

Anna Nacher - adiunkt
w Instytucie Sztuk
Audiowizualnych
Uniwersytetu Jagiellońskiego.
Jej zainteresowania naukowe
koncentrują się na analizie
przemian dyskursu przestrzeni
w mediach nowej generacji,
praktykach dyskursywnych
internetu drugiej generacji,
ludologii i telewizji doby
konwergencji.
Autorka książki *Telepleć.
Gender w telewizji doby
globalizacji* (2008).

ANNA NACHER

POSTPANOPTYZM W PRZESTRZENI GĘSTEJ INFORMACYJNIE:

***locative media* jako media
taktyczne**

Przemieszczając się ulicami miast, poruszamy się w przestrzeni wielowarstwowej, pozbawionej naturalnej niewinności i przezroczystości. Rzadko bywamy tego nieświadomi; w miejskim dryfie towarzyszy nam nie tylko czujne oko kamer, ale także emblematy informujące o ich obecności. To tylko najbardziej widoczny i najlepiej bodaj dotychczas opisany z symptomów przestrzeni gęstej informacyjnie. To również sytuacja - zazwyczaj niekomfortowa, a w najlepszym razie ambiwalentna - z którą jesteśmy w dużej mierze oswojeni; technologia nadzoru w jej udomowionej wręcz wersji. Miejska przestrzeń gęsta informacyjnie jest jednak zjawiskiem złożonym. Technologie mobilne, zwłaszcza zaś łączność bezprzewodowa (na czele z najpopularniejszymi: telefonią komórkową kolejnych generacji oraz WiFi) są szczególnie interesującym przypadkiem. Ich

Warszawa
2009

odcumowanie od stałego miejsca w przestrzeni jest bowiem w sferze technologii nieodłączne od namierzania i stałego śledzenia zmiennych korelatów lokalizacji - swobodzie poruszania się z niewielkim aparatem komórki (czy ekranem zestawu GPS) towarzyszy stałe uaktualnianie położenia względem najbliższych przekaźników (w przypadku łączności komórkowej) albo w stosunku do dostarczających danych satelit (w przypadku GPS). Zdaniem Lva Manovicha: „Logiczne jest także conceptualne połączenie zjawiska nadzoru/monitoringu przestrzeni fizycznej i jej użytkowników z procesem wzbogacania tej przestrzeni dodatkowymi danymi, ponieważ technologicznie te dwa procesy są ze sobą w symbiotycznym związku”¹. Technologie namierzania dotyczą zresztą nie tylko ludzi: radiowe kody kreskowe (RFID) pozwalają na wymianę danych między obiektami a systemem przetwarzania informacji bez jakiegokolwiek ludzkiej ingerencji. Może się więc wydawać, że - będąc w ten sposób śledzeni za pomocą strumienia danych na każdym kroku - żyjemy w porządku panoptycznym o parametrach znacznie ulepszonych w stosunku do nowoczesnej jego wersji. Jednak nie sposób oprzeć się wrażeniu, że -wdrażając „kapilarne urządzenie”, które „automatyzuje i dezindywidualizuje władzę”² - nigdy nie byliśmy bardziej odlegli od kategorialnego porządku i administracyjnej perfekcji nowoczesności. Gdyby było inaczej, globalny terroryzm nie stałby się głównym lękowym fantazmatem przełomu tysiącleci, a praca policji czy służb wywiadowczych istotnie przypominałaby zdarzenia z *Łowcy androidów* i *Raportu mniejszości* czy działania Jacka Bauera z popularnego serialu *24 godziny*.

Postpanoptyzm nie oznacza, rzecz jasna, ani odwrotu od porządku panoptycznego, ani zerwania z jego dyskursem; być może niezbyt słuszne byłoby także posłużenie się figurą „przekroczenia”. Niewątpliwie mamy jednak do czynienia ze zmianą polegającą na - zaryzykuję tutaj określenie mające swoje filozoficzne konteksty - „przemieszczeniu” zdomowionych kategorii opisu próbującego zmierzyć się z dyskursem społeczeństwa kontroli. Technologie mobilne sprawiają, że większe znaczenie ma logika zakresu sygnału (elektromagnetycznego, komórkowego itp.) przeciwstawiona nowoczesnej i dyscyplinującej logice linii wzroku.

Geometria versus gęstość

Doświadczana przez nas coraz częściej jako naturalna i oswojona miejska przestrzeń informacyjna jest określana przez Lva Manovicha mianem przestrzeni augmentowanej lub wzbogaconej (*augmented space*). Adriana de Souza e Silva - wskazując na jej mieszany charakter, gdzie dane nakładane są na przestrzeń o charakterze fizycznym i jednocześnie wymiarze społecznym

1 L. Manovich, *The Poetics of Augmented Space*, „Visual Communication” 2006 nr 5, s. 222.

2 M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant, Aletheia, Warszawa 1998, s. 197.

i kulturowym - proponuje termin „przestrzeń hybrydowa”³. W tle figurują znane terminy opisujące fuzję porządków do niedawna postrzeganych jako radykalnie odmienne: rzeczywistości wirtualnej (lub cyberprzestrzeni) oraz rzeczywistości doświadczanej, „realnej” takie jak *mixed* czy *augmented reality*. Powszechna technologia komputerowa (*ubiquitous* lub *pervasive computing*), będąca przedmiotem wizjonerskich tekstów Marka Weisera⁴, znana także jako Ubicomp, sygnalizuje obecną zmianę w myśleniu o sposobie komunikowania się człowieka z przestrzeniami informacyjnymi. Wydaje się, że jednym z najważniejszych jego elementów jest komunikacja bezprzewodowa. Nie tylko dlatego, że Ubicomp miałby być „bezzwowo” włączony w rzeczywistość w taki sposób, że technologia komputerowa stanie się wręcz niezauważalna, ale - co ważniejsze - ponieważ „informacje nie powinny być dostępne w jednym miejscu, lecz winny zostać rozproszone w rzeczywistości i pojawiać się samoistnie w zależności od kontekstu użycia”⁵. Wspomniany już fakt, że - jak pisze Weiser - Ubicomp „wplata się w tkanę codziennego życia, dopóki nie stanie się zupełnie od niego niemożliwy do odróżnienia”⁶, jest również niezwykle istotny: jego konsekwencją jest iluzoryczność technologii jako kategorii oddzielnej od tego, co społeczne, codzienne i zwyczajne; od owych drobnych praktyk codzienności, takich jak robienie zakupów, zmywanie naczyń, gotowanie czy spacer do autobusu.

