

## *(Cyfrowy) Byt, którego nie było*

Ewa Wójtowicz

Decyzja naciśnięcia klawisza "Delete", jest jedną z codziennych czynności każdego użytkownika komputera. Co kryje się za skasowaniem danych? Dokąd odchodzą litery (znaki, obrazy, piksele)? Czy w ogóle istniały?

Idealnym przykładem znikania w cyfrowej rzeczywistości jest zabieg retuszerski w projekcie *Album* (2005) Anety Grzeszykowskiej. Wykorzystuje ona swoją prywatną przeszłość, zwartą w archiwum rodzinnych fotografii. Jednak nie widzimy jej na tych zdjęciach. Zostały przetworzone tak, że bohaterka zniknęła, niekiedy bez śladu, a w innym przypadku ujawniając swoją obecność poprzez nieobecność – zderzoną z osobami widocznymi na zdjęciu. Niektóre fotografie natomiast są całkowicie enigmatyczne – widać na nich pusty trawnik czy fotel w samochodzie.

Gest wymazania siebie przy pomocy medium cyfrowego jest prostym zabiegiem, zważywszy, że ontologia obrazu cyfrowego jest płynna, jako że składa się on z pikseli, bez materialnego zakorzenienia. Tym samym świat obrazów cyfrowych, można nazwać za Wolfgangiem Welschem, światem sztucznym. Welsch, badając ontologię światów sztucznych, rozróżnia kilka poziomów owej sztuczności, uważając, że niektóre światy są bardziej sztuczne od innych. Rozróżnienia nie ułatwia fakt, że pojęcia sztuczności i naturalności są relatywne, jako, że nie opisują obiektów, a raczej wyznaczają punkty widzenia.

W działaniach konceptualnych lat 60/70. spotykamy gesty zniknięcia, wycofania się z systemu artystycznego. Powstrzymanie się od aktywności artystycznej było jednak zniknięciem realnej osoby z realnego świata, podczas gdy w przypadku fotografii Grzeszykowskiej, mamy do czynienia nie z realnym a z wirtualnym wycofaniem, co powoduje że historia bohaterki z albumu jest historią „Kobiety, której nie było”. Można tu również dostrzec podobieństwo do serii fotografii Christiana Boltanskiego, które pozornie wyglądały na fotografie z dzieciństwa, ale pokazywały zupełnie różne, anonimowe, obce osoby. To może oznaczać, że rozróżnienie między fikcją a prawdą nie ma już znaczenia.

Welsch zadaje pytanie: "Cóż jednak oznacza 'prawdziwe istnienie'? Czy w sferze elektronicznej w ogóle można zachować rozróżnienie między zjawiskiem a istotą?" Uważa że ta różnica może zostać zniesiona, ponieważ „W świecie elektronicznym różnica między zjawiskiem a istotą została unieważniona. Istnienie na monitorze i istnienie w pamięci całkowicie się pokrywają.”

Podczas gdy pojęcie 'delete' w fotografii cyfrowej jest nierozdzielnie związane z cechami autotelicznymi tego medium, w sztuce Internetu często stwarza podstawę dla

doświadczeń kolektywnych. Tego typu doświadczenie buduje słoweński pionier net artu, Vuk Cosic, znany z wieku subwersywnych i plagiarystycznych projektów. Jego *Web's First File Extinguisher* (2005) którego tytuł można przetłumaczyć jako "Internetową gaśnicę plików", zachęca internautów aby za jego pośrednictwem kasowali niechciane pliki i adresy URL. Cosic obiecuje, że to co raz skasowane, jest usunięte nieodwracalnie. Idea projektu odnosi się do pomyłki, jaka zaszła w jednym z pierwszych projektów struktury sieci, której autorem był Paul Baran. Zaproponował on sieć o równorzędnych węzłach, bezpieczną wobec ataku z zewnątrz. Jednak w obrębie tej sieci znajdował się jeden węzeł, umiejscowiony najdalej, który mógł służyć do usuwania plików. Był on więc potencjalnie niebezpiecznym punktem sieci. Baran zaznaczył go na swoim projekcie kolorem czerwonym, jednak ówczesne niedoskonałe techniki reprodukcji czarno-białej zatęrzyły to wyróżnienie. Na stronie projektu Cosica, wyglądającego pozornie jak jakiś serwis służący do udostępniania i przechowywania plików, autor umieścił kolorową ilustrację, przedstawiającą współczesny schemat sieci. W jego środku można dostrzec mikroskopijną ikonkę gaśnicy. W dniu, w którym piszę ten tekst, liczba dotychczas usuniętych plików 334, większość z nich to pliki graficzne '.jpg' oraz 1102 stron WWW. To nie czyni z projektu Cosica masowego narzędzia, jednak sama idea powrotu do historii Internetu, która poprzez nieporozumienie mogła potoczyć się inaczej, jest intrygująca.

