



# INVENTIONS OF SPACE AT THE INTERSECTION OF ART, SCIENCE, AND PHILOSOPHY

## EDITORIAL

- 7 **Uršula Berlot Pompe:** Inventions of Space: Artistic, Scientific, and Philosophical Intuitions of Spatial Concepts
- 13 **Tomo Stanič:** The Interstices of Art
- 27 **Uršula Berlot Pompe:** Space and Spectator: Embodied Perception in the Art of Installation
- 55 **Sašo Dolenc:** Science and the Philosophy of Space
- 69 **Oliver Grau:** Perspectives
- 79 **Or Ettlinger:** The Abstract, the Pictorial and the Virtual. In Search of a Lucid Terminology [in English]
- 95 **Ernest Ženko:** The Space for Photography
- 109 **Philippe Comar:** A Spectator's Point of View
- 115 **Tomislav Vignjević:** Three Specific Concepts of Space: Černigoj, OHO, V. S. S. D.

## ARCHITECTURE AND SUBJECTIVATION

### EDITORIAL

- 127 **Petra Čeferin:** Architecture and Subjectivation
- 131 **Nelson Mota:** A Landscape of Multiplicities. The Production of Subjectivity in Álvaro Siza's Malagueira Neighbourhood [in English]
- 148 **Petra Čeferin:** Good Work(s) of Architecture: The Case of DTS UKC
- 164 **Sharif S. Kahatt:** The Collective, the Individual and the Self-determination. A Metabolist Project in the Architecture of PREVI Lima [in English]
- 185 **Petra Čeferin:** AArchitecture: A Redefinition of Human Habitation. A Conversation with Rado Riha

### ARTICLE

- 199 **Jiří Almer and Ondřej Daniel:** "666 XXX": Sexploitation in Czech and Slovak Black Metal and Porno-Gore Grind [in English]
- 216 **Subscription**

# INVENCIJE PROSTORA NA PRESEČIŠČU UMETNOSTI, ZNANOSTI IN FILOZOFIJE

## UVODNIK

- 7 **Uršula Berlot Pompe:** Invencije prostora: umetniške, znanstvene in filozofske intuicije prostorskih konceptov
- 13 **Tomo Stanič:** Medprostori umetnosti
- 27 **Uršula Berlot Pompe:** Prostor in gledalec: utelešena zaznava v umetnosti instalacije
- 55 **Sašo Dolenc:** Znanost in filozofija prostora
- 69 **Oliver Grau:** Perspektive
- 79 **Or Ettliger:** Abstraktno, slikovno in virtualno. V iskanju lucidne terminologije [v angleščini]
- 95 **Ernest Ženko:** Prostor za fotografijo
- 109 **Philippe Comar:** Zorni kot gledalca
- 115 **Tomislav Vignjević:** Trije specifični prostorski koncepti: Černigoj, OHO in V. S. S. D.

# ARHITEKTURA IN SUBJEKTIVACIJA

## UVODNIK


- 127 **Petra Čeferin:** Arhitektura in subjektivacija
- 131 **Nelson Mota:** Pokrajina množta. Produkcija subjektivitete v soseski Malagueira Álvaro Size [v angleščini]
- 148 **Petra Čeferin:** Dobra dela arhitekture: Primer DTS UKC
- 164 **Sharif S. Kahatt:** Kolektivno, individualno in samodoločba. Metabolistični projekt v arhitekturi limske soseske PREVI [v angleščini]
- 185 **Petra Čeferin:** Arhitektura: redefiniranje človeškega prebivanja. Pogovor z Radom Riho

## ČLANEK

- 199 **Jiří Almer in Ondřej Daniel:** »666 XXX«: Seksploatacija v češkem in slovaškem *black metal-u* in žanru *porno-gore grind* [v angleščini]
- 216 **Naročanje**



# INVENCIJE PROSTORA NA PRESEČIŠČU UMETNOSTI, ZNANOSTI IN FILOZOFIJE



M. C. Escher, *Convex and Concave*, 1955



Anish Kapoor, *White Dark VIII*, 2000



# Invencije prostora: umetniške, znanstvene in filozofske intuicije prostorskih konceptov

Sodobna realnost v procesu postopne digitalizacije zadnjih desetletij vzpostavlja nove oblike virtualnosti, ki v središče družbenega in estetskega diskurza uvajajo tudi spremenjene intuicije prostorskih konceptov. Modernistična (avantgardna) potreba po predstavitvi prostora na nove, do tedaj še nevidene načine, je umetnost prejšnjega stoletja usmerjala v izumljanje distorzij in fragmentacij prostorskih struktur, ki so nastajale pod vidnim vplivom psihoanalize in fenomenologije. Ideja modernega prostora, ki ni več mišljen kot stabilni »vsebnik« predmetov in teles, temveč nastaja v subjektivno oblikovani projekciji, ki jo ukrivljata čas in gibanje, je usmerjala moderno umetnost v nenehno eksperimentiranje, abstrahiranje in deformiranje umetniških prikazov realnega. Modernistični poskusi spretnitve hierarhičnega modela tradicionalnega prostora in fikcije humanističnega subjekta se v poznih šestdesetih letih 20. stoletja stopnjujejo v porastu kritičnih študij o perspektivi kot simbolni formi, ki temelji na konceptih obvladovanja, nadzorovanja in samoosrediščenosti gledalca v razmerju do reprezentacije statičnega »odrskega« prostora.

