

Anarcho-Biblioteka



# Cyberfeminizm

Alexander Galloway

Alexander Galloway  
Cyberfeminizm

<http://recyklingidei.pl/galloway-cyberfeminizm>  
Przełożył Jakub Maciejczyk

**[pl.anarchistlibraries.net](http://pl.anarchistlibraries.net)**

Byłoby pochopnym odrzucać książkę Sadie Plant *Zeros and Ones* jako wyłącznie feminizm drugiej fali. To prawda, wydaje się ona dość mocno zainteresowana głęboką, mroczną, technologiczną kobiecością; mówi o męskich Jedynkach i ich binarnych przeciwieństwach, kobiecych Zerach; przędzie też z powodzeniem prawdziwą historię technologii z kobiecej perspektywy (*her-story*). Mimo to, wychodzi też poza te ograniczenia i prezentuje złożoną relację między kobietami i maszynami. Relacja ta, związana z problematyką tożsamości, techniki i ciała, znajduje się w centrum współczesnego ruchu zwanego cyberfeminizmem.

Grupa artystek i aktywistek, która powstała we wczesnych latach dziewięćdziesiątych w Adelaidzie w Australii, nazwawszy się VNS (VeNuS) Matrix, opublikowała pierwszy Manifest Cyberfeministyczny. Począwszy od tej pierwszej tyraady, ruch cyberfeministyczny zaczął rosnąć i zmieniać się, jednocząc się na terenie całej Europy. Zaś 20 września 1997 roku w niemieckim Kassel, na międzynarodowej wystawie sztuki współczesnej Documenta X, spotkała się Pierwsza Międzynarodówka Cyberfeministyczna.

Pomimo tego, że cyberfeminizm jest rozpoznawany na całym świecie, pozostaje on wysoce problematyczną strukturą teoretyczną. Nikt nie jest do końca pewien, co oznacza. Jego liderki, o ile nie porzucały ruchu w ogóle, rzadko prezentowały natchnione sposoby odczytania kwestii politycznych i technologicznych. Z tego powodu cyberfeminizm nieco rozczarowuje jako awangardowy ruch polityczny. Nie ma żadnej linii partyjnej czy ścisłej świadomości związkowej.

To powiedziawszy, należy stwierdzić, że wyłaniająca się cyberkultura z pewnością wytworzyła potrzebę cyberfeminizmu. Opiszmy tę potrzebę za pomocą następującego zestawu pytań: Jak technika określa naszą płęć? Czy Internet unika dyskryminacji dzięki anonimowości płci? Czy technika może nam pomóc przezwyciężyć patriariat? Dlaczego wśród komputerowców jest nieproporcjonalnie duża liczba mężczyzn? Kto napisał historię komputerów? Czy maszyny cyfrowe są zasadniczo rodzaju męskiego czy żeńskiego?

Mym celem jest zdanie relacji na temat dzisiejszego statusu cyberfeminizmu; podejście do tematu feminizmu i techniki zarówno w jego historycznym, jak i ideologicznym wymiarze. Jak Faith Wilding i Critical Art Ensemble zauważyli w swym ostatnim studium o cyberfeminizmie, „terytorium cyberfeminizmu jest rozległe. Obejmuje obiektywne dziedziny cyberprzestrzeni, instytucji projektowania przemysłowego oraz instytucji edukacyjnych – to jest te dziedziny, w których proces technologiczny jest płciowo zróżnicowany (*gendered*) w sposób wykluczający kobiety z dostępu do tych aspek-

trzebom cyberfeministek: cyberfeministka jest postpłciowym stworzeniem w wirtualnym świecie.

Czy jednak świat postpłci jest możliwy? I czy naprawdę go chcemy? Catherine Richards zwraca uwagę na ciekawe możliwe przeznaczenie cyberfeminizmu: czy stanie się on jedynie ironiczną nostalgią za minioną różnicą, to jest jeśli kiedykolwiek będziemy naprawdę postpłciowi, czy będziemy jedynie w stanie polerować poezję o stanie walki w przeszłości kształtowanej przez płęć? „Jeśli coś we współczesnych wirtualnych technologiach wymaże płęć, jak się o tym mówi, czy radykalny cyberfeminizm będzie skazany na bycie nostalgiczną treścią, tak samo, jak tradycyjny, osamotniony męski heroizm?”<sup>27</sup>, pyta Richardo spraw Plant, Stone i VNS Matrix są naszymi najlepszymi sojusznikami w poruszaniu się po tych trudnych pytaniach.