Akt skasowania danych może być często połączony z działaniami hakerskimi, czy tzw. odwrotną inżynierią (*reverse engineering*). Takie działania podejmuje Cory Arcangel, który przetworzył popularną w latach 80. zabawkę, grę Nintendo Super Mario. Usunął z niej chip odpowiedzialny za treść fabularną gry, pozostawiając tylko kod tła. W efekcie jedyny obraz widoczny na ekranie gry, to wolno przesuwające się chmury w ośmiobitowej grafice. Projekt *Super Mario Clouds* (2003) wynika z podejścia redukcjonistycznego, w którym istniejące treści zyskują nowe znaczenie poprzez gest wymazania. Arcangel prezentuje go zazwyczaj wraz z dokumentacją procesu przetwarzania gry i usuniętymi elementami.

Te przykłady pokazują, że cyfrowe dzieło sztuki ma płynny status i brak mu materialnego zakorzenienia, jest podatne na wszelkie próby przekształcania i remodelowania, w których kasowanie danych odgrywa znaczącą rolę. Powstaje jednak pytanie, co dzieje się wówczas, gdy procesowi skasowania poddana zostanie tożsamość realnej osoby? Takie pytanie zadaje Oskar Dawicki, który w licznych projektach bada swoją tożsamość, posługując się innymi ludźmi i systemami gromadzenia informacji, jako lustrem. Odpowiedzi szukało już dla niego biuro detektywistyczne a także wynajęty autor prac magisterskich. Pytanie „Czy Oskar Dawicki istnieje?” zostało też zadane dosłownie publiczności Zamku Ujazdowskiego, przez samego artystę, który niejednokrotnie otrzymał

na nie przeczącą odpowiedź. Tym samym jego tożsamość została niejako skasowana, w dodatku w sposób demokratyczny; nie istnieje się jeżeli zdecydować o tym większość.

Welsch, konkludując, bada naturę znikania w rzeczywistości cyfrowej. „Zupełność owego znikania jest nadzwyczajna. Po nas pozostaną przynajmniej zwłoki, po papierosie popiół, a po benzynie smród. Tutaj wszystko jest absolutnie klinicznie czyste. Całą substancją było zjawisko, nie ma nic za nim i po nim. Jest tylko przeciwieństwo bycia i niebycia. Ale i ono jest tylko chwilowe.”

Decyzja skasowania i wymazania wybranych treści może spowodować poważne zmiany w ontologicznym szkielecie dzieła. Czy wobec tego jego cyfrowa egzystencja jest różna od tej ‘realnej’? Ile razy można remodelować swoją historię i jak odbija się ona w oczach innych? Czy ktokolwiek zauważy zniknięcie, czy może to wycofanie jest właściwym krokiem w świecie przepętnionym wszelką nadprodukcją? Przeglądając komentarze wobec pracy Anety Grzeszykowskiej, napotkałam post jednego z internautów, który zauważa, że można usunąć siebie samego z obrazu, ale jak usunąć siebie z Google’a? Strategia redukcjonistyczna często niesie z sobą podwójne znaczenie. Może odkrywać ukryty wizualny kod, albo nawarstwiać kolejne pytania o to co jest realne i jak kategorie cyfrowe zaczynają określać prawdziwe życie, kiedy nasza tożsamość zaczyna się niebezpiecznie upodabniać do cyfrowych danych.

Grzeszykowska, Aneta. "Album". 2005.

[http://www.obieg.pl/index1.php?strona=kal2005/mk\\_zag.php](http://www.obieg.pl/index1.php?strona=kal2005/mk_zag.php)

Welsch, Wolfgang. "Artificial Paradises? Considering the World of Electronic Media - and Other Worlds" 1997. <http://www2.uni-jena.de/welsch/>

Cosic, Vuk. "File Extinguisher". 2005. <http://www.file-extinguisher.com/>

Opte <http://www.opte.org/>

Arcangel, Cory. "Super Mario Clouds". 2003. [http://www.beigerecords.com/cory/Things\\_I\\_Made\\_in\\_2003/](http://www.beigerecords.com/cory/Things_I_Made_in_2003/)

W. Welsch, "Sztuczne raje", in Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku, Ed. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa: Warszawa, 2002. s. 467

Cosic posłużył się mapą Internetu stworzoną przez Opte <http://www.opte.org/>