




# VAPORWAVE, SPEKTAKL I UMJETNOST DIGITALNI KRAJOLICI MREŽE

MLADI FILOZOF I TEORETIČAR VIZUALNE KULTURE U  
SVOM OSEBUJNOM ESEJU UPUĆUJE NAS U METAFIZIČKU  
DIMENZIJU DIGITALNO STVORENIH PROSTORA

DARIO VUGER



Vaporwave je posve nov pokret koji ne pretendira na umjetničko značenje, te dapače često ističe vlastitu umjetnost kao kritički moment ekspozicije našega spektakularnog stanja. Vidjet ćemo zašto je neomarksistička i situacionistička kritika jedan od formativnih principa ovog pokreta, te ćemo ga uz suvremene interprete pokušati razumjeti kao prvi autentičan, potpuno virtualan avangardni projekt.

Sve što je čvrsto i postojano pretvara se u dim... **Karl Marx**

Sve što se izravno proživljavalo, udaljilo se u reprezentaciju. **Guy Debord**

**BAUK SE NADVIO** nad spektakl – bauk *vaporwavea*. Iako ga možemo razumjeti kao bezazlenu igru na smetlištu mreže – Interneta – u vremenu gdje je povijest umjetnosti i njena metoda uvelike postala anakronizam dostaje nam zahvatiti ovaj fenomen u proširenom spektru studiranja vizualnog i njegovih simulacija. *Vaporwave* je stoga otvorio svojom pojavom prostor sudara virtualne utopije s vlastitom biti, krajobraz domišljanja nove kritike kapitalizma i njegova falsificiranja zbilje. Iako mu je dominantna u zvučnoj umjetnosti, *vaporwave* ima svoj vizualni dodatak koji dosljedno ispituje i presažuje svaku slikom zabilježenu misao o našoj virtualnoj budućnosti i simuliranoj sadašnjosti. Istraživanjem nekoliko specifičnosti ovog žanra neće biti teško pokazati da se radi o navlastitom i posve novom pokretu koji svagda ne pretendira na umjetničko značenje, te dapače često ističe vlastitu umjetnost kao kritički moment ekspozicije našega spektakularnog stanja. Ponajprije ćemo vidjeti zašto je *neomarksistička* (Rancière) i *situacionistička* (Debord) kritika jedan od formativnih principa ovog pokreta te ćemo ga uz suvremene interprete pokušati razumjeti kao prvi autentičan, potpuno virtualan avangardni projekt. Naposljetku nam ostaje zadatak vidjeti kakva se slika događa u vizualnom izražavanju *vaporwavea*. Teza o apsolutnom krajobrazu treba stoga biti shvaćena kao kratak uvid u vrst metafizičkog utemeljenja već isprobane, ali za internetski sustav specifične vrste kritike i ekspozicije paradoksalne materijalističke metafizike digitalnog uopće.

## VAPOR-WARE I KONSTRUKCIJA MODERNOG KONZUMERIZMA

**IME POKRETA** koji ovdje dovodimo u ekspoziciju može se potražiti unutar onoga što ćemo prozvati apokalipsom konzumerizma kroz osamdesete i devedesete godine prošlog stoljeća. Poplava novih tehnologija i rastvaranja područja onog mrežnog, virtualnog i simuliranog započela je veliku transformaciju društva pod okriljem očekivanja nikada jasno ozbiljene informatičke revolucije. Ekstaza svakodnevnih inovacija tehnologije morala je naći prostor za svoj glas. Povećanje radne snage u zemljama trećeg svijeta i drastičan pad dohotka radničke klase (tzv. donjih 99,5 posto)<sup>1</sup>, odnosno promjene u koncentraciji bogatstva, zahtijevale su specifično suobraćanje s realnim metodama održavanja društva konzumeristički likvidnim. Digitalna tehnologija iz rukava je izvučila simulakrum kao metodu ponovna očaravanja svijeta obećanjem nove, virtualne budućnosti. Sredinom osamdesetih godina pojavljuju se nove video igre posvećene dosljednom reprezentiranju fikcije, radi se na kompleksnosti i mogućnostima što potpunije implementacije igrača u prostor igre na što duže vrijeme.<sup>2</sup> Estetika koja odražava digitalno kao horizont nade bila je estetika digitalne fikcije. Rodili su se specifični prostori – *AutoCad* i jednostavni programi za renderiranje prostora na perspektivnom rasteru crnih i bijelih kocki svakako je prepoznatljiv motiv – prezentacije moći mašte stroja, ali i mogućnosti prošir-

1 Usp. McChesney, Robert M., *Digitalna isključenost: kako kapitalizam okreće internet protiv demokracije*, Zagreb: Multimedijalni Institut, 2014., Str. 53.