---

<sup>27</sup> Catherine Richards, *Fungal Intimacy: The Cyborg in Feminism and Media Art* in Lynn Hershman Leeson, Ed. *Clicking In* (Bay Press, 1996), s. 261.

tów technokultury, które dają siłę i władzę (*empowering*)”<sup>1</sup>. Cyberfeminizm w samej swej istocie wymaga zdecentralizowanej, wielorakiej, uczestniczącej praktyki, w której współistnieje wiele linii ujęcia (*lines of flight*).

Będąc częścią tego samego ruchu, który wydał na świat e-ziny spod znaku *girl power*, jak gURL i słynny teraz Geekgirl, cyberfeministka lat dziewięćdziesiątych jest jedyną w swoim rodzaju mieszanką aktywistki, cyberpunkowy, teoretyczki i artystki. Historycznie cyberfeminizm rozwinął się w dwóch kierunkach: radykalnej polityki Sadie Plant i VNS Matrix z jednej strony oraz w większym stopniu mieszczących się w głównym nurcie działań Old Boys Network (OBN to głównie europejskie konsorcjum cyberfeministek) i społeczności e-mailowej FACES z drugiej (FACES, co dosyć zaskakujące jak na sieć, jest listą e-mailową „tylko dla kobiet”). Uzupełnieniem tego obrazu są różne internetowe publikacje poruszające kwestię feminizmu i techniki, włączając w to zasoby sztuki nowych mediów RHIZOME, społeczność *nettime* oraz stronę pop~TARTS, dział niemieckiego teoretycznego e-zina – Telepolis, specjalizującego się w materiałach na temat kobiet i techniki. Cyberfeministyczna teoria rozkwitła również pośród wydawnictw drukowanych, wydając na świat takie książki, jak *Zeros and Ones* Sadie Plant czy *The War of Desire and Technology* Sandy Stone. Chociaż cyberfeminizm odniósł także pożytek z pojawiających się w ostatnich latach antologii dotyczących studiów nad tematyką cyfrową, jak *Electronic Culture* Timothy’ego Druckrey’a, *Digital Delirium* Krokera czy *Clicking In* Lynn Hershman Leeson, duża część tego materiału pozostaje zdominowana przez mężczyzn, zaniedbując zakres zainteresowania i dogłębność współczesnego cyberfeminizmu. Teoretyczne korzenie cyberfeminizmu wyrastają z interesującej mieszanki myśli Donny Haraway, francuskiego feminizmu trzeciej fali oraz poststrukturalizmu.

Schizma między dwiema połowami cyberfeministycznej wspólnoty pogłębiała się nie jeden raz, włączając w to opis obecnego stanu cyberfeminizmu głównego nurtu, jaki dała członkini VNS Matrix, Francesca da Rimini, mówiąc, że nie jest on niczym więcej niż „osobliwą, podszytą esencjalizmem tyradą”<sup>2</sup>. Na korzyść Old Boys Network przemawia to, że grupa ta odegrała kluczową rolę we wprowadzeniu cyberfeminizmu do wydarzeń-institucji w cyberprzestrzeni: odbywających się cyklicznie festiwalu ISEA, DEAF czy Ars Electronica. Najbardziej spektakularnym przedsięwzięciem OBN było poprowadzenie tak zwanej Pierwszej Międzynarodówki Cyberfeministycznej. Ni-

---

<sup>1</sup> archiwum listy dyskusyjnej *nettime*.

<sup>2</sup> archiwum listy dyskusyjnej *nettime*.

niejszy tekst dotyczy jednak przede wszystkim tego, co uważam za bardziej interesujący odłam cyberfeminizmu – ten reprezentowany przez Plant, Stone i VNS Matrix.

Sadie Plant i Sandy Stone to prawdopodobnie dwa najlepsze punkty, z których rozpocząć można poznawanie współczesnej teorii cyberfeministycznej. Według poglądu Plant, technika jest zasadniczo rodzaju żeńskiego – nie zaś męskiego, jak chciałyby nam wmówić legiony komputerowców, nauczycieli informatyki i redaktorów magazynu Wired. Stone z kolei skupia się na tym, jak wirtualne społeczności wytwarzają ciała, tożsamości i przestrzenie.

