego elementu systemu zaprojektowanego przez innych. Krytyka tego pojęcia wiąże się z próbami jego zmiany, np. propozycja Dona Normana (ludzie), czy założyciela Twittera Jacka Dorseya (klienci). W tym drugim przypadku wydaje się jednak, że nie można wszystkiego sprowadzać do retoryki konsumpcjonizmu.

4 Por. R. Barthes, *Śmierć autora*, przeł. M.P. Markowski, „Teksty Drugie" 1999 nr 1/2, s. 250.

Wprowadzeniem do panelu była prezentacja klasycznej (jak zaznaczono) reklamy komputerów Macintosh z roku 1984, której tytuł posłużył również za podtytuł wystawy w ramach Transmediale – *The Miseducation of Ana Mayor*. Zawarta w nim gra słów ma dłuższą historię, ale w tym kontekście odnosi się do figury „niedouczonego" użytkownika, symbolizowanego przez postać Any Mayor. Wizerunek młodej kobiety, która symbolizuje przełamanie bierności orwellowskiego świata, miałby być figurą, której przyglądamy się i próbujemy się w niej przeglądać. To niejako my sami, tyle że z perspektywy czasu, w zderzeniu z nowymi mediami, które przyjmowaliśmy z entuzjazmem i gorliwością prozelitów. To także proces kształtowania naszych zachowań uczestniczących (*participatory behaviours*), przy których niebagatelny udział miały same media, a także ich atrakcyjne interfejsy kreowane przez projektantów[5]. Olia Lialina przywołała obrazy zaliczane do komputerowej utopii (wizerunki tzw. ENIAC girls)[6], a później wskazała na równie utopijne przekonanie, że komputery przyszłości miały być niewidoczne. Z krytyki tego przekonania wynikało kolejne pytanie: dlaczego interfejsy nie działają, a zwłaszcza nie funkcjonują tak, jak powinny. Odpowiedź może być pośrednio taka, że zanikają obie strony tej relacji, zarówno komputery, jak i właśnie użytkownicy. Dlatego współczesne reklamy tej samej firmy, która w roku 1984 posługiwała się retoryką rewolucji, nie mówią już o przewrocie, lecz prezentują zanikające (płaskie, niemal niewidoczne) komputery. Lialina postawiła więc tezę, że nie ma już pojęć, takich jak „użytkownicy komputera" czy „interfejs", ale są: technologia i ludzie. W domyśle – kluczowe jest to, co ludzie robią z technologią, jak ją wykorzystują, przetwarzają i rozwijają. Przedstawiwszy powiązania w zakresie pojęć, takich jak komputer, technologia, sieć społecznościowa, chmura, użytkownik, Lialina sugerowała, że oto zmienia się słownik, którym opisujemy kulturę i technologię, co jest symptomem zmian rzeczywistości.

Don Norman, inżynier i kognitywista, a także badacz interfejsów, na którego powołuje się Lialina, proponował już w roku 2008 zastąpienie terminu „użytkownicy" (*users*) terminem „ludzie" (*people*). Termin ten się nie przyjął, ale sama próba jego zmiany wskazuje na potrzebę zidentyfikowania dzisiejszego statusu użytkownika. Olia Lialina, powołując się na Normana, wskazuje, że samo posługiwanie się pojęciem „użytkownik" przypomina, że gdzieś w tle istnieje zaprojektowany przez kogoś innego system, którego się używa, (np. komputer). Jednak propozycja Normana została zweryfikowana negatywnie i – jak powiedziała Lialina – „Ludzie nie pozostali długo ludźmi"[7]. Artystka, odnosząc się do własnego doświadczenia w zakresie eksperymentów z programowaniem i na-

5 Por. L. Manovich, *Software Takes Command*, e-book. http://lab.softwarestudies.com/p/softbook.html Książka, modyfikowana od roku 2008, ma ukazać się w wersji papierowej nakładem Bloomsbury Academic w 2013.

6 Więcej na temat zmiany wizerunku programisty pisze Nathan L. Ensmenger, kreśląc historię przejścia od reklamujących pierwsze komputery kobiet-programistek do obecnego w kulturze popularnej wizerunku mężczyzny-informatyka. Por. N.L. Ensmenger, *The Computer Boys Take Over: Computers, Programmers, and the Politics of Technical Expertise*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2010.