V kontekstu postmodernih obravnav realnosti (virtualnost, simulacija), novih filozofskih modelov utelešene subjektivitete in kritični naravnosti do umetnostnih institucij in trga se oblikujejo nove smeri sodobne umetnosti, kot so *body art*, performans, instalacija, *land art*, *arte povera*, situacijska, feministična in pozneje relacijska umetnost. Umetnost instalacije se v okviru medijske in izrazne razpršitve sodobne umetnosti vzpostavi kot prevladujoča postmoder-

na umetniška oblika, ki z institucionalno uveljavljenostjo kulminira v 90. letih. V razmerju do gledalca umetniška instalacija uteleša poststrukturalistični koncept subjekta kot notranje razcepljene in dislocirane osebe, katere doživljanje realnosti je fragmentirano, večzorno in razsrediščeno, določeno z nezavednimi željami in tesnobami. Večperspektivnost instalacije se pojavi kot način subvertiranja renesančnega perspektivnega modela, saj zanika kakršnokoli idealno mesto, s katerega naj bi gledalec vstopal v delo. Čutna neposrednost in fizična participacija v izkušnji instalacije temelji na povečanem telesnem (ne le optičnem) zavedanju gledalca, ta aktivacija pa je lahko tudi emancipatorna, če spodbuja aktivno udeleževanje gledalca v družbeno-politični sferi. Devetdeseta leta so z oblikami participatorne in relacijske umetnosti vzpostavila nove modele prostora, ki ga inherentno določajo oblike nematerialnih, partikularnih in neoprijemljivih telesnih, osebnih ali družbenih vezi.

V zadnjih desetletjih sledimo novim oblikam prostorskih invencij, ki nastajajo v interdisciplinarnem presečišču različnih medijskih zvrsti, filma, fotografije, umetnosti, arhitekture in znanosti. Tovrstno spajanje nastaja pod močnim vplivom digitalne tehnologije, saj so misli, besede in vizualnost danes v veliki meri zasnovane in manipulirane v virtualnem prostoru, novi obliki tehnološko razširjene realnosti. Sodobne predstavitvene tehnike prostora so strukturirane z logiko digitalno generiranega okolja, ki ga ne opisujemo več s terminologijo tipov, znakov, struktur in razpok, ampak s pojmi mrež, gub, plasti in presevanj, ki vzpostavljajo in opisujejo oblike sodobnega fluidnega, ukrivljenega in večplastnega prostora.

Sodelujoči avtorji obravnavajo problem prostora z različnih raziskovalnih področij – teorije novih medijev, estetike, filozofije, umetnostne zgodovine in teorije ter filozofije znanosti. Osredinjenost na posamezne prostorske koncepte, načine umetniškega reprezentiranja in percepcije prostora v moderni in sodobni umetnosti osvetli specifične premene in poudarke v razmerjih med gledalcem in prostorskim kontekstom dela. Philippe Comar ugotavlja, da je vsaka likovna reprezentacija prostora, ne glede na tehnični in konceptualni pristop, odraz določene vizije avtorja podobe in kot taka uteleša le posamični vidik realnosti. Podoba odraža dožemanje sveta, vendar ne le avtorjevo, ampak tudi gledalčevo; gledalec je namreč aktivni člen estetskega izkustva, saj njegovo znanje, interpretacija, domišljija in čustva sooblikujejo pomen umetnine. Tehnični in žanrski vidiki podobe prostora so elementi, ki usmerjajo odzive gledalca, dejansko izkustvo pa je pogojeno s stopnjo in obliko gledalčeve osebne kognitivno-telesne investicije v procesu zaznave.



Vprašanje aktivnega gledalca je tudi osrednji člen razprave Oliverja Graua, ki osvetljuje pomen interaktivnosti in potopitvene izkušnje v umetnosti novih medijev. Digitalno ustvarjeni virtualni prostor po eni strani pomeni kontinuiteto v razvoju iluzionističnih načinov reprezentiranja prostora, ki so v zgodovini umetnosti variirali glede na omejitve in pogoje tehničnih medijev reprezentacije, po drugi strani pa omogoča nova čutno-mentalna izkustva gledalca, s čimer povratno vpliva na spremembe v načinu doživljanja sodobne realnosti. Načini človeške interakcije v virtualnem prostoru so kljub visoko razvitim oblikam simulacije dejansko drugačni od izkustva v realnem prostoru. Sodobna digitalna orodja navidezne resničnosti in vmesniki, s katerimi imaginarno in optično vstopamo vanje, stremijo k maksimalni ukinitvi razdalje med medijem in gledalcem z namenom povečevanja učinka iluzije. Oblike tehnološke preslikave subjekta v virtualno simulirano okolje in njegova aktivna participacija omogočajo nove oblike zaznavnih izkušenj, ki vplivajo tudi na stanja zavesti. Avtor ugotavlja, da virtualno gibanje in komuniciranje v simuliranih okoljih spreminja tudi utelešeno izkušnjo, saj interaktivnost v »polisenzornem hipermediju«, ki ga vzpostavljajo sodobna avdiovizualna in telekomunikacijska digitalna orodja, omogoča nove oblike haptične vizualne izkušnje.

Značilnosti virtualnega prostora raziskuje tudi Or Ettliger, ki opozarja na problem nejasnosti pojmov, s katerimi opisujemo lastnosti digitalno ustvarjenih podob v teoriji novih medijev. Ettliger predlaga razširitev pojma »slikovno«, ki ga razume kot atribut fizičnih objektov (naprav), skozi katere lahko vidimo neobstoječi vizualni prostor. Pri tem razlikuje pojem »virtualno«, ki opisuje naravo vizualnega prostora v slikovni podobi, in »abstraktno«, ki se lahko nanaša na različne vidike vizualne podobe. Virtualno torej ni le digitalno, mentalno, nematerialno ali potencialno, kot to pogosto zamenjujemo v vsakdanjem izražanju, ampak izkušnja oblike prostora, ki ga doživimo v stiku z vizualnim medijem – najsi gre za digitalno simulacijo, tradicionalno sliko, slikovno projekcijo ali podobo na zaslonu. Podobno kot Grau tudi Ettliger opozarja, da lahko sodobne vizualne medije in digitalno virtualnost umestimo v linijo razvoja iluzionističnih tehnik, ki so od nekdanj stopnjevale učinke psihološke imerzije z navidezno negacijo medija podobe.