Plant, podobnie jak przed nią francuska feministka Luce Irigaray, przynależy do „rekuperacjonistycznej” szkoły feminizmu. Przekonuje, że struktury władzy, które faworyzowały mężczyzn i męskie formy w społeczeństwie, należy uczynić bardziej równymi poprzez proces odkrywania i dowartościowywania przeoczonych kobiecych elementów. Książka przytacza historię Ady Lovelace, która była pierwszym w świecie programistą komputerów. Historia Ady jest zajmująca. Jako asystentka Charlesa Babbage’a, Lovelace pomogła zbudować wczesne maszyny liczące, jak maszyna różnicowa Babbage’a. Z pewnością zbyt mało wiadomo o tej postaci i jej interesującym miejscu w rozwoju społeczności komputerowej. Celem Plant jest odzyskanie tego zagubionego kobiecego źródła z historii techniki. Jak jednak pokazuje jej przypominający manifest tekst *Feminizations: Reflections on Women and Virtual Reality*, Plant nie pragnie dowartościować pewnej negatywnej przestrzeni stworzonej przez patriariat, lecz odsłonić od zawsze już kobiecą przestrzeń techniki. Jest to ostatecznie mocniejsze posunięcie. Plant przepowiada, że „męska tożsamość ma wszystko do stracenia na skutek tej nowej techniki. Znaczenie spermy spada, kiedy wkraczają klony, a mięso uczy się, jak uczyć się samo. Cybernetyka to feminizacja”<sup>3</sup>. Technika może dać feminizmowi coś, czego nigdy nie miał dostępnego na wyciągnięcie ręki – zanik męskości od początku do końca. Inspirując się VNS Matrix i ich cyberfeministycznym manifestem, Plant zmierza do zdefiniowania czystej kobiecości.

*Zeros and Ones* przekonująco pokazuje, że kobiety były zawsze nierozłącznie związane z techniką. Wykorzystując przykład telefonistek przekonuje, że kobiety tradycyjnie stanowiły pracujący rdzeń sieci wszelkiego typu, w szczególności systemu telefonicznego. Od tkalni przemysłowych przez maszynopisanie, nawet do odkrycia komputerowych usterek (*bugs*), Plant kate-

<sup>3</sup> Sadie Plant, *Feminisations: Reflections on Women and Virtual Reality*, in Lynn Hershman Leeson, Ed. *Clicking In* (Bay Press, 1996), s. 37.

do odtworzenia „socjologii skóry”, wzmianka o koncepcji artykulacji Stuartha Halla, rizomatyka Deleuze’a – wszystko to nie przygotowuje czytelniczek i czytelników na dalszą część, w której Probyn popada w analizę „bogactwa” swojego dzieciństwa, „pasji do koni” u swej matki i inne autobiograficzne absurdy. Nieformalny styl przypominający Stone oraz narracja w pierwszej osobie skorzystałyby z większego stopnia obiektywności; więcej *nouveau roman*, mniej życiorysu. [...]

W przypadku Butler, podejście do feminizmu i kwestii tożsamości jest zdecydowanie poststrukturalistyczne. Dzięki temu uczestniczy ona w takiej krytyce humanistycznych teorii podmiotowości i przestrzeni społecznej, która lepiej pasuje do cyberfeministycznego projektu. W nie idzie tak daleko, by rozpatrywać „po” humanizmu, jak czyni to Probyn, poprzestaje na krytyce tego, co zwie na przemian „ontologicznymi konstrukcjami tożsamości”, „ontologiami płci”, „metafizyką substancji”<sup>23</sup>, jednym słowem – humanistyczną metafizyką. I dobrze jej się to udaje. Butler zręcznie balansuje między Scyllą i Charybdą lewicowej teorii: unika esencjalizmu, zachowuje polityczne sprawstwo. „W jaki sposób możemy zrozumieć i myśleć o konstrukcji, nie zakładając ludzkiego sprawcy poprzedzającego tę konstrukcję?”<sup>24</sup>, pyta. Będąc korzeniami głęboko w materializmie, Butler formułuje ludzki podmiot, który jest zarówno stwarzany przez swoje środowisko społeczne, jak i sam je konstytuuje. Z tekstu tego prześwituje przewiązanie Butler do Derridy w momencie, gdy jej marksistowska logika przybiera zdecydowanie poststrukturalistyczny styl: „Płeć jest złożonością, której totalność jest stale odroczone, nigdy nie będąc w pełni tym, czym jest w jakimkolwiek punkcie czasu. Otwarta koalicja zatem [...] będzie otwartym zbiorem, który dopuści wielorakie zbieżności i rozbieżności bez wymogu posłuszeństwa normatywnemu telos definicyjnego domknięcia”<sup>25</sup>.

