

PERFORMANS W GLOBALNYCH PRZESTRZENIACH MIASTA I SIECI NA PRZYKŁADZIE DZIAŁAŃ *TACTICAL MEDIA*

Termin *tactical media*, użyty po raz pierwszy w 1997 r. przez Davida Garcję i Geerta Lovinka, obejmuje interwencyjne działania twórcze, używające strategii performatywnych i nowych mediów, w celu kwestionowania i kontestacji globalnie dominującej sytuacji socjopolitycznej. *Tactical media* — media taktyczne, jak piszą w *The ABC of Tactical Media* Garcia i Lovink (1997) to to, co powstaje, kiedy metoda zrób to sam, DIY, możliwa do zastosowania dzięki taniej elektronice i przewrotowi w dystrybucji informacji, jakim było wprowadzenie na szeroko dostępny rynek Internetu, wykorzystywana jest przez ludzi wykluczonych z dominującej kultury. W swoim manifestie Garcia i Lovink zaznaczają, że media taktyczne nie relacjonują zdarzeń i nigdy nie są bezstronne, nie pozorują neutralności. A zatem od mediów masowych odróżnia je to, że są zawsze jawnie i wyraźnie zaangażowane i uczestniczące. Są efektem ubocznym kryzysu, krytycyzmu i opozycji (1997).

Wśród głównych projektów mediów taktycznych znajdują się działania takich kolektywów twórczych jak Electronic Disturbance Theater Ricardo Domingueza, Critical Art Ensemble Stevena Kurtza, tworzony przez Evę i Franca Mattes 0100101110101101.org, anonimowa grupa Institute for Applied Autonomy, duet lizvix i Hansa Bernharda UBERMORGEN.COM czy na gruncie polskim, realizująca się w różnych projektach twórczość Roberta B. Liska.

Programowo media taktyczne nie stosują a priori zdefiniowanych form wypowiedzi, nie mieszczą się w zakresie restrykcji rodzajów ani gatunków sztuki. Posługując się różnymi formami działania — hakytywizmem, biotechnologią, net artem, często manifestują się w performansach. Regularnie stosowaną taktyką jest tu hakytywizm, czyli użycie technologii informacyjnych dla celów zmiany dominującej sytuacji socjopolitycznej (hacking + aktywizm). Performans w tym ujęciu staje się swego rodzaju subdyscypliną, dodatkową kategorią, jaka może istnieć w obrębie rozmaitych form i gatunków.

W ujęciu mediów taktycznych, ze względu na ich wyjątkowo interdyscyplinarny charakter na granicy art & science oraz z uwagi na eksploatowanie *au rebour* narzędzi powstałych i służących normatywnej kontroli, performans posiada tu charakter meta-anty -dyskursu. Z perspektywy jego ambiwalentnego charakteru, na który wskazuje Jon McKenzie (McKenzie, 2011, 342), z uwagi na skuteczność, sprawność i wydajność performansu, zarówno na gruncie technologii, jak sztuki

i nauki, w tym nauk społecznych, może on być zarówno narzędziem umożliwiającym dyktat kultury autorytarnej, jak i strategią subwersywną w stosunku do tejże kultury. Może być i jest jednym i drugim jednocześnie. Ten ambiwalentny charakter szczególnie widoczny staje się właśnie w przypadku *tactical media*, gdzie wydajność technologii i subwersywność taktyki współlistnieją w niebezpiecznym związku globalnych oddziaływań i implikacji.

Garcia i Lovink wskazując na źródła mediów taktycznych przywołują koncepcje Michela De Certeau (De Certeau, 2008), który rozdzielił działania kultury codziennej na oficjalne, zorganizowane i służące utrzymaniu kontroli strategię oraz stosowane potajemnie, rozproszone i opozycyjne taktyki. Jak podkreślają w *The ABC of Tactical Media* autorzy taktycznego manifestu, De Certeau analizował kulturę nie jako domenę tekstów i artefaktów, ale jako zbiór praktyk lub działań wykonywanych/performowanych na tekstualnych strukturach — *a set of practices or operations performed on textual or text like structures* (Garcia, Lovink, 1997). Media taktyczne, jak piszą Garcia i Lovink, nigdy nie są doskonałe, są zawsze płynne, zaangażowane, performatywne i pragmatyczne (Garcia, Lovink, 1997).

Zatem dwa wykładniki, techniczna sprawność i skuteczność, którą akcentował McKenzie oraz aktywność, zmienność i pragmatyczność, którą przywołują za De Certeau Garcia i Lovink wskazują na właściwość ujęcia *tactical media* w kategorii performatywności. W przypadku też McKenziego, performans technologiczny posiada charakter zarówno taktyczny, jak i strategiczny. W przypadku De Certeau wyłącznie taktyczny. Oba ujęcia nie wykluczają się wzajemnie, ale raczej są z jednej strony przejściem od normatywnego wykorzystania technologii medialnych do ich anarchistycznego zaprzeczenia, z drugiej wskazują na ambiwalentny charakter zarówno performansu, jak i samych mediów taktycznych. Sprawność i skuteczność performansu taktycznego to jego techniczne warunki możliwe do zaistnienia i ujawnienia jedynie we współczesnych warunkach sieci lub metropolii. Tu, gdzie aktualnie zachodzące zmiany ukrywają się przed masami i wydobywane zostają w subwersywnym procesie twórczym.

