

DUTY FREE ART

Umetnost u doba planetarnog
građanskog rata



1

Tenk na pijedestalu

*Ja volim istoriju,
Ali istorija mi ne uzvraća ljubav.
Svaki put kada je zovem, javi se sekretarica.
Sekretarica kaže: »Ubacite logo ovde«.*

Tenk na pijedestalu. Iz motora se puši dim. Sovjetski borbeni tenk – koji se zove IS3, skraćeno od Josip Staljin – prenamenila je grupa proruskih separatista u Konstantinovki u Istočnoj Ukrajini. Odvezli su ga pravo u rat sa memorijalnog pijedestala postavljenog u znak sećanja na Drugi svetski rat. Prema navodima lokalnih paravojnih formacija, on je »izvršio napad na kontrolnu tačku u Uljanovki u Krasnoarmejskom okrugu, što je rezultiralo trojicom mrtvih i trojicom povređenih na strani Ukrajinaca i bez gubitaka na našoj strani«.¹

Mogli bismo pomisliti da će aktivna istorijska uloga tenka biti okončana onoga trenutka kada je postao deo istorijske postavke. Međutim, ispostavilo se da je pijedestal odigrao ulogu privremenog skladišta iz kojeg će tenk biti ponovno direktno upotrebljen na ratištu. Izgleda da put koji vodi u muzej – ili u samu istoriju – nije potpuno jednosmeran. Da li je muzej garaža? Ili možda oružarnica? Da li je memorijalni pijedestal vojna baza?

Međutim, ovo otvara sveobuhvatnija pitanja. Kako da posmatramo umetničke institucije u vremenu koje je definisano planetarnim građanskim ratom, rastućom nejednakošću, i privatnim digitalnim tehnologijama? Granice institucija su postale zamagljene. One obuhvataju sve: od zatrpavanja javnosti tvitovima, do budućnosti u kojoj će »neurokustostvom« same slike nadgledati svoju publiku putem instrumenta za prepoznavanje lica i praćenje očnih pokreta, kako bi ustanovile da li su slike dovoljno popularne, odnosno, da li se neko ponaša sumnjivo.

Da li je u ovakvoj situaciji moguće nadograditi dvadesetovekovnu terminologiju institucionalne kritike? Ili moramo potražiti nove modele i prototipove? Šta je u takvim uslovima zapravo model? Kako on povezuje realnosti koje su na ekranu i izvan njega, matematiku i estetiku, budućnost i prošlost, razum i izdaju? I koja je njegova uloga u globalnom lancu projekcije kao produkcije?

U primeru kidnapovanog tenka, istorija zaposeda hipersavremenost. To nije *post factum* prikaz događaja. On glumi, on se pretvara, on se iznova menja. Istorija je igrač koji menja oblik, možda je čak i neregularni ratnik. Ona stalno napada s leđa. Ona blokira svaku budućnost. Iskreno, ova vrsta istorije je sranje.

Takva istorija nije plemenit poduhvat koji treba izučavati u ime čovečanstva kako se ne bi ponovila. Naprotiv, ovakva istorija je parcijalna, pristrasna, i privatizovana, koristoljubivi poduhvat, sredstvo kojim se sebi daje za pravo, objektivna prepreka koegzistenciji i temporalno zamračenje koje zadržava ljude u zagrljaju imaginarnog porekla.² Tradicija potlačenih pretvara se u falangu tlačiteljskih tradicija.³

Da li vreme danas ide unazad? Da li mu je neko uklonio mogućnost kretanja unapred i osudio ga da se kreće u krugovima? Deluje da se istorija pretvorila u kolo.

Takva situacija nas lako može podsetiti na čuvenu Marksovu misao da je ponavljanje istorije farsa. Marks je smatrao da istorijsko ponavljanje – a oponašanje pogotovo – daje suhode rezultate. Ipak, citiranje Marksa, ili bilo koje istorijske figure, samo po sebi bi predstavljalo ponavljanje, ako ne i farsu.

Umesto toga, hajde da se okrenemo Tomu Kruzu i Emili Blant, oni će nam biti od veće pomoći. U blokbuster filmu *Na rubu vremena* [*Edge of Tomorrow*, 2014] divlja vrsta vanzemaljaca koji se zovu Mimike, izvršila je invaziju na planetu Zemlju. Dok pokušavaju da se otarase vanzemaljaca, Blant i Kruz bivaju zarobljeni u vremenskoj petlji; oni bivaju iznova ubijeni, da bi se s izlaskom sunca ponovo »izlegli«. Moraju da pronađu izlaz iz petlje. Gde živi glavna Mimika? Ispod piramide muzeja Luvr! Tamo Blant i Kruz odlaze kako bi je uništili.

