

O sprejih ne duha ne sluha: digitalizacija in kibernetska inkorporacija grafitov in *street arta*

Abstract

Spray Cans Nowhere in Sight: Digitalization and Cybernetic Incorporation of Graffiti and Street Art

Based on virtual ethnography, the article problematises the recontextualisation of graffiti and street art from urban space to cyberspace. This shift is understood as a continuation of the transposition of graffiti and street art between and within different fields. At the outset, the process is theoretically positioned in contexts of the dematerialisation of art and the consolidation of the new media art. The process is subsequently analysed through three complementary phases: the mechanical enhancement of graffiti, the cybernetic modification of graffiti, and the aesthetic incorporation of graffiti into cyberspace. The research grasps how different aspects and practical examples of graffiti and street art are correlated to robotics, technology, informatics, and the Internet. This represents a springboard for discussing their transformation, canonisation, commodification, and domestication. The text also highlights different grass-root reactions to the above-mentioned processes. In conclusion, some subversive practices of the graffiti and street art subculture that revealed the universal vampirism of the contemporary art world and the capitalistic colonisation of any kind of creativity (including the one directly present on the streets and on the internet) are taken into account.

Keywords: new media art, graffiti, street art, incorporation, digitalization

Sandi Abram is a cultural and social anthropologist, an independent researcher, and a member of the editorial board of the Journal for the Critique of Science, Imagination, and New Anthropology. (sabram2@gmail.com)

Povzetek

Prispevek na podlagi virtualne etnografije problematizira rekontekstualizacijo grafitov in *street arta* iz urbane ulične krajine v kibernetsko sfero, pri čemer je tovrsten prehod razumljen kot nadaljevanje transpozicioniranja grafitov in *street arta* med različnimi področji in znotraj njih. Proces je najprej teoretsko umeščen v kontekst dematerializacije umetnosti in konsolidacije novomedijske umetnosti, nato pa ga avtor analizira skozi tri komplementarne faze: mehanično oplemenitenje grafitov, kibernetsko preoblikovanje grafitov in nazadnje estetsko inkorporacijo grafitov v virtualni svet. V raziskovalni precep jemlje različne vidike in primerke grafitov in *street arta* v korelaciji z robotiko, tehnologijo, informatiko in spletom, na podlagi katerih se nato osredinja na njihovo transformacijo, kanonizacijo, komodifikacijo in domestikacijo. Zadnji del besedila osvetljuje samonikle reakcije na vse zgoraj naštetе procese in se osredinja na nekatere subverzivne prakse grafitarske in streetartistične subkulture, ki so razgalile vsesplošen vampirizem sodobne umetnosti in kapitalistično kolonizacijo vsakršne kreativnosti, v številu tisto, ki se odvija neposredno na ulici ali na spletu.

Ključne besede: novomedijska umetnost, grafiti, *street art*, inkorporacija, digitalizacija

Sandi Abram je kulturni in socialni antropolog, neodvisni raziskovalec in član uredništva Časopisa za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo. (sabram2@gmail.com)

Leta 2009 je skupina Tiny Arow naključnim obiskovalcem in obiskovalkam v enem najprestižnejših muzejev sodobne umetnosti na svetu zastavila sila preprosto vprašanje: *Oprostite, ali je to umetniška stvaritev?* Ob vprašujočem dreganju so hkrati požugali še na razlagalno-informativne ploščice, ki jih navadno najdemo tik ob umetninah, le da so jih tokrat člani in članice skupine malo prej na lastno pest postavili na čisto navaden muzejski inventar. Drsna vrata, gasilna omarica, zofa so v naključnejših kar na lepem porajali dvom, mar ni vendar prozaičen objekt, na katerem so pravkar sedeli ali mimo katerega so pravkar švignili, vendarle del sakralne umetniške zbirke Muzeja sodobne umetnosti v New Yorku (MoMA).

Preprosta in hudomušna intervencija z dokaj preprostim prijemom razkriva pomembnost konteksta, v katerega vpenjamo določen predmet oziroma objekt. V zgornjem primeru kaže, da umetniški kontekst prejudicira status, kaj smemo v sodobni umetnosti, v kateri velja maksima *anything goes*, šteti za umetnino. Prostor umetniške bele kocke upoveduje avratičnost nekega predmeta in ga povzdigne v predmet s statusom umetnine. Povedano z O'Dohertyjevimi besedami (1986), v prvem trenutku ne ugledamo več umetnosti, temveč prostor. Boris Groys (2002: 101) je še bolj neprizanesljiv: »Muzej je stroj, ki proizvaja umetnost iz neumetnosti. Zunaj muzeja sploh ni umetnosti.«

V prispevku nameravam premišljevati ravno o rekonteksualizaciji grafitov in *street arta* zunaj njihovega »izvirnega«, »prvobitnega« prostora. Zanimale me bodo njihove postopne preместitve z ulice v kibernetiko sfero in pripadajoči umetniški »režimi vrednotenja« (Appadurai, 1986), po katerih se jih tamkaj presoja. Moje raziskovalno izhodišče se bo glasilo: Kaj se izgubi v »prevodu« obravnavane ulične subkulture v binarni zapis, predvsem pa, kaj se ob tem ohrani? Z analizo skušam dopolniti do zdaj obravnavano transpozicioniranje grafitov in *street arta* med različnimi področji in znotraj njih – medijskem (Abram in Bobnič, 2008), umetniškem (Bulc, 2008; Colner, 2008; Fajt in Velikonja, 2006; Lebarič, 2008), potrošniško-komercialnem (Abram, 2008) in deloma virtualnem (Mikola, 2008). Analizo empirično napajam predvsem iz virtualne etnografije iz leta 2009, ki jo mestoma aktualiziram in dopolnim s sekundarnimi elektronskimi viri.