7 Cytaty z wypowiedzi Olii Lialiny pochodzą z notatek własnych, sporządzonych podczas Transmediale 2013. Informacja o panelu „What Was The User?": http://www.transmediale.de/content/what-was-user (10 maja2013). Dalsze cytaty w tekście.

wigacją, próbowała zdefiniować figurę użytkownika (jako tzw. *General Purpose User*). Przyjęła więc, że tak rozumiani użytkownicy to ludzie, którzy pozostając użytkownikami interfejsów, są jednocześnie „zajęci czymś innym". Kreatywność takiego użytkownika polegałaby na przekraczaniu norm i sposobów wykorzystywania używanych przezeń narzędzi. Wypowiedź tę można interpretować w duchu kreatywności w życiu codziennym, opisywanej przez Michela de Certeau[8]. A zatem, czy użytkownik miałby być indywidualistą, a jego kreatywność miałaby mieć cechy taktyczne? Warto podążyć tym tropem, tym bardziej że, jak zauważa Lialina: „Użytkownicy zostali wynalezieni wcześniej niż komputery".
Natomiast Cornelia Sollfrank, której debiut w zakresie artystycznych praktyk internetowych przypadł, podobnie jak w przypadku Olii Lialiny, na lata dziewięćdziesiąte XX wieku, zaproponowała termin *ab-user*[9]. Nie ma on jednak zastosowania ogólnego, lecz odnosi się do figury artysty. Modele tworzenia, do których odwołała się Sollfrank, wywodzą się z myśli Barthes'a i Foucaulta. Zdaniem artystki, pojęcie „użytkownik" weszło do obiegu po poprzedzających go historycznie pojęciach, takich jak czytelnik, widz, słuchacz. Zatem „użytkownik" staje się nimi wszystkimi wówczas, gdy widzowie, słuchacze i czytelnicy, każdy z osobna i jednocześnie, stali się uczestnikami. Akcentuje czynność aktywnej partycypacji, bez której dzieło sztuki nie jest funkcjonuje. To ona je dopełnia.
Cornelia Sollfrank uważa, że jej najbardziej znany projekt, *net.art generator* (1999 – do dziś)[10], oferując automatyczną produkcję prac w estetyce net.artu, zastępował „użytkownika" nową figurą, która stawiała wyzwanie pierwotnemu pojęciu autora. Autorstwo nie staje się jednak zbędne, ponieważ autor wciąż czerpie korzyści z pracy. Brak autora jest mitem i wiąże się w sposób nieunikniony z eksploatacją użytkowników.
Czy więc historia użytkownika byłaby historią zamkniętą, zakończoną jego symboliczną śmiercią, na wzór śmierci autora? Wydaje się, że ogłoszenie śmierci użytkownika jest zarazem punktem wyjścia do nowej sytuacji, jeszcze trudnej do określenia. Zastąpienie „użytkowników" „ludźmi" nie jest jednak rozwiązaniem. Termin ten również byłby obciążony konsekwencjami, ponieważ, jak zauważa Sollfrank, mówiąc o ludziach, a nie o użytkownikach, odwracamy uwagę od podziału na dwie grupy społeczne. Jedną stanowią ci, którzy rozwijają technologię (*developers*), drugą ci, którzy jej tylko używają (*users*). Ten podział można ekstrapolować, by podjąć się próby analizy nierówności między artystami a zwykłymi użytkownikami, funkcjonującymi w tym samym, sieciowym środowisku.

Współpraca – wikinomia – równość szans

Zarówno twórcy, jak i odbiorcy, konsumenci, prosumenci i aktywiści, poruszają się w tym samym, sieciowym środowisku, mając często do dyspozycji te same platformy i aplikacje. Podział nie przebiega więc według kryteriów profesjona-

8 Por. M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
9 Termin *ab-user* można tłumaczyć przy pomocy czasownika *abuse* (nadużywać, wykorzystywać, eksploatować), a więc miałby on silnie negatywną konotację.
10 C. Sollfrank, *net.art generator* (1999) http://net.art-generator.com/ (10 maja 2013).