2 Bogost, Ian, *Kako činiti stvari videoigrama?*, Zagreb: Multimedijalni Institut, 2014., Str. 26.

3 Marx, Karl i Engels, Friedrich, "Komunistički manifest" u: *Ekonomija/Economics*, 15 (3), 2008., Str. 569

## NOVA TEHNOLOGIJA MORALA JE, PRIJE SVEGA, ELIMINIRATI STRAH OD “BRZINE OSLOBAĐANJA”. JEDAN OD FENOMENA USPORAVANJA JE I TZV. ELEVATOR MUSIC

rene reprezentacije utopičnih fikcija, digitalnih plaža, nepreglednih prostranstava i pastelno obojenih gradskih krajobraza. Realizam 8-bitne estetike očitovala se u nezamislivosti druge budućnosti pod inflacijom nove tehnologije; njegov učinak je specifično ideološki i predstavlja utoliko specifično rađanje nade u ono što nam donose novosti virtualnog svijeta. Ono se može na diskurzivnoj razini čitati iz cijelog spleta naslova, glazbenih, filmskih i književnih temata koje od tada susrećemo na horizontu svakodnevice: *Ratovi zvijezda* očituju Novu nadu u potpuno revolucionaran doživljaj svakodnevice koju donose specijalni efekti televizije.

**BRZINA TRANSFORMACIJE** svakodnevice u utopičnu simulaciju morala se, dakako, reprezentirati kao krstarenje u vrst svijeta koji tehnološki može eliminirati svaki strah i sumnju u tehnologiju koja omogućuje tu brzinu. Paradigmatičan je moment usporevanja te *brzine oslobađanja* fenomen takozvane *elevator music*, umirujuće ambijentalne glazbe elektroničkih šumova oceana, klavira koji se gubi u jeci zamišljenog prostranstva idilične praznine. Brian Eno dizajnirao je glazbenu atmosferu terminala aerodroma u New Yorku, a mnogi su glazbenici sudjelovali i realizirali ambijentalne albume za dizala poslovnih zgrada. Marxova je teza o pretvaranju svega čvrstog u dim<sup>3</sup> već tada doživjela bitna proširenja. Nesigurnost spekulativnog ulaganja kapitala u epohalnom sužanjstvu s tehnologijom otvorila je eru manipulacije informacijama, a klasne su pozicije pronašle svoje digitalne produžetke. Kapitalizacija i monopolizacija intelektualnog vlasništva novo je mjesto realizacije klasne moći u kojoj se *vektoralistička klasa* pojavljuje kao prevratnički nositelj sredstava za reprodukciju vrijednosti informacija koje su same postale temeljna jedinica novih društvenih odnosa.<sup>4</sup> Pri tom se pak “sam zrak topi u eter”<sup>5</sup>, a *klasa hakera* se pojavljuje pred nama kao reformirana proleterska pozicija obogaćena poviješću i taktikama avangardnih teorija i anarhističkih praksi.

**MODERNI JE POTROŠAČ**, odnosno subjekt konzumerizma, konstituiran na razmeđi straha od tehnologije i njenog obećanja sreće, kako je situaciju u pogledu kritike spektakla još dvadesetak godina prije apokalipse konzumerizma opisao situacionistički vođa Guy Debord: “on [potrošač] je samo slika sretnog ujedinjenja okružnog očajem i strahom, u mirnom središtu sreće”.<sup>6</sup> Materijalizam informatičkog kapitalizma fenomen je spektakularnog društva u kojem informacija predstavlja monetu, reprodukciju moći i ideologiju u paketu lišenom novčarskih spekulacija; sam je kapitalizam ovdje udaljen u koncept koji predstavlja nepromjenjivu i metafizičku ukupnost našeg stanja. Vlast nad distribucijom informacija u mikro (među-



ljudskim odnosima) i makro (intelektualno vlasništvo, obavještajna zajednica i sl.) uvjetima predstavlja okosnicu komunikacije i djelovanja uopće. U tim se, dakle, uvjetima pojavljuje specifična vrsta proizvoda bez proizvodnog odnosa – izdanak *vaporwavea* – *vapor-ware* [plinovit, nepostojan proizvod]. Budući da posjedovanje proizvoda više ne predstavlja cilj konzumenta niti proizvođača, već je ekonomski model zaokružen unutar mreže oglašavanja i reprezentativnog tržišnog plasiranja koji je paradigmatičan za sajmove novih tehnologija, *vaporware* proizvod je vrsta kompjuterskog *softwarea*, *hardwarea* ili bilo koji drugi proizvod koji je najavljen za izlazak, promoviran, te koji prije svog izlaska ubire zaradu, a sve kako sam ne bi nikada izašao na tržište.<sup>7</sup> *Vaporware* kao “nepostojeći proizvod” srušio je tako posljednju prepreku između kapitala i virtualnog zauzeća svakodnevice.