Odčrtanje umetnosti in njeno zakodiranje v binarno obliko

Medtem ko so ključno mesto umetnosti v 19. in 20. stoletju zasedali klasični muzejski in galerijski prostori, se je ob prehodu iz prejšnjega v 21. stoletje v umetnosti pripetila levitev. Klice nove preместitve so v umetnostnem svetu v obliki neoavandgard gnezstile že v 60. in 70. letih prejšnjega stoletja, dokončno pa pogonale šele z novim tisočletjem; šlo je za preskok k dematerializiranemu, deverzificiranemu umetniškemu delu v povsem benjaminovskem pomenu (prim. Strehovec, 1998: 117; 2003), ki si je nadel ime novomedijska umetnost. Medijske umetnosti

v tradicionalnem pomenu (radio, tv, analogni video, videoinstalacije, fotografija, film) so se sčasoma transformirale v nove okvire, ki so se zasnovali na temeljih holografije, računalniške glasbe, grafike oziroma animacije, interaktivnih elektronskih instalacij, interaktivnega kina in virtualne resničnosti (Strehovec, 1994: 29; Greene, 2004: 19–30). Ključno vlogo je imel pri tem preoblikovanju računalnik, ki se iz svoje prvotne vloge računalnika-stroja rekontekstualizira iz preprostega aparata za manipuliranje podatkov v katalizatorja sintetiziranja števil v oblike (Strehovec, 1994: 168; Gržinič, 1996: 34). Med ključne vzroke za nadaljnje izoblikovanje t. i. postestetske umetnosti, ki v novih razmerah gradi po spremenjenih načelih in vešče sintetizira kibernetiko in umetnost, lahko prištevamo čedalje večjo popularizacijo in dostopnost spleta, do katerega se dostopa s strojno in programsko opremo, zapakirano v čedalje bolj lična ohišja¹ (prim. Davila, 2001; Greene, 2004: 31–53; Murn, 2005: 40).

Za označevanje na novo nastale kibernetične umetnosti je bila prvotno v rabi pestra, a dokaj konfuzna paleta terminov,² a je poleg terminološkega dlakocepstva bistveno predvsem razlikovanje med umetnostjo, ki nastopa *na* spletu (*art on net*), in spletno umetnostjo (*net.art*). Ločevanje ene kategorije od druge je lahko izziv že sam po sebi, v grobem pa lahko rečemo, da gre pri prvi kvečjemu za transformacijo tradicionalnih umetniških oblik po merilu binarnega zapisa (denimo fotografij na spletiščih za gostovanje posnetkov), medtem ko so pglavlitne značilnosti spletne umetnosti bolj diverzificirane in se mednje umeščajo dostopnost vsebine, intertekstualnost, interaktivnost, multimedijaskost, manko središč reprodukcije in reprezentacije, relativizacija avtorja/ice in/ali izvirnika, hiperpovezave ter medsebojno mreženje (Strehovec, 1994: 25; 2003: 27–8; Murn, 2005; Ćosić v Murn, 2005: 31).

Vzporedno z neizogibno amplifikacijo spleta in pod vplivom spletne umetnosti so počasi stopicljali tudi *subkulturni grafiti*,³ vendar je do potopitve teh uličnih izra-

¹ Termin *računalnik* je nemara postal preveč rigiden in skoraj povsem anahronističen: možnost ustvarjanja raznorodnih spletnih vsebin je dandanes prepuščena čedalje več elektronskim aparaturam – pametnim mobilnim telefonom in uram, dlančnikom, tablicam itd. Pojem računalnik vseeno ohranjam, a ga uporabljam v najširšem pomenu.

² V tuji literaturi beremo o *www art*, *internet art*, *web art*, *net art*, medtem ko se na domačih tleh piše predvsem o spletni, novomedijski, (med)mrežni, medomrežni, internetski, internetni oziroma spletni umetnosti, kot-da-umetnosti.

³ Obravnaval bom zgolj *določene grafit*e, torej tiste z zaledjem oziroma provenienco v grafitarski subkulturi, ne pa tudi političnih grafitov v virtualnem svetu. Preboj »digitaliziranih grafitov« (Mikola, 2008: 198) v kibernetični prostor ima svojstveno težo, najbolj v smislu tekstualnih in besedilnih intervencij, kar bi teoretsko najzlahtnejše pojasnjeval *cyberpunk*. S tem sicer zapadamo na spolzko razlaganje grafit kot vsakršne tekstualno-vizualne intervencije (recimo napisa na straniščnih vratih, na klopi v parku), saj grafit omejujemo na dejanje, ki ne upošteva komercialne in ideološke konformnosti, estetske forme, ilegalnosti in konteksta nastanka (glej Velikonja, 2008). Vseeno pa se lahko vprašamo, ali ni napis, ki ga po vdoru na spletne strani za seboj pustijo *white hat* hackerji oziroma hacktivist tipa Anonymous (seveda ob precejšnjem zapostavljanju etosa grafitov), le neka-kšna ultimativna oblika politično digitaliziranega »grafita«?

znih oblik v virtualno arhitekturo prišlo postopoma. Proces bom na kratko ošnil skozi tri dopolnjujoče, a simultane stopnje: mehanično oplemenitenje grafitov, kibernetična transformacija grafitov in nazadnje estetska inkorporacija grafitov v virtualnem svetu.

Ko tehnoroka grafitira

Naj spomnim na Walterja Benjamin, ki je doumeval tehnologijo kot instanco, ki omogoča neomejeno reprodukcijo, s čimer se hkrati izgubi avratičnost umetniškega dela: »Celo pri najpopolnejši reprodukciji nekaj odpade: 'tukaj' in 'zdaj' umetnine.« (Benjamin, 1998: 150) Če beremo grafito skozi Benjaminov esej *Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati*, se prej materialni, ekskluzivni grafitarski zapisi (avratična umetnost) končno razprostrejo po kibernetični mreži skozi mnogotere informacijske kanale – torrente, digitalne televizije (glej Grafftv, 2015), webzine, P2P omrežja ipd. – v nešteto popolnih kopij (neavratična umetnost).⁴



Čeprav razmah interneta šele omogoči neomejeno tehnološko reprodukcijo dematerializiranega (umetniškega) dela, se neavratična digitalizacija grafitarskega *praxisa* začne s povsem strojnimi postopki. S produktivno

vzajemnostjo med robotiko in grafiti začno na Inštitutu za praktično avtonomijo v ZDA (Institute for Applied Autonomy, 2009) eksperimentirati že leta 1998, ko javnosti predstavijo svoja dva daleč najodmevnejša projekta, poimenovana *GraffitiWriter* in *StreetWriter*.