W *Dzieleniu postrzegalnego* Jacques Rancière (2008) określa estetykę, jako tryb artykulacji związków między sposobami działania, formami widzialności tego działania i sposobami, w jaki dają się pomyśleć ich współzależności. Estetyka ujęta jest tu jako reżim tożsamości sztuki i refleksji nad nią (Rancière, 2008, 67). Paralelnie można by określić estetykę mediów taktycznych jako reżim tożsamości kultury autorytarnej i refleksji nad nią, manifestujący się poprzez subwersywne strategie performatywne, zastosowane w globalnych obszarach sieci oraz w strukturach miast, a zwłaszcza metropolii.

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER. HIPERCENTRA I PERYFERIE

Electronic Disturbance Theater jest grupą cyberaktywistów, która powołana została w celu rozpowszechniania w teorii i praktyce rozmaitych form elektronicznego obywatelskiego nieposłuszeństwa (Electronic Disturbance Theater, 1998). Założona w kwietniu 1998 roku przez lidera grupy Ricardo Domingueza oraz Carmin Karasic, Bretta Stalbauma i Stefana Wraya, koncentruje się na cyberhaktywizmie i wirtualnych protestach sit-in — *virtual sit-in* — polegających na atakach na określony system komputerowy lub usługi sieciowe. Podczas wirtualnego protestu okupacyjnego setki aktywistów jednocześnie uzyskują dostęp do określonej strony, skutecznie blokując jej funkcjonowanie. Wzorując się na ruchu pokojowego nieposłuszeństwa obywatelskiego w Stanach Zjednoczonych lat 60., członkowie EDT proklamują walkę bez używania przemocy, do swojej kampanii wykorzystując płynne przechodzenie od przestrzeni rzeczywistej do cyfrowej.

Paul Virilio (Virilio, 2005) twierdził, że metropolizacja wielkich miast, takich jak Singapur, Paryż, czy Mediolan, uczyni z nich hipercentra, podczas gdy mniejsze miasta będą zamieniać się w peryferie, co doprowadzi do ich pauperyzacji. Jest to dla Virilio z jednej strony tendencja totalitarna i destrukcyjna, ale też w fakcie tworzenia się rozległych cyberspoleczości widzi on perspektywę tworzenia wspólnego, uniwersalnego języka, który umożliwi globalnym społecznościom zdobycie świadomości ekologicznej, nie w wymiarze naturalnym i przyrodniczym, ale przede wszystkim społecznym, jak to nazywa — planetarnym — w którym ludzie będą się integrować (Virilio, 2005). Tezę Virilio obrazują, a może nawet antycypują sieciowe działania taktyczne.

Electronic Disturbance Theater zrealizowało wiele projektów w obronie prawa obywatelskiego w Stanach Zjednoczonych i Meksyku. Ricardo Dominguez w swoich działaniach posługuje się Internetem i chce uczynić z niego bezpośrednie narzędzie działania *live*. Akcje Electronic Disturbance Theater realizowane w ramach meta projektu Electronic Civil Disobedience swój początek biorą od działań Domingueza w latach 80. wpisując się w aktywność Critical Art Ensemble. W tym czasie Dominguez przeniósł się do Nowego Jorku, gdzie zaczął współpracować z Wolfgangiem Staehle, pomysłodawcą *bbs.thing.net*, platformy tworzonej od 1991 przez artystów i aktywistów, którzy swoich korzeni doszukiwali się w awangardzie i sztuce konceptualnej. Thing.net stało się główną platformą do działań EDT pod nazwą Zapatista Floodnet (Lane, 2003). Genezą powstania EDT było zgromadzenie i zintegrowanie internetowych mikrosieci, które Dominguez określa jako *net.art*, *net.hacktivism*, *net.hackers*, działających na rzecz ruchu Zapatystów z Chiapas. Zapatystowska Armia Wyzwolenia Narodowego — Ejército Zapatista de Liberación Nacional, w skrócie EZLN — która swoją nazwę objęła w holdzie dla meksykańskiego rewolucjonisty Emiliano Zapaty, to dowodzona przez ukrywającego swoją tożsamość Subcomendanta Marcosa, alterglobalistyczna organizacja, walcząca na rzecz mieszkańców meksykańskiego stanu Chiapas.