### REKONSTRUKCIJA AVANGARDNE KRITIKE UNUTAR MREŽE

**VAPORWAVE** (kao kombinacija tehnologije i trenda) pojavljuje se na kulturno i informacijski zabačenoj strani interneta, forumima, hakerskim stranicama i podcastovima fasciniranim kulturom bezuvjetne digitalne nade koja je postojala tijekom druge polovice osamdesetih te kroz devedesete godine prošlog stoljeća. Prolazeći kroz hipersadržajna internetska smetlišta ideja, kroz *browsanje*, preslušavanje i pregledavanje sadržaja koji oslikavaju duh tog razdoblja, javila se potreba za novom i specifičnom vrstom ekspozicije krajnjih dosega lažnih obećanja digitalizacije kapitalizma. *Vaporwave* je reakcija na inkubiranu monotoniju i radikalnu ne-dovoljnost stvorenog svijeta. Pokrenut prvi puta rekompozicijom glazbenih hitova i reklama, *vaporwave* je u post-modernoj igri digitalne

**MATHIEU ST-PIERRE**  
**GLITCH SOUL**  
2014.

4 Wark, McKenzie, *Hakerski manifest*, Zagreb: Multimedijski Institut, 2006.  
5 Ibidem, Pasus 389.  
6 Debord, Guy, *Društvo spektakla*, Zagreb: Arkzin, 1999., Str. 63  
7 Vidi, primjerice, natuknicu *Vaporware* u newsletteru kompanije Rosen Research Inc. Iz 1983.: Dyson, Esther (ur.) *RELease 1.0*, New York: (dostupno na webu: <http://cdn.oreillystatic.com/radar/11/11-83.pdf> pristup: 20.7.2016.)

## IZDANAK VAPORWAVEA JE “VAPOR-WARE” – VIRTUALNI PROIZVOD KOJI POSTOJI SAMO U VIRTUALNOM PROSTORU I KOJI NIKADA NEĆE IZAĆI NA TRŽIŠTE



**WAFFLEMIX 86**  
GLITCH  
FORREST

umjetnosti rekreirao ideju atmosfere i nostalgije, kao i koncept simulacije analognog okruženja u virtualnom prostoru. Koncept očuđujućeg kolaža, dakako, zamišljen je već u dadaista i prvoga epohalnog *pleasa na ruševinama* starog svijeta po zavšetku drugog svjetskog rata, ali specifičnost je ove prakse u tome što ona naznačuje da se rat dogodio i da je završen, a da mi toga nismo niti bili svjesni. Mala je povijest kraja tisućljeća ostavljena u nemilost ne-povijesnog aparata mreže koja je u svojoj korporativnoj apokalipsi u stalnoj borbi za virtualiziranjem svakodnevice. Sve su to momenti kritike koju *vaporwave* isporučuje. Doslovnim dekonstruiranjem sadržaja pjesama, poput one Diane Ross koja je pretvorena u pjesmu *420 vaporwave* umjetnice *Macintosh Plus* na specifičan je način – naime, apsolutnom distorzijom sadržaja po njegovoj dekonstrukciji – atmosfera vremena vraćena u analogni doživljaj stvarnosti. Usporavanje, rekompozicija i diverzija značenjâ pritom su glavne metode stvaranja umjetnih sadržaja *vaporwave* umjetnika. Oni su umjetni utoliko što ne prezentiraju realni sadržaj, nego mogućnost kritičke rekompozicije postojećeg. Taj projekt pripada, dakako, povijesnoj liniji razvitka avangardne umjetničke prakse koja ostavlja najviše poveznica s teorijom svakodnevice razvijenoj u okviru pokreta *Situacionističke Internacionale* i njihovih glavnih predstavnika, Guya Deborda i Raoula Vaneigema, smještenih između začetka i vrhunca francuskog neomarksizma, Henrija Lefebvrea i Jacquesa Rancièrea. *Dérive* i *détournement*, prolazak, skretanje i diverzija kao genuine situacionistič-

ke metode kritike prikazane su unutar njihove teorije kao kontingenti spektakla unutar kojeg moraju preuzeti subverzivnu, odnosno revolucionarnu ulogu.