Vsebine pričujočih prispevkov v širšem pomenu povezuje ukvarjanje s spremembami, ki sta jih digitalizacija prostora in nove oblike virtualnosti povzročila v družbenem in umetnostnem kontekstu postmodernizma. Postmodernizem, ki ga povezujemo s prehodom industrijske v informacijsko družbo, zajema spremembe na

področju umetnosti in kulture, ki niso nujno vezane na digitalnost v neposrednem smislu, ampak beležijo vplive tehnološke razširitve realnosti tudi v tradicionalnejših umetniških zvrsteh. Tomislav Vignjević na primeru treh umetniških izhodišč – avantgardne, neoavantgardne in postmoderne umetniške produkcije, v okviru slovenskega prostora osvetljuje posebnosti treh različnih prostorskih tipologij: konstruktivistično nanašanje na »totaliteto« prostora, potujitev in odpiranje novih gledišč v konceptualni neoavantgardi ter postmoderno »kaotičnost« in razsrediščenost izbranega tipa umetnostne instalacije.

Ernest Ženko se osredinja na fotografijo in oblike reprezentirane prostora, ki se navidezno zbližujejo s postopki mimetičnega lovljenja podobnosti (*camera obscura*, linearna perspektiva), ob zavedanju temeljne ontološke in časovne »razlike«, ki jo medij fotografije vzpostavlja vedno znova in na različne načine. Ukvarjanje s prostorom v fotografiji lahko zajema različne oblike prostorskih razmerij in odnosov, od realnih, osebnih in imaginarnih poudarkov do tematiziranja družbenih in institucionalnih prostorov. Avtor opozarja, da se raznoliko ukvarjanje s prostorom v fotografiji lahko poveže v skupni temeljni potezi, saj se skozi reprezentacije prostora usmerja predvsem v preiskovanje samega fotografskega medija.

Pomemben pojem, ki spremlja postmoderne teoretični diskurz, vezan na digitalni hiperprostor, virtualnost in simulacijo, je koncept heterotopije. Tomo Stanič razlaga pomen in pojav prostorske heterotopičnosti v navezavi na Foucaultovo razumevanje heterotopije kot cepitve v samem prostoru, ki ga primerja z zrcalno premetitvijo in transformacijo, prisotno »odsotnostjo«. Razmišlja o naravi umetnostnega prostora v strogem pomenu besede, torej razstavnega oziroma galerijskega konteksta in pogojih, ki vzpostavljajo heterotopičnost. Osvetljuje različne konceptualizacije razstavišča (povzdig, elitizem, onemogočanje, ekspozicija) v sodobni umetnosti, pri čemer poudari pomen vrzeli, konceptualizacije vmesnosti, ki lahko vznikne »kjerkoli«.

Primerjavam znanstvenih in filozofskih razlag prostora lahko sledimo v prispevku Saše Dolence, ki na podlagi polemike med A. Einsteinom in H. Bergsonom osvetljuje trenja med znanstveno-empiričnim pristopom in filozofskim razumevanjem prostora. Avtor razkriva temelje antičnih filozofskih konceptov prostora (kontinuum, praznina, neskončnost) in njihovih poznejših permutacij v filozofiji znanosti, zaključuje pa z orisom mentalne modelizacije prostora, kot jo razlaga sodobna nevroznanost.

Razmerju med znanstvenimi razlagami prostora, filozofskimi obravnavami zaznavajočega subjekta in umetniškimi interpretacijami prostora je posvečen prispevek Uršule Berlot Pompe. Umetnost instalacije, ki v jedro estetskega izkustva postavi razmerje med gledalcem, prostorskim kontekstom in umetnino, se razmahne v postmodernizmu, ki ob novih oblikah tehnološko razširjene prostorske virtualnosti formira tudi poststrukturalistične modele razsrediščene in fluidne subjektivitete. Fenomenologija in sodobna nevroznanost osvetlujeta pomen utelešene izkušnje v estetskem doživljanju umetniškega dela, ki v kontekstu sodobne hibridizacije naravnega in umetnega, čutnega in visokotehnološkega ponuja nove oblike kognitivno zaznavnega izkustva.

Izbrana besedila na temo prostora v umetnosti osvetljujejo različne vidike, interpretacije in vizualizacije prostorskih konceptov, ki nastajajo pod vplivi znanosti in filozofije na področju umetnosti. Bralcu ponujajo raznolika izhodišča miselnega vstopanja v razumevanje prostora kot temeljne kategorije vizualne umetnosti ter razpirajo področje znanstvenih, tehnoloških in filozofskih dilem, ki so vezane na percepcijo in reprezentiranje prostora v umetnosti.



# Medprostori umetnosti

## Abstract

### The Interstices of Art

Through the interpretation of Foucault's notion of heterotopias, the article attempts to tackle the space of art. What is it, what are its characteristics and is it possible to speak of a privileged artistic space? The dominant type of gallery space for modern and contemporary art, the white cube, often appears as a possibility for some kind of otherness, an alteration of exhibited objects and their mutual relations. In this way, it bears certain similarities with Foucault's concept. The author's reading of heterotopia, however, avoids reducing this concept to existing places and their properties, and the term is instead treated as a relational notion that makes visible the splitting of space and its asymmetry. The second concept, exposition, attempts to shift the core of heterotopia in the direction of the situation-event, which creates non-places as spaces of in-betweenness, cutting a gap in the existing order. Instead of naming and describing the physical space of art, the author proposes the notion of an impossible space of in-betweenness as a topological twist or as the non-place of art.