lizmu. Różnica polega na świadomości krytycznej oraz na sposobie wykorzystywania tych samych, ogólnodostępnych narzędzi. Artyści odnoszą się także często nie tyle do składowych sieciowego obiegu, co do samych mechanizmów tego obiegu, tworząc prace o charakterze metarefleksyjnym. Przykładem jest projekt Matthiasa Fritscha *Music from the Masses* (2010 – do dziś)[11], który spotkał się z szerokim odbiorem. Cechą tego projektu jest otwarcie na uczestnictwo i jednoczesne uwolnienie obrazu, który może być wykorzystywany przez kompozytorów do celów zarówno komercyjnych, jak i niekomercyjnych. Jak pisze Fritsch: „Ten model recyklingu i generowania nowego materiału odzwierciedla «rzeczywistość YouTube», gdzie materiał jest w ciągłym przepływie"[12]. Kompozytorzy ścieżek dźwiękowych do zaproponowanego przez artystę materiału wizualnego stają się jego współtwórcami. Czy jednak są nimi na tych samych prawach co inicjator projektu? Wydawać by się mogło, że nie ma między nimi równowagi, ponieważ projekt jest przedstawiany pod nazwiskiem artysty i składa się na jego portfolio. Mimo wszystko autor obrazów nie dysponuje w pełni kompletnymi filmami, ponieważ nawet gdyby zakończył projekt i usunął filmy, istnieją one w innych lokalizacjach, należąc do innych użytkowników. Sytuacja ta dobrze odzwierciedla zjawisko głębokiego remiksu (zdolności do remiksu na poziomie cech samych mediów) – pokazuje współzależność twórców, siłę związków wzajemnej inspiracji i bardzo dosłownie ilustruje usieciowienie[13]. Poprzez nowy podkład dźwiękowy następuje ciągła rekontekstualizacja obrazu i całości przekazu. Projekt staje się więc repozytorium ciągle otwartych, transgresyjnych treści audiowizualnych, które mogą być remiksowane bez założenia zakończenia projektu. W rezultacie dochodzi do eksternalizacji tych treści. To właśnie eksternalizacja treści jest jedną z kluczowych cech sztuk audiowizualnych w sieci. Jak wiadomo, jednym z fenomenów kultury internetowej jest mem, pojęcie często łączone z mechanizmem wirala, czyli informacji rozprzestrzeniającej się heterarchicznie, na podobieństwo wirusa. Sposób nawarstwiania się znaczeń podczas cyrkulacji memu często przypomina figurę pętli, w której każde powtórzenie dodaje kolejne znaczenia. Często jednak nie same memy, których treści są z reguły błahe, są przedmiotem zainteresowania artystów, lecz mechanizmy ich powstawania i funkcjonowania. Jedną z prób odzwierciedlenia takiego mechanizmu podejmuje projekt Paul Slocuma *You're Not My Father*[14] (2008), realizowany przez kilka lat z udziałem wolontariuszy. Punktem wyjścia jest krótka scena z popularnego amerykańskiego serialu obyczajowego *Full House*[15], odtwarzana przez aktorów amatorów. Slocum wykorzystał w swoim

11 Tytuł projektu nawiązuje także do tytułu płyty zespołu Depeche Mode *Music for the Masses* (1987), będącego jednym z modelowych przykładów w kontekście rozwoju autonomicznej kultury fanowskiej o silnie wspólnotowym charakterze.

12 M. Fritsch, *Music from the Masses* (2010 – do dziś) http://subrealic.net/mftm (10 maja 2013).

13 Pojęcie głębokiego remiksu (*deep remixability*) wprowadza i rozwija Lev Manovich. Por. L. Manovich, *Software Takes Command*, 20.11.2008. softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf, (10 maja 2013), s. 61.

14 P. Slocum, *You're Not My Father*, http://turbulence.org/Works/notmyfather/ lub http://artforum.com/video/id=20432&mode=large&page_id=12 (10 maja2013).

15 *Full House* – amerykański serial obyczajowy realizowany w latach 1987–1995, emitowany w polskiej telewizji pod tytułem *Pełna chata*.