Podobnie, jak u Probyn i inaczej niż u Butler, cyberfeminizm Plant, Stone i VNS Matrix zdaje się momentami eksperymentować z możliwością świata postpłci (*post-gender*), a nie jedynie z krytyką płci. Potencjalność tego, co postludzkie (sztuczne formy życia, protetyka, wirusy, cyborgi i tak dalej. ), czegoś, co staje się możliwe jedynie wraz z nadejściem technologii, odgrywa tu znaczącą rolę. Prorocze stwierdzenie Haraway, że „cyborg jest stworzeniem ze świata postpłci”<sup>26</sup>, można by łatwo odwrócić tak, by odpowiadało po-

<sup>23</sup> Judith Butler, *Gender Trouble* (Routledge, 1990), s. 5, 33, 25.

<sup>24</sup> Ibid, s. 8.

<sup>25</sup> Ibid, s. 16, podkreślenie moje.

<sup>26</sup> Donna Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women* (Routledge, 1991), s. 150.

za dosłownie za wskazówkami Plant. Podobnie jak w performance artystki z grupy Fluxus, Shigeko Kubota, pt. *Vagina Painting*, VNS Matrix skupiała się na surowym, mięsistym, ekspresywnym wykorzystaniu ciała. Innym przykładem opartej na technologii sztuki cyberfeministycznej jest *Netzbikini* Evy Grubinger. Projekt *Netzbikini* parodiuje czynność kupowania bikini, oferując wzory bikini, które można sobie ściągnąć z Internetu i uszyć je z „przejrzystej, przezroczystej sieciowej tkaniny”. Projekt staje się interaktywny w momencie, gdy użytkowniczkę są proszone o nadsyłanie swoich zdjęć w swych nowych bikini. Fotografie są prezentowane na stronie *Netzbikini*. Nancy Paterson, poruszając kwestię ciała, idzie w innym kierunku. Jej *Stock Market Skirt* składa się z wieczorowej sukni uszytej z niebieskiej tafty i czarnego aksamitu, komputera oraz wyświetlacza cen giełdowych. Suknia jest podłączona do komputera, który z pomocą automatycznego urządzenia potrafi zwiększyć lub zmniejszyć jej długość. Kiedy na rynku giełdowym następuje wzrost lub spadek, komputer odczytuje ceny rynkowe i odpowiednio dostosowuje długość sukni. Te dwa dzieła pokazują różne sposoby, na jakie cyberfeministyczna sztuka rozpatrywała ciało.

Kwestii ciała bliska jest z kolei kwestia tożsamości. W podejściu do tożsamości chodzi zawsze o zachowanie delikatnej równowagi między pragnieniem krytyki esencjalizmu a pragnieniem utrzymania politycznego zaangażowania. Choć nie jest ona związana ze studiami nad tematyką cyfrową, jedną z osób, które spróbowały zdefiniować teorię tożsamości po antyhumanizmie, jest Elspeth Probyn ze swą pracą *Outside Belongings*, okazującą się być w naturalny sposób bliską celom cyberfeminizmu. Probyn pisze: „Chcę rozpatrzeć pragnienie jednostek, by przynależać, głęboko zakorzenione i kruche pragnienie, które, jak sądzę, jest odtwarzane w coraz większym stopniu wobec świadomości niemożliwości jakiegokolwiek prawdziwej przynależności, jak również strachu, że trwałość i świętość przynależności odeszły bezpowrotnie w przeszłość”<sup>22</sup>. Probyn tęskni zatem za odnalezieniem drogi do teorii praktyk – teorii życia – przetrawiwszy już stałą dietę złożoną z antyhumanistycznej retoryki a la psychoanaliza i poststrukturalizm. Słowo „odtworzane” (*performed*) przypomina nam o Judith Butler, której książka *Gender Trouble* (Kłopoty z rodzajem) sama była zmaganiem z kwestią tożsamości. Niestety to, jak Probyn się porusza w owej nieznanym przestrzeni po humanizmie, pozostawia wiele do życzenia. Ekscytujące wczesne wykłady Foucaulta, sugestie radykalnie jednostkowej psychogeografii siebie, aspiracja

<sup>22</sup> Elspeth Probyn, *Outside Belongings* (Routledge, 1996), s. 8.

goryzuje technikę jako obiekt zasadniczo kobiecy. Argumentuje, że kobiety są inteligentnymi maszynami, że to, co związane z robotami, jest kobiece, że zero – nicłość w binarnym kodzie – zawsze było Innym (*0-ther*), kobietą.

