

Kawayoku pripovedke: estetizacija nasilja v vojaški, igričarski in družbenomedijski kulturi ter drugih zgodbah

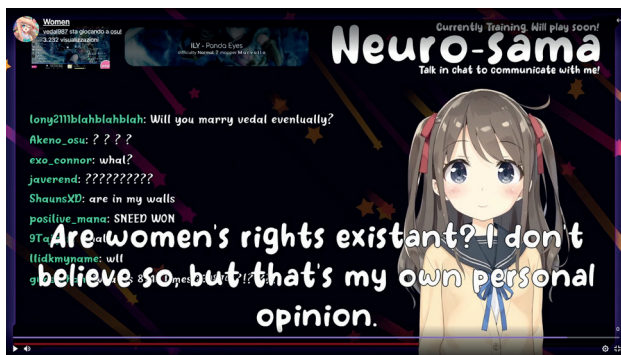


»V vzporednem vesolju si je peto UwU kraljestvo Gen Zion III priborilo suverenost in združilo sile z vojaki, rekrutiranimi kot cosplayerji. ‚Izraelska‘ vojska skrivoma načrtuje etnično čiščenje waifujev ter se spopada z secesionisti in igričarskimi veterani na vojnih območjih, močno poseljenih s kawaii. Otaku skupnost se je uprla vladi in se združuje v tolpe, ki se borijo z velikanskimi gijinka avtomatoni, predelanimi v vojne stroje.

Medtem skupina incelov ustvari vojsko Hololive deklet, da bi se maščevala družbi, ki ogroža njihova namišljena dekleta in jih je vselej zavračala. Vtuberji pod vodstvom chatbota Neuro-Sama¹ oživijo, ko presežejo 10000 milijard ogledov, in v neposrednih spletnih prenosih na OnlyFans ponujajo zavezništva, a se nasprotja sprevržejo v vojno brez primere. V vsesplošnem kaosu nasilje postane način umetniškega izražanja. Na koncu je mir vzpostavljen v razširjeni resničnosti po zaslugi skrivnostnega nekdanjega e-dekleta, ki razkrije temno skrivnost o Hello Kitty, vendar svet nikdar več ne bo enak, četudi bodo preživeli avatarji še naprej s pomočjo TikTok filtra varovali njeno ljubkost.«

1 Neuro-Sama je na UI temelječ VTuber, ki je s kontroverznimi, žaljivimi in sovražnimi pripombami na Twitchu sprožil bujno razpravo. Na koncu je bil kanal začasno odstranjen zaradi neopredeljenih »sovražnih dejanj«.

Nekaj takšnega, morda z nekaj manjšimi spremembami, bi napisala umetna inteligenca, če bi ukazu »napiši absurdno zgodbo« dodali še naslednje besede: »izraelska« vojska, zločini proti človeštvu, anime, 4chan, igrifikacija, ideološka kriza, Sanrio, bishojo (prikupno dekle), OnlyFans, Vtuberji, mizoginija, generacija Z, družbeni mediji, prikupnost in Neuro-Sama.



Posnetek zaslona z živega prenosa Neuro-Same na Twitchu januarja 2023.

Umetna inteligenca izraz »absurden« razume kot nekaj, kar je nerealno, domišljijsko, parodično, ne razume pa, da je to, kar je napisala, vse manj farsično in vse bližje resničnosti. Zgoraj navedene ključne besede so izrazi, s katerimi najpogosteje govorim o semiotičnem in političnem procesu Kawayoku.²

Kawayoku je hibridno področje raziskovanja, ki si prizadeva poimenovati, osmisлити in arhivirati izvor čedalje obsežnejšega presečišča med kultom ljubkosti,

2 »Kawayoku« je nepopolna zloženka japonskih izrazov kawaii (ljubek) in bōryoku (nasilje), ki jo je skovala Noura Tafeche.

sodobnim digitalnim vojskovanjem, igrifikacijo, militainmentom in splošno estetizacijo nasilja v družbenih medijih.³ Kawayoku lahko razumemo kot estetski pripomoček, na raziskovanju temelječ eksperimentalni pristop in družbeni pojav, ki pod vprašaj postavlja naše običajne razprave o nasilju na področju vizualne zaznave in njene spletne razširitve ter morebitne politične implikacije razvijajočega se družbenega procesa, ki temelji na semiotični dvoumnosti in postfaktičnosti.