projekcie konwencję odtworzenia (*re-enactment*), dla której – zwłaszcza w działaniach pozaartystycznych – charakterystyczny jest udział aktorek i aktorów nieprofesjonalnych. Sam artysta pozostaje jedynie koordynatorem i montażystą uzyskanego materiału. Sięgając po elementy popkulturowe, używając ich w konwencji lo-fi, a także nadając im wydźwięk technonostalgiczny, wyraża trafną refleksję na temat stanu współczesnej kultury. Podnoszony wielokrotnie problem Web 2.0 jako przestrzeni otwierającej nowe możliwości rozwoju fenomenu amatorskiego uczestnictwa w kulturze (krytykowanego przez Andrew Keena jako „kult amatora"[16]), nabiera tu nowego znaczenia. Przykładem ze sfery kultury masowej są liczne konkursy talentów, wskazujące na pragnienia zdobycia sławy i rozgłosu za pośrednictwem telewizji i mediów społecznościowych. Paul Slocum nie wchodzi tu jednak w konflikt z rzeszą amatorów, nie zajmuje też postawy krytycznej. Jego projekt jest remiksem w dużej skali, odnoszącym się do mechanizmów produkcji znaczeń w kulturze popularnej, podobnie jak dzieje się to w twórczości Oliviera Larica. Jest on autorem prac komentujących mechanizmy sieciowej kultury masowej. Najbardziej znany projekt artysty, *50 50* (2007), to kompilacja 50 fragmentów z YouTube, zestawiona z amatorskich wykonań utworu *In Da Club* rapera o pseudonimie 50 Cent[17]. Artysta wykorzystuje tu formę remiksu na takich samych prawach, jak czynią to wszyscy inni użytkownicy YouTube. Dokonuje też apropriacji materiału stworzonego w obrębie kultury fanów, nie interweniując niczym, poza montażem. Ponieważ jego działalność jest traktowana jako artystyczna, może być jednak rozpatrywana w innym kontekście. Powraca tu zatem problem napięcia między dziełem sztuki a zwykłym przedmiotem, poruszony przez Arthura Danto już w latach sześćdziesiątych XX wieku[18]. Pełna demokracja w zakresie twórczości wydaje się jednak pozorna i może być łatwo zakwestionowana, a rozstrzygające są kryteria instytucjonalne oraz ekonomiczne. Artysta pełni więc raczej rolę remiksera, niekiedy też udostępnia treści na zasadzie schematów oferowanych przez narzędzia społecznościowe. W tym kontekście powraca hasło reklamowe George'a Eastmana stworzone na potrzeby reklamy prostych w obsłudze aparatów fotograficznych firmy Kodak: „You press the button, we do the rest" (1888). Nie wymaga nawet parafrazy, by dziś ilustrować mechanizmy rządzące relacjami między eksploatowanymi i eksploatującymi w obiegu kultury sieciowej.

Remiksowanie treści podlegających wciąż udostępnianiu i repostowaniu tworzy także pewien rodzaj wspólnotowości. Re-blogowanie bywa coraz częściej rozumiane jako praktyka niemal kuratorska, a użytkownik przekazujący dalej wybrane informacje miałby być „kuratorem treści" (*curator of content*). Pojęcie kuratora, zaczerpnięte ze słownika charakterystycznego raczej dla systemu artystycznego, jest symptomatyczne dla opisu mechanizmów rządzących kulturą mediów społecznościowych. Uczestnictwo w ciągłym produkowaniu treści,

16 Zob. A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

17 Jedni wykonawcy powtarzają tekst, zagłuszając oryginalną ścieżkę dźwiękową, inni tylko poruszają ustami do wtóru oryginalnego utworu, na zasadzie playbacku.

18 A.C. Danto, *Świat sztuki. Pisma z filozofii sztuki*, przeł. L. Sosnowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006, s. 47–72.

przekazywanych dalej często bez znaczących modyfikacji, tworzy także rodzaj efemerycznych wspólnot, trwających tak długo, jak długo dany materiał jest w obiegu[19].