Wizja Ubicompu narodziła się z pewnej popularnej utopii i nosi ślady jej obecności: technologii stanowiącej sojusznika, nie wroga, będącej poszerzeniem ludzkich możliwości i wzbogaceniem sensorium. Od Vannevara Busha, przez Marshalla McLuhana i Howarda Rheingolda, po Nicolasa Negroponte i Marka Weisera - owa retoryczno-wizjonerska ścieżka towarzyszy technologiom komunikacji elektronicznej, podobnie zresztą, jak militarne parantele i genealogie. Jest więc w pewnym sensie zrozumiałe, że owa powszechna (niewidoczna, acz wszechobecna) technologia komputerowa, w której dane wymieniają nie tylko ludzie z maszynami, ale także - bez ludzkiego udziału - wyposażone w sensory przedmioty między sobą, stała się dla niektórych krytyków symptomem świata poddanego totalnej kontroli. Zwłaszcza że echa wspomnianej utopii, choćby w postaci sloganów o dostępie do informacji w każdej sytuacji i o każdej porze, można odnaleźć także w popularnych strategiach komunikacyjnych i reklamowych rzeczywiście wszechobecnym korporacji sektora IT. Idea komunikowania się przedmiotów między sobą oraz „bezzwowej” lub „niewidocznej” technologii stała się zatem celem krytyków społeczeństwa elektronicznego nadzoru, a zwłaszcza przedmiotem

3 A. de Souza e Silva, *From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*, „Space and Culture” 2006 nr 9.

4 M. Weiser, *The Computer for the XXIst Century*, „Scientific American” 1991 nr 3; tegoż, *The World Is Not a Desktop*, „ACM Interactions”, dostępne online: <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/ACMInteractions2.html>, odsłona 30 stycznia 2009.

5 M. Składanek, *Hybrydyczne przestrzenie interakcji człowieka z komputerem w perspektywie postulatów Ubicomp*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2007 nr 3, s. 56.

6 M. Weiser, *The Computer...*, s. 1.

pytań o granice prywatności i możliwość istotnego sprawczego, podmiotowego działania ludzi. Chciałabym tu jednak przyjrzeć się jej pod innym kątem.

Lev Manovich ujmuje kwestię organizacji przestrzeni w dobie mediów mobilnych następująco:

Jeśli społeczeństwo nowoczesne - jak to sygnalizowała metafora panoptikonu Michela Foucaulta - było zorganizowane wokół linii prostych ludzkiego wzroku, czyli geometrii widzialnego, to w naszym społeczeństwie tak już nie jest. Niektóre technologie, takie jak nadzór wideo czy komunikacja w podczerwieni wciąż wymagają linii spojrzenia, większość z nich jednak jej nie potrzebuje. Przykładami mogą być technologie łączności komórkowej oraz Bluetooth, radaru oraz czujników elektronicznych. Zamiast binarną logiką widzialne/niewidzialne, opis nowej organizacji spacji może posłużyć się pojęciem funkcji pola, gdyż z perspektywy tych nowych technologii, każdy punkt przestrzeni ma pewną konkretną wartość w ramach pewnego continuum. (Pomyślmy na przykład o mocy sygnału komórkowego, która różni się w zależności od naszego oddalenia od przekaźnika lub od tego, czy znajdujemy się w pomieszczeniu, czy też w otwartej przestrzeni).

Specyfika owej organizacji przestrzennej nowego typu w dużo większym stopniu musi więc uwzględniać rozliczne strefy przejściowe i fluktuacje sygnału. Korzystanie z komunikacji bezprzewodowej zazwyczaj opiera się na sile sygnału, która, jak wiemy, jest bardzo zróżnicowana (wraz ze stanem, kiedy, choć znajdujemy się w zasięgu, sygnał jest zbyt słaby, aby móc korzystać z transferu) oraz nadzwyczaj podatna na zakłócenia w postaci barier architektonicznych oraz warunków atmosferycznych. Łączność bezprzewodowa (i jej nieregularności) typu WiFi czy Bluetooth jest także - jak podkreśla Adrian Mackenzie⁸ - zauważalna (widzialna na poziomie interfejsu), co ma swoje znaczenie wobec krytyki paradygmatu Ubicomp za jego „bezszwową” i „niewidoczną” obecność w realnej przestrzeni. Łatwo się o tym przekonać, zerkając na ekran komórki lub laptopa, gdzie siła sygnału (zazwyczaj - choć nie zawsze - będąca funkcją naszego oddalenia od nadajnika) przybiera postać wizualną (liczba „kresiek”, poziom nasycenia kolorem itp.). Warto jednak także dodać za autorem, że kwestia „widzialności” lub „niewidzialności” infrastruktury typu WiFi nie jest postrzegana w sposób jednoznaczny, głównie ze względu na tendencje do jej wbudowywania w liczne urządzenia elektroniki użytkowej (wyposaża się w nią coraz częściej telefony komórkowe, urządzenia audio, cyfrowe aparaty fotograficzne czy kamery wideo), co sprzyja jej hybrydyzacji, gdyż każde z urządzeń niesie ze sobą odmienną funkcję i kreśli odmienny zestaw praktyk użycia.