Neprijatelj je unutar muzeja, ili tačnije, ispod njega. Mimike su to mesto preotele i pretvorile vreme u petlju. Ali šta predstavlja forma petlje, i u kakvoj je vezi sa ratovanjem? Đorđo Agamben je nedavno analizirao grčki pojam *stasis*, koji istovremeno označava građanski rat i nepromenljivost: nešto što je potencijalno veoma dinamično, ali istovremeno predstavlja i njegovu suprotnost.⁴ Danas postoji veći broj sukoba za koje deluje da su zaglibili u stanju stasisa, u oba njegova značenja. Ovaj termin koristi se za građanski rat koji je nerazrešen i koji se otegao u nedogled. Konflikt nije sredstvo kojim će se postići razrešenje sporne situacije, već je oruđe kojim će se takva situacija održavati. Cilj je održavanje kontinuirane krize. Ona mora biti neograničenog trajanja, jer predstavlja obilan izvor profita: nestabilnost je beskrajan rudnik zlata.⁵

Stasis se odvija kao neprekidna tranzicija između privatne i javne sfere. On predstavlja veoma koristan mehanizam za jednosmernu redistribuciju svojine. Ono što je nekada bilo javno biva nasilno privatizovano, dok nekadašnja privatna mržnja postaje novi duh zajednice.

Trenutna verzija stasisa odvija se u dobu najsavremenijeg nekonvencionalnog ratovanja. Savremene konflikte vode Uber-milicije, armije botova koje sponzorišu banke, i dronovi koji su finansirani preko platforme Kickstarter. Protagonisti ovih ratova nose opremu za video igrice i ekstremne sportove, i u koordinaciji su sa reporterima *Vice*-a preko Whatsapp-a. To rezultira sklepanim oblikom konflikta koji koristi informacione tokove i 3G mrežu kao oružja unutar

rasprostranjenih posredničkih pat pozicija. Današnji permarat⁶ se vodi između strana koje se bave oponašanjem istorijskih bitaka (na primer, obe zaraćene strane u Ukrajini), i možemo ih nazvati Mimikama u realnom svetu.⁷ Stasis u kontekstu permarata i privatizacije predstavlja savijanje vremena nazad u sebe. Muzej ispušta prošlost u sadašnjost, dok istorija postaje ozbiljno korumpirana i ograničena.

Izvanredan film Alfonsa Kuaronu *Potomci* [*Children of Men*, 2006] dočarava na koje bi se načine umetničke institucije mogle ponašati u slučaju planetarnog građanskog rata.⁸ U njemu je prikazana sumorna, skora budućnost u kojoj je čovečanstvo postalo sterilno. Planetarni građanski rat zahvatio je Britaniju, podelivši ostrvo na segregovane zone, jednu namenjenu izbeglicama i nedokumentovanim osobama – potpuna distopija – i drugu namenjenu građanima. Centralna dvorana Tate Modern muzeja u Londonu postala je dom Ministarstva za umetnost; u njoj su svoje utočište našla umetnička dela od neprocenjive vrednosti: Nojeva barka umetničkih dela. U jednoj sceni koja se odvija u ovoj dvorani, prikazan je Mikelandelov *David* sa polomljenom nogom, verovatno oštećen u sukobu.

Uništavanje antikviteta od strane Daeša (poznatog i kao ISIS ili Islamska Država), kome je prethodilo ogromno uništavanje i pljačka kulturnih objekata tokom američke invazije Iraka, iziskuje pitanje: zar ne bi bilo dobro imati Barku umetničkih dela koja bi mogla da spasi antikvitete iz Plamire ili Ninive i sačuva umetnička blaga od uništenja?

Ipak, Barka umetničkih dela bila bi ambivalentna institucija. Nikada ne bismo mogli da budemo sigurni šta je zapravo njena prava funkcija. U drugoj sceni filma, Pikasova *Gernika* služi kao dekoracija na privatnoj večeri.⁹ Barka umetničkih dela mogla bi postati institucija koja je toliko dobro čuvana da su jedini ljudi kojima je dozvoljeno da vide umetnička dela direktori Barke, njihova deca i njihove sluge. Međutim, ona bi mogla da predstavlja i evoluciju u internacionalnim slobodnim lukama za skladištenje umetničkih dela, u kojima umetnička dela nestaju u nevidljivim skladištima oslobođenim poreza.¹⁰

Pored internacionalnih bijenala, bescarinska umetnička skladišta verovatno su najbitnija savremena aktivna umetnička forma. Ona predstavljaju distopijsku stranu bijenala, u vremenu u kojem su liberalni snovi o globalizaciji i kosmopolitizmu ostvareni u vidu multipolarne zbrke nastanjene oligarsima, gospodarima rata, korporacijama koje su prevelike-da-bi-propale, diktatorima i velikim brojem ljudi koji su ostali bez države.¹¹

U poznom dvadesetom veku globalizacija je predstavljena formulom: vrednost civilnog društva pomnožena s internetom i podeljena sa migracijom, gradskim urbanizmom, uticajem NVO-ova, i sa drugim oblicima transnacionalne političke organizacije.¹² Saskija Sasen opisuje te aktivnosti kao »građanske prakse koje prevazilaze naciju«. ¹³ Internet je u tom periodu ljude i dalje ispunjavao nadom i oni su verovali u njega. Ovo je bilo nekada davno.

