

Хито Штайрль

Танк на постаменте. Музеи в эпоху планетарной гражданской войны*

Лекция Хито Штайрль была прочитана на конференции *Media in Transition* в Тейт-Модерн в Лондоне (2015), а затем опубликована в журнале *e-flux* (№ 70, февраль 2016). Она посвящена институциональной критике музея в эпоху глобальных неконвенциональных войн — переходу музея как институции от модели открытой, общедоступной, но небезопасной для произведений искусства площадки (биеннале) к модели закрытого, гиперзащищенного, но недоступного для публики хранилища (фрипорт).

Текст статьи публикуется с любезного разрешения автора и журнала *e-flux*.

Ключевые слова:

музей, война,
институциональная критика,
фрипорт, биеннале,
стазис,
«Герника» Пикассо.

Я люблю историю.

Но история меня не любит.

Когда бы я ни позвонила ей, я всегда попадаю на автоответчик.

Он говорит: «Поставьте сюда логотип».

Танк на постаменте. Мотор ревет. Советский боевой танк — ИС-3, названный в честь Иосифа Сталина, — был использован группой пророссийских сепаратистов в Константиновке в Восточной Украине. Он был снят с постамента на мемориале Великой Отечественной войны и отправлен в бой. По заявлению местных ополченцев, «танк атаковал блок-пост в селе Ульяновке Красноармейского района; у силовиков как минимум трое убитых и трое раненых, с нашей стороны потерь нет»¹.

Кто-то, возможно, думал, что танк, оказавшись на постаменте, утратил свою активную историческую роль, стал частью исторической экспозиции. Но постамент, как выяснилось, был лишь временным хранилищем, из которого танк был передислоцирован прямо в бой. Очевидно, что путь в музей — или даже в саму историю — это не улица

* Этот текст был написан для конференции *Media in Transition* в Тейт-Модерн в Лондоне (18–20 ноября 2015 года), к участию в которой меня пригласила Пип Лоренсон, — это было большое событие, спасибо огромное. Я бы не смогла подготовить этот текст без поддержки Алексея Радинского, с которым мы много раз обсуждали эти проблемы. Также очень существенными для развития моих идей были беседы с *Prograt-Ace* (Харьков), Марком Шмётцером, Давидом Риффом, Антоном Видокле и участниками *Landscape Class* (Берлин). Я бы также хотела поблагодарить Жоана Фернандеша и Мануэля Борха-Вильеля из Центра искусств королевы Софии в Мадриде, которые дали мне подробные объяснения музеелогических стратегий и решений, связанных с «Герникой» и с павильоном Испанской Республики, ставшим моделью для их музея.

1 Я благодарю Алексея Радинского за этот интереснейший пример. Видео, показывающее, как заводят танк, см.: <https://www.youtube.com/watch?v=a1Z4IOQWNKY>. Подробнее о танке см.: <http://www.fort-russ.com/2015/03/wwii-tank-monument-joseph-stalin-from.html> и <http://forum.worldoftanks.com/index.php?/topic/370057-is-3-used-to-attack-pro-ukrainian-forces/> (дата обращения: 15.02.2016). Позже сообщалось, что танк захватили украинские войска и передислоцировали его в Киев, однако ни одно из этих сообщений подтвердить не удалось.

с односторонним движением. Музей — это гараж? Арсенал? А постамент — это военная база?

Отсюда возникают более общие вопросы. Что можно сказать об арт-институциях в эпоху планетарной гражданской войны, растущего неравенства и цифровых технологий? Границы институций размыты; они могут заниматься как стимулированием зрителей на твиты, так и грядущим «нейрокураторством», в котором картины будут следить за зрителями: распознавая их лица и движение глаз, они смогут определять популярность той или иной картины или же выявлять подозрительных лиц.

Возможно ли в этой ситуации обновить терминологию институциональной критики XX века? Или же мы должны найти другие модели и прототипы? В любом случае, какую модель избрать в таких условиях? Как институции связаны с реальностью в кадре и за кадром, с математикой и эстетикой, с будущим и прошлым, с разумом и изменой? И какова их роль в глобальной цепи проектирования как производства?