**SITUACIONIZAM JE**, unutar vlastitih napora rekonstrukcije uvjeta slobodne i eksperimentalne svakodnevice, morao stimulirati mogućnost zamišljanja novog i određene utopijske prisposobe koje pak nisu smjele biti vizije budućnosti i mesijanskog vodstva prema novom društvu – što bi tada odgovaralo dogmatizmu akademskog marksizma – te su stoga izvor vlastite vizualne konstrukcije potražili u mogućnostima kodiranja realnih sadržaja svakodnevice; ispisivanjem *graffita*, izradom plakata i fantastičkih aforizama koji su imali uputiti gledatelja na realnost iluzije u kojoj žive, ali jednako tako i na ono što se pod tim svijetom može zamisliti: *sous les pavés, la plage* jedan je od najpoznatijih artefakata Situacionističke internacionale, ideja plaže ispod pločnika. Pločnik je pri tom svakako sama pozornica spektakla, velika sjajna sjena slika na kojima svakodnevno putujemo. Hiperstvarnost, pojam koji čini drugu bitnu okosnicu tematiziranja svakodnevice unutar žanra vaporwavea teorijski je postavljen unutar nekolicine spisa Guya Deborda, od eseja *Transformacija društva* u biltenu Letrističke internacionale preko knjige *Društvo spektakla do Komentara uz Društvo spektakla* objavljenih dvadesetak godina kasnije. Spektakl i sve njegove prisposobe prate dijalektičko spektakularno stupnjevanje: koncentrirani spektakl, raspršeni spektakl te naposljetku integrirani spektakl.<sup>8</sup> Zanimajući opskurne dosege Debordova komentara,

<sup>8</sup> Usp. Hrvatski prijevod Društva spektakla koji uključuje komentare društvu spektakla gdje Debord elaborira nastanak trećeg oblika, integriranog spektakla, izašao za Arkzin 1999.  
9 Debord, Guy, Društvo spektakla, Str. 36.

## KRITIČKA BIT VAPORWAVEA DOSEGNUTA JE EKSPERIMENTALNIM ISKORIŠTAVANJEM DIGITALNE HIPERINFLACIJE KAPITALA I TEHNOLOŠKE APOKALIPSE

Mckenzie Wark, teoretičar medija i pisac glasovitog *Hakerskog manifesta*, simplificira oblike spektakla u tri imperativa koje ovi isporučuju, mijenjajući pritom integrirani spektakl u spektakl rasapa (dezintegracije, *spectacle of disintegration*): *Obey, Buy, Recycle*, odnosno, Slušaj, Kupi, Recikliraj (Ponovi). Spektakl, dakle, smjenjivanjem komunikacije u odnos između slika<sup>9</sup> stvara virtualnu stvarnost, odnosno svojim zanašanjem ljudske intencionalnosti u interpasivnost mreže vrši stalnu reprodukciju hiperrealnog prostora kao prostora nužne uključenosti i desenzibilizacije na ono stvarno. Lažna svijest čini se kao vrlo malen problem uzmemo li u obzir magnitudu postignute ne-svijesti modernih potrošača virtualnog prostora.

**VAPORWAVE JE STOGA** bauk hiperprostora i zla kob informatičkog kapitalizma koji je zamislio novi prostor razmjene i uporabe podataka na Internetu. Lagodnost i bezazlenost njegova operiranja u području rekompozicije, remixa i izokretanja kapitalističke potencije predstavljaju pak bitno konceptualni prostor komunikacije – obraćanje sredstava spektakla protiv njega samog unutar paradoksalne spektakularno protu-spektakularne situacije. Radi se o slikovnom pre-posredovanju i umijeću totalnog operiranja vizualnim i dapače virtualnim sadržajima koji više nemaju uporište u realnom svijetu – svijetu izvan Mre-