Odnosnie pisania *Zeros and Ones*, Plant przypomina sobie: „Kiedy zaczynałam tę książkę, naprawdę chodziło mi o to, żeby spróbować skorygować to, co uważałam za wielkie nieporozumienie w tamtym momencie, dotyczące związku między kobietami a komputerami w szczególności i techniką w ogólności. Wydawało mi się, że duża część »ortodoksyjnej« teorii feministycznej była wciąż bardzo technofobiczna”<sup>4</sup>.

W całej jej pracy podstawową metaforą jest matryca (*matrix*). Historycznie materializuje się ona w procesach prądniczych w tkalniach przemysłowych, w postaci telefonistek, w tropie kobiety jako programistki (Ada Lovelace, Grace Murray Hopper) oraz w sieciowej strukturze cyberprzestrzeni. Z uwagi na tę historię, Plant pisze, że technika jest zasadniczo procesem kastracji. „Matryca tka samą siebie w przyszłość, w której nie ma miejsca dla historycznego mężczyzny”<sup>5</sup> mówi. Jeśli technika jest zasadniczo kobieca, to kobieta jest komputerem. Czy raczej, jak maszyna Turinga (maszyna, która może być dowolną maszyną), kobieta może imitować komputer. Kobiety są najwyższą siłą mimetyczną. Plant pisze, że „Kobieta nie może być czymkolwiek, jednak może odwzorowywać wszystko, co jest cenione przez mężczyznę: inteligencję, autonomię, piękno... przypuszczalnie również samą możliwość mimesis”<sup>6</sup>. Siłę odwzorowania wzmacnia pojawienie się kodu cyfrowego jako potężnej siatki semiotycznej. Binarny kod dostarcza przestrzeni wartościowości, która istnieje na zewnątrz i potencjalnie poprzedza patriarchalne struktury. Jak opisuje go Plant, „wprowadzenie kodu binarnego powoduje płaszczyznę ekwiwalencji, która podważa same fundamenty świata, w którym to, co męskie, i to, co kobiece, zawsze pełniły rolę nadbudowy i materialnej bazy”<sup>7</sup>. W tym modelu, kod cyfrowy zastępuje to, co tradycyjnie wytwarzało wartość – fallusa, prawo, ojca i tak dalej. Dla Plant technologia jest mniej kwestią dobra czy zła, a bardziej możliwością obiektywnego osłabienia patriarchy. „Dla mnie cyberfeminizm zakłada, że rozwija się sojusz

<sup>4</sup> Miss M, *An Interview with Sadie Plant and Linda Dement* (<http://www.t0.or.at/sadie/intervw.htm>)

<sup>5</sup> Sadie Plant, *The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics*, in Lynn Hershman Leeson, Ed. *Clicking In* (Bay Press, 1996), s. 132.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Sadie Plant, *Binary Sexes, Binary Codes* (<http://www.t0.or.at/sadie/binary.htm>)

między kobietami, maszynami i nowymi technologiami, których kobiety używają”<sup>8</sup>.

Wysoką pozycję w ruchu cyberfeministycznym, choć jednocześnie pozostając w znacznej mierze z dala od niego, zajmuje Allucquere Rosanne (Sandy) Stone, transpłciowa teoretyczka historii cyberprzestrzeni, pragnienia i wirtualnego ciała. Wczesny esej Stone *Prawdziwe ciało, proszę powstać*<sup>9</sup> pomógł ustalić stawkę współczesnych debat na temat statusu ciała w wirtualnych społecznościach. Miejsce ciała jest centralną kwestią dla cyberfeminizmu. Stone przekonująco argumentuje, że dychotomie takie, jak natura/kultura, w rzeczywistości funkcjonują logicznie jako „strategia utrzymywania granic dla celów politycznych i ekonomicznych, a tym samym jako sposób ustanawiania znaczenia”<sup>10</sup>. Umieszczenie ciała w przestrzeni wirtualnej w istocie wytwarza znaczenie poprzez artykulację różnic między ciałami i nie-ciałami, między przestrzeniami i nie-przestrzeniami. Analogicznie do odrzucenia przez Foucaulta „hipotezy represji”, Stone twierdzi, że nowe technologie nie są przezroczystymi czynnikami, które usuwają z pola widzenia kwestię płci, lecz raczej rozprzestrzeniają one produkcję i organizację naznaczonych płcią (*gendered*) ciał w przestrzeni. I tak, jak nasza przestrzeń poza Internetem, przestrzeń wirtualna zamieszkała jest przez ciała ze „złożonymi erotycznymi składowymi”<sup>11</sup>. Jak wskazuje Stone, ta robocza metafora jest oczywiście całkowicie arbitralna, gdyż nie istnieje nic takiego w logice cyfrowych sieci, co z konieczności sprawia, że ich pierwotna struktura jest kartezyjska czy oparta na ciałach, czy oparta na pragnieniu. Dlaczego więc internetowe społeczności są tak silnie oparte na pragnieniu, przestrzeni i ciałach? To jest właśnie podstawowe cyberfeministyczne pytanie według Stone.