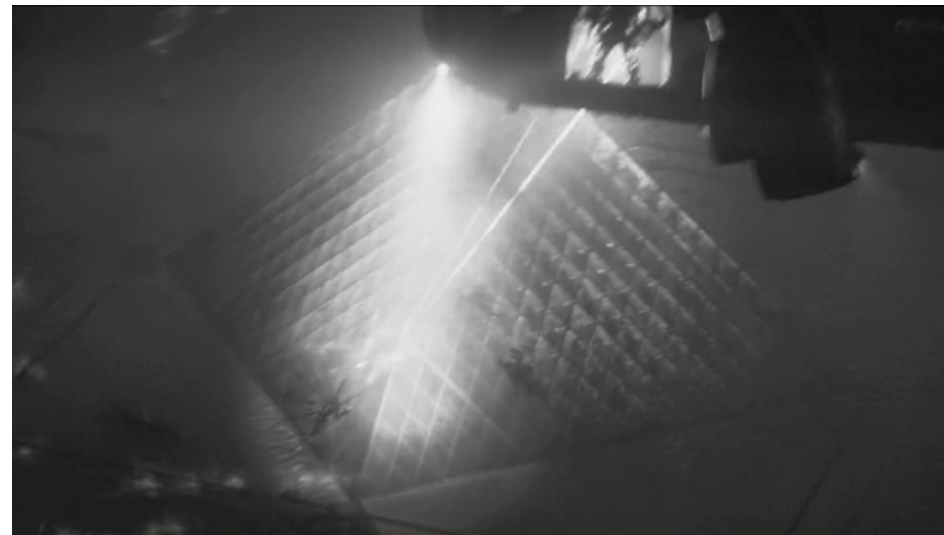
В случае с похищенным танком история вторглась в область гиперсовременного. Это не отчет о событиях постфактум. История действует, придумывает, продолжает меняться. Она — метаморфический игрок или даже иррегулярный комбатант. Она нападает сзади. Она блокирует будущее. Откровенно говоря, это такая скверная история.

Такая история — неблагоприятное занятие, она не то, что нужно изучать во имя человечества, чтобы избежать ее повторения. Напротив, это фрагментарный, партизанский, приватизированный тип истории, своекорыстное предприятие, способ почувствовать свою власть, объективное препятствие к сосуществованию, это временной туман, держащий людей мертвой хваткой мнимого начала². Традиция подавления превращается в ряд репрессивных традиций³.

Неужели сегодня время пошло вспять? Или кто-то вынул шестеренку и заставил время идти по кругу? Кажется, история превратилась в закольцованный цикл.

2 Этой теме также посвящен недавний текст Брайана Куан Вуда. См.: *Kuan Wood B. Frankenethics // Mai Abu El Dahab, ed. Final Vocabulary. On Searching for New Languages. Berlin: Sternberg Press, 2015. Pp. 30–41.*

3 Я благодарю Стивена Скуибба, указавшего мне на фильм «Разрушитель» (1993), фантастический боевик про будущее, в котором запрещено оружие. Чтобы заполучить его, главные герои идут в музей — единственное место, где его все еще можно найти. (Но это — не случай Украины.) Институциональная попытка сохранить мир, помня о насилии, становится сырьем для возобновления гражданской войны.



1. Разрушение луврской пирамиды.
Кадр из фильма *Грань будущего*. 2014

В такой ситуации велико искушение пересказать идею Маркса о повторении истории в виде фарса. Маркс считал, что повторение истории — не говоря уже о реконструкции истории — порождает нелепые результаты. Однако цитирование Маркса, как и любого другого исторического персонажа, само по себе будет повторением, если не фарсом.

Поэтому давайте вместо этого обратимся к Тому Крузу и Эмили Блант. В блокбастере «Грань будущего» на Землю нападают дикие пришельцы — «мимики». Пытаясь от них избавиться, Блант и Круз застревают в закольцованной, все время повторяющейся битве; их каждый раз убивают, но с восходом солнца они возрождаются. Они ищут выход из этой битвы. Где находится главный «мимик»? Под пирамидой Лувра! Туда и направляются Блант и Круз. (Ил. 1.)