Nawet łączność satelitarna w przypadku GPS ma znacznie większy margines błędu, niż zwykło się sądzić (w związku z występowaniem tzw. cienia), o czym doskonale wiedzą kierowcy. Posługiwanie się samochodową nawi-

7 L. Manovich, *The Poetics...*, s. 224.

8 A. Mackenzie, *Untangling the Unwired: WiFi and the Cultural Inversion of Infrastructure*, „Space and Culture” 2005 nr 3.

gacją GPS jest także mocno uzależnione od dostępności aktualnych map z naniesionymi warstwami informacji, co z kolei często wynika ze społeczno-politycznych uwarunkowań (wielką sztuką jest korzystanie z nawigacji GPS choćby w Macedonii, na pograniczu serbsko-macedońsko-bułgarskim - podobnych miejsc w skali globalnej jest mnóstwo). Postpanoptyczna logika natężenia sygnału wykracza poza geometrycznie zorganizowaną i opartą na dychotomii widzialnego/niewidzialnego logikę pola widzenia. Znacznie większa podatność komunikacji bezprzewodowej na wszelkie interferencje z otoczeniem zmienia popularną (acz utopijną) wizję przepływu informacji. Zazwyczaj jawi się ona jako proces pozbawiony przeszkód, aseptyczny, w pełni poddany kontroli i stuprocentowo skuteczny. Wyobrażamy sobie bity informacji bez przeszkód krążące między odległymi punktami globu, ujmując tę wizję w metaforę infostrady. Nawet pojęcie światłowodu ma ową domieszkę dyskursu o świetlnej szybkości i niezawodności. I choć dyspozytyw jest w przypadku mediów mobilnych rozproszony, a ich dyskurs w pełni zinternalizowany przez podlegające mu podmioty (czy raczej, żeby pozostać w zgodzie z myślą Foucaulta, podmioty przezeń powoływane do istnienia), podskórnie przenikający tkankę społeczną, to nadzwyczaj ważne kryterium maszyny panoptycznej jest problematyczne: technika nie gwarantuje pełnej wydajności i skuteczności. Błędy nie mogą być w dodatku widziane jako po prostu odstępstwa od normy, bo norma jawi się jako szereg odstępstw od wyimaginowanego stanu idealnego (stuprocentowego i stałego natężenia sygnału). Być może zresztą, zważywszy na fakt, że już klasyczna teoria komunikacji Shannona-Weavera zauważyła nieuchronną obecność zakłóceń towarzyszących sygnałowi (co przypomina także Manovich), taka wyidealizowana wizja procesu komunikacji za pośrednictwem mediów od początku była złudzeniem wynikającym z idealistycznego poglądu na komunikację, który chętnie zapomina o materialności sygnału⁹. Jeśli pozostaje jakiś ślad po Foucaultowskim panoptykonie, to raczej „wykres mechanizmu władzy sprowadzonego do postaci idealnej; jego funkcjonowanie, abstrahujące od wszelkich przeszkód, oporów i tarć”¹⁰, „pewna forma technologii politycznej, którą można i należy rozpatrywać niezależnie od konkretnego użytku”¹¹, czyli - w tym przypadku - wyobrażenie o tym, jak rzeczy się mają. Co jednak najbardziej interesujące: owe ślady bodaj najpełniej przechowały dystopijne narracje krytyczne, postrzegające

9 O ciekawym przypadku „błędu” informują media w związku ze stosowaniem policyjnych radarów pomiaru predkości - na wielu zdjęciach niemożliwe jest rozpoznanie kierowcy, co otwiera duże możliwości handlu punktami karnymi oraz uniknięcia odpowiedzialności. Zob. *Punkty karne kupię. Fakty TVN* z 10 lutego 2008, dostępne online: <http://www.tvn24.pl/12690,1585634,0,2,punkty-karne-kupie,wiadomosc.html>. Być może zatem kwestia widzialności/niewidzialności w ogóle komplikuje się w przypadku obrazu elektronicznego, w związku z jego rozdzielczością. Paradoxem jest, że obraz z kamer CCTV, o niskiej rozdzielczości (a więc wysokim poziomie szumu, jeśli trzymać się modelu Shannona-Weavera) jest swoistym „symbolem” rzekomej efektywności współczesnej miejskiej maszyny panoptycznej.

10 M. Foucault, *Nadzorować i karać...*, s. 200.

11 Tamże.

technologie komunikacyjne jako perfekcyjne narzędzia namierzania, śledzenia i gromadzenia danych (w tego rodzaju diagnozach nie istnieje także problem entropii czy swoistego „zadławienia się” systemów nadmierną ilością informacji). Do pewnego stopnia całościowa Foucaultowska koncepcja ekonomii władzy (i ośrodków oporu, które są w nią nieodmiennie i nieodwołalnie uwikłane¹²) zyskuje tutaj potwierdzenie: dzisiaj nośnikiem panoptikonu są wyrosłe w jego orbicie teorie krytyczne i ich siatki pojęciowe, rzeczywiste realia technologiczne są zaś od niego - jak się wydaje - dosyć odległe.

Taktyki medialne, media taktyczne

Wizja technologii jako domeny stuprocentowo wydajnych, sprawnych i efektywnych maszyn (z koncepcją błędu jako odstępstwa od normy, a nie jako tego, co ową „normę” konstytuuje) przynależy zatem do porządku panoptycznego. W przypadku komunikacji bezprzewodowej opartej na protokole 802.11 (czyli m.in. popularnego WiFi) sprawa jest jeszcze bardziej skomplikowana: Adrian Mackenzie zwraca uwagę na fakt, że „twarda” infrastruktura komunikacyjna (kable, fizycznie zlokalizowane serwery, sieć elektryczna, linie telefoniczne itp.), podobnie zresztą jak każda inna, oznacza możliwość kontroli nawet w pozornie zdecentralizowanym świecie opisywanym za pomocą metafory sieci. Taką funkcję pełni także, dodajmy, machina panoptikonu, gdzie obecność materialnego dyspozytywu jest gwarantem relacji władzy. Jak pisze Mackenzie, „w przemyśle komputerowym dyrektorzy techniczni i administratorzy sieci przyglądają się WiFi z obawą, gdyż technologia ta odrywa topologię sieci od kontrolowanych obszarów okablowania i przełączników”¹³. Co jednak istotniejsze, WiFi jawi się jako technologia niezbyt stabilna i niepewna, w procesie komunikacji sieciowej istnieje bowiem poziom materialności (nazywany w modelu OSI warstwą fizyczną), który w przypadku łączności bezprzewodowej „zostaje uwolniony z kabli w spektrum elektromagnetyczne”¹⁴, co sprawia, że protokół 802.11 może być postrzegany jako hybryda, swoista prowizorka, konglomerat rozwiązań, umożliwiający wielość form, eksperymentów, zastosowań. Zwłaszcza jeśli uwzględnić fakt, że WiFi stało się technologią taną, przeznaczoną do użytku popularnego, zwykłego i domowego. Informuje o tym interfejs łączności sieciowej mojego laptopa - logując się do własnej domowej sieci, dostrzegam na ekranie także sieci sąsiadów, dostaję też powiadomienie, kiedy w pobliżu znajduje się inny podłączony do sieci MacBook (zgodnie zapewne ze strategią marketingową firmy Apple, która niemal od samego początku opierała się na kreowaniu społeczności).