**Keywords:** heterotopia, autotopia, exposition, Foucault, art, gallery space

*Tomo Stanič is an independent researcher, art theorist, artist and architect. He graduated in architecture from the Faculty of Architecture Ljubljana in 2010, completed the MA program of sculpture studies at the Academy of Fine Arts and Design in 2016 and completed the doctoral program on theoretical psychoanalysis at the Faculty of Arts under the mentorship of Professor Mladen Dolar in 2017. He has written two books (in Slovene): "The Architectural Spectator", published by Studia Humanitatis, and "Image and its Outside", published by the Society for Theoretical Psychoanalysis (Analecta). (tomo.stanic@gmail.com)*

## Povzetek

Članek skuša skozi interpretacijo Foucaultovega pojma heterotopij zastaviti vprašanje o prostoru umetnosti: kateri je ta prostor, kakšne lastnosti ima in ali je sploh mogoče govoriti o privilegiranim prostoru za umetnost. Bela kocka kot prevladujoči tip galerijskega prostora za moderno in sodobno umetnost pogosto nastopa kot možnost neke drugosti – predružačenja razstavljenih predmetov in medsebojnih odnosov – in v tem smislu nosi določene podobnosti s Foucaultovim konceptom. Avtorjevo branje heterotopije pa se skuša izogniti zvajanju tega koncepta na obstoječe kraje in njihove lastnosti, in ga obravnava kot relacijski pojem v razliki do avtotopije, predvsem pa kot nekaj, kar se skriva v neobstoječem in govori o cepitvi prostora, njegovi nesomernosti. Ekspozicija, drugi koncept, pa skuša jedro heterotopije še nekoliko zamakniti v smeri situacije-dogodka, da ustvari nekraje kot prostore vmesnosti, ki kot taki šele zarežejo vrzel-luknjo v redu obstoječega. Namesto imenovanja in opisovanja fizičnega prostora umetnosti avtor predlaga pojem nemožnega prostora vmesnosti kot topološki odgovor oziroma kot nemesto umetnosti.

**Ključne besede:** heterotopija, avtotopija, ekspozicija, Foucault, umetnost, galerijski prostor

*Tomo Stanič je neodvisni raziskovalec, umetnostni teoretik, umetnik in arhitekt. Leta 2010 je diplomiral na Fakulteti za arhitekturo v Ljubljani, leta 2016 končal magistrski študij kiparstva na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje, leta 2017 pa zaključil doktorski študij teoretske psihoanalize pri mentorju prof. Mladenu Dolarju na Filozofski fakulteti. Je avtor dveh knjig: »Arhitekturni gledalec«, ki je izšla pri založbi Studia Humanitatis in »Podoba in njena zunanost«, ki jo je založilo Društvo za teoretsko psihoanalizo (Analecta). (tomo.stanic@gmail.com)*

## Heterotopija

Na prvi strani *Besed in reči* se Foucault naveže na »neko kitajsko enciklopedijo«, citirano po izmišljivi J. L. Borgesa, ki se začenja takole – živali se delijo na:

- a) tiste, ki pripadajo cesarju, b) balzamirane, c) udomačene, d) odojke, e) sirene, f) fantastične, g) svobodne pse, h) vključene v pričujočo klasifikacijo, i) ki se vznemirjajo kot norci, j) neštete, k) narisane z zelo tankim čopičem iz kamelje dlake, l) etcætera, m) ki so razbile vrč, n) ki so od daleč podobne muham. (Foucault, 2010: 5)

Abecedni niz sicer sugerira zaporedje, vendar takoj ko pomislimo na vsebino, umanjka natanko red. Gre torej za golo nemožnost misli takega sistema, porušeno je skupno mesto srečevanj naštetih primerov. Le katero mesto bi lahko gostilo tako raznolika bitja? »Kje bi se lahko znašle skupaj, če ne v nekraju govornice? A tudi govornica, ki jih razgrne, odpre le neki nepojmljivi prostor.« (Foucault, 2010: 7, poudarek je moj) To si velja zapomniti.

Enciklopedija je po naravi heterogena, kar pa ni enako heterotopiji – heterogenost vpelje raznolikost na ozadju skupnega prostora, medtem ko se heterotopija pojavlja kot raznolikost samega prostora. Heterotopiji umanjka ravno skupni prostor, ki bi postavil skupni imenovalc in posledično zamisljivost – gre torej za večji odklon od preproste razlike ali nereda znotraj istega, vendar nekaj brez skupne mere, skupek (pravzaprav še skupek ne, kvečjemu trk) različnih redov. Borgesovo naštevanje živali zablesti v razsežnosti heteroklitnega, čeprav ne vzpostavi prostora, ki ga nalaga raznolikost, temveč neki »drugje« – drug prostor, ki se *tu in nam* razpira zgolj kot vrzel.