Idejna zasnova prvega je sila preprosta: daljinsko voden avtomobilček so opasali s petimi spreji in nanj pritrdili računalniško vezje, ki mu omogoča izpisovanje poljubnega besedila po prepeljani površini. Enako zasnovo, a le nekajkrat dimenzionalno potencirano, so prenesli na *StreetWriter*. Vozeči prirejen kombi je po asfaltu s pomočjo računalnika in večjih količin barve izrisoval poljubne črke

⁴ Določeni poskusi reproduciranja grafitov so seveda obstajali že pred spletno dobo.

in druge preprostejše oblike. Podobno prototipno napravo je leta 2002 zasnoval inženirski dvojec (glej Lehni in Franke, 2009). *Hektor* je deloval kot prenosna naprava, ki po ukazu programskih vrstic izrisuje računalniško podobo na steno, tako da z vrvmi koordinira položaj spreja in obenem iz pločevinke enakomerno razprši barvo. Človeški dejavnik je pri obeh konceptih okleščen na minimum – na pisanje programa, izbiro želene podobe in seveda na klik na ukazni gumb.

Večjo udeleženo so zahtevale kreacije Laboratorija za raziskovanje grafitov (Graffiti Research Lab, 2009), pri katerem so skušali združiti odprtokodno programsko opremo, kritične uličarje ter neposredno komunikacijo v javnem prostoru. S številnimi projekti (npr. *LED Throwies*, *High Writer*, *Electro-graf*) so uspešno križali elektroniko, robotiko in grafitarski *praxis*, a daleč najodmevnejši ostajajo »laserski grafiti« (*L.A.S.E.R. Tag*), ki s pomočjo na stavbe usmerjenega projektorja in laserja na pročelja »izrisujejo« želeno podobo. Tako zasnovano je na Festivalu pomladi leta 2009 uporabil mentor dogodka Luka Frelih, samoopredeljen kot »umetnik[a], ki deluje na področjih računalniškega mreženja, programiranja, odprte kode in spletnega oblikovanja« (Festival pomladi, 2009).

Kanonizacija in privatizacija uličnih kreativnosti na internetu

Četudi se je zgoraj izbranih primerov z »zamajano avtoriteto stvari« (Benjamin, 1998: 151) še vedno držala nekakšna materialna patina, lahko v naslednjem koraku uvidimo usedline umetniškega področja ob uličnih kreativnostih, ki nas nagovarjajo na spletu.

Podrobneje si bomo ogledali tri spletna mesta, in sicer *Ekosystem* (ekosystem.org), *Wooster Collective* (woostercollective.com) in *Stickeraward* (stickeraward.info). Izbor teh, ne pa kakšnih drugih spletišč, je eksplicitno subjektiven, a kolikor dopušča tovrstno raziskovanje, najbolj reprezentativen v smislu njihove prepoznavnosti in obiskanosti, saj na grafitarski in streetartistični subkulturni sceni vsi veljajo za najbolj založene.⁵

Za te spletne strani bom skušal pokazati, kako pri obravnavi grafitov in *street*

⁵ Mesečna obiskanost spletišč se od leta 2009 ni bistveno spremenila. Wooster Collective je leta 2009 imel okoli 14.000 obiskovalcev na mesec, oktobra 2015 pa jih je bilo približno 15.000 (enako kot Ekosystem). Od ustanovitve leta 1999 do februarja 2008 je Ekosystem objavil okrog 1300 novic (povprečno 12 novic na mesec), ki so bile pokomentirane 4500-krat (povprečno 41 komentarjev na novico). Na Stickeraward je bilo v obdobju 2005–2009 naloženih 2500 fotografij uličnih kreacij. O obiskanosti strani Ekosystem denimo priča tudi objava na forumu z izborom po upravljavčevem mnenju 35 najboljših *street art* intervencij. V pičlih treh dneh je povezavo kliknilo več kot 100.000 obiskovalcev. Nepričakovan naval je bil obenem vzrok za menjavo novega ponudnika spletnih storitev z zmogljivejšim strežnikom. Do vključno novembra 2015 se je število ogledov prispevka povzpelo na pol milijona (glej Beck, 2007).

arta skoraj do potankosti vsrkajo institucionalne aparate osmišljanja in režime vrednotenja umetniškega področja. Če sta prostor in lokacija ključna elementa, ki oblikujeta komunikacijo in sporočilnost grafitov in *street arta* (Mikola, 2008), se z njihovim vpenjanjem v medmrežje obe dimenziji *načeloma* razrahljata do te mere, da bi se institucionalizaciji lahko izognili, vendar pa, kot bom skušal pokazati, se pripeti ravno nasprotno, saj sledijo in reflektirajo odvisnost obstoječih družbenih razmerij. Ker se distribucija, reprezentacija in konzumiranje grafitov in *street arta* po navadi ne dogajajo kapilarno po rizomatični logiki medmrežja, namesto takšne romantizirane predstave o demokratični in horizontalni diseminaciji kulturnega tokokroga nastopi posredno zgoščanje in reguliranje z razpoložljivimi informacijami – natanko to počno navedene spletne strani s posvajanjem privatizirajoče logike estetske inkorporacije, torej s kanonizacijo, interpretacijo, kulturnimi posredniki, normalizacijo in vsaj še domestifikacijo. Raje kot da bi iskal disonantne značilnosti posamične inkorporativne komponente, jih bom skušal obdelati skozi njihovo prepletenost, komplementarnost in recipročnost, kajti navsezadnje rezultirajo v tistem, kar je Deleuze označil kot reteritorializacijo: vnovič se ujamejo v oblast »bele kocke«, ki se tokrat ogrinja v kibernetiski plašč.