Opinię tę powtarza Sherry Turkle w swym *Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality*<sup>12</sup> (Konstrukcje i rekonstrukcje ja w rzeczywistości wirtualnej). Według Turkle, technologie cyfrowe silnie skupiają się na kwestii tożsamości. Podobnie jak Stone, opisuje ona to, co dzieje się w społecz-

<sup>8</sup> w wywiadzie dla Geekgirl,

<sup>9</sup> Allucquere Rosanne Stone, *Will the Real Body Please Stand Up?* in Michael Benedikt, Ed. *Cyberspace. First Steps* (MIT Press, 1992).

<sup>10</sup> Tamże, s. 102.

<sup>11</sup> Tamże, s. 105.

<sup>12</sup> Sherry Turkle, *Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality*, in Timothy Druckrey, Ed. *Electronic Culture* (Aperture, 1996), s. 354-365.

umieszczam dzieło sztuki wewnątrz ciała. Puste ciało kryje w sobie nie jaźń czy duszę, ale po prostu rzeźbę”<sup>20</sup>. Innym dziełem, w którym użyto materiału wideo z wnętrza ciała, jest *Corps Etranger* Mony Hatoum. Hatoum stwarza nie dającą spokoju audiowizualną przestrzeń, używając materiału wideo nakręconego z pomocą zminiaturyzowanej kamery wędrującej w dół przełyku i wchodzącej do żołądka. Materiał ten jest następnie pokazywany w większej głębinowej kabinie-instalacji, wraz z zapisem dźwiękowym oddechu artystki. Zainteresowanie Hatoum tym głębinowym środowiskiem ukazuje się podwójnie: widz jest umieszczany w kabinie przeznaczonej do oglądania, a następnie zostaje zanurzony w obrzydliwej biologicznej przestrzeni, rozświetlanej jedynie przez techniczne oko. Ciało zostaje jednocześnie znieważone i odsłonięte.

W ten sam sposób cyberfeminizm dąży do wyegzorcyzmowania zesencjalizowanego kobiecego ciała poprzez złożony proces przewartościowywania i odbudowywania. Jak wyjaśnia Plant, kartezyjski podmiot jest tu nieadekwatny:

Zasadniczo, mamy obecnie dwie ustalone pozycje: albo mówi się o odcieleśnieniu, albo o ucieleśnieniu. Albo jesteś poza ciałem w jakiejś stratosferze, albo jesteś w organizmie. Uważam, że żadna z tych pozycji nie jest właściwa. Kiedy ludzie mówią o wychodzeniu poza ciało, wciąż zakładają, że istnieje jakiś rodzaj transcendentnej przestrzeni, którą można zająć, jak niebo czy dusza, czy w każdym razie coś niematerialnego. Jeśli o mnie chodzi, nie ma czegoś takiego. Wszechświat nie jest tego rodzaju, jest on procesem materialnym, a nie jakąś idealistyczną konstrukcją. Tak więc nie można wydostać się z materii, to rzecz kluczowa. Możemy jednak wydostać się z określonej ograniczającej organizacji materii, która jest ukształtowana w przedmioty i oczywiście w organizmy. Organizm jest dosłownie zorganizowany wokół swoich organów, słownictwo mówi tu naprawdę wszystko.<sup>21</sup>

Współczesna sztuka cyberfeministyczna (włączając w to sztukę VNS Matrix, którą same członkinie grupy nazwały „sztuką cipy” [*cunt art*]), podą-

<sup>20</sup> Paolo Atzori, Kirk Woolford, *Extended-Body: Interview with Stelarc*, Ctheory, 6 September 1995.

<sup>21</sup> Matthew Fuller, *Intelligence Is No Longer on the Side of Power. An interview with Sadie Plant*, 1995 (<http://www.altx.com/interviews/sadie.plant.html>).

nia dziewczyn/lasek/kobiet w kulturze popularnej i grach itp., itd”<sup>16</sup>. Opinia da Rimini jest typowa dla gałęzi cyberfeminizmu wywodzącej się z VNS Matrix, surowej, konfrontacyjnej, wyzwolicielskiej polityki kobiet w cyfrowej matrycy.