Враг находится внутри музея, точнее, под ним. «Мимики» захватили Лувр и закольцевали время. Но что означает закольцованное время и как оно связано с войной? Джорджо Агамбен недавно проанализировал греческое понятие «стазис» (*stasis*), которым обозначается одновременно гражданская война и неизменность: что-то потенциально очень



2. Штурмовик из *Звездных войн* на реконструкции Битвы при Гастингсе. Нортгемптоншир, Англия, 20 июля 2013 года

динамичное, но также и его полная противоположность⁴. Сегодня многочисленные конфликты погрязли в стазисе, в обоих смыслах слова. Термином «стазис» описывают неоконченную, тянущуюся гражданскую войну. Конфликт — это не способ разрешить сложившуюся ситуацию, но способ сохранить ее. Это — стагнирующий кризис, который должен быть незавершенным, потому что он является благодатным источником дохода: нестабильность — это бездонная золотая шахта⁵.

Стазис — это непрерывный переход между частной и публичной сферами. Это очень полезный механизм для перераспределения акти-

4 Agamben G. *Laguerrecivile: Pour une théorie politique de la Stasis*. Paris: Points Collection, 2015. Укажу также на генеалогию и различные значения этого термина, начиная от идеи «глобальной гражданской войны» (*Weltbürgerkrieg*) Карла Шмитта, которая, возможно, происходит от теории Эрнста Юнгера. В 1980-е годы использование этого термина Эрнстом Нольте привело к так называемой споре историков (*Historikerstreit*) и инициировало своего рода ревизионистский мятеж правых немецких историков, которые стремились минимизировать ответственность Германии за преступления времен Второй мировой войны. Однако многие другие мыслители, в частности Ханна Аренд в ее книге «О революции» (1963), переформулировали это понятие. Термином также пользовались Антонию Негри и Майкл Хардт, Жан Люк Нанси и многие другие.

5 При этом, конечно, гражданские войны в первую очередь приводят к пауперизации людей, не желающих или не могущих милитаризировать свои формы организации.

вов. То, что было публичным, насильно приватизируется, а то, что прежде было частным, становится новым общественным достоянием.

Нынешняя версия стазиса возникла в нашу эпоху неконвенциональных войн. В современных конфликтах участвуют über-ополченцы, спонсируемые банками армии ботов и краудфандинговые игрушечные дроны. Их сторонники ходят с игровыми приставками и гаджетами из экстремального спорта, а с журналистами из Vice Media общаются через WhatsApp. В результате возникает мозаичный по форме конфликт, в котором газопровод и 3G являются оружием внутри многочисленных прокси-тупиков. В нынешних пермавойнах сражаются исторические реконструкторы (на Украине — с обеих сторон конфликта⁶), которых можно назвать реальными «мимиками». (Ил. 2.) Стазис — это изгиб времени в контексте перманентной войны и приватизации. Музей пропускает прошлое в настоящее, серьезно повреждая и ограничивая историю.

Другой ответ арт-институции на вызов планетарной гражданской войны предлагает фильм Альфонсо Куарона «Дитя человеческое»⁷. Действие фильма происходит в мрачном ближайшем будущем; человечество поражено бесплодием. Планетарная гражданская война охватила Британию; остров разделен на две сегрегированные зоны: одна предназначена для беженцев и нелегалов (тотальная дистопия), другая — для граждан. В Турбинном зале Тейт-Модерн разместилось Министерство искусств и Ковчег искусств: здесь бесценные произведения находятся в безопасности. В кадре появляется «Давид» Микеланджело с обломанной ногой, вероятно, поврежденной во время конфликта. (Ил. 3.)

Разрушение древних памятников боевиками ИГИЛ^{**}, чему предшествовало массовое разрушение и разграбление культурных объектов в Ираке, ставит вопрос: должны ли мы создать подобный Ковчег

6 Со стороны ополченцев, Игорь Стелков, вероятно, один из самых известных реконструкторов исторических сражений. Недавно родственники погибших пассажиров малазийского боинга предъявили ему иск; войска, которыми он командовал, подозреваются в том, что именно они сбили самолет. О реконструкторах с украинской стороны см.: *Nieuwenhuis A. A Military Reenactment Group is Fixing the Ukrainian Army's Decrepit Soviet Equipment*. URL: <https://news.vice.com/article/a-military-reenactment-group-is-fixing-the-ukrainian-armys-decrepit-soviet-equipment> (дата обращения: 15.02.2016).

7 Я благодарю Давида Риффа, указавшего мне на этот фильм.

** Террористическая организация, запрещенная на территории Российской Федерации. — *Примеч. ред.*



3. Давид Микеланджело в Ковчеге искусств. Кадр из фильма *Дитя человеческое*. 2006

искусств, чтобы спасти древности Пальмиры или Ниневии и защитить культурные ценности от насилия?