Pojem heterotopije se pojavi v dveh kontekstih: prvi, že omenjeni, je iz *Besed in reči* (1966) in se veže na jezik, drugi, iz predavanja v okviru Krožka arhitekturnih študij pod naslovom *O drugih prostorih* (14. marec 1967), pa na obstoječi socialni prostor. V obeh kontekstih so heterotopije razmejene od utopij. Utopije nas tolažijo, ker potekajo v popolnoma gladkem prostoru, brez zatiklajev med realnim prostorom bivanja in imaginarnim domišljijским prostorom »širokih avenij, bogato zasejanih vrtov in lahkotnih dežel« (Foucault, 2010: 8). Utopije nimajo realnih krajev, vendar so strogo soodvisne od obstoječega prostora in družbenega reda – so nekakšen negativ, izmišljena podoba istega ali imaginarna idealizacija obstoječe družbene ureditve. Kot take tudi ne ovirajo obstoječega diskurza in potekajo povsem v skladu z ustaljeno govornico. Heterotopije pa, nasprotno, vznemirjajo in spodkopavajo govornico, hromijo govorjenje, zaustavljajo besede, rušijo sintakso

in onemogočajo formacijo diskurza. In čeprav niso skladne z redom obstoječega, kot tudi ne ustvarjene po njegovi podobi, so heterotopije realni kraji (ali jezikovne formacije), ustvarjene ali celo načrtovane skozi samo institucijo družbe – v besedah Foucaulta »nekakšne dejansko realizirane utopije, v katerih so realni položaji, [...], hkrati reprezentirani, spodbijani in sprevrnjeni, nekakšni kraji, ki so zunaj vseh krajev, čeprav so kljub temu dejansko lokalizabilni« (Foucault, 2007: 217).

Po Foucaultu poznamo šest načel heterotopije:

- v različnih oblikah se pojavljajo v vseh kulturah (krizne heterotopije »primitivnih« družb oziroma heterotopije deviantnosti: internati in vojaške šole, psihiatrične bolnišnice, zapori, domovi za starejše);
- čeprav imajo zelo natančno določeno delovanje v družbi, se tudi spreminjajo (pokopališča);
- sopostavitev različnih nekompatibilnih prostorov (kinodvorane, gledališča, perzijski vrtovi);
- časovna akumulacija in razrezi njene kontinuitete; heterohronije (muzeji, knjižnice);
- predpostavijo sistem odpiranja/zapiranja – prepustnosti/izoliranosti (vojašnice, zapori, kopeli, savne);
- do preostalega prostora gojijo vlogo iluzije ali dopolnitve (javne hiše, kolonije).

Foucaultov zadnji primer je ladja, kraj brez kraja, vase zaprt del sveta z lastnim življenjem, ki naj bi bila do 16. stoletja največji zalogaj imaginacije – heterotopija *par excellence*. V heterotopiji ali skozi njo naj bi bilo življenje doživeto drugače, to so vznemirljivi prostori, ki nas potisnejo iz ustaljenosti. Vendar, kje se njihovo razraščanje ustavi? Pravzaprav ni prostora, ki bi bil popolnoma varen pred notranjim neskladjem – ali so zabavišni parki, trgovski centri in kraji igre tudi heterotopični?<sup>1</sup> Heterotopije se pojavljajo ne glede na kulturno okolje, enako kot igra, ki ni vezana na kulturno stopnjo ali svetovni nazor. V družbi odigra igra podobno vlogo kot heterotopije: »Igra ni 'navadno' ali 'pravo' življenje. Prej je izstopanje iz njega v začasno sfero dejavnosti z lastno naravnostjo.« (Strehovec (ur.), 2003: 18) Najzgovorneje o tem priča t. i. *larp* (*live action role-playing game*) – tj. igra, pri kateri udeleženci uprizarjajo svoj lik po namišljenem scenariju, ki poteka v realnem prostoru. Gre torej za določitev prostora igre v vsakdanjem prostoru, kjer je meja zgolj namišljena, a vselej dovolj močna, da predružači in celo oropa obstoječi prostor siceršnjih lastnosti in družbene vpetosti. Ali ni kraj igre (t. i. *magic circle* – čarni ris) heterotopija v najčistejši obliki, ki tako ali drugače vestno izpolnjuje vseh šest

---

<sup>1</sup> Koncept heterotopije nevarno drsi v vseprisotnost, postaja brezmejen in posledično presplošen, grob oris. S tega vidika ga je mogoče zlahka kritizirati, seveda, če klasifikacije ne razumemo kot ironičen poskus izpeljave nekega *logos* iz *heteron*. Ne preseneča nas torej, da se na eni strani pojavlja kritičnost koncepta heterotopije, po drugi strani pa je ta odprtost vse prej kot neplodna, povzroča množico razprav, esejev, celo monografij, umetniških del in ne nazadnje tudi spletnih strani.

načel? Prostor zadobi nenavadne ali celo čudežne lastnosti, predrugačena sta doživljaj in njegovo dojetanje, in ko igralci prestopijo magično mejo kroga, morajo prevzeti drugačno vlogo. Obstaja pa pomembna razlika – igra ni vezana samo na prostor, temveč predvsem na čas; odigra se v strogo odmerjenem času.

Skratka, opravka imamo s krizo in deviacijo od povprečja, sopostavitvijo ali celo potlačitvijo, z negacijo in oddelitvijo, časovno in prostorsko prekinitvijo, zgoščanjem in diskontinuiteto, ne nazadnje pa tudi s kompenzacijo in dopolnitvijo; v redu jezika pa s spodkopavanjem govornice, preprečevanjem ali uničenjem imenovanja, rušenjem sintakse in morda celo z zlomom v redu vednosti. Razraščanje heterotopije se očitno bolj veže na našo pozicijo gledanja oziroma na izhodiščno merilo, kot pa na dejanske prostorske ali diskurzivne lastnosti. Vendar, ali ni tudi Foucaultov pojem bolj popis specifičnih razmerij kot pa oris lokacije – prej kot knjižnica, muzej, dom upokojencev ali pokopališče, je heterotopija zaznamovana v neki razliki do povprečnega in vsakdanjega, do kontinuitete in samoumevnosti prostora. Heterotopija ni toliko na sebi, kot je v odnosu do nečesa drugega. Treba jo je gledati na ozadju *avtotopije* – je drugo na ozadju istega.<sup>2</sup> To pa ne pomeni, da je heterotopija v celoti samo razmerje, ki ga ni mogoče lokalizirati, ravno nasprotno, treba jo je razumeti kot prostorsko-časovni pojav, ki tako rekoč vznikne in nekaj časa vztraja, ne da bi bil povsem odvisen od pozitivnih lastnosti kraja. Heterotopije ne bomo preprosto ustvarili s posnemanjem že obstoječe ali ponovitvijo pretekla, temveč bo vzniknila skozi serijo relacij; morda niti ne toliko kot specifičen prostor, marveč kot pojavitev novega (ne)prostora.