1. stycznia 1994 roku, w dniu podpisania przez rząd meksykański deklaracji NAFTA, Północnoamerykańskiej Strefy Wolnego Handlu ze Stanami Zjednoczonymi i Kanadą, Zapatyści wzniesli dwutygodniowe powstanie zbrojne, które miało na celu obalenie rządu meksykańskiego. Istotnym narzędziem walki powstańców z obowiązującą władzą stał się Internet, jako zarówno kanał informacji, jak i aktywnej i bezpośredniej politycznej akcji. Niepozabawiona kontrowersji działalność Subcomendanta Marcosa, dziś nazywającego siebie Delegatem Zero, stała się przedmiotem zainteresowania środowisk haktivistów. Cyfrowy Zapatyzm — *Digital Zapatismo* — Dominguez opisuje jako najskuteczniejszą po styczniu 1994 roku formę internetowej działalności politycznej, w której powstańcy mogą mówić do świata, nie posiadając żadnego dostępu do obowiązujących mediów. Od momentu masakry w Acteal w stanie Chiapas, w 1994 roku, w której za sprawą paramilitarnych organizacji rządowych walczących z Zapatystami zginęło 45 osób⁷ Internet stał się narzędziem walki z dominującą władzą. Informacje o wydarzeniach w Acteal szybko obiegły świat i zaowocowały protestami na ulicach Hiszpanii i Włoch, licznymi petycjami przesyłanymi przez aktywistów do rządu meksykańskiego oraz blokadami stron rządowych. Włoski kolektyw The Anonymous Digital Coalition utworzył plan blokady stron internetowych pięciu głównych finansowych korporacji meksykańskich, poprzez zmobilizowanie użytkowników Internetu w różnych strefach czasowych do blokady korporacyjnych stron. To wydarzenie stało się inspiracją dla projektu Zapatista FloodNet, którego uczestnicy poprzez specjalnie napisany skrypt regularnie blokowali atakowaną stronę (Dominguez, 1999). Zapatista FloodNet Tactical Version 1.0 było zorganizowane po raz pierwszy 10. kwietnia 1998 roku, przeciwko stronie internetowej ówczesnego prezydenta Meksyku Ernesto Zedillo, jako akcja w ramach Elektronicznego Obywatelskiego Nieposłuszeństwa — *Electronic Civil Disobedience*. Aplet Java automatycznie ładował kilka razy na minutę strony Zedillo. W akcji uczestniczyło ponad 8000 internautów, którzy siedząc przed komputerami uskuteczniili protest sit-in. W kolejnych wersjach protestu FloodNet, 10. maja, odbyła się próba blokowania strony Billa Clintona (Electronic Disturbance Theater; 1998). Tego samego roku, miesiąc później, miał miejsce atak na strony Mexican Secretaria de Gobernacion, urząd zajmujący się sprawami nielegalnych emigrantów. Jedną z aplikacji FloodNed napisana była tak, aby oblegający ją internauci wpisywali jako blokadę nazwiska zabitych w Acteal cywilów. Od tamtego momentu, do roku 2000 Electronic Disturbance Theater wystawiany był w dziewięciu aktach — *EDT has staged nine acts* — w określonym meksykańskim czasie momencie, zawsze w ramach historycznych dat, takich jak rocznica śmierci Emiliano Zapaty, rocznica masakry w Acteal w Chiapas, czy w rocznica meksykańskiego Dnia Niepodległości (Dominguez, 2000, 259).

W taktycznych akcjach Electronic Disturbance Theater granica między polem działania i oddziaływania, podobnie, jak granica między prawodawczymi stolicami paktu NAFTA a ukrytymi dla potocznej świadomości meksykańskimi rolniczymi osadami zostaje zatarta. Kształtująca obywatelską świadomość przestrzeń to już nie tłumy wychodzące na ulice metropolii. Nowy Jork od Acteal w kontekście mediów taktycznych nie oddziela realna przestrzeń. Co więcej, działania taktyczne nie dzieją się ani w Nowym Jorku, ani w Acteal. Rebelia nie tworzy się wśród tłumu, współistniejącego w tym samym miejscu i czasie, ale przed ekranami monitorów. Miejscem oporu nie jest już miasto, ale przestrzeń sieci.

Projekt Transborder Emigrant Tool zrealizowany był w 2007 i 2009 roku przez Michę Cárdenasa, Amy Sarę Carroll, Ricardo Domingueza, Elle Mehrmand i Brettę Stalbauma jako kolaboracja EDT i b.a.n.g.lab, na Wydziale Sztuk Wizualnych Uniwersytetu California w San Diego i Wydziale Studiów Latinoamerykańskich na Uniwersytecie Michigan w Ann Arbor. Raport Urzędu Celnego i Ochrony Granic USA z 2009 roku wskazuje na 416 śmierci związanych z nielegalnym przekraczaniem granicy między Stanami Zjednoczonymi a Meksykiem w okresie od stycznia do października 2009. Światowe organizacje pozarządowe szacują tę liczbę na około dziesięć tysięcy zmarłych. Jak zaznaczają autorzy projektu, jest to czterokrotnie mniej, niż oficjalna liczba ofiar usiłujących przekroczyć Mur Berliński między 1961 a 1989. Te dane stały się inspiracją dla kolejnego taktycznego projektu EDT. Transgraniczne Urządzenie do Emigracji — Transborder Emigrant Tool, to telefon z wbudowaną anteną GPS i napisaną na GPS aplikacją ułatwiającą znalezienie drogi do celu nielegalnym emigrantom. Projekt ten, na granicy technologii i sztuki krytycznej, operuje takimi kategoriami jak *earthworks*, sztuka konceptualna, *performance*, *border art*, media lokacyjne oraz poezja wizualna i konkretna. Do Transborder Emigrant Tool, jako do współczesnego, globalno poetyckiego i wolnościowego GPSa, wykonana została również instalacja video, prezentowana na wielu przeglądach sztuki współczesnej. Nielegalnie przekraczający granicę Meksykanie, w poszukiwaniu lepszej rzeczywistości wędrujący z rolniczych terenów, do wielkich miast, z pomocą Transborder Emigrant Tool, pokonują terytorialną linię końca dotychczasowego i początku nowego życia. Hipercentra i peryferie przenikają się tu w działaniu lokacyjnych mediów taktycznych. Uczestnicy realnego performansu, używając satelitarnie nawigowanego GPSa, fizycznie przekraczają granicę, ale jednocześnie, poprzez użycie sieci granica ta zostaje zniesiona.