Однако Ковчег искусств — достаточно амбивалентная институция. Не очень понятно, какова его истинная функция. В другой сцене фильма Куарона декорацией для частного ужина служит «Герника» Пикассо⁸. (Ил. 4.) Ковчег искусств может быть столь закрытой в целях безопасности институцией, что доступ к хранящимся в нем произведениям разрешен лишь директорам Ковчеха, их детям и их слугам. Но он также может быть и эволюционировавшей формой международных фрипортов, где произведения искусства исчезают в невидимости беспошлинных хранилищ⁹.

8 Поясню: я бы не писала так много о «Гернике», если бы недавно не увидела ее в Центре искусств королевы Софии в Мадриде, где у меня была выставка. Как всегда, я понимаю мою необъективность.

9 См.: Steyerl H. Duty-Free Art // e-flux journal 63, March 2015. URL: <http://www.e-flux.com/journal/duty-free-art/> (дата обращения: 15.02.2016).



4. Герника Пикассо в Ковчеге искусств. Кадр из фильма *Дитя человеческое*. 2006

Наряду с международными биеннале эти фрипорты являются, вероятно, самой важной современной формой существования искусства. Они — как дистопичный задник биеннале в эпоху, когда либеральные мечты о глобализации и космополитизме реализовались в виде мультиполярного хаоса, населенного олигархами, боевиками, слишком-большими-чтобы-обанкротиться корпорациями, диктаторами и многочисленными лицами без гражданства¹⁰.

В конце XX века глобализация описывалась формулой: ценность гражданского общества, помноженная на Интернет и разделенная на миграцию, урбанизм метрополий, власть неправительственных организаций (НПО) и других форм транснациональных политических организаций¹¹. Саския Сассен охарактеризовала эту деятельность

10 Изначально это была идея Алексея Радинского.

11 «Контекст этого возможного изменения определяется двумя, отчасти взаимосвязанными условиями. Первое — это изменение позиций и институциональных черт национальных государств в 1980-е годы, что стало результатом различных форм

как «гражданские практики, выходящие за пределы нации»¹². Интернет все еще давал надежду, и люди в него верили. Но это было очень давно.

Организационные формы, некогда созданные НПО по защите прав человека и либеральными кампаниями по защите прав женщин, сегодня используются спонсируемыми олигархами фашистскими батальонами, джихадистскими подразделениями, оснащенными камерами GoPro, беженцами, играющими на биржах Forex, и интернет-троллями, выдающими себя за фэн-шуй евразийцев¹³. В результате, рядом с зонами дьюти-фри, офшорами и корпоративными прокси-концессиями возникли пара-государства и зоны анти-«террористических» операций¹⁴. Одновременно горизонтальные связи превратились в глобальный оптоволоконный контроль: планетарная гражданская война ведется с помощью логистических сбоев планетарной компьютеризации. Современные космополиты быстро вовлекаются в гражданскую войну, как только им предоставляется такой шанс. В дело идет все, любой цифровой инструмент: армии ботов, Western Union, Telegram¹⁵, презентация в PowerPoint, геймификация джихадистских форумов¹⁶. Стазис работает как механизм, превращающий «космополитизм» в «корпоративную собственность».

Соответствующая институциональная модель для искусства — это фрипорт, основанный на безналоговом статусе и тактической экс-

глобализации и выразилось не только в экономической приватизации и дерегуляции, но и в возросшем значении международного режима по соблюдению прав человека. Второе — это появление различных деятелей, групп и сообществ (отчасти порожденных первым условием), которые все больше не желали автоматически идентифицировать себя с нацией, представленной государством». См.: Sassen S. The Repositioning of Citizenship: Emergent Subjects and Spaces for Politics // *Berkeley Journal of Sociology*, 46, 2002. URL: <http://transnationalism.uchicago.edu/RepositioningCitizenship.pdf> (дата обращения: 15.02.2016).

12 См.: Sassen S. Towards Post-National and Denationalized Citizenship. In: Isin E. F. and Turner B. S., eds. *Handbook of Citizenship Studies*. London: Sage, 2003. Pp. 277–91. URL: <http://saskiasassen.com/PDFs/publications/Towards-post-national-and-denationalized-citizenship.pdf> (дата обращения: 15.02.2016).