Od leta 1999 delujoči *Ekosystem* je izrecno subjektivno zasnovan, saj ena sama oseba selekcionira fotografije in vse drugo gradivo za objavo na spletni strani. Administrator te in *street artist* s psevdonimom Eko o izbiranju za objavo primernih fotografij zapiše: »Če mi bodo [fotografije uličnih akcij] všeč ali se mi bodo zdele zanimive, se bodo lahko uvrstile v bazo.« (Eko, 2009a) Spet ob drugi priložnosti pravi:

Nimam nikakršnih strogih pravil. Če so mi [fotografije] všeč, jih objavim, če so zanimive ali izvirne ter mi niso pretirano všeč, vseeno obstaja možnost, da jih objavim. Ko jih prejmem od nekoga, ki ga dobro poznam in zadeva ni tako dobra, je še vedno mogoče, da bo šlo skozi. Vse je odvisno tudi od moje volje, količine prejete elektronske pošte in razpoložljivega časa. (Eko, 2009b)

Stopimo do naslednjega spletišča. Na *Wooster Collective* so v podobni maniri nekoč zapisali, da jih »žene samo ena motivacija za urejanje te strani, in sicer deliti z vami stvari, ki nas navdihujejo.« (Schiller in Schiller, 2007) V tem kontekstu ni nezanemarljiv podatek, da sta administratorja *Wooster Collective* še kako globoko v marketinškem poslu; Sara Schiller se ukvarja z oglaševanjem nepremičnin, medtem ko je njen partner Marc Schiller zaposlen v spletnem marketingu. Skozi leta sta nabrala nekakšen streetartističen kapital in večkrat nastopala v vlogi posrednikov med streetartistično oziroma grafitarsko sceno in zainteresirano javnostjo. Gostilju ni samo Tate Modern, povabljenata sta bila celo na posvet v Belo hišo glede vloge umetnosti. Odzvala sta se, rekoč, da »četudi so grafiti prisotni v vsakem mestu po vsem svetu, jih *mainstream* družba nikoli ni priznala kot 'pomembno' umetniško gibanje. Hočeva, da se takšno razumevanje spremeni.« (Schiller in Schiller, 2009a)

Marca 2009 sta inavgurirala celo ustanovitev »kreativne baze podatkov *Wooster Collective*« (Schiller in Schiller, 2009b). Z bazo podatkov sta hotela zbrati na kup informacije o »talentiranih Wooster grafitarjih, ki smo jih predstavljali na najini strani (kot tudi tiste, ki jih še nismo). S podatkovno bazo lahko nato lažje priporočiva umetnike, ki so zainteresirani za komercialne projekte«, saj da z njima »skoraj vsak



teden stopijo v stik blagovne znamke in podjetja iz vsega sveta, ki iščejo najine nasvete in priporočila o umetnikih in oblikovalcih za vrsto čudovitih komercialnih in nekomercialnih projektov.« (ibid.)

Še nekaj simptomatičnega se je zgodilo septembra 2008, ko je

po svetovnem spletu zakrožila novica o podvigu ene izmed skupin Pixadoresov.⁶ Ti so najprej spisali pamflet, v katerem navajajo, da se borijo »proti trženju, institucionalizaciji in domestifikaciji *street arta* s strani galerij in medijev«. Pamflet so realizirali še praktično: vkorakali so v eno od lokalnih galerij, ki je takrat gostila obsežnejšo razstavo *street arta* in grafitov ter celotno galerijo popisali z grafiti, ki jim pravijo *pixaço*.

Wooster Collective je takoj objavil novico (glej Schiller in Schiller, 2008c), podkrepjeno izključno s fotografijami o dogajanju in krajšim citatom pamfleta. Umanjkanje argumentacije so zapolnili že naslednji dan v novici z naslovom *Žalost v zvezi s Sao Paulom* (Schiller in Schiller, 2008d). V vehementni denunciaciji o brezpogojni nedotakljivosti posvečenih umetniških artefaktov etabliranih *street art* in grafitarskih umetnikov ter na drugi strani skorajda blasfemičnem dejanju Pixadoresov, je *Wooster Collective* zapisal:

⁶ *Pixadores* (oz. *pichadores*) so iz brazilskih favel izhajajoče skupine grafitarjev, ki jih večinoma sestavlja deprivilegirana mladina nižjega razreda. Pri pisanju grafitov uporabljajo unikatno besedilno tipografijo, imenovano *pixaço* oziroma *pichaço*, ki je pogosto eksplicitno politično obarvana. Pomembnost napisov se hierarhizirano razvršča, in sicer sorazmerno s pretečimi nevarnostmi grafitiranja; denimo, še posebej značilni so nemalokdaj vratolomni grafiti na večnadstropnih stolpnica, do katerih se povzpnejo brez kakršnega koli varovanja, ali pa se do zelene lokacije brez dodatne opreme spustijo kar po vrvi. Subkulturo prikazuje tudi sijajen dokumentarec *PIXO* (r. João Wainer in Roberto T. Oliveira, 2010).

Kot veliko drugih umetnikov po vsem svetu tudi mi ljubimo brazilsko *street art* sceno. Obožujemo tamkajšnje street artiste in ekipo, ki upravlja [targetirano] galerijo Choque. Štejemo jih za del naše družine. Ko smo prvič videli fotografije iz galerije Choque, smo bili šokirani in neznansko žalostni. Naša srca so bila zlomljena. In vemo za druge – naše prijatelje –, da bi bili ravno tako žalostni in šokirani. Včeraj smo fotografije objavili na spletni strani zgolj iz enega samega razloga, in sicer da bi novico o dogajanju v Sao Paulu delili z našimi prijatelji, ki morda še niso slišali, da se je tako strašno nasilno dejanje sploh pripetilo. Vemo, da bi bili tudi oni šokirani in žalostni. Vemo, da bi izkazali podporo galeriji in umetnikom. [...] Ostali smo brez besed in vemo, da bi tudi drugi onemeli. Šele zdaj se zavedamo, da smo z včerajšnjo tišino pri mnogih, ki nas ne poznajo, morda ustvarili napačen vtis. (ibid.)