Najnowsza realizacja Electronic Disturbance Theater to internetowy performans *E-Graffiti in Solidarity with the Zapatistas*, nazwany sieciowym graffiti. Jest to akcja poświęcona zamordowanemu 2. maja 2014 roku działaczowi Zapatystów, José Luisowi Solís Lópezowi, znanemu jako Galeano. EDS, ze względu na powszechny dostęp, anarchistyczny charakter i samą formę pisania na ścia-

nie, które to określenie funkcjonuje w języku angielskim powszechnie, jako pisanie na Facebook Wall, czy też Twitter Wall, działanie to nazwali malowaniem graffiti. Tworzenie graffiti w tym wypadku polegało na wielokrotnym wpisywaniu przez uczestników performansu hasel związanych z Galeano, między innymi słów: "El Dolor y La Rabia" oraz 700 stron *Don Kichota*, Cervantesa. Cytowane słowa i kojarzący się z tragizmem walki o nierealne ideały tekst *Don Kichota*, wprowadzane były w serwer, na którym znajdowała się strona prezydenta Meksyku i blokowały ją, poprzez wygenerowanie błędu dostępu. Funkcjonująca i ugruntowana w przestrzeni publicznej miasta forma graffiti tym samym przenosi to, co charakterystyczne dla metropolii w obszar sieci.

Dominguez świadomie implikuje sceniczne skojarzenia już przez samą obroną na działalność grupy nazwę. Odwołuje się do pojęcia teatru, a swoje realizacje nazywa inscenizacjami (*stagings*), narratywnie strukturyzowanymi sieciowymi performansami (*network performances*), których ramy czasowe zakreślane są przez potrzebę i długość trwania walki. Jak pisze Dominguez, język inscenizacyjny tego performansu to html i javascript (Dominguez, 2000, 259). Dominguez swoje działania nazywa krytycznym performansem społecznym (*critical social performance*) a sposób ich realizacji teatrem. Powołuje się na korzenie awangardy teatralnej i takie zjawiska, jak istniejący w przestrzeniach miejskich niewidzialny teatr Augusto Boala, teatr czasu Erwina Piscatora, epicki teatr Bertolta Brechta, anarchizm the Living Theater, aktywizm współpracującego z Cesarem Chavezem el Teatro Campesino, bezkompromisowość Gran Fury, czy akcje uliczne Die Ins. Dominguez zaznacza, że chodzi mu o sztukę zaangażowaną w życie ulicy, w realność dnia codziennego i losy mas, o performans, który jest jednocześnie rodzajem manifestu politycznego i działaniem o charakterze agitacyjno-propagandowym, wykorzystującym nowe możliwości przekazu, które stwarza współczesny performatywny matrix (*performative matrix*). Wykreowana w ten sposób nowa cyfrowa przestrzeń teatru, ze względu na zasięg oddziaływania, może być nośnikiem rewolucyjnych treści i dawać możliwość skutecznej reakcji (Dominguez, 1999). Praktyka EDT jest kontynuacją wspomnianej linii rozwoju, ale też jednocześnie radykalnie zrywa z tradycyjnym teatrem i praktykami performatywnymi. Sieciowy performans różni się tym od tradycyjnego jego ujęcia, że jego uczestnicy pozostając niewidziani, działają skuteczniej. Drugi aspekt, który odróżnia go od teatru komputerowego, w którym awatary naśladowują wizualne kody teatru, kina czy telewizji lub gdy generatywne oprogramowanie prowadzi własną narrację, jest brak mimetyczności, który charakteryzuje EDT. Jedyne, co widzimy na ekranie, to wizualizacja obrazująca działanie aplikacji FloodNet (Dominguez, 1999).

Rita Raley zauważa, że podobnie jak performance art, sztuka mediów taktycznych wymaga dwóch istotnych wskaźników, wydzielonej dla niej przestrzeni publicznej oraz obecności w tym

samym czasie nadawcy i odbiorcy (Rayley, 2009, 29). Jest to ważny wyznacznik performansu sieciowego. Przestrzeń publiczna w tym wypadku przeniesiona zostaje z realnej na wirtualną. Tak jak niegdyś w obszarze agory, we wspólnej przestrzeni, połączeni jednością czasu, miejsca i akcji, performują swój protest obywatele wirtualnej metropolii.

CRITICAL ART ENSEMBLE. WIRTUALNY PERFORMANS SIECIOWY W REALNYM MIEŚCIE

Electronic Civil Disobedience, Cyfrowe Obywatelskie Nieposłuszeństwo, termin zapożyczony od Obywatelskiego Nieposłuszeństwa H.D. Thoreau (Thoreau, 2006), w kontekście elektronicznych mediów taktycznych, jest nową formą wyrażania dezaprobaty, postulowania swoich praw i ich egzekwowania. Działająca w ramach Electronic Civil Disobedience grupa Critical Art Ensemble podobnie jak stosujący sieciowy performans Electronical Disturbance Theater odcina się od klasycznej, cielesnej i materialnej formy performansu. Akcje realizowane w ramach Electronic Civil Disobedience odziewają się od klasycznej formy protestu ulicznego, tworząc nomadyczne wiece w cyberprzestrzeni. Ponieważ na ulicy mamy już tylko do czynienia z martwym kapitałem, który swoją geopolityczną siłę przeniósł w przestrzeń wirtualną, to właśnie tu, jak twierdzą członkowie Critical Art Ensemble, powinno przenieść się manifestację Obywatelskiego Nieposłuszeństwa. Kapitał dziś nie istnieje materialnie, ale jest raczej abstrakcyjną formą, w abstrakcyjnym miejscu, której głównym dobrem jest posiadanie informacji. Jeżeli dostęp do tych informacji zostaje zablokowany, automatycznie zostaje również zablokowany kapitał (Critical Art Ensemble, 1996, 8).