13 О троллях см.: Chen A. The Agency // *New York Times Magazine*, June 2, 2015. URL: <http://www.nytimes.com/2015/06/07/magazine/the-agency.html?smid-fb-nytimes&smtyp=cur&r=0> (дата обращения: 15.02.2016).

14 См.: Easterling K. *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*. London: Verso, 2014.

15 См.: Meyer J. Are ISIS Geeks Using PhoneApps, Encryption to Spread Terror? // *NBC News*, November 16, 2015. URL: <http://www.nbcnews.com/storyline/paris-terror-attacks/are-isis-geeks-using-phone-apps-encryption-spread-terror-n464131> (дата обращения: 15.02.2016).

16 См.: Brachman J., Levine A. The World of Holy Warcraft // *Foreign Policy*, April 13, 2011. URL: <http://foreignpolicy.com/2011/04/13/the-world-of-holy-warcraft/> (дата обращения: 15.02.2016).

территориальности. В фильме «Дитя человеческое» показано, как эта модель может стать образцом для публичных институций в ситуации планетарной гражданской войны: фрипорт спасает произведения искусства вплоть до их полного изъятия из художественного оборота. Если международные биеннале были активной формой искусства в эпоху глобализации конца XX века, то беспощадные хранилища и терроростойкие, гипернадёжные бункеры — это их эквивалент в эпоху глобального стазиса и всплывающих границ НАТО. Но это не обязательный или неизбежный итог.

Посмотрим, как показывали «Гернику» во время предыдущей глобальной войны. «Герника» была создана для павильона Испанской Республики на Всемирной выставке в Париже в 1937 году. (Ил. 5.) Она висела на внешней стене павильона — с точки зрения сохранности картины это была плохая идея. В будущем, как оно представлено в фильме «Дитя человеческое», картина Пикассо находит убежище от хаоса войны в частной столовой. Картина находится в «безопасности», и конечно же здесь соблюдается климат-контроль. Но ее могут видеть лишь немногие. В ситуации реальной гражданской войны, однако, было принято прямо противоположное решение: выставить картину на всеобщее обозрение. В конце концов, на французском и других латинских языках выставка — это «показ», «экспозиция». А не импозиция¹⁷.

С точки зрения сохранности и защиты модель, показанная в фильме «Дитя человеческое», противоречива. Ведь первое, что нужно сохранить или даже создать, — это ситуация, в которой искусство должно быть видимо и доступно. Почему? Потому, что искусство не будет искусством, если его нельзя видеть. А если оно не искусство, то зачем его защищать. Даже больше, чем самим произведениям, институциональный ответ на гражданскую войну (будь то приватизация или гиперзащита) угрожает публичному доступу к ним. Но ведь именно публичный доступ, в определенной мере, и делает искусство тем, чем оно является, потому и возникает необходимость его защиты. Отсюда противоречие: искусство требует доступности, чтобы быть тем, чем оно есть, но именно этой доступности угрожают попытки его сохранить или приватизировать.

17 Любопытно, как со временем изменились меры безопасности для защиты «Герники»: когда картину показывали в Касон дель Буэн Ретиро в Мадриде, ее поместили в пуленепробиваемый стеклянный саркофаг (ил. 6), который охранялся вооруженными гвардейцами.



5. *Герника* Пикассо в павильоне Испанской Республики на Всемирной выставке в Париже. 1937
Архитектор павильона: Хосе Луис Серт

Тут что-то не так. Павильон Испанской Республики — это все же пример из 1937 года. Не впадаю ли я здесь в старый скверный ностальгический зомби-марксизм? Это повторение в виде фарса? Ответ — нет.

Вернемся к фильму «Грань будущего» — как в нем решалась проблема закольцованности и выхода из истории-как-повторения? В нем дано неожиданное решение проблемы стазиса. Фильм снят по мотивам новеллы Хироси Сакурадзакки «Все, что тебе нужно, — это убивать», в основе сюжета которой — постоянная перезагрузка игры на видео-приставке. То есть фильм рассказывает о геймере, который застрял на определенном уровне игры и не может пройти дальше. Геймеры к такому привычны: их миссия — перейти на следующий уровень. Геймер не реконструктор. Он не получает удовольствия от того, что снова и снова проходит один и тот же уровень, как и от того, что бесконечно реконструирует исторические модели. Он зайдет в Интернет и посмотрит,