Heterotopija lahko označuje napetost relacij, a kljub temu je ne smemo zamenjati z idealiteto; vselej se zgodi in zgodi se tu, v prostoru in znotraj diskurza. Foucault ni zaman vztrajal na primerih (tako literarnem, kot krajevnem naštevanju) in predvsem v razliki do izmišljenih utopij. Za lažjo predstavo razmejitev, prvič: utopijo lahko primerjamo s samorogom, torej nečim, kar sicer ne obstaja, čeprav imamo jasno in slikovito idejo o njem. Heterotopija pa pomeni ravno nasprotno: obstaja in je celo lokalizabilna, čeprav nimamo jasne ideje o njej, vidimo zgolj to, da se v taki ali drugačni obliki pojavlja in deluje.<sup>3</sup> Vendar je prehitro izhod iz problema razumeti ta prostor kot že realiziran, prisoten in nespremenljiv (od tod naprej pa samo naštevati njegove lastnosti), temveč se jedro heterotopije vselej skriva v neobstoječem. *Heterotopija se zgodi skozi telo, čeprav se nikoli ne utelesi!* Drugič: Foucault na enem mestu primerja heterotopijo z zrcalom (ne z odsevom, le-ta ima

---

<sup>2</sup> »Če koncept heterotopije meri na tiste prostore, kjer je naše vsakdanje življenje sprevrnjeno in kjer se skozi razpoke normalnega prikaže nekaj 'drugega' ali 'drugačnega', potem jih je treba obravnavati tudi v relaciji do neke 'istosti' prostora in jezika, ki podpirajo samo to normalnost.« (Wallenstein, 2016: 335–336) Na podoben način bere tudi Peter Johnson: »Heterotopija je predvsem relacijski pojem z nekaterimi strukturalističnimi značilnostmi, vendar ne implicira zaprtega ali sklenjenega sistema ali skritih struktur, ki označujejo absolutno razliko.« (Johnson, 2013: 794)

<sup>3</sup> Primerjava je sicer iz drugega konteksta odlične knjige Alenke Zupančič Žerdin *Seksualno in ontologija*.



značilnosti utopije; nerealna, jasna podoba, povsem skladna obstoječemu). Zrcalo ima določeno mesto, ki je prav zaradi odsevanja najbolj izmuzljivo; zrcalo se skriva za zrcaljenim.

Zrcalo deluje kot heterotopija v tem smislu, da znova naredi to mesto, ki ga zavzamem v trenutku, ko se gledam v ogledalu, hkrati absolutno realno, povezano s celotnim prostorom, ki ga obdaja, in absolutno irealno, ker je prisiljeno, če hoče biti zaznano, preiti skozi to virtualno točko, ki je tam zadaj. (Foucault, 2007: 218)

V tem primeru se ne smemo prehitro sprijazniti z imaginarno podobo, ki nas soustvarja, temveč s samim zrcalom in pojavom zrcaljenja, ki mi predvsem pove, »da sem odsoten na mestu, na katerem sem«. Zrcalo, če si sposodimo Borgesove živali, so natanko tiste pod točko »h) vključene v pričujočo klasifikacijo«, pojav nekakšne samozavihanosti, za vračanje k sebi in ponovno konstitucijo prostora, na katerem sem bil »prej«. Primerjava z zrcalom je bolj posrečena, kot se zdi na prvi pogled, pa ne zato, ker ustvari odsev, ali ker je/obstaja zrcalo kot tako, temveč ker v sam red stvari vnese luknjo-vrzel med realno in virtualno podobo, in natanko zaradi tega je heterotopično. Z drugimi besedami: v prostoru pride do neke *cepitve*, ki ne porodi zgolj heterotopije, temveč tudi avtotopijo, tudi istost ali vsakdanjost je rojena skozi njo – ampak se jedro heterotopije (in iz tega izvira ves nesporazum in kritika Foucaultovega koncepta) ne skriva v kraju kot takem, temveč v zmožnosti cepitve prostora. Seveda je mogoče ugovarjati vsaki poziciji posebej, tako »hetero« kot »auto«, veliko težje pa je zanikati samo cepitev – pojav »zrcaljenja«, ki oddeljuje, zamejuje in transformira prostor.