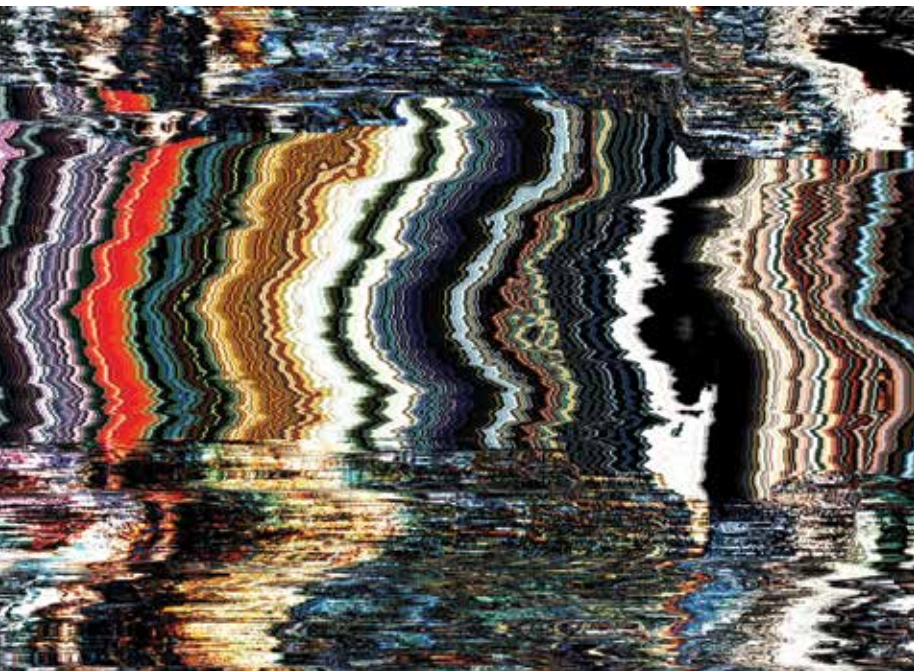
že. Ideja krajobraza u kontra-konceptualiziranom hiperprostoru postaje stoga neobično bitna. Kao sama ideja slike i njene uporabe kao metode ekspozicije lažne svijesti kapitalizma, uporaba krajobraza dovodi u neposrednu blizinu iznevjerenu ideju virtualne plaže. Formiranje kritičke biti *vaporwavea* postignuto je neposrednim eksperimentalnim iskorištavanjem dostupnog pastiša ideologema digitalne hiperinflacije obećanja kapitala u vremenu tehnološke apokalipse. Krajobraz, koji se pri tom pojavio kao mizanscena svih oblika spomenutog žanra, krasi izrazito avangardne tendencije. Zahtjev postavljen pred *vaporwave* sliku nije tek vizualiziranje i daljnje virtualiziranje njegova vlastita sadržaja nego recepcija onog isporučenog na način derealizacije originalnih učinaka slike i očiđenje spram sustava vrijednosti i značenja koje ovi unutar konvencije isporučuju. Zato je metoda *vaporwave* slike nužno kolaž, kritički remix, a mjesto u teoriji može pronaći u dekonstrukciji diskursa. Krajobraz je kao tema uopće, odnosno kao vizualna prisutnost doveden u krajnju (ne)prikazivost kroz operiranje i renderiranje virtualnih mogućnosti uspostavljanja krajobraza. Nepregledne pučine, beskran mrak na kojem se slažu konture neonskog post-*Sci-fi* grada koji se doimaju kao transparentne mreže, duboke i radikalno nedovršene perspektive jed-



**JEHAD NGA  
GREEN BOOK  
PROJECT  
2012.**



## NAKON ŠTO JE POSTAO VIRTUALAN, KRAJOBRAZ NE MOŽE ZAOKLIČITI VLASTITI SITUACIJSKI POSTAV – KRAJOBRAZ SE TADA USPOSTAVLJA KAO SIMULACIJA



**MATHIEU  
ST-PIERRE  
CAFFEINE 4**  
2012.

nostavnih pravokutnih pločica; sve je to kontrastirano pastišem dostupnih ironičnih metafora za antikni ili egzotičan prostor i ideju interneta i sredstva svakodnevnog potrošnje: palme, klasicističke biste, flaširana voda... Simulacije su to svedene na ravan virtualnosti kojoj pripadaju, dok prisutnost horizonta i neodredivosti njegove daljine kreiraju sliku perpetuirane potrošnje i neiscrpivosti simulakra samog – simulacije dovedene do neusporedive (u)savršenosti (Baudrillard) – krajobraz adiktivne čežnje za obećanjem cilja.

### VIRTUALNI KRAJOBRAZ KAO SITUACIJSKA SLIKA

**NE MOŽE SE**, doduše, govoriti o istančanoj ili opreznosti uporabi krajobraza unutar samog pokreta, ali svakako se može iz njegove prisutnosti razumjeti nužnost vizualnog horizonta stvaranja. On više ne može biti prazan i apstraktan, biti tabla za kolaž već radije priziv perspektive u koju valja spekulativno uroniti. Krajobraz sam više nije tematska preokupacija nego supstancijalnost post-slikovne naravi kritičkog poduhvata *vaporwavea*. Ulog povijesno-umjetničkog kontemplativnog ideologema slika virtualnog pejzaža obrće u nosivi kritički potencijal. Za *vaporwave* je nemogućnost integracije ljudske kreativnosti i stalnog proizvodjenja spektakla (nus)proizvođa jasna utoliko što je jasno izložena unutar teorije iz koje proizlazi njegova kritička narav, situacionističke estetike (dezintegracije spektakla) i marksističke

ekonomije (fetišizma robe). Naizgled nepomirljiv temat krajobraza u umjetnosti i neomarksističkih filozofija pronalazi svoj zajednički nazivnik naime baš u konceptualnom razumijevanju krajobraza kao situacijske slike. Osim što može, dakle, prikazivati situaciju prostora i vremena u konkretnoj umjetničkoj određenosti – simulaciji – krajobraz još može biti stilsko sredstvo ili simbol, ali time mu se pak oduzima stanovita vrijednost. Jednom virtualan, krajobraz ne može zaokličiti vlastiti situacijski postav, on je nužna simulacija koja stalno iznova provocira svoj radikalni postav kao slike – to je naime njegova atmosfera, provociranja reakcije iz praznine njegove nezaobilazne perspektive. Estetika žanra u tom je pogledu tek dio opće konstrukcije slike koju kreatori *vaporwave* slike označavaju estetskim učinkom, odnosno rječju estetika u obliku pridjeva.