12 Przypomnijmy za Foucaultem, że „tam, gdzie jest władza, istnieje też opór i że pomimo to, a raczej wskutek tego, nigdy nie znajduje się on na zewnątrz władzy”. M. Foucault, *Historia seksualności*, przeł. B. Banasiak, T. Komendant, K. Matuszewski, Czytelnik, Warszawa 1995, s. 86.

13 A. Mackenzie, *Untangling...*, s. 278.

14 Tamże, s. 275.

Jeden z teoretyków mediów taktycznych, Geert Lovink, pisze że „formy hybrydowe są zawsze tymczasowe”¹⁵, upatrując w tym istotnej szansy dla działań subwersywnych w obszarze technologii komunikacyjnych. Owa tymczasowość, której sprzyja prowizoryczność rozwiązań, określa także różnicę między aktywizmem medialnym lat dziewięćdziesiątych a nieco bardziej tradycyjnie definiowaną kontrkulturą wcześniejszych dekad, z całym jej romantycznym, emancypacyjnym, wolnościowym - ale i społecznościowym - etosem (którego cyberaktywizm nie zatracił, a raczej poddał rekonfiguracji, wprowadzając subtelnie ironiczny odcień). Technologiczna i dyskursywna hybrydowość nowych mediów sprzyja użyciom taktycznym i subwersywnym. Włączyć trzeba tutaj internet, o którym Jane Abbate pisze, że jest wynikiem „dekad rozwoju”, a jego obecna forma „pojawiła się po długim procesie technicznej, politycznej i organizacyjnej restrukturyzacji”¹⁶, w trakcie którego technologia zmieniła (dzisiaj możemy już powiedzieć, że co najmniej kilkakrotnie) swoje oblicze i zastosowania. Jak poświadcza autorka (zajmująca się zresztą programowaniem w latach osiemdziesiątych, u zarania obecnego kształtu internetu definiowanego głównie za sprawą WWW; jego dwudziestolecie obchodzimy w roku 2009): „Byłam świadoma tego, że internet został zbudowany i sfinansowany przez Departament Obrony, a przecież używałam tego systemu, żeby gawędzić z przyjaciółmi i wymieniać się przepisami z nieznanymi - to coś w rodzaju przejażdżki czołgiem dla zabawy”¹⁷. Istota problemu nie polega jednak na tym, że technologia została wykorzystana „po partyzacku”, wbrew zaprojektowanemu i wpisanemu w jej techniczne rozwiązania przeznaczeniu, ale kryje się w fakcie, że o tym, czym stają się technologie medialne w trakcie procesu wspomnianego przez Abbate, współdecydują co najmniej na równi twórcy i użytkownicy. W powstaniu internetu mają zatem swój udział zarówno ośrodki militarne (ARPA, a później DARPA), jak i naukowcy (SRI, PARC Xerox), artyści (wczesna faza net.artu), pierwsi hakerzy, niewielkie wspólnoty (WELL) oraz barwne osobowości i ekscentrycy rodzącej się cyberkultury (Howard Rheingold, Ted Nelson) na czele z wyznawcami technognozy i uczestnikami ruchu hipisowskiego (Whole Earth Catalogue). Żeby przywołać kolejne spostrzeżenie autorki: internet w swoich początkach nie miał służyć ani interpersonalnej wymianie komunikacyjnej (a już na pewno nie rozrywce), ani też codziennej praktyce użytkowania - miał umożliwić naukowcom uruchamianie programów komputerowych na odległość. Jego dzisiejszy kształt zawdzięczamy nie tylko badawczym programom amerykańskiego Departamentu Obrony i jego aliansowi z naukowcami, jak chce tego popularna narracja (można by powiedzieć - dystopijna mitologia), lecz bardzo zróżnicowanym praktykom użycia, tym oficjalnym i tym alternatywnym (a nawet nielegalnym).

15 G. Lovink, *Dark Fiber: Tracking the Critical Internet Culture*, MIT Press, Cambridge 2003, s. 256.

16 J. Abbate, *Inventing the Internet*, MIT Press, Cambridge 2000, s. 2

17 Tamże.

W pewnym sensie pojęcie mediów taktycznych, najpełniej znane z obszaru działań artystycznych, opisuje zatem proces rozwoju mediów w ogóle, gdyż widziana w takim świetle technologia jest wynikiem wielu wewnętrznie skonfliktowanych gier społecznych, o zawsze niestabilnej ekologii władzy i nieprzesądzonym wyniku. Nie oznacza to, rzecz jasna, zniesienia konkretnych i namacalnych stosunków władzy, ale kieruje uwagę ku przywołanej już Foucaultowskiej ich wizji, gdzie są funkcją „wielości punktów oporu, które w relacjach władzy, pełnią rolę przeciwnika, celu, podpory, łupu do zdobycia”¹⁸. Jak jednak kontynuuje francuski filozof:

Te punktu oporu obecne są wszędzie w sieci władzy. Nie istnieje więc w stosunku do władzy jedno miejsce wielkiej Odmowy - dusza buntu, ognisko wszelkiej rebelii, czyste rewolucyjne prawo. Są natomiast mnogie punkty oporu różniące się gatunkowo: możliwe, konieczne, nieprawdopodobne, spontaniczne, dzikie, samotne, zgrane, pełzające, gwałtowne, nieubłagane, skore do przetargów, interesowne lub ofiarne; z definicji istnieć mogą tylko w strategicznym polu relacji władzy. Nie oznacza to wszakże, że stanowią jedynie przeciwwagę, wklęsłe znamię, tworzące w stosunku do zasadniczej dominacji zawsze ostatecznie bierny, skazany na nieskończoną porażkę rewers”¹⁹.