Različne pojavnosti heterotopije niso zvedljive na prostorske ali diskurzivne lastnosti, zato se tudi ne dogodijo kot naključnosti razporeda ali zakonitosti, ampak povzročijo »heteros topos«, druge kraje ali druga mesta. Drugost pa ne označuje zgolj nereda v obstoječem redu, nedoločnosti, temveč se približujemo neki meji, ki označuje možnost druge oblike mišljenja od sedanje (Wallenstein, 2016: 312). V prvem koraku se tako pojavi odprtje nemožnega (prostora), ali tudi padeč enoznačnosti reda, šele v drugem koraku nastopi zakritje te vrzeli z drugim načinom mišljenja in vzpostavitev novega kraja. Prostor tako nenehno proizvaja nenavaden učinek, ki povzroča njegovo cepitev, podvajanje ali celo spodviganje – in prav ta *nesomernost* je heterotopična. Tako smo prišli do točke, kjer je treba nekoliko preusmeriti pozornost iz t. i. materialnih lastnosti kraja in njegove identitete v abstraktno formo in potencialnost prostora. S tega vidika tudi razlikovanje obeh pojmov heterotopije (prostorskega in diskurzivnega) ni več v nasprotju, ravno nasprotno, treba je vztrajati na njuni skladnosti. V režah enega in drugega nenehno preži neka vmesnost.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> »Heterotopije vedno pretijo s prekoračenjem svojih meja, so vir vstaj in nemirov, ki jih družbeni red poskuša obvladati in celo integrirati v disciplinarne mehanizme.« (Wallenstein, 2016: 329)

## Prostor umetnosti

Kateri oziroma kakšen je prostor umetnosti? Ali bi umetnostna galerija lahko bila kraj heterotopije? Morda še nekoliko natančneje: ali bi prevladujoči tip galerije, kot je *white cube*, ki se še danes, sicer v vzponi in padci, bolj ali manj ohranja v isti obliki, oziroma njegova črna različica – *black box*, lahko vzpostavljala prostor kot možnost neke drugosti?<sup>5</sup>

Danes si je umetniško delo skoraj nemogoče predstavljati, ne da bi o njem razmišljali v navezavi na prostor. Skozi moderno in v sodobnih umetniških praksah sam objekt pogosto umanjka in se pred gledalcem pojavi zgolj nekakšno mesto, prostor ali situacija. »Zgodovina modernizma je tesno zvezana s prostorom; oziroma bolje, zgodovino moderne umetnosti je mogoče brati v soodvisnosti s spremembami prostora in načini, kako ga pojmuje.« (O'Doherty, 1986: 14) Vzporedno z razvojem modernizma se prostor ne podreja toliko kolektivnosti, druženju in prireditvam, kot postaja »zabojnik« umetniških artiklov – prostor gledalca se prelevi v prostor umetniškega dela. Prav tako ne gre zgolj za to, »kaj se kaže«, temveč v ospredje stopa vprašanje, »kako«. S padcem avtoritete okvirja in s sestopom skulpture s podstavka se delo zlije v prostor in nasprotno. Slika, ki je prej predstavljala okno v svet in tako rekoč izvotlila luknjo v steno, se postopoma splošči in razširi čez lasten okvir, postane slika-objekt v dialogu s steno.<sup>6</sup> Opustitev okvirja in razlitje podstavka pa nikakor ne pomeni, da je vse postalo profano, nasprotno, ves prostor galerije se je spremenil v okvir in vsak milimeter tal poseduje avtoriteto podstavka; vse, kar prileti na steno, šteje, in vse, kar je na tleh, je sveto, pa ne glede na to, ali gledalci smejo stopicati po čudnem objektu ali ne. Prav zato oznake, detajli ali požarna-elektrostrojna oprema interierja povzročajo toliko zbeanosti. Takole opaža Igor Zabel: »Taki prostori so spremenjeni v ločene, trajne entitete, in mi, obiskovalci, dobimo nekakšne 'čiste oči' – kot da bi svoje družbene,

---

<sup>5</sup> *White cube* je sicer postal upravičeno simbol modernizma in sokrivec njegove zloglasne avtonomije. Tu bi opozoril na odličen zgodovinski pregled galerijskih prostorov *Spaces of Experience* avtorice Charlotte Klouk. Kloukova med drugim zapiše, da bela galerija (v grobem: prost tloris in s pomočjo belih pregradnih sten spremenljiva notranjost) datira že v pozna dvajseta leta oziroma začetek tridesetih. V nasprotju z zaprtim svetiščem »bele kocke«, ki je verjetno bolj konstrukcija umetnostnega toka šestdesetih let kot stvar dejanskosti, so se ti galerijski prostori odpirali v svet. Res pa je, da so kmalu po tridesetih letih galerije začele graditi na individualni izkušnji gledalca kot potrošnika, kar je tudi postalo tarča umetniških napadov in vzrok iskanja drugih prostorov razstavljanja in izvajanja umetniških del. Sicer so se tudi mirnejši prostori kontemplacije začeli prelivati v novomedijske »prostore doživetij« in ne nazadnje tudi spektakla, ki skuša posrkati množice ljudi vase. Vzporedno temu je sledil pravi razcvet galerij-ikon – objektov izjemnih dimenzij in pompozne zunanosti, ki zastopajo izbrane kraje ali celo države. Neodvisno od zunanje podobe pa so si vsi ti objekti v notranjosti izjemno podobni, še do danes se niso povsem otresli lastnosti bele kocke. Kloukova zapiše, da je t. i. *black box* verjetno ena najradikalnejših sprememb muzejskega interierja v zadnjih stotih letih, in dodaja: »Toda, ali napeljuje tudi na nov način gledanja umetnosti?« (Klouk, 2009: 211)

<sup>6</sup> Slednje se je začelo celo pred modernizmom: realizem je »razvezal« motiviko, ki je samo še korak stran od impresionističnega mehčanja samega okvirja.

kulturne, spolne in druge posebnosti pustili pred galerijskimi vrati.« (Zabel, 2006: 376) Bela kocka je tako rekoč idealiziran prostor, abstrahiran vsega nebitvenega, izčiščen in brezčasen, umetniška dela pa povsem izolirana od vseh motečih dejavnikov. *Black box* je še radikalizirana verzija bele kocke: osamitev posameznika je še bolj poudarjena, ni več prostora za kolektivnost in tudi sam prostor se umika v črnino. Vlogo, ki jo v kocki odigrajo stena in svetloba, pretočnost in dinamika prostora, je požrl neprostor črnine, kot nujen servis bodisi projekcije bodisi drugega novomedijskega dela. Skratka, nenavaden prostor, ki si ga zlahka predstavljamo na Foucaultovem seznamu heterotopij, pa ne po tem, kar tam je, temveč zaradi tega, kar naj bi ob vstopu pustili za seboj ...