Critical Art Ensemble to założony w 1987 roku kolektyw pięciu aktywistów manifestujących swoje poglądy w grafice komputerowej, web designie, sztuce audiowizualnej, poezji i performancie (Critical Art Ensemble, 2013). Liderem grupy, o którym stało się głośno za sprawą jego problemów z amerykańskim wymiarem sprawiedliwości jest Steven Kurtz (Ronduda, 2005). Critical Art Ensemble określa swoje akcje jako „sytuacyjne, efemeryczne i samo dopełniające się, zachęcające do korzystania z wszelkich mediów, które angażują się w określonym kontekście społeczno-politycznym, w celu stworzenia molekularnych interwencji i semiotycznych wstrząsów, które wspólnie mogłyby zmniejszyć wzrastającą intensyfikację kultury autorytarnej” (Critical Art Ensemble, 2013).

Projekt Keep Hope Alive Block Party (KHABP) z 2013 jest odpowiedzią na niesprawiedliwy podział dostępu do podstawowych dóbr we współczesnym społeczeństwie. Critical Art Ensemble zorganizowało otwarte dla wszystkich plenerowe przyjęcia, na których rozdawane było jedzenie, alkohol i losy na loterię, adekwatnie obiecując Pożywienie, Odurzenie i Nadzieję, dla tych, którym na co dzień są one odebrane. Przyjęcia takie odbyły się kolejno w trzech miastach, w an-

gielskim Sheffield, w odpowiedzi na dwudziestoprocentowy stopień bezrobocia, w japońskim Kyoto, jako odzew na bezradność publicznych instytucji kultury oraz w amerykańskim Portland, w nawiązaniu do oligarchii mafii w latach trzydziestych (Critical Art Ensemble, 2013).

W przypadku tego typu działań istotny jest kontekst, intencja i skutek performansu, które odróżniają zwykły barbecue od akcji umieszczonej w ramach sztuki współczesnej. Sheffield, Kyoto i Portland to realne miejsca akcji, poprzedzonej internetową promocją i zwieńczonej sieciowym podsumowaniem wyników. Critical Art Ensemble rozpoznaje i analizuje problem związany z konkretnym miejscem — miastem — metropolią, a następnie tworzy charakterystyczną dla danego krajobrazu społeczno-gospodarczego performatywną taktykę *site specific*. Podobnie jak w przypadku Electronic Disturbance Theater, wirtualny performans sieciowy i realny performans w określonym miejscu przenikają się, integrując w sobie przestrzeń miasta i sieci.

Obrazujący stan plutokracji *A Public Misery Message: Temporary Monument to Global Inequality* był realizowanym kilkakrotnie, jako odpowiedź na pierwszą falę neoliberalizmu końca ery reganizmu i taczeryzmu. Pierwsza odsłona projektu odbyła się w 1992. Ideą było odwzorowanie ekonomicznej przepaści społecznych w Stanach Zjednoczonych, poprzez stworzenie drapacza chmur, zawierającego dane na temat dystrybucji dóbr pomiędzy poszczególnymi klasami społeczeństwa amerykańskiego. Celem było zwizualizowanie rozwarstwienia społeczno-ekonomicznego USA. Podczas gdy dystrybucja dóbr rozkłada się w 80% między prekariatem, klasą średnią i menedżerską, 20% gromadzonych i konsumowanych dóbr ekonomicznych należy do klasy zarządzającej. Między tymi dwiema istnieje przepaść zobrazowana przez CAE graficznie. Dane dotyczące pierwszych 80% społeczeństwa umieszczone są na dole zawieszzonego na dużej wysokości pionowego bannera, informacje dotyczące pozostałych 20%, na samej górze, na jego skrajnym końcu. Separacja gospodarcza jest tu równocześnie separacją przestrzenną. Odbiorca może obserwować tą instalację z góry, zwracając uwagę na dystans, przestrzeń pomiędzy. W 2010 projekt miał być powtórzony w Pacific Northwest College of Art and Design, gdzie podobnie skonstruowaną instalację odbiorca miał oglądać z latającego balona. Spojrzenie z góry, jak piszą autorzy, jest bardzo istotne dla tego projektu, bo jak opisuje jego ideę CAE, choć odległość między dwoma członami z góry do dołu i odwrotnie jest obiektywnie taka sama, jednak w subiektywnym odczuciu, wieżowiec nie jest tak wysoki, kiedy patrzy się z bezpiecznie ugruntowanej ziemi, jak wydaje się wysoki, kiedy spogląda się w dół z pułapu otoczonego przestrzenią i powietrzem. Za zadanie CAE obrało ucieleśnienie estetycznego doświadczenia dystansu między dwoma skrajnymi miejscami społecznymi. Ta koncepcja została zrealizowana dwa lata później, w czasie *DOCUMENTA (13)* w Kassel. Balon, jako trudny do kontrolowania w czasie lotu, z powodów praktycznych i ideologicznych został zastąpiony helikopterem, symbolem neoliberalizmu i neo impe-