Alternatywne zastosowania i marginalni udziałowcy są zatem nie tylko forpocztą klęski i gwarantem ustanowienia hegemonii. Logiczne w tym kontekście wydaje się więc, że teoretycy mediów taktycznych wskazują na kontyngentność i płynność ich praktyk (media bardziej konkretnych kampanii niż ruchów społecznych): „Media taktyczne są formacjami post-1989. Są zestawem brudnych, małych polityk, cyfrowymi mikropolitykami. Media taktyczne dziedziczą spuściznę mediów «alternatywnych» bez kontrkulturowych etykiet i ideologicznej pewności poprzednich dekad”²⁰. Warto tutaj także sięgnąć do źródła: określenie „taktyczne” jest inspirowane analizą praktyk życia codziennego Michela de Certeau, który podkreśla związek działań taktycznych z relacjami władzy, ale jednocześnie wskazuje na ich wykraczający poza dychotomię (oraz myślenie dialektyczne) charakter²¹.

18 M. Foucault, *Historia seksualności...*, s. 86.

19 Tamże [podkr. A.N.].

20 G. Lovink, *Dark Tiber...*, s. 254.

21 „Nazywam «strategia» rachunek stosunku sił możliwy z chwilą, gdy w jakimś «środownisku» można wyodrębnić podmiot woli lub władzy. Strategia wymaga miejsca, które mogłoby być opisane jako *własne* (*un propre*) i które może w związku z tym stanowić podstawę do uregulowania jego stosunków z odmienną zewnętrżnością. [...] Nazywam natomiast «taktyka» taki rachunek, który nie może liczyć na to, co *własne*, a więc także na istnienie granicy wyróżniającej innego jako widzialną całość. [...] Taktyka nie ma bazy, w której mogłaby gromadzić siły, przygotowywać podboje i zachować niezależność od okoliczności. [...] Słaby musi nieustannie obracać na swoją korzyść obce mu siły. Dokonuje tego w stosownych momentach łączenia różnorodnych elementów (na przykład gospodyni w supermarkecie porównuje zmienne i różnorodne dane, takie jak zapasy żywności w lodówce, upodobania, oczekiwania i nastroje swoich gości, towary o najkorzystniejszej cenie oraz możliwość ich połączenia z produktami, które już ma w domu itd.), jednakże ich intelektualna synteza nie ma

Sam termin „media taktyczne” (*tactical media*) pojawił się w połowie lat dziewięćdziesiątych za sprawą Geerta Lovinka i Davida Garcii, którzy wprowadzili go do dyskusji na forum listy dyskusyjnej Nettime. Pojęcie określało zarówno aktywnie krytyczne wobec korporacjonizmu, komercjalizacji i zawłaszczania sieci przez wielki biznes strategie pionierów net.artu (0100101110101101.ORG, Heatha Buntinga, Vuka Cosicia czy Jodi), jak i działania haktivistów czy ruchów społecznych lat dziewięćdziesiątych (m.in. antyglobalistów, działaczy ekologicznych, ruchu feministycznego) - w tym przypadku zresztą także granica między sztuką a aktywizmem stała się przedmiotem krytyki, dekonstrukcji i destabilizacji. Do najbardziej znanych przykładów należą działania zaprezentowane podczas Ars Electronica w Linzu w 1998 roku, którego głównym hasłem była „infowojna”²². Zaistniały wtedy takie projekty, jak *Electronic Disturbance Theater* Ricardo Domingueza czy słynny projekt *Toywar* szwajcarskiej grupy etoy. Określenie „infowojna” pojawiło się zaś u samych początków Nettime, listy dyskusyjnej powołanej do życia w 1995 roku (po serii spotkań zainicjowanych m.in. przez Geerta Lovinka, Pita Schulza i Matthew Fullera - od ZKM w Karlsruhe po Biennale weneckie i spotkanie Metaforum w Budapeszcie), w toku dyskusji wokół tekstów Hakima Beya (Petera Lamborna Wilsona, kontrkulturowego teoretyka Tymczasowych Stref Autonomicznych) oraz Slavoję Žižka, stanowiących polemikę z entuzjastyczną wizją internetu i cyberkultury proponowaną przez środowisko skupione wokół amerykańskiego magazynu „Wired”. Po spotkaniu „Beauty and the Beast” w media lab Ljudmila w Ljublanie w 1997 roku uczestnicy przenieśli się do nadmorskiego Piranu, gdzie powstał manifest Nettime. Strategia zwana wówczas przez Schulza i Lovinka Krytyką Sieciową została sformułowana następująco:

*Nasza Krytyka Sieciowa (Net Criticism) nie ma nic wspólnego z monolitycznym czy dialektycznym dogmatem, jak „neoiudyzm” czy „marksizm cyfrowy” (digital marxism). Jest bardziej zachowaniem niż projektem, bardziej pozycją pasożytniczą niż strategiczną, opartą raczej na rozproszonym korpusie prac niż wiedzy akademickiej, jest naznaczona sprzecznościami i techno-przyjemnością, i w ten sposób utrzymuje się jej vitalność*²³.

Ta „pasożytnicza”, niewolna od sprzeczności strategia - ucieleśniająca wspomniane Foucaultowskie punkty oporu obecne w złożonym organizmie władzy - jest dosyć istotna dla idei mediów taktycznych.

Inspiracji aktywistom medialnym lat dziewięćdziesiątych dostarczyły oczywiście wcześniejsze fazy działań kontrkulturowych w obszarze mediów, jak

postaci dyskursu, ale samej decyzji, aktu i sposobu «chwytania» sposobności.” M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. XLII. Jak się wydaje, w cytowanym fragmencie można także zauważyć ów związek między płynnością, niestabilnością i hybrydowością a polami możliwości nakreślonymi przez ekonomię władzy.

22 Por. E. Wojtowicz, *Net.art*, Rabid, Kraków 2008; R. Greene, *Internet Art*, Thames & Hudson, London 2004; G. Lovink, *Dark Fiber...* .

23 G. Lovink, *Dark Fiber...*, s. 82.

np. telewizja taktyczna czy alternatywne rozgłoszenie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, np. telewizja Hoeksten Live w Holandii, włoska Telebiella czy włoskie Radio Alice. Szczególnie ten ostatni przypadek jest interesujący: twórcy tej rozgłosni, Giancarlo Vitali czy Franco „Bifo” Berardi, stoją w początkach XXI wieku za inicjatywami tzw. telewizji sąsiedzkiej lub ulicznej (*tv di strada*) w Bolonii. Tego typu inicjatywy, będące swoistym „hakowaniem” telewizji w dobie taniej elektroniki domowego użytku, stanowią we Włoszech dosyć interesujący fenomen: od roku 2002 działa tam sieć Telestreet, obejmująca 107 stacji telewizyjnych bliskiego zasięgu, swoistych sąsiedzkich mikrotelewizji²⁴. Zdaniem Vincenzy Odorici i Alessandra Narduzza, „innowacja technologiczna wykorzystana przez ludzi z Orfeo TV jest głównie kombinacją rozmaitych istniejących już technologii, które zostały wykorzystane w sposób celowy”²⁵. Będzie to zatem kolejna odsłona *bricolage*, wersji technologii taktycznej, hybrydowej, swoistego „składaka” zestawionego z tego, co dostępne dla realizacji doraźnego celu. Interesujące są tutaj związki *tv di strada* z internetem, co podkreślają autorzy opracowania poświęconego Orfeo TV.