Organizacione oblike koje su uveli NVO-ovi koji se bore za ljudska prava i liberalne kampanje koje se bore za ženska prava danas upotrebljavaju fašistički bataljoni koje finansiraju oligarsi, GoPro jedinice džihadista, istisnuti likovi koji se igraju na Forex tržištu stranih valuta, kao i internet trolovi koji se predstavljaju da su feng šui Euroazijati.¹⁴ Na njihovom tragu nastaju paradržavice i anti-»terorističke« operacione zone uporedo sa slobodnim trgovinskim zonama, ofšor entitetima i korporativnim posredničkim koncesijama.¹⁵ Istovremeno, horizontalne mreže pretvorene su u globalni fiber optički nadzor: planetarni građanski rat koji se vodi na polju logističkih ometanja planetarne kompjuterizacije. Savremeni kosmopoliti ne propuštaju priliku da se upuste u građanski rat kad god mogu. Upotrebljava se svaka digitalna alatka koju možemo da zamislimo: armije botova, Western Union, telegram,¹⁶ PowerPoint prezentacije, gejmfikacija džihadističkih internet foruma¹⁷ – šta god da funkcioniše. Stasis obavlja ulogu mehanizma koji konvertuje »kosmo-« iz »kosmopolitski« u »korporativni«, a polis u vlasništvo.

Odgovarajući institucionalni model u umetnosti je bescarinsko umetničko skladište, izgrađeno pomoću povlašćenog položaja oslobođenog poreza i taktičke ekstraterito-

rijalnosti. Film *Potomci* pokazuje kako bi ovaj model mogao da postane obrazac za javne institucije pogođene efektima planetarnog građanskog rata, obezbeđujući umetnička dela u toj meri da će ih na kraju povući iz javnosti. I dok su internacionalni bijenali bili aktivna umetnička forma u poznom dvadesetovekovnom shvatanju globalizacije, bescarinska umetnička skladišta i hipersigurni bunker otporni na terorističke napade predstavljaju njihov ekvivalent u dobu globalizujućeg stasisa i NATO-vih popap graničnih prelaza. Ali ovakvo stanje nije nužno niti neizbežno.



Razmislite o tome na koji način je *Gernika* bila izložena tokom prethodnog globalnog građanskog rata.

Gernika je naslikana za paviljon Španske republike na Svetskoj izložbi 1937. godine u Parizu, s idejom da prikaže efekte bombardovanja civilne populacije. U pogledu konzervacije, ovo je bila jako loša odluka. Slika je, zapravo, bila okačena napolju jedan duži vremenski period.

U budućnosti koju nam dočarava film *Potomci*, Pikaso-va slika našla je utočište od haosa rata u privatnoj trpezariji. U tom okruženju slika je »sigurna«, i svakako uživa klimatsko kontrolisane uslove, ali će je veoma mali broj ljudi videti. U istorijskom građanskom ratu je ipak donesena potpuno suprotna odluka: da se slika izloži, da se bukvalno *iznese napolje*. Na kraju krajeva, u francuskom, kao i u ostalim romanskim jezicima, za izložbu se koristi reč »izlaganje«, a ne »postavljanje«.¹⁸

Posmatrano iz konzervatorskog ugla, situacija iz filma *Potomci* je kontradiktorna, jer prva stvar koju treba očuvati, ili čak stvoriti, jesu uslovi u kojima umetnost može da bude viđena i tumačena. Zašto je tako? Zato što umetnost nije umetnost ukoliko se ne može videti. A ukoliko nije umetnost onda ne postoji razlog da se ona konzervira. Stvar koju institucionalne reakcije na građanski rat ugrožavaju još više i od same umetnosti – bilo da je u pitanju privatizacija ili preterana protekcija – jeste javna dostupnost. Međutim, javna dostupnost je ono što donekle umetnost čini onim što zapravo jeste, i samim tim iziskuje potrebu za njenim očuvanjem. Stoga imamo kontradikciju: umetnosti je neophodna vidljivost kako bi bila ono što jeste, dok je istovremeno ova vidljivost ugrožena nastojanjima da se umetnost očuva ili privatizuje.

Ipak, ovde nešto nije u redu. Paviljon Španske republike je, na kraju krajeva, primer iz 1937. godine. Nisam li ja ovime zabrazdila u loši, stari, nostalglični zombi marksizam? Nije li ovo ponavljanje kao farsa?