Invektiva zoper Pixadores se konča s pozivom na krotko ponotranjenje *umetniškega*: »Podpiramo galerijo Choque in umetnike, ki so razstavljali svoje stvaritve, in obenem upamo, da boste vi storili enako.« (ibid.) Tudi *Ekosystem* jih diskreditira: »Pixadores so očitno izbrali napačno tarčo; razumel bi *taganje* čez oglasne panoje 123 Klana/Nike/Adidas. Toda pisati čez umetnine drugih umetnikov v majhni galeriji je zame preprosto plehko in bedasto.« (Eko, 2008) Polisemično branje dogodka je bilo potemtakem mogoče vsega skupaj 24 ur: »pravilno« konzumiranje na novo skovane (visoke) »umetnosti« na svoja pleča darežljivo prevzamejo nekateri zakamuflirani in v medmrežju delujoči kulturni posredniki (osebe in posledično spletne strani, ki jih upravljajo). Protežirajoča in estetiška interpretacija digitalnih kulturnih posrednikov o podvigih nekolonizirane ter subverzivne (ulične) kreativnosti se tako popolnoma ujema z diskurzom levomodernističnih teoretikov in kulturnih posrednikov, ki ta diskurz »prenašajo« na umetnostno področje (glej Bulc, 2008).

Za trenutek bom analizo zasukal, kajti binokel obračam diametralno nasprotno



– ne na tisto, kar je gledano, ampak na kogar gleda – na gledalko in gledalca. Občinstvo, ta termin, s katerim ogradimo količjak kohezivno gručo kulturno zainteresiranih subjektov, je za nas še ena iztočnica za potrjevanje spletne romantizacije, zakaj v strahu pred slepim tava-

njem po medmrežju tudi (pasivno) občinstvo uporablja hitre bližnjice. Ne moremo namreč prezreti dejstva, da, rečeno z Janezom Strehovcem, globalne informacije na spletu »neizmerno rastejo v realnem času in katerih količina daleč presega kakršnokoli realno potrebo po njih in tudi posameznikovo potrebo za njihovo recepcijo.« (Strehovec, 1999: 376)

Spletna platforma, pomenljivo poimenovana *Stickeraward*, je primer, kako se redukcioniira fotografije uličnih stvaritev in nadnje razprostre zasebni monopol. Koncept je sila preprost: vsakdo s povezavo do spleta lahko prek spletnega vmesnika na strežnik naloži fotografijo svoje, na ulico plasirane nalepke. Čeprav se portal samoprezentativno hvali z možnostjo neposredne participacije, pripoveduje njegova zasnova vendarle drugače. Kot razberemo že iz naslova portala, gre za tekmovanje, kdo bo v tekočem letu osvojil naziv kreatorja najboljše nalepke na svetu. Iz vseh prejetih prispevkov se nato šestčlanska *častna komisija* odloči izbrati tri *najboljše*, ki niso le nagrajeni, ampak samodejno vključeni tudi v *razstavo*, sestavljeno iz *najboljših* dospelih nalepk. Absurd postane še večji in vzporednice z galerijskim sistemom eklatantnejše, ko se v letu 2007 na zmagovalne stopničke povzpne fotografija nalepke z napisom PLEASE, DON'T TAKE ME INTO A GALLERY.

Vse zgodnje poskuse arhiviranja efemerne narave uličnih kreativnosti nazadnje v letu 2014 nadgradi še največji internetni mastodont. *Google* (2015) se je virtualne muzealizacije grafitov in *street arta* lotil prek svojega Kulturnega inštituta in razširil spletni depo zadnjega z zbirko, poimenovano kar *Street Art*, na vstopni strani kate-re je zapisano: »Odkrite zgodbe. Pobrskajte po spletnih galerijah, ki gostijo vodilne ulične umetnike in njihova dela.« (ibid.)

V kiberprostoru z digitalnim sprejem v roki

Oglejmo si še ultimativno stopnjo komodifikacije grafitov in *street arta*, kajti kar od njiju ostane, je čisti simulaker. Če je kljub še tako skomercializirani produkciji mogoče zavohati hlape sprejev, uzreti popačen falsifikat sprejanja ali *street arta* (Abram, 2008), od grafitov v računalniških igrah ostane čista simulacija v totalizirajočem smislu.

Četudi se na spletu bohoti nemalo zametkov z grafiti obarvanih računalniških iger,⁷ spada *Getting Up: Contents Under Pressure* med bolj sofisticirane izpeljanke. Zasnoval jo je Marc Eckō, človek, ki ni samo dejaven grafitar,

⁷ Spletna igra *Bomb the World* (2009) z večmilijonskim obiskom je ena najbolj dodelanih virtualnih apropiacij grafitarskih elementov. Najdemo še druge: na spletni strani londonskega muzeja Tate je v zavihku, namenjenim otrokom, na voljo aplikacija za digitalno grafitiranje; del pozdravnega sporočila se glasi: »Umetniki, ki delujejo na ulici, prav tako delajo v ateljejih in prirejajo razstave. Preprosto uživajo svobodo pri delu v javnem prostoru na stavbah in z novim občinstvom.« (Tate Kids, 2015) *Graffiti SWAT* (2015) ima slogan, da je »realistično spletno grafitarsko orodje«. *Bomb the World* koherentno inkorporira kopico grafitarskih značilnosti; za ustvarjalca igre je zaslužen nihče drug kot med subkulturno srenjo priznani grafitar Klark Kent.



ampak znanje o grafitarski subkulturi modificirano prodaja na trgu. V letu 2006 izdana igra *Getting Up* domala scela inkorporira intrinzične elemente subkulture: zgodba se dogaja v fiktivni orwelovski metropoli, kjer se glavna figura (stereotipno je grafitar po imenu Trane mlad temnopolti moški) poda na ulico, da bi si podjarmil celotno grafitarsko sceno; med izpisovanjem grafitov ter lepljenjem nalepk in posterjev ga ovirajo represivni organi države, plemenit heroizem pa mu povrh vsega otežujejo še bitke z drugimi grafitarskimi skupinami in posameznimi grafitarji.