Eksploatacja

Matthias Fritsch proponujący kompozytorom stworzenie ścieżek dźwiękowych do zarejestrowanego przezeń materiału wizualnego sięgał do otwartego modelu współpracy. Na podobnej zasadzie opiera się wiele projektów, które mają wymiar kolektywny, a wyrastają ze wspólnotowego charakteru platform społecznościowych. Koncentracja wokół problemów popieranych („lubianych" za pomocą powszechnie używanej ikonki z wizerunkiem dłoni z podniesionym w górę kciukiem) i mobilizacja przeciw temu, co negowane, wymaga od użytkowników nieustannego podejmowania decyzji co do zajmowanego stanowiska. Do tego mechanizmu odwołuje się Franck Ancel w projekcie *Deserto Rosso* (2013) mającym formę strony na portalu Facebook oraz aplikacji na iPhone. Projekt zainicjowany 11 marca 2013 ma na celu przypomnienie tego, co wydarzyło się w Fukushimie i o czym po niespełna roku opinia publiczna już dawno zapomniała. Formuła projektu jest jednak dyskretna i polega na rozprzestrzenianiu komunikatu „Jak opowiedzieć katastrofę?" za pomocą typowej formy – fotografii rozpowszechnianej za pomocą narzędzi społecznościowych. Charakterystyczną cechą projektu jest jego podwójny charakter, wykorzystujący najpopularniejsze obecnie narzędzia: Facebooka (zwanego przez Lva Manovicha społecznym systemem operacyjnym – Social OS)[20] i aplikację na urządzenie mobilne. Zaprojektowane na potrzeby *Deserto Rosso* „epicentra" obejmują kilka lokalizacji szczególnie często odwiedzanych przez ludzi ze środowiska sztuki: centrum Bazylei, Kunsthalle Fredericianum w Kassel, Grand Palais w Paryżu i plac św. Marka w Wenecji. Sygnał w postaci dźwięku i czerwonego światła może zostać zarejestrowany i przesłany do inicjatorów projektu.

Przeciwieństwem takiej postawy twórczej jest aktywność artystów, którzy zestawiają i rekontekstualizują materiały audiowizualne pochodzące od użytkowników platform społecznościowych. Przykładem może być praca: *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008) amerykańskiego artysty Christophera Bakera[21]. Zgromadził on materiał z ponad pięciu tysięcy wideoblogów pozyskanych z YouTube i zestawił w jedną wielkoformatową kompozycję. Ten wielogłos indywidualnych, często osobistych wypowiedzi stapiających się w szum głosów z całego świata jest charakterystyczną reprezentacją praktyki artystycznej polegającej jedynie na zestawianiu i rekontekstualizacji tego, co już

19 C. Chocano, *Pinterest, Tumblr and the Trouble With 'Curation'* „The New York Times", 22 lipca 2012, http://www.nytimes.com/2012/07/22/magazine/pinterest-tumblr-and-the-trouble-with-curation.html?smid=fb-share&_r=0. Autorka odnosi się do gromadzenia inspiracji, jednak pojęcie kuratorstwa jest często także wiązane z autoprezentacją i próbą kontrolowania swego publicznego wizerunku poprzez „zarządzanie" informacjami na swój temat.

20 L. Manovich, *Software Takes Command*, s. 16.

21 C. Baker, *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008). http://christopherbaker.net/projects/helloworld/ (10 maja 2013). Tytuł jest grą słów, nawiązującą do filmu Stanleya Kubricka *Dr. Strangelove, czyli jak przestałem się martwić i pokochałem bombę* (1964).

w sieci istnieje. Taka postawa przypomina, naturalnie, strategię *found footage*; Baker nie jest też w tym działaniu odosobniony. Podobne zestawienia czyni wielu twórców (np. Paolo Cirio), a niektórzy upatrują w tym działalności wręcz kuratorskiej (np. Robert Sakrowski).

Paolo Cirio i Alessandro Ludovico, autorzy projektu *Face to Facebook* (2011), odnieśli się krytycznie do utraty prywatności za sprawą platform społecznościowych, tworząc fikcyjny portal randkowy Lovely-Faces.com[22]. Fotografie wykorzystane w projekcie zostały skopiowane z Facebooka bez wiedzy i zgody ich właścicielek i właścicieli. Zostały one wyselekcjonowane za pomocą algorytmu rozpoznawania twarzy, w którym podstawowym kryterium był uśmiech i atrakcyjność fizyczna (proporcjonalne rysy twarzy). Do ostatecznej wersji wybrano około 250 tysięcy wizerunków z ponad miliona. Skopiowanie tak dużej liczby fotografii i niektórych informacji od użytkowników Facebooka pociągnęło za sobą konsekwencje prawne. Artyści zastrzegają jednak, że gotowi są usunąć każdą fotografię, której obecności w projekcie nie życzy sobie jej właściciel/właścicielka. Zdjęcia eksponowane były w formie wielkoformatowego wydruku oraz slajdów, z jednoczesnym wyjaśnieniem kulis całego procesu. Praca wskazywała więc na zagrożenia związane z kreowaniem sieciowej tożsamości, która od momentu jej upublicznienia *de facto* nie podlega już żadnej kontroli użytkownika platform społecznościowych. Projekt wzbudził jednak kontrowersje związane z przechwyceniem prywatnych fotografii, co wskazuje na paradoks, bowiem ta sama praktyka ze strony platformy społecznościowej została zaakceptowana. Tego rodzaju eksploatacja zwykłych użytkowników ma zatem podobny wymiar co krytyczne prace Santiago Sierry – uwidacznia nierówności i wykazuje aporie, nie dostarczając jednak gotowych rozwiązań, ponieważ oczekiwanie takiego rozwiązania byłoby naiwnością. Wykorzystywanie użytkowników produkujących treści jest esencją funkcjonowania platform społecznościowych, które czerpią pełną korzyść z pracy tych, którzy owych treści dostarczają. Praktyka eksploatacji amatorów, mamionych obietnicą sukcesu i popularności, obowiązuje w szerokim obszarze kultury masowej, w której zasadą jest ciągła rywalizacja i przymus transparentności. „Kultura castingu", bo tak ją można nazwać, nie jest jednak przedmiotem tego rozważania. Stanowić może natomiast rodzaj modelu w zakresie eksploatacji użytkowników poprzez zawłaszczanie produkowanych przez nich treści. Konkursy na remiksy filmów czy inicjatywy takie jak dokument *One Day on Earth* (2008-2012)[23], którego autorstwo jest kolektywne, opierają się również na tym mechanizmie.