Odgovor je ne. Vratimo se filmu *Na rubu vremena* da bismo videli kako se u njemu rešava problem vremenske petlje. On nudi neočekivano rešenje za problem stasisa, za izbegavanje istorije kao ponavljanja. Film je snimljen po romanu *All you need is kill* [*Sve što vam je potrebno je ubijanje*] Hirošija Sakurazake, koji je razvio narativ inspirisan iskustvom pritiskanja »restart« dugmeta na konzoli za igrice. Stoga nije iznenađenje da film pripoveda o bezizlaznoj situaciji u kojoj se gejmer nalazi jer nije u stanju da pređe određeni nivo. Ali gejmeri su na ovo naviknuti: njihova misija je da pređu na sledeći nivo. Gejmeri nisu ponavljači. Njima ne predstavlja zadovoljstvo da uvek iznova igraju isti nivo, niti da neprestano ponavljaju istorijske modele. Oni će otići na internet i na forumu potražiti rešenje kako da završe određeni nivo i pređu na sledeći. U igricama (u velikoj većini igrica) postoji izlaz iz svakog nivoa, svake ponovljene sekvence, svake petlje. Uglavnom postoji neko oružje ili alatka koji su sakriveni u nekom kredencu, i pomoću kojih je igrač u stanju da porazi svakog protivnika i kompletira nivo. *Na rubu*

vremena ne samo da ostaje pri tome da postoji sutrašnjica, već pretpostavlja da se mi nalazimo na njenom pragu i da je moguće završiti nivo i osloboditi se petlje. Igranje igrice može da se razvije u igru. I upravo u ovome leži dvosmislenost pojma »igre«, koja je od velikog značaja. S jedne strane, igra ima veze sa pravilima koje je neophodno savladati ne bi li se napredovalo u igri. S druge strane, igra takođe ima veze sa improvizacijom i izmišljanjem novih, opštih pravila. Stoga je ponavljanje odbačeno kako bi se igranje igrice približilo igri, koja može i ne mora da bude neki novi oblik delovanja.

Kakvo značenje ovo ima za muzej? Kao prvo, mogli bismo da kažemo da istorija postoji samo ukoliko postoji i sutrašnjica – ukoliko tenkovi ostanu okovani unutar istorijskih postavki i vreme nastavi da teče. Budućnost će doći ukoliko istorija ne okupira i ne zaposedne sadašnjost. Po ulasku tenka u muzej, tenk se mora učiniti neupotrebljivim, kao što se stari topovi pune cementom pre nego što ih izlože u parkovima. U suprotnom, muzej postaje instrument kojim se produžava stasis, time što očuvava tiraniju parcijalne, partizanske istorije, za koju se pokazalo da predstavlja unosnu poslovnu priliku.

Ali kakve veze ovo ima sa Španskim paviljonom? Vrlo je jednostavno. Postoji jedan detalj koji nisam spomenula, a koji je očigledan, ukoliko se malo zamislite. *Gernika* je godine 1937. bila nova. Ona je bila novo naručeno delo koje se bavilo sadašnjošću. Kustosi nisu izabrali *Užase rata* Franciska Goje, ili neko drugo istorijsko delo, iako je ono savršeno odgovaralo kontekstu izložbe. Oni su naručili nova umetnička dela i edukativnu postavku kako bi se pozabavili sadašnjošću. Da bismo reaktivirali taj model, moramo da uradimo istu stvar. Međutim, ukoliko želimo da reaktiviramo ovu istoriju moramo da uradimo nešto drugo. Nešto na sledećem nivou. Sa novim umetničkim radovima. U sadašnjosti. Ovo je, naravno, veliki poduhvat koji prevazilazi okvire muzeja kakvog ga danas poznajemo. On obuhvata ne samo projekat ponovnog osmišljavanja grada, već i društva kao takvog. Ovde ponovo dolazimo do pojma igre. Igrati se znači usput reaktualizovati pravila. Ili osmisлити pravila koja svaki put iziskuju novu ak-

tuelizaciju. Postoji kontinuum između igara [*games*] i igre [*play*]. Obema su potrebna pravila. Na jednom kraju spektra nalazi se kružna forma, dok se na drugom kraju nalazi otvorena forma.¹⁹

Da rezimiramo ove ideje o muzejima, istoriji i planetarnom građanskom ratu: istorija postoji ukoliko postoji su-trašnjica. Samim tim, budućnost postoji ukoliko je prošlosti onemogućeno da konstantno curi u sadašnjost i ukoliko su Mimike svih vrsta poražene. Prema tome, muzeji imaju manje veze sa prošlošću nego sa sadašnjošću: konzervacija ima manje veze s očuvanjem prošlosti, a više sa kreiranjem budućnosti javnog prostora, budućnosti umetnosti, i budućnosti kao takve.