rializmu. Bilety na lot, odwzorowując ideę strukturyzacji społeczeństwa, zostały w części sprzedane, za cenę 200 euro, a w części przeznaczone na loterię, której los można było zakupić za jedną monetę jakiegokolwiek wartości, jakiegokolwiek waluty. Banner obrazujący społeczny podział oglądany był podczas dziesięciu godzin w dniu przeznaczonym na dOCUMENTA (13) dla mediów (Critical Art Ensemble, 2013). Schemat rozwarstwienia społeczno-ekonomicznego przedstawiony był tu na przykładzie społeczności miejskiej. Pionowy banner przywoływać miał symbol współczesnej metropolii, drapacz chmur, który może być obserwowany z dwóch różnych perspektyw. Stosując taką symbolikę Critical Art Ensemble ewokuje spojrzenie na miasto, jako na załazek i apogeum eksponowanej przez nich *wzrastającej intensyfikacji kultury autorytarnej*. Miasto, metropolia, czy raczej metro polis, w którym rządzi system plutokracji, według CAE może zostać odmienione poprzez działania taktyczne.

CAE stosując taktykę *site specific performance*, jak w przypadku Keep Hope Alive Block Party w Sheffield, Portland i Kioto, wielokrotnie angażowało się w działania dotyczące problemów konkretnych miast lub metropolii. W projekcie Concerned Citizens of Kyoto z 2010, w odpowiedzi na bezużyteczność miejsc oferujących wgląd w sztukę współczesną, CAE rozdaje w japońskim National Museum of Modern Art w Kioto darmowe piwo i papierosy. Tlumnie przybywający przypadkowi odbiorcy razem z obiecany podarunkami otrzymują zaproszenie na galę dobroczyńców i fundatorów galerii (Critical Art Ensemble, 2013). W Renaming Project, z Victoria Square w Adelajdzie, w Australii, z 2002, CAE pomagało mieszkańcom Adelajdy w wyegzekwowaniu prawa do podwójnego nazewnictwa ulic. W Australii coraz częściej praktykowane jest nazywanie miejsc w języku angielskim i w języku aborygenów, w takim stanie, jak pierwotnie się nazywały. Mieszkańcy Adelajdy wystosowali prośbę do tamtejszego magistratu o zaakceptowanie podwójnej nazwy Victoria Square i Tarndanyungga. Ponieważ władze miasta ani nie odmówiły, ani też nie zaakceptowały wniosku o podwójne nazewnictwo, Public Art Action Coalition (PAAC), kolektyw zawiązany w związku z tą akcją, samodzielnie umieścił tablice z podwójnymi nazwami na ulicach miasta. Odpowiedzią miejscowych władz było ściągnięcie nazw w języku aborygenów, jednak po pewnym czasie, podwójne nazwy ulic oficjalnie wprowadzono na stałe (Critical Art Ensemble, 2013).

W miastach, w których pojawia się Critical Art Ensemble zazwyczaj zostaje utworzony miejscowy kolektyw do działań taktycznych. W ten sposób CAE staje się swego rodzaju instruktorem do walki o konkretny cel, udzielając wsparcia koncepcyjnego. Podobny charakter miała akcja przeprowadzona w 2002 roku w Halifax, w Nowej Szkocji. Tactical Action Coalition (TAC) to działanie mieszkańców Halifaxu, ze wsparciem CAE i Beatriz da Costy pod nazwą Halifax Beggars Pardon! W akcji tej, CEA i miejscowi aktywiści usiłowali zaprezentować, głównie zwiedzają-

cym, inną stronę turystycznego miasta, tą skrywaną przed oczami opinii przybyłych z zewnątrz. Konkretne miasto i cel z nim związany stają się osią taktycznych akcji CAE, co sprawia, że można je określić jako wirtualne sieciowe performanse, realizowane w realnych miastach.

Projekt Underground Tarot, rodzaj wideo instalacji, zrealizowanej z okazji inauguracji obchodów setnych urodzin Marshalla McLuhana realizowany był przez 10 dni, między 15 a 24 czerwca w 2011 roku. W tym czasie na 300 monitorach reklamowych, w 60 stacjach metra w Toronto wyświetlano trwające 10 sekund 23 klipy reklamowe. Obrazy zawierały różne sceny z życia codziennego, kontrastowo połączone z abstrakcyjnymi hasłami, które mogły, tak jak karty tarota, mieć różne znaczenie, w zależności od odczytania i interpretacji. Działanie to miało na celu skonfrontowanie anonimowego odbiorcy metropolii z intensywną emocjonalnie treścią. Fakt wpisania się CAE w obchody McLuhan Legacy Network Festival akcentuje programowy profil działalności grupy, dla której miasto staje się globalną wioską.