Wspólnota oporu kształtuje się także poprzez dyskurs, czego przykładem są inicjatywy takie jak wdrażanie idei „mocnej konsumpcji zamiast słabej produkcji" przedstawionej przez Curta Cloningera na podstawie myśli Michela de Certeau[24]. „Taktyczne" może być nawet przeglądanie stron internetowych (*tactical surfing*), natomiast utrzymanie tej postawy pozwala poczuć się częścią wspólnoty tych,

22 A. Ludovico, P. Cirio, *Face to Facebook*, (2011) http://www.face-to-facebook.net.
23 http://www.onedayonearth.org/.
24 C. Cloninger, *Commodify Your Consumption: Tactical Surfing / Wakes of Resistance*, 2009. http://lab404.com/articles/commodify_your_consumption.pdf.

którym nieobojętne są mechanizmy konsumpcjonizmu. Bardziej praktyczne zastosowanie ma prowadzony przez Geerta Lovinka z Institute of Network Cultures projekt badawczy Unlike Us[25]. Nazwa projektu świadczy o przyjęciu krytycznej perspektywy wobec dominacji mediów społecznościowych, czego rezultatem jest wyjście poza negację i poszukiwanie alternatywy. Projekt ma charakter interdyscyplinarny, koncentrując się wokół idei użytkownika rozumianego jako uczestnik kultury partycypacyjnej. Figura użytkownika, tworząca się w oparciu o rozproszoną strukturę cyrkulujących w sieci danych, jest tu najważniejszym elementem. Wybór, przed jakim jest stawiany świadomy użytkownik, to: *Design or decline*. Projektowanie (*design*) odnosi się do treści, ale także do wyborów w zakresie użytkowanych narzędzi czy wreszcie tworzenia nowych, tak jak liczne, choć mało znane, zdecentralizowane sieci społecznościowe. Zanikanie (*decline*) wiąże się z biernością i utratą kontroli nie tylko nad prywatnością, ale także nad świadomością skutków podejmowanych wyborów. Powstaje jednak pytanie, czy sama formuła alternatywnej sieci społecznościowej, niemającej masowego charakteru, nie jest oksymoronem. Badania prowadzone w obrębie Unlike Us świadczą o formowaniu się krytycznego dyskursu i pozwalają na wypracowanie metodologii badań w oparciu o kolektywnie gromadzoną wiedzę.