**TAKVA OZNAČIVOST**, jasno, ne bi bila moguća bez prisutnosti sadržaja koji kreiraju sliku u okvirima “klasične” slikarske produkcije, uklaapanja elemenata u perspektivu elementarnog vizualnog sadržaja ili njihova iskakanja iz potonjeg. *Vaporwave* provocira ideju nadrealnog krajobraza koji svojom prazninom može pozivati niz umjetničkih utjecaja poput onog *Giorgia de Chirica* iako se sam pojam nadrealizma ovdje pojavljuje kao nefunkcionalan poradi vlastita (historijskog) avangardnog stajališta. Pokret koji ovdje pretpostavljamo ekspoziciji proizvod je kratke ali svagda radikalne povijesti razmišljanja o vlastitoj kiber-budućnosti koja u jednoj od svojih inačica prati dijalektički razvoj od ideje kibernetike preko kiborga i kibernetičke ekologije – kiberprostora – do cyberpunka kao estetičke ekstaze problematike koja je postala većim dijelom življeno iskustvo većine suvremenih subjekata<sup>10</sup>. Svojoj knjizi *Babbling Corpse* Grafton Tanner daje sažet i simptomatičan opis *vaporwave* pokreta u njegovoj ne-vizualnoj formi, “*vaporwave* ... je proizvod kulture izmučene traumom i regresivnošću kasnog kapitalizma”.<sup>11</sup>

**SJEDNE STRANE** *vaporwave* pokušava u doista nadrealističkom naporu vizualizirati načelno neprikazivu utopiju kiberprostora i virtualnog trga, dok s druge strane nosi inherentan komunikacijski problem novih medija – onaj, tko kome govori – u maniri totalno refleksivnog lacanovskog komunikacijskog obrasca (gdje je poruka pošiljalatelja izokrenuta poruka samoga primatelja) ovdje obrnutog u refleksivnu nostalgiju koja se ispostavlja kao nemogućnost zadovoljstva naspram stalne produkcije slika želje. Estetičko je za *vaporwave* ono što se susreće kao simulirano i neopipljivo mjesto povratka koje je zabranjeno samom situa-

10 Usp. Featherstone, Mike i Burrows, Roger (ur.), *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk: kulture tehnološke tjelesnosti*, Zagreb: Jesenski i Turk, 2001., Str. 13-33.  
11 Tanner, Grafton, *Babbling Corpse: Vaporwave and commodification of ghosts*, UK: Zero Books, 2016., Str. 5.

## VAPORWAVE JE POPUT INTERNETSKE AVANGARDE JER SUBVERTIRA KORPORATIVNU MREŽNU ESTETIKU KAKO BI HUMANIZRAO VIRTUALNA PROSTRANSTVA

cijom spektakla i njegove politike, potpuno gledljivi tabu koji je označiv tek riječima *that is aesthetic*. Ovo gledanje u prošlost konstruirano kroz cinizam i kritičku nostalgiju nosi u sebi zahtjev za reinvenijom uvjeta naše svakodnevice čiji režim osjetilnog (Rancière) već duže vrijeme operira pojmovima kontrole i rekuperacije, dok bi trebao po svemu sudeći biti prisniji pojmovnom sklopovlju oblikovanja i rekreacije, slobodnog eksperimentalnog ponašanja koje su u svojim početnim tekstovima jasno zahtjevali i teoretičari situacionizma. Dakako, radi se o virtualnom zahtjevu ispostavljenom u samom situacijskom postavu žanra i pokreta koji je donedavno obitavao ekskluzivno u decentraliziranim rubnim zajednicama Mreže, a i do danas ostaje bitno anoniman projekt. Funkcionirajući kao *kôd*, *vaporwave* u svakodnevno "obrađeni" internetski sadržaj ispušta kreacije pastiša i rekreirane momente korporativne mrežne estetike kako bi "humanizirao" pretraživanje prekoračenjem ritma rutinizirane potrošnje sadržaja koji svakodnevno susrećemo. Taj jednostavan postupak tek se izdržava u obliku radikalne posvećenosti ciljanoj mogućnosti reinvenije svakodnevice te ga je moguće promatrati kao vrstu internetske avangarde ili digitalnog punk pokreta nove generacije koja više ne polaže nade u kibernetičku romansu ili potencijale i namjere hakerskog djelovanja. Za svaki je od tih kritičkih momenata izuzetno bitan reprezentacijski model koji se zadobiva dosljednom kreacijom vizualnih sadržaja te održavanja ideje krajobraza u kiberprostoru kao ideologema vlastitog projekta.