Osrednja poanta igre je nekakšna virtualno-ulična aktualizacija zgodbe Davida proti Goljatu – cilj glavnega lika je boj proti skorumpirani mestni oblasti z virtualiziranim »orožjem šibkih« (James C. Scott, 1985) – z grafiti in *street artom*. V promocijski špici igre se tako zavrti junakov *lajtmotiv*: »Vsaka revolucija se začne s sporočilom.«

Kaj nam navrže ta barviti opis igrovja s sprejarskim »odpadnikom« na čelu? Hiperkomodifikacija komplementarno dopolnjuje virtualna hiperestetizacija grafitov in *street arta*, kar vodi v njihovo popolno depolitizacijo. Stična točka spletne umetnosti in geneze grafitarskega se nahaja ravno tu – pri odklonu od realnega označevalca. Tako »podoba nima [več] nikakršne zveze s katerokoli realnostjo: je svoj lastni čisti simulaker« (Baudrillard, 1999: 15).

Z nečim podobnim se srečamo v virtualnem svetu *Second Life*, kjer nastopi le še bolj slikovit presek grafitarske subkulture, spletne umetnosti in vulgarne komodifikacije.⁸ V »drugem življenju« se ne srečamo zgolj z digitalizirano kopijo umetniškega, za kar so recimo navdušenci nad Banksyjem poskrbeli tako, da so zidove v *Second Life* oplemenitili s šablonami in postavili galerijo z njegovimi stvaritvami. Dogaja se perverznejša različica: posamičen avatar lahko nadgradimo s funkcijo grafitiranja. Sprogramirana storitev, s katero avatarju omogočimo virtualno »gratitiranje«, je kakopak plačljiva, stane 500 Linden dolarjev (približno dva ameriška dolarja).

⁸ Argumentu bi morda nekateri oporekali, saj je *Second Life* v lasti korporacije in se glede na splet nujno ne kategorizira kot javna sfera; prav zato *Second Life* (in dogajanje v njem) določeni avtorji/ce ne štejejo za spletno umetnost. Glej denimo Teo Spiller, 2008.

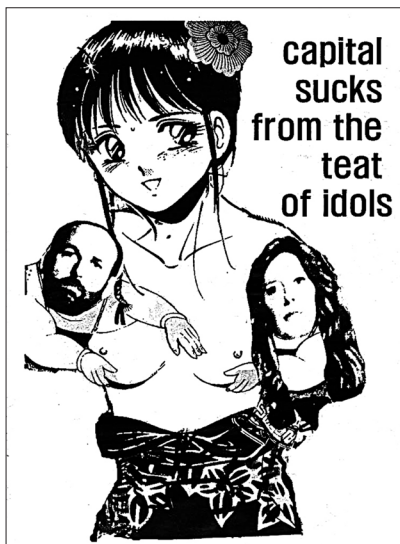
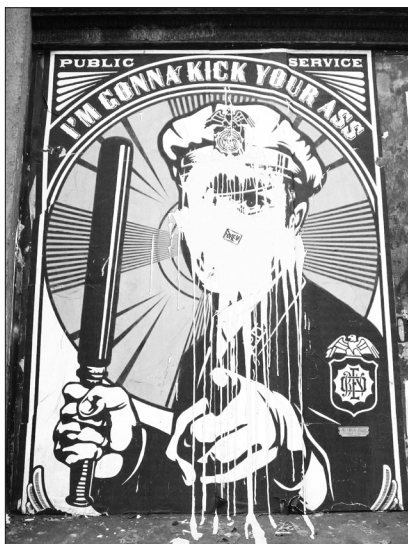
Zato se s priklopljanjem »elektroniziranih« grafitov na kibernetško igralno hrbtnjačo kvečjemu ohrani sfabriciran *mimesis*; dovršena nemoteča forma in nevtralizirana dobrina hkrati igra lukrativno figuro v množično proizvedeni industriji t. i. zabavne elektronike. »Prevara torej ni v tem, da kulturna industrija servira zabavo, temveč da kvari veselje s poslovno ujetostjo v ideološke klišeje kulture, ki likvidira samo sebe.« (Adorno in Horkheimer, 2002: 155)

Ulica maha nazaj

Inkorporativna matrica zadnjih otočkov kreativnosti, ki izhajajo iz produktivnih križišč (bolj ali manj) estetske ustvarjalnosti, subpolitik, subkultur ali drugih marginalnih skupin, je v prispevku potekala na primeru specifičnih grafitov in *street arta*, ki so potovali na splet. Četudi splet *per se* dopušča načeloma horizontalen dostop do (subverzivne) kreativnosti, informacijski kanali vsemu navkljub posvajajo značilnosti kapitalističnega umetniškega sistema, katerega imanenca je iskanje in reklasificiranje novih kreativnih formacij. »Kar se upira,« zapišeta Adorno in Horkheimer (2002: 144), »sme preživeti samo tako, da se pridruži. Ko ga kulturna industrija registrira v njegovi različnosti, že spada zraven.« Marina Gržinić (1996: 146), povzemajoč Krokerja in Cooka, imenitno strne, da je »umetnost, razumljena [...] kot najbolj konstitutivna za delovanje poznega kapitalizma, na način estetizacije ekscesa, najbolj razvita blagovna oblika. Zato je institucija umetnosti ideološki sokrivec nenehne kapitalistične reprodukcije blagovne oblike in tudi celotnega procesa oblikovanja estetizirane rekomodifikacije«. Zato Marxove trditve »[k]apital je mrtvo delo, ki oživlja le po vampirsko, z vsrkavanjem živega dela, in živi toliko bolj, kolikor več ga vsrkava« (Marx, 2012: 192) ni težko aplicirati na sistem umetnosti. Vampirizem umetnosti je še kako priročna metafora, s katero lahko mislimo mašinerijo sodobne umetnosti in njenega majestetičnega mecena – kapitalizma: čeravno so bile dotlej žrtve še tako nedolžne (v smislu naivnosti, nenevarnosti in nekoloniziranosti), tega nikakor ni mogoče več trditi, ko podležejo avtoritarnemu izsesanju lastne (presežne) vrednosti v toku ekspanzije črne luknje umetnosti, s katero regenerira svojo reprodukcijo.