W całej cyberfeministycznej teorii dominuje temat ciał i tożsamości. Jak zauważyła jedna z krytyczek, „Ciała są ogólnie rzecz biorąc ostatnim krzykiem mody w Sieci – niezależnie, czy są to ciała szczątkowe, cyborgiczne, techniczne, pornograficzne, erotyczne, ciała po metamorfozie, zmodyfikowane, ciała-widma czy ciała wirusowe”<sup>17</sup>. W istocie, owa koncentracja na ciele wpływa w dużej części z procesu zapominania ciała lub z próby zapomnienia o zapominaniu ciała. Jak pisała Stone i inni, nadejście cyberprzestrzeni to historia ciał migrujących i przemieniających się w nowych kontekstach. W rzeczywistości, Lynn Hershman Leeson twierdzi wręcz, że „nowi użytkownicy [Sieci] stanowią największą imigrację w historii”<sup>18</sup> – warta zapamiętania idea, że korzystanie z komputerów mogłoby stworzyć prawdziwą imigrację ciał ze świata offline do świata online.

Kolejny obszar zainteresowania cyberfeministek, „postludzkie” ciało, jest tematem książki *TechnoMorphica*, zawierającej sztukę i eseje, wydanej przez holenderską V2\_Organisation. Inaczej niż wczesne prace Donny Haraway, *TechnoMorphica* czerpie ze współczesnych osiągnięć w takich dziedzinach, jak tzw. „rzeczywistość rozszerzona” (*augmented reality*), nanotechnologia czy protetyka, by nakreślić przerażająco bliski opis przyszłości sztuki i przyszłości teorii. Gdyby ta intrygująca antologia musiała mieć swój temat, byłby nim „nowy cyborg”, aranżacja organicznego świata na nowo, wokół modelu inteligentnej maszyny. Mocno rozwinięta transformacja maszyn w organizmy i organizmów w maszyny to model tego nowego cyborga. Książka zawiera zadziwiającą 180-stronicową kolorową dokumentację fotograficzną australijskiego artysty Stelarc pt. *Rzeźba żołądka*, która jest eksploracją, klatka po klatce, jego przewodu pokarmowego za pomocą połkniętej sondy z kamerą wideo. Jak mówi Stelarc, „ciało było już powiększane, naruszane, a teraz staje się miejscem goszczącym technologię i obce czynniki”<sup>19</sup>. Stelarc rozwija temat „Rzeźby żołądka” w wywiadzie dla *CTheory*: „w mojej rzeźbie

<sup>16</sup> archiwum listy dyskusyjnej *nettime*.

<sup>17</sup> archiwum listy dyskusyjnej *nettime*.

<sup>18</sup> Lynn Hershman Leeson, *Romancing the Anti-Body: Lust and Longing in (Cyber)space* in Lynn Hershman Leeson, Ed. *Clicking In* (Bay Press, 1996), s. 328.

<sup>19</sup> Joke Brouwer and Carla Hoekendijk, Edo spraw *TechnoMorphica* (V2\_Organisation, 1997), s. 15.

nościach internetowych, miejscach, gdzie odgrywanie ról i naginanie płci (*genderbending*) są na porządku dziennym.

Przestrzeń wirtualna jest zatem ukazana jako proteza, jako olbrzymie rozszerzenie naszych fizycznych ciał. Poprzez tę gigantyczną widmową kończynę (sieć) musimy oczywiście wzajemnie na siebie oddziaływać. Stone pokazuje, że o technologii komunikacyjnej myśli się zwyczajowo jako o „1. aparacie do wytwarzania wspólnot... 2. aparacie do produkcji ciała... [i] 3. pośredniczącym [czynnikiem] między ciałami i jaźniami... t.j. jako o interfejsach”<sup>13</sup>. Wspólnota, ciało, interfejs – coś za nieprawdopodobne potomstwo kodu cyfrowego! Co najbardziej zasadnicze, uczestnicy internetowych społeczności, takich jak tzw. MOOs, „uczą się delegować swoje sprawstwo na reprezentantów ciała, nieprzerwanie istniejących w wyobraźniowej przestrzeni razem z reprezentantami innych jednostek”<sup>14</sup>. Twórcy jednego z najbardziej popularnych MOOs, LambdaMOO, opisują ową relację ciał w kategoriach towarzyskich: „LambdaMOO jest nowym rodzajem społeczności, w której dobrowolnie zbierają się tysiące ludzi z całego świata.”. Jak pokazują Stone i inni, uczestnicząca praktyka społeczna (to jest wspólnota) oparta na wyobrażonym widoku pragnienia i oddziałujących na siebie ciał jest kluczowa dla sposobu, w jaki konceptualizujemy cyberprzestrzeń.