**IDEJA JE KRAJOBRAZA** u slici kao temeljnom proizvodu *vaporwave* pokreta, odnosno njenoj estetici, stvaranje prostora (ne)suglasja koje iznova konstituira polazišta političkoj interpretaciji slike kao mjesta njena implicitnog sadržaja. Teorija koja proizlazi iz filozofije Jacquesa Rancièrea upućuje – kao što to čini i situacionistička filozofija koja je u njega potpuno teorijski integrirana – na nužnost sveze estetičkog i političkog koja zajednički konstruira prostor ljudskog djelovanja, njegove svakodnevice te njegovih vlastitih potencijala, kao i rekreativnih potencijala prostora i vremena u kojem ovaj obitava. Pronalaženje prostora suglasja, odnosno formiranje prostora nesuglasja kao preduvjeta deliberativnih procesa polazi od identifikacije postojanja režimâ osjetilnog; režimâ, naime, koji formiraju mogućnost izricanja i sricanja jezika kao oglašavanja logosa naspram pukog glasanja kojem je logos ili pak razum unutar dominantnog sustava uskraćen. Istodobnost formiranja razlike i jednakosti unutar polja koje Rancière proziva područjem nesuglasja estetički se može promatrati i kao dio projekta koji je *vaporwave* pokrenuo reprodukcijom virtualnih krajobraza unutar složenog



sustava označivosti "interneta stvari" ili fenomena specifičnih za virtualni prostor. Dok su ideje *informacijske superceste*, *virtualnog trga* i sl. funkcionirale kao umske prisposode konstrukcije kulture koja se upoznaje s operiranjem *vapor-ware* sadržaja, *vaporwave* ističe njihovu posljedičnu vizualnu prisutnost i njihovo "parno/plinovito" stanje u realnom prostoru. Sve što je stvarno proživljavano, te sve što je bilo u mogućnosti da se proživi udaljeno je u virtualnu super-simulaciju, a sve što možemo označiti kao stvarno zadobiva oblik pare tek kao prisutnosti koja se ubrzano gubi u smjeni agregatnih stanja. Krajobraz koji provocira *vaporwave* kao mizanscene kolažiranja dezintegrirane realnosti kasnog kapitalizma formira "prošireno područje osjetilnosti" očiđenjem svih prisutnih sadržaja koji vrše komunikaciju u danom djelu te na taj način upućuju svoj kritički potencijal na re-evaluaciju "dosega" tehnologije i politike koja upravlja sadašnjim trenutkom.

### GLITCH KAO POTENCIJA APSOLUTNOG KRAJOBRAZA

**IZLAZAK VAPORWAVE** pokreta u izvan-mrežni svijet koji se dogodio u prvoj polovici ovog desetljeća označio je pak – još jednom – iznimne mogućnosti spektakla da obnovi revolucionarne ili avangardne potencije novih pokreta u posve partikularne istraživačke modele. *Vaporwave* nije samo izrodio niz glazbenih podžanrova (*futurefunk*, *retrowave*, *darkwave*, *distro-*

**NY06DDE**  
2016.

#### Literatura:

Bogost, Ian, *Kako činiti stvari videoigrama?*, Zagreb, Multimedijalni institut, 2014.

Debord, Guy, *Društvo spektakla*, Zagreb: Arkzin, 1999.

Dyson, Esther (ur.) *RELease 1.0*, Listopad 1983., New York (dostupno na webu: <http://cdn.oreillystatic.com/radar/r1/11-83.pdf> pristup: 20. 7. 2016.)

Featherstone, Mike i Burrows, Roger (ur.), *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk: kulture tehnološke tjeslosti*, Zagreb: Jesenski i Turk, 2001.

Marx, Karl i Engels, Friedrich, "Komunistički manifest" u: *Ekonomija/Economics*, 15 (3), 2008.

## IZOSTANAK KRAJOBRAZA U KOMERCIJALNOJ I "SUPKULTURNOJ" UPORABI VAPORWAVEA PRUŽA MOGUĆNOST OBNOVE KRITIČKOG POTENCIJALA MREŽE

McChesney, Robert M., *Digitalna isključenost: kako kapitalizam okreće internet protiv demokracije*, Zagreb, Multimedijalni institut, 2014.

Tanner, Grafton, *Babbling Corpse: Vaporwave and Commodification of ghosts*, Zero Books, 2016.

Wark, McKenzie, *Hakerski manifest*, Zagreb, Multimedijalni institut, 2006.