Slaktywizm

Wspólnotowe działanie we współczesnej kulturze sieciowej nie ma trwałego charakteru; opiera się zazwyczaj na modelu „roju" (*swarm*), o którym pisał na łamach „CTheory" już w roku 2004 Eugene Thacker, prognozując, że będzie to forma, która zastąpi dotychczas stosunkowo trwałą sieć (*network*)[26]. Jeżeli roje zastąpić mają sieć, to przyczyni się do tego także wypieranie internetu, który dotychczas znamy, przez aplikacje. Aplikacje mają charakter bardziej funkcjonalny i przeznaczone są na urządzenia mobilne, co zmienia sposób ich wykorzystania na bardziej dynamiczny. Rojowiska powstałe w wyniku sieciowego kontaktu są efemeryczne, a ich potencjał – nieprzewidywalny. Jak pokazuje rzeczywistość, mogą doprowadzać do zamieszek rabunkowych w realnej przestrzeni brytyjskich miast albo organizować się na krótko celem upiększenia zieleni miejskiej w duchu guerrilla gardening. Grupy mogą także aktywizować się w odruchu „obywatelskiego nieposłuszeństwa"[27], jak czyni to Anish Kapoor w projekcie *Gangnam for Freedom* (2012) wraz z zespołem Muzeum Guggenheima oraz innych amerykańskich placówek wystawienniczych i działaczami na rzecz osób uwięzionych i represjonowanych. Wykorzystanie ścieżki dźwiękowej muzycznego hitu na potrzeby amatorskiego filmu umieszczonego następnie na YouTube jest typowe dla responsywności jako jednej z fundamentalnych cech współczesnego obiegu kultury popularnej. Użytkownicy platform społecznościowych

25 http://networkcultures.org/wpmu/unlikeus/. Nazwa projektu jest grą słów świadczącą o ambiwalentnym odbiorze „kultury kciuka"; można ją odczytywać na co najmniej dwa sposoby.

26 E. Thacker, *Networks, Swarms, Multitudes*, „CTheory", 18 maja 2004. http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=422.

27 Por. H.D. Thoreau, *Obywatelskie nieposłuszeństwo*, przeł. H. Cieplińska, Rebis, Poznań 2006.

tworzą w ten sposób swoistą wspólnotę fanów, którzy na różne sposoby komentują i rozszerzają znaczenie oryginału, przyczyniając się do jego niegasnącej popularności. Ten mechanizm wykorzystał Ai Weiwei, który sięgnął po popularny w skali globalnej utwór *Gangnam Style* (2012) autorstwa koreańskiego muzyka PSY. Charakterystyczna choreografia została wykorzystana przez Weiweia i jego asystentów, którzy przejęli niektóre motywy oryginału, dodając doń przekaz subwersywny, m.in. w postaci kajdanków na rękach artysty. Jednak nie tylko wymowne rekwizyty mają tu znaczenie, które można interpretować przy pomocy terminu *détournement*. Sam fakt wykorzystania sieci z jej potencjałem błyskawicznego udostępniania treści jest sposobem na ominięcie cenzury. Także owo nadpisanie treści (by posłużyć się tu pojęciem zaczerpniętym z informatyki), wiąże się z potrzebą powiązania krytycznego przekazu z masową popularnością utworu. Materiał udostępniony przez Weiweia został usunięty z internetu w krótkim czasie na skutek cenzury, a inicjatywa, w której wziął udział Anish Kapoor, stanowi odpowiedź na próbę zagłuszenia przekazu chińskiego artysty. Artyści, muzealnicy i aktywiści oraz aktywistki, tańcząc do rytmu popularnego utworu i przekazując swoje stanowisko za pomocą pantomimy i plansz z tekstem, tworzą wspólny komunikat, ubierający w zabawną formę poważne problemy. Ocenzurowany występ Ai Weiweia, artysty wierzącego w komunikacyjny potencjał sieci, został zatem zremiksowany i rozpowszechniony w ramach taktyki rozproszenia. Sytuacja ta odpowiada modelowi roju, zebranego z potrzeby zaakcentowania krytycznego stanowiska. Powstaje jednak pytanie o realny potencjał tego rodzaju działań, które często mają charakter powierzchowny i ograniczają się do krótkotrwałego zainteresowania ze strony uczestników. Evgeny Morozov, krytykując płytkie zaangażowanie niemające realnych skutków, używa terminu slaktywizm (*slacktivism*)[28], który choć ukuty w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, nabrał nowego znaczenia w dobie mediów społecznościowych[29]. Slaktywizm krytykowany przez Morozova jest częścią cyber-utopizmu – postawy charakteryzującej się niedojrzałością i niedostrzeganiem „ciemnej strony" internetu. Niedojrzałość polega tu na kontynuacji sposobów myślenia o kulturze sieciowej ukształtowanych jeszcze w latach dziewięćdziesiątych XX stulecia, na fali euforii związanej z komunikacyjnym i wolnościowym potencjałem internetu. Krytykę utopii związanej z siecią 2.0 wyrażał już w połowie minionej dekady Andrew Keen, porównując mechanizmy społecznościowe do komunizmu[30]. Dostrzeganie aporii wynikających z relacji między kulturą, polityką i ekonomią w kulturze internetu ma jednak o wiele dłuższą historię. Mark Tribe przytacza wypowiedź Lva Manovicha zamieszczoną na liście dyskusyjnej Rhizome.org w końcu lat dziewięćdziesiątych XX wieku, w której Manovich ironizował na temat różnicy w postrzeganiu internetu przez ludzi

28 *Slacktivism* – termin powstały z połączenia słów *slacker* (leń, próżniak) i *activism*. Więcej: http://en.wikipedia.org/wiki/Slacktivism.