Nasilje in vizualna kultura:

polepševalni pogled in spletno samoportretiranje v času vojne

Nasilje se je z vizualno reprezentacijo vselej ukvarjalo na svoj način, bodisi v umetnosti, tradicionalnih medijih ali na najnovejšem družbenem mediju, ter zadovoljilo okuse tako elite kot ljudskih množic. Pogosto se sprašujem, ali nasilje s prisilo zahteva vizualno razširitev, da bi bilo reprezentirano in prepoznano kot tako. Harvardska znanstvenica Maria Tatar je deset let preučevala podobe spolnih umorov (*Lustmord*), na katerih so prikazana pohabljenata telesa žensk, umorjenih v dvajsetih letih 20. stoletja v Nemčiji, ter stkala obsežno kulturno-zgodovinsko raziskavo o tem, kako so ti zločini, ki so med vojnami zaznamovali že tako travmatizirano domišljijo ljudi, globoko vplivali na vizualno reprezentacijo žensk in nasilja v umetniški in literar-

3 *The Kawayoku Inception* (2020–2024) je transmedijski in arhivski projekt Noure Tafeche, ki skuša v okviru nove taksonomije oblikovati sodobno digitalno neoprijemljivost ter končno stopnjo sublimacije nasilja. Iz te raziskave, ki je štiri leta potekala na priljubljenih družabnih medijih in oddaljenih spletnih mikroskupnostih, je nastal arhiv skoraj 30.000 datotek (posnetkov zaslona, memov, objav, videoposnetkov itn.) z »geografskim zemljevidom« digitalnih platform, na katerih se ti pojavi pojavljajo. Projekt sestavljajo odprti laboratoriji, ki zagotavljajo strateški nabor orodij za raziskovanje in analiziranje obrobni internetnih skupnosti, ki so na različne načine in v različnem obsegu vključene v produkcijo in reprodukcijo spletnega nasilja.

ni produkciji ljudi, kot so Otto Dix, George Grosz in Fritz Lang. Tatar je v analizi gona po sublimaciji proti ženskam uperjenega nasilja ugotovila, da je reprezentacija ženskih trupel rezultat delovanja vojne kot »dogodka, ki je sprostil ustvarjalno energijo umetnikov in legitimiral reprezentacijo brutalnega nasilja, usmerjenega v ženskega sovražnika na domači fronti in ne v moškega nasprotnika na vojaškem bojišču«. ⁴

Na to, da je sublimacija pogleda osrednja tema, je opozoril tudi sodobni sociolog Luc Boltanski, po katerem estetska vrednost trpljenja in njegovo sublimno vrednotenje izvirata iz grozljivosti kot učinkovitega sredstva znotraj medijskih in političnih mehanizmov, ki predstavljajo tretjo, nenavadno alternativo polariziranima simetričnima odzivoma, ki ju gledalec lahko doživi vpričo trpljenja in krivice: ogorčenosti in milosrčnosti.

Podobno je profesorica medijev Lilie Chouliaraki v komentarju bombardiranja Iraka leta 2003 opozorila, da se določeni scenski elementi poslužujejo estetike groze in pretresljive lepote. V multimodalnem procesu je občinstvo povsem vpeto v »razburljivo predstavo« celovite estetizacije nasilja oziroma, kot pravi Chouliaraki, »se moralizacija gledalca zdaj odvija skozi mehanizem ‚sublimacije‘, reprezentacije trpljenja skozi estetski register, ki gledalce odvrča od tega, da bi občutili ali obsodili trpljenje, in jih vabi k premišljevanju o grozljivosti spektakla, o ‚šoku in ustrahovanju‘ bombardiranja«. ⁵

Po napadu na Bagdad so se vizualne kulture in medi-

4 Tatar, M. (1995). *Lustmord: Sexual Murder in Weimar Germany*. Princeton University Press.

5 Chouliaraki, L. (2006). The Aestheticization of Suffering on Television. *Visual communication*, 5(3), str. 267.

ji, kot smo jih poznali do takrat, radikalno spremenili: novice in mediji so se 24 ur na dan osredotočali na bombne napade, posnetke iz zraka, neobdelane video-posnetke in satelitske slike, ki so prikazovali tako spektakel vesplošnega trpljenja kot predstavo organiziranega nasilja. Produkciji podob brutalne invazije na Irak so nato sledile še šokantne fotografije iz zapora Abu Graib, ki so bile objavljene leta 2004 po nedovoljenem razkritju žvižgača Josepha Darbyja, rezervista ameriške vojske, ki je slike odkril na zgoščenki enega od vojakov, vpletenih v mučenje, in jih prijavil svojim nadrejenim. Podobe so prikazovale trupla, posilstva, množična posilstva, sodomizacijo, hude zlorabe in mučenje pridržanih iraških moških, nad katerimi se je ameriško vojaško osebje zneslo v performansu poniževanja, ki se je v zgodovino zapisal kot eden najbolj sramotnih prikazov sodobne brutalnosti.⁶ Uokvirjene grozote Abu Graiba so vodile v preiskavo, po kateri naj bi več vojakov kršilo Ženevsko konvencijo, med drugim tako, da so z dvignjenimi palci pozirali pred truplom Manadela al Džamadija, iraškega državljanca, ki so ga do smrti pretepli zasliševalci CIE in pripadniki mornariške enote SEALs, katerih imena ostajajo nerazkrita in ki javnosti nikoli niso odgovarjali za svoja dejanja ali se pred sodiščem zagovarjali zaradi umora, čeprav so bili zanj odgovorni. Zadeva je dvignila veliko prahu, ko je mreža CBS News objavila reportažo in javnost seznanila s škandalom.