Cyberfeministyczne pionierki z VNS Matrix dostarczyły teoretycznym próbom Plant i Stone partyzanckich taktów walki. VNS Matrix pojawiła się w australijskim Adelaide, latem 1991 roku. Francesca da Rimini (znana też jako Gashgirl i Doll Yoko) opowiada, jak to się wszystko zaczęło:

Nasza historia zaczyna się na śluzie, a kończy się być może na krwi. Żyję na skraju australijskiej pustyni, w małym miasteczku kłamstw i plotek, z wyraźnie pulsującym podbrzuszem. Było to lato 1991 roku. Z całą pewnością nie było to lato miłości. Były nas cztery dziewczyny. Byłyśmy gorące, znudzone i biedne (u mnie niewiele się od tamtego czasu zmieniło, oprócz tego, że nie jestem już znudzona). Zdecydowałyśmy się spróbować dokonać włamu na pewną stronę porno z nastolatkami. Zrobiliśmy kilka obrazków na skradzionych komputerach: *Beg*, *Bitch*, *Fallen* i *Snatch*. Stwierdziłyśmy, że to lepsza zabawa niż skanowanie w nieskończoność naszych cipek, więc Velvet Downunder

<sup>13</sup> Allucquere Rosanne Stone, *The War of Desire and Technology at the Close of the Machine Age* (MIT Press, 1995), s. 89.

<sup>14</sup> *Ibid.*, s. 121.

przemienił się w VNS Matrix. Nadałyśmy sobie etykietkę wirusa w nowym nieładzie światowym, a naszym paliwem było wino i śluz, który można było uzupełnić jedynie angażując się często w przyjemne czynności).<sup>15</sup>

W skład VNS Matrix wchodziły Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini i Virginia Barratt. Dokonały serii cyberfeministycznych działań, łącznie z opartą na „złym kodzie” grą antywideo skierowaną do dziewczyn (a przynajmniej nie do 14-letnich chłopców), w której występowały takie postaci, jak „Serwer Wielki Tatuś”. „Cyberfeminizm stał się obszarem, w którym pracuję, z którego anarchicznie wybuchają wielorakie linie ujścia, generując dialogi, relacje oraz konceptualne i fizyczne obiekty,” pisze da Rimini (jako Doll Yoko).

Aby w pełni oddać siłę cyberfeministycznego manifestu VNS Matrix, warto zamieścić go w oryginalnej formie:

Ich hasło „the clitoris is a direct line to the matrix” (łechtaczka jest bezpośrednim połączeniem z matrycą) od razu wybija się na pierwszy plan tej prowokacyjnej tyrady. Jego celem jest podkreślenie zasadniczego materialnego współistnienia między maszyną i kobiecym ciałem. Z początku nieświadome istnienia poszukiwań Sadie Plant, VNS Matrix stworzyło swoją własną formułę podpartego teoretycznie aktywizmu, koncentrującego się wokół kobiet i techniki. Julianne Pierce zauważa, że „w tym samym czasie, gdy zaczęłyśmy używać pojęcia cyberfeminizmu, zaczęło się ono również pojawiać w innych częściach świata. Było to niczym spontaniczny mem, który pojawił się w różnych miejscach mniej więcej w tym samym czasie, jako odpowiedź na takie popularne wówczas idee, jak cyberpunk. Od tamtego czasu ów mem rozprzestrzenił się gwałtownie i z pewnością jest ideą, którą podjęło wiele kobiet zaangażowanych w teorię i praktykę techniki”. Pierce zaznacza, że cyberfeministki nigdy nie były przeciwne technice, lecz przeciwnie, uwielbiają maszyny, które są nieodłączne dla ich działalności politycznej, sztuki i pisarstwa.

Tym, co wytworzyło tymczasowy antagonizm między feministkami skupionymi wokół listy *nettime*, był e-mail wysłany na nią przez da Rimini (piszącą jako Doll Yoko) w czerwcu 1997 roku, w którym napisała, że „jako artystki, [VNS Matrix] na poważnie wykorzystują strategie takie, jak ironia i inwersja kulturowych stereotypów, aby podnieść niektóre z wielu kwestii dotyczących kobiet i techniki, dostępu, edukacji, pracy, sposobu przedsta-



<sup>15</sup> Ricardo Dominguez, *An E-Interview With Doll Yoko* thing.net, January 10, 1996.