TAKTYCZNA GLOBALNA WIOSKA

W grudniu 2013 w Poznaniu pokazana została wystawa *ART_HUB — władza i działanie w społeczeństwie sieciowym*. Kuratorowana przez Robert B. Liska, Martę Heberle i Christiane Paul z Whitney Museum of American Art, prezentowała prace takich twórców jak Electronic Disturbance Theater, Critical Art Ensemble, UBERMORGEN.COM, Martin Howse, prace samych kuratorów i wiele innych z zakresu mediów taktycznych. Wystawa częściowo poświęcona była prezentacji dokumentacji działań taktycznych, częściowo prezentowała realizacje live. Katalog wystawy stanowi swego rodzaju manifest, o tyle niezwykle na gruncie polskim, że napisany nie przez krytyków sztuki, ale przez samych artystów. Publikacja zawiera teksty Marty Heberle, Christiane Paul oraz Ricardo Domingueza. Marta Heberle w katalogu pisze: „ART_HUB jako platforma dla alternatywnych pozycji ideologicznych i transdyscyplinarnych praktyk proponuje rozwiązania w szerszym kontekście kulturowym — pokazuje znaczenie sieciowych aktów protestu, aktywizmu i obywatelskiego nieposłuszeństwa. ART_HUB pokazuje w jaki sposób sztuka wykorzystuje sieci do przefiltrowania przestrzeni publicznej” (*ART_HUB — władza i działanie w społeczeństwie sieciowym*, 2013).

W ramach ART_HUB zaprezentowane zostały dwa performanse Roberta B. Liska, *FUCKING GOOGLE EXPERIMENT* oraz projekt *SECURARE667*, założonej przez Liska grupy Fundamental Research Lab. *FUCKING GOOGLE EXPERIMENT* to projekt, który analizuje relacje między kampaniami wizerunkowymi Google a sztuką najnowszą, obnażając politykę Google w erze post snowdenowskiej. *FUCKING GOOGLE EXPERIMENT* zbudowany był na dwóch komponentach. Oprogramowanie w Pythonie służyło do śledzenia aktualnych cen akcji

firmy Google a program crawler odnajdywał związane ze światem sztuki wizerunkowe działania koncernu Google. Oba oprogramowania, napisane przez autora, pracowały równolegle, w czasie performansu. Ich wizualizacja wyświetlana była równocześnie na ekranach widocznych dla odbiorcy (Lisek, 2014, 2).

Projekt SECURARE 667 polegał na analizie podobnych zależności. Napisany przez Liska program crawler wyszukiwał w internecie strony które zawierają 667 terminów związanych z niebezpieczeństwem, takich jak nazwy broni chemicznej, biologicznej i nuklearnej oraz terminy związane z bezpieczeństwem w kontekście edukacji. Crawler przeszukiwał zarówno nazwy pochodzące ze stron NSA, jak i z różnych forów hackerskich. Adresy IP, z których odpalany był program, natychmiast były wyszukiwane i blokowane. Projekt prezentowany był w czasie rzeczywistym, jako performans. Informacje ze stron internetowych kodowane w ASCII jako strumień liczb za pomocą środowiska Supercollider zamieniane były na dźwięk, tworząc gęste struktury brzmieniowe.

Artystyczne i kuratorskie działania Roberta B. Liska stanowią na rodzimej scenie odosobnioną praktykę, mimo że wpisują się w główny nurt działań *tactical media*. Fakt realizacji projektów na gruncie polskim, w warunkach zdawałoby się odrębnych i w zakresie ekonomiczno społecznym oddalonych od światowych metropolii, wskazuje na zasadność rozważania mediów taktycznych w kontekście globalnej wioski.

REŻIM DNIA CODZIENNEGO

Analizując performatywne działania *tactical media*, można zaryzykować stwierdzenie, że aktualnie istnieją dwa główne, kompatybilne współczynniki tworzenia się najnowszego performansu taktycznego. Sieć i miasto. To natomiast, co można nazwać performansem taktycznym, formalnie warunkowane jest przez użycie najnowszych technologii informatycznych, odbiór i współudział w performansie live oraz nastawienie na odniesiony skutek.

Jakkolwiek radykalne media taktyczne, mogą stać się taktyczne wyłącznie wtedy, gdy potraktują siebie jako strategię codzienności. Jak za Félixem Guattarim podkreśla Clemens Apprich (Apprich, 2013, 136), tego typu działania, w poszukiwaniu nowych aktywności społecznych, odrzucają status oficjalnych mediów, posługując się jednocześnie tymi samymi kanałami. Dlatego też mogą stanowić ważny krok w przewartościowaniu społecznych praktyk. Aby tego dokonać, pisze Apprich, nie można traktować mediów ani jako zewnętrznej struktury służącej manipulacji lub emancypacji, ani jako środka w taktycznej walce o zdobycie określonych politycznych celów, ale jako narzędzie służące do kształtowania życia codziennego (Apprich, 2013,136). W tym ujęciu, reżim kultury autorytarnej może być sukcesywnie i skutecznie unieważniany, dzięki refleksji

i działaniu, manifestującym się poprzez globalne i lokalne strategie performatywne w przestrzeni miasta i sieci.