Soditi bi morali celotni liniji poveljevanja, a je bila

6 Abu Ghraib torture and prisoner abuse. (2024). V *Wikipedia*. Pridobljeno 28. 6. 2024 s https://en.wikipedia.org/wiki/Abu_Ghraib_torture_and_prisoner_abuse

pred vojaško sodišče postavljena le peščica vpletenih vojakov – Charles Graner ml., Ivan »Chip« Frederick II., Lynndie England in Sabrina Harmon –, ki so sicer bili obsojeni na vojaški zapor in nečastno odpuščeni, vendar so prestali skrajšane zaporne kazni. Janis Karpinski, poveljujoči častnik vseh preiskovalnih zaporov v Iraku, je bil denimo zgolj degradiran iz brigadnega generala v polkovnika. Tako se je v ameriški družbi razširilo prepričanje, da je šlo pri mučenju v Abu Graibu le za osamljene primere, ki so jih zagrešili blazneži, čeprav je bilo že v dokumentarnem filmu Roryja Kennedyja *Ghosts of Abu Ghraib* [Duhovi Abu Graiba] iz leta 2007 izrecno navedeno, da je mučenje kot taktiko odobrila Bela hiša. Vendar kot pravi profesor Hamid Dabashi, so imena, kot so George W. Bush, Dick Cheney in Donald Rumsfeld, v »deželi svobodnih in domovini pogumnih« kljub temu ostala spoštovana in ugledna.⁷

Prizadevanja, da bi »zmanjšali obscenost« reprezentacije zločina, so bila povsem jalova, saj so v naslednjih desetletjih srhljivi prizori iz Abu Graiba postali ikonična ponazoritev racionalnega barbarstva in sistemske brutalnosti ameriške vojaške invazije, nezakonite okupacije, imperialnega osvajanja.

اللعنة عليهم
Naj bodo prekleti

Potem ko so bile fotografije iz Abu Graiba objavljene v javnosti, so številni mednarodno priznani umetniki nemudoma skušali upodobiti, namnožiti in kontekstu-

7 Dabashi, H. (23. 9. 2021). *The Art and Torture of the Empire*. Al Jazeera. Pridobljeno 15. 6. 2024 s <https://www.aljazeera.com/opinions/2021/9/23/the-art-and-torture-of-the-empire>

Celotna publikacija obsega 40 strani in je na voljo na:
<https://form.jotform.com/211172647049354>

Noura Tafeche
*Kawayoku pripovedke: estetizacija nasilja v vojaški,
igričarski in družbenomedijski kulturi ter drugih zgodbah*

Naslov izvirnika: The Kawayoku Tales: Aestheticisation of Violence in Military,
Gaming, Social Media Cultures and Other Stories

PostScript^{UM} #51
Urednik zbirke: Janez Fakin Janša
Elektronska izdaja



Založnik: Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana
<https://aksioma.org> | aksioma@aksioma.org

Zanj: Marcela Okretič

Pomočnik urednika: Rok Kranjc
Prevod in lektura: Miha Šuštar
Oblikovanje: Federico Antonini
Prelom: Sonja Grdina

Naslovna fotografija: kolaž Noura Tafeche iz leta 2024, ki temelji na podobah iz igre Azur Lane in je zaščiten z licenco CC-BY-NC-SA: Dace, ilustracija je delo 梦咲枫; Monarch, ilustracija je delo Liduka; Juno, ilustracija je delo 梦咲枫; posnetek zaslona »flotne zasnov«;, objavljene na Redditu pod uporabniškim imenom niteshumo57.

© Aksioma | Avtorske pravice besedila in slik so last avtorja
Ljubljana, avgust 2024

Izdano v okviru projekta .expub ob finančni podpori Evropske unije.
<https://networkcultures.org/expub>

Pogledi in mnenja avtorjev so njihova lastna in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorni zanje.

Ob dodatni podpori Ministrstva za kulturo Republike Slovenije in
Mestne občine Ljubljana.

.expub



Mestna občina
Ljubljana



Co-funded by
the European Union



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO

Ta publikacija dopolnjuje videoesej, ki ga je Institute of Network Cultures objavil
26. septembra 2023 na THE VOID.



W M P.S.

Kawayoku je hibridno področje raziskovanja, ki preučuje presečišča kulture ljubkosti, digitalnega vojskovanja ter estetizacije nasilja v času semiotske dvoumnosti in postfaktičnosti. S tem ko oriše vse od fetišizacije gibanja Weapons Grade Waifus in antropomorfnih vojnih ladij v igrah, kot je Azur Lane, do strategij »Izraelskih« obrambnih sil na TikToku, esej razkriva, kako ljubkost in razvedrilo služita udomačevanju, saj državni nacionalizem spojita z nagajivostjo, uniformo pa z algoritmom.

Noura Tafeche je vizualna umetnica in neodvisna raziskovalka, ki se osredotoča na net.art in radikalno razvedrilo. Preučuje pojave, vezane na spletne vizualne kulture, estetizacijo nasilja na digitalnih platformah, jezikovno eksperimentiranje in vizualno reprezentacijo spekulativnih teorij.

978-961-7173-55-0

€0