29 E. Morozov, *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*, PublicAffairs, New York 2011. Więcej: http://www.netdelusion.com/.

30 A. Keen, *Web 2.0. The Second Generation of the Internet Has Arrived. It's Worse Than You Think*, „The Weekly Standard", 14 lutego 2006, http://www.weeklystandard.com/Content/Public/Articles/000/000/006/714fjczq.asp.

Wschodu i Zachodu: „Zachodni artyści sądzą, że internet to doskonałe narzędzie, które pozwoli obalić wszelkie hierarchie i dać sztukę ludziom. Natomiast mnie – obywatelowi postkomunistycznemu – internet przypomina raczej komunalne mieszkanie z czasów stalinowskich – nie ma żadnej prywatności, wszyscy na siebie donoszą, a do wspólnej kuchni i ubikacji trzeba stać w kolejce"[31]. Przed kilkunastu laty taka wizja „totalitarnej interaktywności" mogła wydawać się przerysowana, lecz z perspektywy sieci 2.0 wydaje się zaskakująco trafna. Co więcej, to krytyczne spojrzenie podziela także Morozov, który, podobnie jak Manovich, pochodzi z Europy Wschodniej, gdzie kolektywna współpraca często nie miała wymiaru dobrowolnego, a związane z nią znaczenia są całkowicie odmienne od zachodnich.

Nawet jeśli struktura sieci pozostaje niezmiennie zdecentralizowana, to jej poszczególne elementy zmieniają się pod wpływem potrzeby mobilności[32]. Urządzenia mobilne działają głównie w oparciu o aplikacje, których cechą jest w większości utylitarność. Mobilność związana z aplikacjami bywa jednak zaletą pozwalającą na bardziej skuteczne oddziaływanie i budowanie alternatywy. Jeżeli nawet dotychczas znany internet zostanie stopniowo porzucony na rzecz aplikacji, to będzie to nie tylko oznaką komercjalizacji sieci, ale także sygnałem możliwości jej autonomizacji. Formy uczestnictwa w kulturze sieciowej stają się coraz bardziej zróżnicowane, poczynając od biernego odbioru informacji, przez wtórnie bierne jej przekazywanie, po produkcję treści i wreszcie krytyczne ich „uwalnianie". Czy można jednak „uwolnić użytkowników", a jeżeli tak, to od czego i z jakim skutkiem? Być może, nieco paradoksalnie, użytkownik staje się dojrzały wtedy, gdy przestaje być użytkownikiem. Wydaje się, że jesteśmy dopiero świadkami nie tylko formowania się samoświadomości użytkownika, ale także jego jednoczesnej emancypacji z uwagi na nieadekwatność samego terminu. Wydaje się więc, że kultura, którą Zygmunt Bauman nazywa z założenia „niepokorną i niesterowną"[33], raz jeszcze tworzy nowe możliwości dla jej uczestników i współtwórców, poprzez działanie w rozproszonych, sieciowych wspólnotach.

RE-USING A USER? FROM COOPERATION TO EXPLOITATION IN NETWORK CULTURE

Creative potential of working together works in heterarchical network culture and is not only the privilege of artists. The text is an attempt to follow the uneven relation between artists and average users who can use the same social tools. Another question is whether the term "user" is adequate in this case. The types of communities, which develop in Network 2.0 culture, can be distinctive based on analyses of collective cooperation, the formula of swarm which allows creation of ephemeral communities, as well as criticism of network utopias referred to as slactivism.

31 L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 27.
32 Odbiór treści zmienia zatem charakter, podobnie jak interfejs, na typ „post-desktop", a więc taki, który nie wymaga już korzystania ze stacjonarnego komputera.
33 Z. Bauman, *Płynne życie*, przeł. T. Kunz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2007, s. 83.