Bibliografia:

- Apprich, Clemens; 2013, *Remaking media practices: From Tactical Media to Post-Media*, [w:] red. Clemens Apprich, Josephine Berry Slater, Anthony Iles, Oliver Lerone Schultz, *Provocative Alloys: A Post-Media Anthology*, Lüneburg, Post-Media Lab & Mute Books, s. 136
- Bernhard, Hans, lizvlx; 2013, <http://www.ubermorgen.com>, 2014-06-29
- da Costa, Beatriz, (red.), Kavita, Philip; 2008, *Tactical Biopolitics: Art, Activism, and Technoscience*, Cambridge, Mass., MIT Press
- De Certeau, Michel; 2008, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego
- De Certeau, Michel; Giard, Luce; Mayol, Pierre; 2011, *Wynaleźć codzienność. 2, Mieszkać, gotować*, przeł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego
- Critical Art Ensemble; 1996, *Electronic Civil Disobedience: and Other Unpopular Ideas*, *Autonomea & Critical Art Ensemble*, ss. 8-27
- Critical Art Ensemble; 2013, <http://www.critical-art.net/>, 2014-06-24
- Critical Art Ensemble; 2013, <http://www.critical-art.net/TacticalMedia.html>, 2014-06-29
- Dominguez, Ricardo; 2000, *Electronic Disturbance Theater*, w: Coco Fusco (red.), *Corpus Delecti: Performance Art of the Americas*, London, Routledge, ss. 259 — 286
- Dominguez, Ricardo; 1999, *Performance Art in a Digital Age: A Live Conversation with Ricardo Dominguez*, Institute of International Visual Arts, London, www.thing.net/~rdom/nyu/PerformanceArt.doc, 2014-06-29
- E- Graffiti in Solidarity with the Zapatistas; 2014, <http://www.thing.net/~rdom/ZapatistasMayo24>, 2014-06-30
- Electronic Civil Disobedience; 2002, <http://www.thing.net/~rdom/ece/ece.html>, 2014-06-30
- Electronic Disturbance Theater; 1998, <http://www.thing.net/~rdom/ece/EDTECD.html>, 2014-06-24
- Fleischmann, Monika, Strauss Wolfgang; 2011, *Pomiędzy zero a jeden. Performerzy komputerowi pomiędzy sztuka a nauka*, ss. 54 — 65, [w:] red. Kluszczyński Ryszard, *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa
- FloodNet; 1998, <http://www.thing.net/~rdom/zapsTactical/foyer3.htm>, 2014-06-29
- Garcia, David, Lovink, Geert; 1997, *The ABC of Tactical Media*; <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>, 2014-06-24
- Howse, Martin; 2014, <http://www.1010.co.uk/org/>, 2014-07-07
- Institute for Applied Autonomy, 2009, http://www.appliedautonomy.com_2014-06-29
- Kluitenberg, Eric; 2011, *Legacies of Tactical Media. The Tactics of Occupation: From Tompkins Square to Tahrir*, Amsterdam, Network Notebooks
- Lane, Jill; 2003, *Digital Zapatistas*, [w:], *TDR/The Drama Review*, Vol. 47, No. 2 (T178), ss. 129–144
- ART_HUB — władza i działanie w społeczeństwie sieciowym; 2013, <http://fundamental.art.pl/ARTHUB.html#>, 2014-06-29

- Lisek, Robert B.; 2014, Fucking Google Experiment, <http://fundamental.art.pl/FUCKINGGOOGLE.html>, 2014-06-29
- Lisek, Robert B.; 2013, <http://fundamental.art.pl/index.htm>, 2014-06-29
- Lisek, Robert B.; 2014, Jak działa mózg — Algorytmy nowej demokracji. Polska sztuka ery cyfrowej, Poznań, Wydawnictwo UAM
- Manovich Lev; 2008, The Practice Everyday of (Media) Life, <http://manovich.net/index.php/projects/the-practice-of-everyday-media-life>, 2014-06-29
- Mattes, Eva, Mattes, Franco, 2014, <http://0100101110101101.org>, 2014-06-29
- McKenzie, Jon; 2011, Performuj albo... Od dyscypliny do performansu, przeł. Tomasz Kubikowski, Kraków, Universitas
- McLuhan Legacy Network; 2011, <http://mcluhan.net/festival-2011>, 2014-07-07
- Paul, Christiane; 2008, Digital art, London, New York, Thames & Hudson
- Raley, Rita; 2009, Tactical Media, Minneapolis, London, University of Minnesota Press
- Rancière, Jacques; 2008, Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka, przeł. Maciej Kropiwnicki, Jan Sowa, Kraków: Wydawnictwo Korporacja Ha!art, ss. 65-68
- Ronduda, Łukasz; 2005, Sztuka jest rodzajem polityki prowadzonej innymi środkami. Rzecz o Stevenie Kurtz'u i Critical Art Ensemble, <http://www.obieg.pl/teksty/5862>, 2014-07-07
- Thoreau, H. D.; 2006, Obywatelskie nieposłuszeństwo, przeł. Hanna Ciepłńska, Poznań, Rebis
- Transborder Emigrant Tool; 2007, <http://bang.transreal.org/transborder-immigrant-tool/>, 2014-06-30
- Transborder Emigrant Tool; 2009, <http://vimeo.com/6109723>, 2014-06-30
- Virilio Paul, Dufresne, David; 2005, Cyberresistance Fighter — An Interview with Paul Virilio, przeł. Jacques Houis, <http://www.apres-coup.org/mt/archives/title/2005/01/cyberresistance.html>, 2014-06-29
- Wójtowicz, Ewa; 2014, Sztuka mediów taktycznych, <http://magazyn.o.pl/2014/ewa-wojtowicz-sztuka-mediow-taktycznych/>, 2014-07-07