**CHRISTOPHER NOLAN INTERSTELLAR (TESSERACT)**  
2014.

*id, hardvapor...*) te digitalnih estetika (*seapunk, oceangrunge, vhs pop...*) već je i ostvario realan učinak na formiranje kulturnih pop obrazaca. Ikonologiju *vaporwavea* uspješno su asimilirale komercijalne televizije poput MTV-a, te marketinške kampanje poznatih brendova orijentiranih na mlade potrošače poput Coca-Cole. Ironični je odmak i izričito kritički ton ranog *vaporwave* glazbenog pokreta asimiliran u *poredak osjetilnog*, odnosno u dominantni estetički obrazac re-apropriacijom ironične uporabe kolaža i njena subkulturnog značaja na površnoj razini prepoznavanja potrošačkih potreba i interesa. Takav je učinak bilo moguće proizvesti hiperestetiziranjem i oduzimanjem *logosa* totalnosti projekta koji je sada vidljiv tek kroz ujedinjenje spektakularno razdvojenih jedinica sadržaja što ga je formirao pokret *vaporwavea*. Izostanak krajobraza u komercijalnoj i "subkulturnoj" uporabi *vaporwavea* simptomatičan je dodatak rekuperaciji njegovih mogućih učinaka na društvenu cjelinu i kritiku njenog operiranja s izrazitim viškom virtualnih sadržaja. Ideja virtualne plaže i nostalgичna nelagoda neostvarenog neonskog pejzaža zamijenjeni su konkretizacijom ikonografije ovog pokreta u simbole potrošnje koja danas poprma generalni obrazac ironične potrošnje kao dominantnog oblika. Utoliko je sama mogućnost avangardnog djelovanja, kao i ostvarivanja krajobraza kao poruke unutar spektakularnog društva, postalo regresivno svojstvo koje će ubrzani tok kapitala – suprotno mišljenju *akcelerationista* – dovesti u pitanje ako ne i totalni gubitak.

**S DRUGE STRANE**, *vaporwave* je svojim "izlaskom" pokrenuo i legitiman umjetnički žanr takozvanog

*glitch-arta* kao forme nove digitalne umjetnosti, umjetnosti haka i umjetnosti koda. Prilog koji je *vaporwave* dao dekonstrukciji diskursa korporativne ekonomije koja upravlja estetskim kodom virtualnog prostora pojavljuje se kao bitan model operiranja umjetnika "digitalne pogreške" iz niza razloga koji postaju evidentniji sa svakim dubljim uvidom u pretpostavke novoga umjetničkog pokreta. *Glitch-art* u području vidljivosti izvodi strukturu slike probiranjem nasumičnih grešaka stroja koje otkrivaju "platno" ili "prostor iza" slike, pejzaž koji pripada estetskoj nepisivosti koda. Jednak fenomen možemo identificirati i na samim počecima suvremenih umjetničkih tendencija napuštanjem geometričnosti i multipliciranjem perspektive u opusima slikara sa početka 20. stoljeća. Istraživati mogućnosti plohe u slikarskom polju u digitalnom mediju znači istraživati mogućnosti i posljedice ekspozicije koda koji omogućuje digitalnu površinu na kojoj se svi nalazimo. Obnova pak zanimanja za krajobraz proizlazi iz konceptualne određenosti digitalne slike i provokaciji usmjerena interesa umjetnika koji postavljaju pogrešku i dezintegraciju sadržaja kao bitno sredstvo izražavanja. Što se događa kada uklonimo vizualni sadržaj s digitalne slike, ako pretpostavimo da je ta slika površinski sadržaj kompleksnog virtualnog prostora? Dva su moguća odgovora. Naime, slika postaje kôd ili se iza njene narušene očevidnosti otvara virtualni krajobraz u kojem je smještena.

**PROBLEM JE S OBA** odgovora taj što se kôd, koliko god puta bio "narušen" intervencijama, može iznova vizualizirati, a krajobraz koji otvara digitalna slika je uvijek ploha i pojavljuje se tek kao palimpsest površina koje anticipiraju nepreglednu dubinu. Intervencijom-u-kôd narušena slika manifestira svoju dezintegraciju na površini, slika se izmiče, pikselizira se, dovodi se u blur ili u potpunosti izostaje pod apstrakcijom računala koje interpretira podatak. Na taj način slika je dovedena u stanje krajnjeg očuđenja i zato njen sadržaj nikada nije banalan. Kritička potencija nove umjetnosti je da – ako već mora biti prozvana suvremenom tendencijom i institucionalizirana uopće unutar umjetničkog diskursa – reinterpretira i rekreira učinke povijesnih avangardi, u svakom obliku koji može dovesti do novog shvaćanja naše svakodnevice; pri čemu je – jasno – raščaravanje krajobraza nostalgije, čežnje i ironije legitimno polazište kritike postojećih praksi svakodnevice. Pitanje koje ostaje jest ono o mogućnostima, spremnosti i posljedicama akademskog konceptualiziranja ideologema *vaporwavea* u područjima koje još nije vidjelo, a možda neće niti imati priliku vidjeti realan proboj ove vrste protu-umjetničkog kritičkog postava virtualnih sadržaja.

**K**