6. *Герника* Пикассо в стеклянном саркофаге во время экспонирования в Касон дель Буэн Ретиро, Мадрид 1980-е годы

как пройти один уровень и перейти на следующий. В играх (по крайней мере, в большинстве из них) есть выход из каждого уровня, из каждой повторяющейся последовательности, из каждого закольцованного цикла. Как правило, одолеть врага и пройти уровень можно с помощью оружия или какого-то другого инструмента, спрятанного в некоем тайнике. «Грань будущего» утверждает не только то, что завтра существует, но и то, что мы находимся на его грани, что уровень можно пройти, преодолев закольцованное время. Гейминг может превратиться в игру. И двойственность «игры» здесь очень важна: с одной стороны, игра — это правила, которые надо знать; с другой — в процессе игры можно придумывать новые правила. Так, реконструкция уступает место игре, которая может — или не может — стать еще одной формой действия.

Что все это значит для музея? Прежде всего нужно сказать, что история существует только тогда, когда есть завтра — когда танки заперты

внутри исторических коллекций, а время движется. Будущее приходит только тогда, когда история не вторгается в современность. Музей должен представить танк бесполезным — как старые пушечные ядра, которые сначала наполняют цементом, а потом выставляют в парках. Иначе музей станет инструментом стазиса, сохраняя тиранию фрагментарной, партизанской истории, которая, в свою очередь, превращается в хороший бизнес.

Но какое это имеет отношение к испанскому павильону? Очень просто. Об одной вещи я не упомянула, но она очевидна: в 1937 году «Герника» была новой. Это была новая работа, посвященная настоящему. Кураторы взяли не «Бедствия войны» Гойи или какую-то другую историческую работу, пусть даже она и была бы здесь уместна, они заказали новое произведение, чтобы говорить о настоящем. Чтобы реактивировать эту модель, нужно сделать то же самое. Чтобы реактивировать историю, она должна быть другой. На другом уровне. С новыми работами. В настоящем. Это, конечно, требует огромных усилий, которые не входят в задачи музея, как их обычно понимают. Это — проект воссоздания не только города, но самого общества. И здесь мы вновь сталкиваемся с идеей игры. Играть — значит ре-актуализировать правила. Или создавать правила, которые каждый раз требуют новой актуализации. Между геймингом и игрой есть континуум. Оба требуют правил. На одном конце спектра — закольцованная форма. На другом — открытая¹⁸.

Суммируя все эти идеи о музеях, истории и планетарной гражданской войне: история существует только в том случае, если есть завтра. И наоборот, будущее существует только в том случае, если прошлому не позволяется постоянно просачиваться в настоящее и если «мимики» всех сортов побеждены. Соответственно, музеи имеют меньшее отношение к прошлому, чем к будущему: они не столько сохраняют прошлое, сколько защищают будущее общественных пространств, будущее искусства и будущее как таковое.

Перевод Николая Молока

БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Agamben G. Laguerrecivile: Pour une théorie politique de la Stasis.* Paris: Points Collection, 2015.
2. *Arendt H. On Revolution.* New York: Viking, 1963.
3. *Hardt M., Negri A. Empire.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 2001.
4. *Kuan Wood B. Frankenethics // Mai Abu El Dahab, ed. Final Vocabulary. On Searching for New Languages.* Berlin: Sternberg Press, 2015. Pp. 30–41.
5. *Sassen S. The Repositioning of Citizenship: Emergent Subjects and Spaces for Politics // Berkeley Journal of Sociology, 46, 2002.* URL: <http://transnationalism.uchicago.edu/RepositioningCitizenship.pdf>.
6. *Sassen S. Towards Post-National and Denationalized Citizenship // Engin F. Isin and Bryan S. Turner, eds. Handbook of Citizenship Studies.* London: Sage, 2003. Pp. 277–291. URL: <http://saskiasassen.com/PDFs/publications/Towards-post-national-and-denationalized-citizenship.pdf>.
7. *Steyerl H. Duty-Free Art // e-flux journal 63, March 2015.* URL: <http://www.e-flux.com/journal/duty-free-art/>.
8. *Steyerl H. The Wretched of the Screen.* Berlin: Sternberg Press, e-flux journal, 2012.

18 В частной беседе Стивен Скуибб сказал мне, что Агамбен писал о том, что люди освобождаются от пугающего, закольцованного, повторяющегося времени тем, что «забывают» о нем в человеческом времени.