Media taktyczne każą inaczej spojrzeć na problem innowacji i postępu technologicznego. Technologię można zobaczyć bardziej jako proces o otwartym charakterze (przypomnijmy po raz kolejny: niewolny od konkretnych form i instancji stosunków władzy), w który zaangażowani są bardzo różni aktorzy społeczni, niż jako zestaw urządzeń stanowiących wytwór dominujących dyskursów technonauki. Media - w tym kontekście w ogóle rozumiane jako media taktyczne, gdyż nie istnieją bez użytkowników, a każde użytkowanie będzie taktyką w rozumieniu de Certeau (choć nie każde użytkowanie będzie wyłącznie spod działania dyskursu władzy, obecnego choćby na poziomie *softwaru*) - będą także hybrydą tego, co społeczne, dyskursywne i technologiczne. W następujący sposób ujmuje to Geert Lovink: „Media taktyczne tworzą czasowe hybrydy politycznych danych w starym stylu oraz estetyki nowych mediów, która ma do czynienia z interaktywnością i projektowaniem interfejsu”²⁶. Użycie technologii będzie więc czymś więcej niż tylko jej „zastosowaniem”; w świetle takiego jej rozumienia nie istnieje zresztą „niewinność” zastosowania, użytkowanie nie mieści się w innym porządku niż design (trzeba tutaj wskazać także na dyskursywne faworyzowanie w tym przypadku designu kosztem użycia, co wydaje się jedną z głównych przypadłości teorii krytycznej). Pojawia się więc tutaj wspomniana już praktyka łączenia różnych elementów, których synteza - przypomnijmy przywołany już fragment książki Michela de Certeau - „nie ma postaci dyskursu, ale samej decyzji, aktu i sposobu «chwytania» sposobności”.

24 A. Narduzzo, V. Odorici, *Orfeo TV: Street Television Breaks the Italian Regimented Broadcasting Network*, wystąpienie konferencyjne dostępne online: <http://www.ssrn.com/abstract=144682>, odsłona 31 października 2008.

25 Tamże, s. 2.

26 G. Lovink, *Dark Fiber...*, s. 262.

Media taktyczne. Przypadek szczególny: locative media

Spróbujmy przyjrzeć się na koniec pewnemu szczególnemu przypadkowi, jaki stanowią *locative media*. Konieczne jest zastrzeżenie, że nie sposób rozwinąć tutaj w pełni bogactwa problematyki, jakie przynoszą dyskusje dotyczące tego nowego obszaru działań artystycznych (a także codziennych zastosowań technologii, na których owe działania są oparte) - nie poruszam zatem wątków związanych z kwestią dyskursu mapy i mapowania, a także ze znanymi sytuacjonistycznymi strategiami (*detournement* czy psychogeografią). Trudność pewnego rodzaju wiąże się już z tłumaczeniem pojęcia, które narodziło się wprawdzie w obszarze działań artystycznych, ale dzisiaj - jak się wydaje - obejmuje szerszy zakres zjawisk. Na polski można je przełożyć jako „media lokatywne”, mając na uwadze fakt, że chodzi zarówno o aspekt lokalizowania (a zatem śledzenia, namierzania i określania pozycji podmiotów), jak i reprezentacji przestrzeni geograficznej oraz umiejscowienia w niej (a zatem także procedur mapowania). Trudność przekładu bierze się także z różnic gramatycznych - w językach bałtosłowiańskich (np. łotewskim) istnieje szczególna forma fleksyjna, wywodzący się z języka praindoeuropejskiego lokatyw (*locativus*, w łacinie i grece zastąpiony przez *dativus*), czyli odpowiednik polskiego miejscownika, ale pozbawiony przyimka. Pojęciem *locativ media* po raz pierwszy posłużył się Karlis Kalnins z Locative Media Lab podczas warsztatów zorganizowanych w 2002 roku przez RICX na Łotwie. Określił w ten sposób projekty realizowane przez artystów posługujących się połączeniem mediów mobilnych, GPS i systemów informacji geograficznych oraz aplikacjami indeksowania miejskiej przestrzeni. Do najbardziej znanych projektów tego typu należą między innymi gry realizowane przez Blast Theory²⁷ (tzw. Hybrid Reality Games: *Uncle Roy Is All Around Me* i *Can you See Me Now?*) czy Urban Tapestries (*Proboscis*)²⁸, polegające na współpracy między widocznymi dla siebie nawzajem uczestnikami przy komputerze oraz wyposażonymi w PDA lub telefony komórkowe trzeciej generacji (z nawigacją GPS i dostępem do internetu) graczami znajdującymi się w realnej przestrzeni, reprezentowanej jako zasób informacji dostępny w sieci. Działania graczy na ulicach miast sytuują się najczęściej w relacji do działań osób przed komputerami (mogą się oni naprowadzać na cel, jak w przypadku *Uncle Roy Is All Around You*, lub rywalizować, jak w *Can You See Me Now*, gdzie osoby poruszające się w mieście były „wylapywane” dzięki informacjom dostarczonym przez graczy przed ekranami komputerów). Można tutaj wymienić także odmienne typy działań, jak zainicjowany podczas Documenta X w 1997 *Makrolab* Marko Peljhana czy projekty *alpha 3.0* i *alpha 3.4* zrealizowane przez tsunamii.net (Charles Lim Yi Yong i Woon TienWei)²⁹, a nawet skoncentrowane bardziej na archi-

27 Pełna dokumentacja projektów: <http://www.blasttheory.co.uk>.

28 <http://urbantapestries.net>

29 <http://www.tsunamii.net>, Por. także dokumentacja projektu *alpha 3.4* realizowanego podczas Documenta XI w Kassel w 2002 roku: <http://www.documenta.de/archiv/d11/data/english/artists/tsunamii/alpha34/index.html>

tektonicznym aspekcie miejskiej przestrzeni prace Rafaela Lozano-Hemmera. Wizja *locative media* była jednak obecna już znacznie wcześniej: za szczególny - bo *avant la lettre* - ich manifest uznaje się *Headmap Manifesto* Bena Russella w wersji z 1999 roku³⁰. Termin nie pozostaje oczywiście bez związku z wcześniejszymi formami sztuki mającej związek z lokalizacją (*locative art* czy nawet, w pewnym odległym sensie, *site-specific art*).