Kako razreševati zgornjo resignativno aporijo? Deleuzove linije pobega od produkcije presežnega dela (in posledično od dajanja možnosti kapitalu za največje mogoče vsrkavanje, kot bi rekel Marx) nemara ne smemo iskati med samooklicano alternativo v umetnostnem, temveč se raje pomujati neposredno na mestu, kjer politično nekastrirana alternativa nastaja, torej v prestrezanju (uličnih) kreativnosti *in vivo* namesto *in vitro*. Ulične ustvarjalnosti v svojem *modus vivendi* so morda scefrane, protislovne, kaotične, neposredne, vulgarne, nekorektne, pravopisno šepave in še marsikaj bi se našlo, a ravno zato od vsakogar zahtevajo odprtost, senzibilnost, refleksijo in kritičnost.

V ozračju, kjer se umetnost razume skozi *camero obscuro* nacionalne



države (s pripadajočimi institucijami, razpisi, nagradami, članstvi), korporativizma (vštevši finančna pokroviteljstva, subvencije, štipendije) ali ne nazadnje v kombinaciji akumulirani in rezultirani v neoliberalnem kapitalizmu, ki brez kanca sramu odkrito steguje svoje pohlepne lovke po spletu, iščemo natanko tiste ulične kreativnosti, ki niso že *a priori* obsojene na oropanje lastnega bistva ali zapostavljene prav zaradi slednjega, kot se je to vzporedno s prej omenjenimi *Pixadoresi*, pripetilo še anonimnim *The Splasher*. Posamezniki in posameznice iz skupine *The Splasher* so na newyorških ulicah leta 2006 in 2007 polivali barvo (in s tem »iznakazili«) stvaritve komercialnih street artistov tipa Banksy, Swoon, Neckface, WK Interact in Os Gêmeos.

Tovrstni ulični ikonoklazem so želeli po vzoru brazilskih somišljenikov izvesti še na otvoritvi umetniške razstave enega najbolje plačanih grafitarjev na svetu Sheparda Faireya alias OBEY. Spodletela akcija⁹ je bila povod za natis 16-stranskega manifesta s provokativno naslovnico. Na njej je z barvo poškrabljen ulični poster Faireya in napis »if we did it, this is how it would've happened«. V manifestu niso prizanesli niti paru Schiller in njunemu *Wooster Collective* (glej sliko). Končujem s citatom izpod peresa *The Splasher*, ki me neposredno navaja na misel Mihaila Bakunina o tem, da je destruktivna strast takisto že kreativna strast:

⁹ Incident se je končal z aretacijo enega od članov *The Splasher*. Jamesu Cooperu so v galeriji preprečili sprožitev smrdljive bombe, pozneje pa je bil obtožen vrste reči: požiga tretje stopnje, namerenega ogrožanja, postavitve lažne bombe, kaznivega posedovanja orožja, napada in nezakonitega ravnanja (glej Moynihan, 2007).

Umetnost je političarka naših čutov: ustvari udeležence in občinstvo, agente in množico. Prava kreativnost je radostna destrukcija te hierarhije; je neposredna aktualizacija naših hrepenenj. Poželenje po destrukciji je kreativno poželenje. Prav vsi smo sposobni neposredno manifestirati svoja hrepenenja, osvobojena reprezentacije in komodifikacije. (The Splasher Manifesto, 2007: 7)

Literatura

- ABRAM, SANDI (2008): Komodifikacija ter komercializacija grafitov in street arta v treh korakih: od ulice prek galerije do korporacij. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* (231/232): 34–49.
- APPADURAI, ARJUN (1986): Introduction: commodities and the politics of value. V *The Social Life of Things*, A. Appadurai (ur.), 3–63. Cambridge: Cambridge University Press.
- BAUDRILLARD, JEAN (1999): *Simulaker in simulacija: Popoln zločin*. Ljubljana: Študentska založba.
- BECK (2007): #My street-art 2007 TOP 35. Dostopno na: <http://www.ekosystem.org/forum/viewtopic.php?t=4689> (1. november 2015).
- BENJAMIN, WALTER (1998): Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati. V *Izbrani spisi*, L. Kreft in B. Bibič (ur.), 145–176. Ljubljana: Studia humanitatis.
- BOBNIČ, ROBERT IN SANDI ABRAM (2008): Barbarsko koloniziranje in civilizirano dekoriranje urbane krajine: medijska reprezentacija grafitiranja in street arta. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* (231/232): 212–240.
- BOMB THE WORLD. Dostopno na: http://www.bombtheworld.net/index_sf.php (1. maj 2009).
- BULC, GREGOR (2008): Tag kot umetnina: grafiti in režimi vrednotenja. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* (231/232): 73–92.
- COLNER, MIHA (2008): Vstop institucionalne umetnosti v polje street arta in grafitarstva. Primer Graza in Kaliningrada. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* (231/232): 60–72.
- DAVILA, AMY (2001): Cultural Logic in Cyberspace: Web Art & Postmodernism. *Kunsttexte.de, Sektion KunstMedien* (1): 1–6.
- EKO (2008): *Brez naslova*. Dostopno na: <http://vitostreet.ekosystem.org/2008/09/30-pixadores-envahi-la-galerie-choque-cultural/#comment-281> (1. november 2015).
- EKO (2009a): *Brez naslova*. Dostopno na: <http://home.ekosystem.org/post/46675449417/contact> (1. november 2015).
- EKO (2009b): *Conversation avec EKO*. Dostopno na: <http://web.archive.org/web/20090809112832/http://junknews.ekosystem.org/2009/04/conversation-avec-eko/> (1. november 2015).
- FAJT, MATEJA IN MITJA VELIKONJA (2006): Ulice govorijo / Streets are Saying Things.

- Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo (223): 22–29.
- FESTIVAL POMLADI. Dostopno na: <http://www.festivalpomladi.com/SpremljevalniProgram.html> (8. maj 2009).
- GOOGLE (2015): *Google Art Project. Street Art*. Dostopno na: <https://streetart.withgoogle.com/en/> (1. november 2015).
- GRAFFITI RESEARCH LAB. Dostopno na: <http://www.graffitiresearchlab.com/blog/> (1. november 2015).
- GRAFFTV. Dostopno na: <http://www.graff-tv.com> (1. november 2015).
- GREENE, RACHEL (2004): *Internet Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- GROYS, BORIS (2002): *Teorija sodobne umetnosti (izbrani eseji)*. Ljubljana: Študentska založba.
- GRŽINIČ, MARINA (1996): *V vrsti za virtualni kruh: čas, prostor, subjekt in novi mediji v letu 2000*. Ljubljana: Sophia.
- HORKHEIMER, MAX IN THEODOR ADORNO (2002): *Dialektika razsvetljenstva: filozofski fragmenti*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- INSTITUTE FOR APPLIED AUTONOMY. Dostopno na: <http://www.appliedautonomy.com/index.html> (1. maj 2009).
- LEBARIČ, VASJA (2008): Grafiti + institucija = šminka. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* (231/232): 55–59.
- LEHNI, JÜRG IN ULI FRANKE (2009): *Hektor*. Dostopno na: <http://juerglehni.com/works/hektor/> (1. november 2015).
- MARX, KARL (2012): *Kapital: kritika politične ekonomije*. Ljubljana: Sophia.
- MIKOLA, MAŠA (2008): Mesto pretrganih podob: prostorskost, lokaliteta in poetika urbanih intervencij. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* (231/232): 194–205.
- MOYNIHAN, COLIN (2007): *As Street Art Goes Commercial, a Resistance Raises a Real Stink*. Dostopno na: <http://www.nytimes.com/2007/06/28/arts/design/28stin.html?pagewanted=all> (1. november 2015).
- MURN, TINE (2005): *Net.art - interaktivna umetnost?* Diplomsko delo. Ljubljana: FDV.
- O'DOHERTY, BRIAN (1986/1976): *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Berkeley: University of California Press.
- SCHILLER, MARC IN SARA SCHILLER (2007): *A Quick Note From The Wooster Collective*. Dostopno na: <http://www.woostercollective.com/post/a-quick-note-from-the-wooster-collective> (1. november 2015).
- SCHILLER, MARC IN SARA SCHILLER (2009a): *Wooster In The White House – An Explanation*. Dostopno na: <http://www.woostercollective.com/post/wooster-in-the-white-house-an-explanation> (1. november 2015).
- SCHILLER, MARC IN SARA SCHILLER (2009b): *Announcement: Submit Your Portfolio To The Wooster Collective Creative Database*. Dostopno na: <http://www.woostercollective.com/post/announcement-submit-your-portfolio-to-the-wooster-collective-creative-databa> (1. november 2015).
- SCHILLER, MARC IN SARA SCHILLER (2008c): *Looks like things are heating up in Sao Paulo*

- Dostopno na: <http://www.woostercollective.com/post/looks-like-things-are-heating-up-in-sao-paulo> (1. november 2015).
- SCHILLER, MARC IN SARA SCHILLER (2008d): *Sadness about Sao Paulo*. Dostopno na: <http://www.woostercollective.com/post/sadness-about-sao-paulo> (1. november 2015).
- SCOTT, JAMES C. (1985): *Weapons of the Weak. Everyday Forms of Peasant Resistance*. New Haven: Yale University Press.
- SPILLER, TEO (2008): *My opinion about Second life*. Dostopno na: <http://www.s-p-i-l-l-e-r.com/3D/besedila/sucks.html> (1. maj 2009).
- STREHOVEC, JANEZ (1994): *Virtualni svetovi: K estetiki kibernetične umetnosti*. Ljubljana: Sophia.
- STREHOVEC, JANEZ (1998): *Tehnokultura – Kultura tehn*. Ljubljana: Študentska založba.
- STREHOVEC, JANEZ (1999): Teorija posebnih učinkov. Baudrillardovi pogledi na tehnološko modelirane realnosti. V *Simulaker in simulacija: Popoln zločin*, J. Baudrillard, 355–389. Ljubljana: Študentska založba.
- STREHOVEC, JANEZ (2003): *Umetnost interneta: umetniško besedilo in besedilo v času medmrežja*. Ljubljana: Študentska založba.
- TATE KIDS (2015). Dostopno na: <https://kids.tate.org.uk/games/street-art/> (1. november 2015).
- THE SPLASHER MANIFESTO (2007): *if we did it, this is how it would've happened*. Dostopno na: <http://www.nytimes.com/2007/06/27/arts/design/28splasher.sidebar.html?ex=1340856000&en=b692374cc2293497&ei=5124&partner=permalink&expod=permalink> (1. november 2015).
- VELIKONJA, MITJA (2008): Politika z zidov. Zagate z ideologijo v grafitih in street artu. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* (231/232): 25–32.