Ślad tych definicyjnych paranteli obrazują popularne hasła z Wikipedii, gdzie „locative media” to „media komunikacyjne związane z lokalizacją. Są to media cyfrowe stosowane w rzeczywistych miejscach i uruchamiające w ten sposób rzeczywiste społeczne interakcje”³¹. „Locative art” zaś to „sztuka, która posługuje się mediami opartymi na lokalizacji (*location-based*) takimi jak GPS czy Wi-Fi”. Choć więc różnica wydaje się iluzoryczna, to wystąpienie dwóch różnych terminów nazywających zbliżone w gruncie rzeczy zjawiska tłumaczyć może wypowiedź Simone’a Pope’a (zastanawiającego się nad projektami *locative media* jako nowymi formami fikcjonalizacji związków z przestrzenią opartych na dychotomii wieś - miasto). Jego zdaniem innowacja wprowadzana przez media lokatywne polega na „sposobie, w jaki rozciągają one ludzką społeczność, włączając cały szereg aktorów rozmieszczonych w przestrzeni, co obejmuje także anteny, dachy, drzewa, budynki, maszty itp.”³² Po raz kolejny pojawia się więc dyskurs hybrydowości i technologii włączonej w praktyki codzienności, gdyż Pope włącza do takich projektów spacer jako praktykę artystyczną (przywołując wczesne projekty konceptualne).

Pojęcie mediów lokatywnych dalekie jest jednak od kategorialnej jednoznaczności. Jak pokazuje to definicja *locative art*, projekty artystyczne wykorzystują mobilne i związane z przestrzenią (czy wręcz ją indeksujące) usługi, aplikacje i technologie (GPS, laptopy, telefonia komórkowa trzeciej generacji, PDA, aplikacje kontekstowe, aplikacje geotagowania, modele GIS). Już sam tylko pobieżny przegląd pozwala stwierdzić, że pojęcie mediów lokatywnych musi oznaczać wielomediálną sieć o bardzo złożonej ekologii. Wspólne pole tych trzech właściwie definicji (*locative media*, *location-based media* i *locative art*) zarysowuje się przy próbie nakreślenia szerszego kontekstu, wykraczającego poza kategorie czysto estetyczne z jednej strony czy też czysto technologiczne - z drugiej. Koniecznie trzeba bowiem uwzględnić ogromne zainteresowanie przemysłu IT innowacjami w obszarze technologii mobilnych i aplikacji kontekstowych (i spektakularne sukcesy komercyjne odnoszone w tym obszarze, co pokazuje przykład iPhone’a) oraz geotagowania, które ma być forpocztą kolejnej wersji internetu, zwanej przez niektórych „siecią geospacjalną”, a także zależność projektów artystycznych od wymagających olbrzymich nakładów finansowych technologii rozwijanych w dodatku w orbicie przemysłu

30 Online dostępna jest wersja *Headmap Manifesto 3 Redux* z 2007 roku: <http://www.technocult.com/library/headmap.pdf>.

31 http://en.wikipedia.org/wiki/Locative_media

32 S. Pope, *The Shape of Locative Media*, „Mute Magazine”, 9 lutego 2005, dostępne online: <http://www.metamute.org/en/The-Shape-of-Locative-Media>, odsłona 3 lutego 2009.

militarnego i obronności (typowym przykładem jest GPS wymagający łączności satelitarnej, będącej dzieckiem zimnowojennego jeszcze repertuaru osiągnięć techniki wojskowej).

W kontekście tego rozległego horyzontu nie dziwi zatem polityczny potencjał projektów *locative media*, znajduje on zresztą wyraz w nader gorących debatach w środowiskach artystów i kuratorów³³. „Polityczny” w podwójnym sensie: zarówno bycia wskaźnikiem stosunków technowładzy, jak i narzędziem bardzo szczególnego (bo taktycznego) politycznego działania. Sophie Le-Phat Ho ujęła to jako „poczucie zabawy i wolności, idące w parze z tragiczną świadomością kapitalistycznych związków krwi *locative media*”³⁴. Dobrze pokazuje to projekt, któremu kanadyjska badaczka poświęca swoją uwagę. Transborder Immigrant Tool jest rodzajem oprogramowania stworzonym w Calit2 Lab na Uniwersytecie Kalifornijskim w San Diego przez zespół złożony z Ricardo Domingueza (znanego m.in. z Electronic Disturbance Theater), Bretta Stalbauera oraz dwóch innych naukowców (Micha Cardenas i Jason Najarro). Jego zadaniem jest dostarczenie informacji kluczowych dla przetrwania w niegościnnym pod wieloma względami terenie pogranicza amerykańsko-meksykańskiego - zagrożenia dla nielegalnie przekraczających granicę imigrantów z Meksyku wynikają nie tylko ze skrajnie trudnych warunków naturalnych, ale są również związane z pilnującymi pogranicza, uzbrojonymi patrolami obywatelskimi niesławnego Minutemen Project. Grupa z San Diego opracowała więc oprogramowanie, które lokalizuje w terenie ważne zasoby informacyjne: źródła wody, miejsca, gdzie ochotnicy pozostawiają dla wędrowców zapasy żywności, pojawiających się strażników, punkty pozwalające zorientować się w terenie. Ważnym warunkiem była także możliwość wgrania tego typu oprogramowania do tanich, dostępnych dla ubogich imigrantów aparatów komórkowych (ale wyposażonych w usługę GPS), a także stosunkowo łatwy interfejs, który nie będzie wymagał stałego śledzenia ekranu aparatu (podczas tego typu podróży uwaga musi być raczej kierowana na otoczenie, a nie od niego odwracana, dlatego owe ważne informacyjne punkty są sygnalizowane wibracją). Akcja przywodzi także na myśl projekt Heatha Buntinga z 2002 roku *BorderXing*.

Wykorzystanie w taki sposób technologii najmocniej chyba łączonej z logiką nadzoru i wojskową kontrolą, Global Positioning System, nosi oczywiście znamiona sytuacjonistycznego *detournement*, ale jest także czymś więcej niż kpiną: oznacza postawę krytyczną i zaangażowaną jednocześnie (co postulowali, jak widzieliśmy, teoretycy mediów taktycznych, Geert Lovink i David Garcia). Oznacza także pozycję, którą za Donna Haraway nazwać można „usytuowa-

33 Symptomatyczne pod tym względem jest zainteresowanie ze strony czołowych periodyków i publikacji elektronicznych poświęconych sztuce nowych mediów: „Leonardo Electronic Almanac”, „Mute” czy „Rhizome.org” oraz dyskusja na liście CRUMB (Curatorial Resource for Upstart Media Bliss), por. <http://www.metamute.org/en/Exhibiting-Locative-Media-CRUMB-discussion-postings>.

34 S. Le-Phat Ho, *Locative Media as War*, post.thing.net z 9 czerwca 2008, <http://post.thing.net/node/2201>.

na", świadomą własnych uwikłań w dyskursy technonauki; oznacza praktyczne, świadome owej złożonej ekologii władzy i jednocześnie wolne od abstrakcyjnego idealizmu podjęcie odpowiedzialności za określoną lokalizację w społecznym uniwersum. Nieuchronnie niesie ze sobą także konieczność ubrudzenia rąk (i to nie tylko pyłem pustynnego krajobrazu) w procesie, który nie jest tylko wysoce teoretyczną, krytyczną dywagacją o złudnych obietnicach utopijnej autonomii od dyskursu władzy. Dodajmy - uwikłanie w jej ambiwalentne dyskursy i procedury bez usprawiedliwiającego przyzwolenia i bez nieskutecznego kwietyzmu, w który często popada teoria krytyczna panoptyzmu.

Wielu krytyków podkreślało fakt, że media lokatywne (łączone także z miejską technologią komputerową, *urban computing*) zdają się w pełni ucieleśniać koszmar panoptikonu - symptomatyczny może być tutaj głos (we wspomnianej dyskusji na liście CRUMB)³⁵ Andreasa Broeckmana, dyrektora festiwalu Transmediale, który widzi media lokalizacji jako „awangardę społeczeństwa kontroli” (Broeckman odwołuje się tutaj do nieco odmiennej od teorii panoptikonu, choć doń zbliżonej, koncepcji Gillesa Deleuze'a)³⁶. Choć bez wątplenia uwikłane w korporacyjne strategie i polityki późnego kapitalizmu (wspominany projekt *Urban Tapestries* był możliwy dzięki wsparciu Orange, a Blast Theory współpracuje także z firmami w zakresie opracowywania strategii marketingowych), media lokatywne mają jednak istotny polityczny i krytyczny potencjał. Zgodnie z tym, co określiłabym jako jedną z naczelných cech POSTpanoptyzmu, czyli ambiwalentną (bo „zanieczyszczoną”) pozycją w społecznym spektrum, jest to jednak, rzecz jasna, potencjał problematyczny (przypomnijmy owe „brudne mikropolityki” mediów taktycznych). Można je widzieć jako media taktyczne z co najmniej kilku powodów, które starałam się tutaj przybliżyć. Tak też postrzegają je niektórzy krytycy: wspomniani Simon Pope oraz Sophie Le-Phat Po, ale także Anne Galloway czy Marc Tuters i Kazys Varnelis.

Dodać można powód nie mniej istotny. Media lokatywne każą zmienić postrzeganie przestrzeni jako fenomenu utkanego przez kulturę, tworzonego przez drobne, codzienne działania jej użytkowników, z całym jej bogactwem, niejednorodnością, złożonością i skomplikowaną ekologią stosunków władzy. Kilkakrotnie podkreślałam znaczenie użytkowania jako momentu współtworzenia technologii (bywa, że istotnie zmieniającego założony projekt) - niektóre z praktyk określanych jako marginalne (działania artystyczne czy kontrkulturowe) są takie jedynie pozornie. Pokazuje to wystarczająco wiele przykładów: bez *software art* nie byłoby zapewne ruchu *open source*, a w oddolnych praktykach indeksowania i tagowania przestrzeni (także tych wywodzących się ze *street art*) można zobaczyć jedną z genealogii *mash-up* tworzących dzisiejsze oblicze sieci. To właśnie dlatego wizję technologii jako fatum należy

35 Por. także M. Tuters, K. Varnelis, *Beyond Locative Media*, „Networked Publics”, blog Annenberg Center for Communication, dostępny online: http://networkedpublics.org/locative_media/beyondLocative_media, odsłona 2 sierpnia 2008.

36 Por. wspomniana już dyskusja na liście CRUMB: <http://www.metamute.org/en/Exhibiting-Locative-Media-CRUMB-discussion-postings>.

postrzegać jako powidok korporacyjnej technonauki, dla której korzystna jest koncepcja laboratorium naukowców jako obszaru zamkniętego, a użytkowników niemal wyłącznie jako poddanych kontroli konsumentów. W kulturze postpanoptycznej szansy na moment odkupienia i nadziei (pozbawiony wszak niewinności) możemy upatrywać w zaangażowaniu się w „chaotyczny biznes tego świata nowych obiektów”³⁷, ze świadomością, że „momenty krytyki i Utopii” będą „emergentne i chwilowe”³⁸.

**POSTPANOPTICISM IN THE SPACE FULL OF INFORMATION:
LOCATIVE MEDIA AS TACTIC MEDIA**

The author examines the paradigm of (post)panoptic culture situating it in the context characterised by dynamically developing set of technologies called mobile media. The attention is given especially to hybrid networks where wireless communication fuses with GIS applications, GPS and geotagging. The notion of tactical media is used to show the subversive potential of the new media ecology, where tactics of users and their „situated knowledge” become crucial to the technology development itself.

37 M. Tuters, V. Kazelis, *Beyond Locative Media*.

38 Tamże.