Zanimivo je, da nekje Zabel postavi analogijo sodobnega muzeja ravno z zrcalom in pravi, da lahko »vase ujame tako rekoč 'ves svet', toda to, kar v njem vidimo, naj se zdi še tako identično 'zunanji' realnosti, je le odsev, podoba, reprezentacija te realnosti.« (Zabel, 2006: 364) Zrcalna podvojitvev je odblesk zunanje realnosti, vendar uokvirjen v prav poseben način mišljenja, gledanja in delovanja. Bela kocka ni prostor, ki bi nič ne vplival na delo in ga kazal v najčistejši obliki: »Samoumevna nevtralnost belega zidu je iluzija. Pomeni zgolj neko skupnost s skupnimi idejami in predpostavkami.« (O'Doherty, 1986: 79) Bela kocka ni torej nič drugega kot *določen način gledanja in mišljenja*, je način interpretacije dela. V tem smislu nič manj ne posega v delo kot katerikoli drug prostor, in četudi pod pretvezo nevtralnosti, še kako temelji na soglašanju. Odsev ali preslikava zunanjega sveta je tako vedno varljiva – lahko je sicer vizualna podvojitvev, ki spominja (ali reprezentira) na nekaj drugega, vendar vzpostavi povsem drugačno relacijo do gledalca/uporabnika, najsi bo to Duchampov pisoar ali Tiravanijeви nudli. Če bi bila podvojitvev dosledno izpeljana, bi delo glede na svoje mesto ne bilo izmaknjeno in bi ostalo zakrito oziroma ne bi bilo zaznano kot umetniško delo.

Ena od lastnosti sodobnega muzeja je torej zrcaljenje, kar v grobem ustreza Borgesovi točki »h) vključene v pričujočo klasifikacijo«, druga, sicer tesno preplete na s prvo, pa se skriva pod črko »l) etcætera«. Galerija je nekakšen »in tako dalje«, v smislu, da se v njej lahko zgodi »karkoli«, čeprav je ta »karkoli« obravnavan na podoben način. Videti je, kot da bi bila prostor, ki daje mesto nečemu brez pravega mesta – mesto, ki daje mesto nemestu in neumeščenosti; v galeriji se lahko zgodi marsikaj.<sup>7</sup> Vendar to zahteva določen davek in vse, kar je bilo prej neumestljivo, dobi svoje mesto – vse to, kar galerija omogoči, po drugi strani ohromi; vsako izjavo/dejanje/delo postavi v določen umetnostni ovoj, ki jim priskrbi novo življenje.<sup>8</sup> »Etc.« pomeni nadaljevanje in v samem izrazu skriva podobnost iste vrste – nekaj se nadaljuje po določenem redu in z določenim učinkom, kar pa je drugo ime za način delovanja avtotopije.

---

<sup>7</sup> Seveda, z opombami v bolj ali manj drobnem tisku.

<sup>8</sup> Za več o tem glej Groys, *Teorija sodobne umetnosti*.

Iz zadnjih postavk pogosto izhajajo tudi kritike: Prvič, *povzdig* – galerija kot izključujoča ustanova, namenjena le družbeni eliti, ki vse, kar ponuja na ogled, povzdigne v najsijajnejšo in najdražjo potrošniško dobrino, ne glede na to ali gre za mrtvo žival v formaldehidu ali fekalijo. O'Doherty to povzame s tremi pojmi: »ekskluzivno, drago in težavno«, iz česar sledi »družbeni, finančni in intelektualni snobizem« (O'Doherty, 1986: 76).

Mimogrede: Tudi to, kar je mogoče brati kot neposredno umetniško provokacijo, ki zbuja dvom tako o »posvečenem« prostoru galerije, kot tudi o umetnostno-tržnem sistemu in gledalcu potrošniku, na sprevrnjen način deluje prav kot podpora celotnemu mehanizmu. Naj pojasnim; če pustimo ob strani vse šokantnosti, ki se prav tako, prej ali slej zakoreninijo in pripomorejo k reproduciranju umetnostnega sistema, velja omeniti dva primera zdaj že obsežne dobre stare prakse. Prvi je delo Piera Manzoniya *Merda d'artista* (1961), katerega vsebina je, kot piše na pločevinki: 30 gr neto, sveže konzervirano.<sup>9</sup> Druga serija del, v duhu prve, pa je Wim Delvoyejev projekt *Cloaca*; od *Original* (2000), *New and Improved* (2001), *Turbo* (2003), *Mini* (2007), do celo *Cloaca Travel kit* (2009–2010) in nazadnje še čisto bistvo, *Cloaca Faeces* – zapakiran iztrebek, ki ga je proizvedla umetniška mašinerija.<sup>10</sup> Deli imata dve strani: na eni strani provokacija statusu galerijskega prostora (ali je res vse, kar postavimo v galerijski prostor, umetnost?), na drugi pa strah, da je tak prostor že povsem izgubil zmožnost avtoritete, kontemplacije in posvečenosti, kjer tudi iztrebki ne bi bili več iztrebki, temveč objekti-misel. Protislovnost je skrita v tem, da taka dela delujejo kot kritika in hkrati kot klic po avtoriteti, ki objektu zagotovi mesto. Naj ponovno navedemo Žižka: »To zatekanje k iztrebkom prej priča o obupani strategiji, kako si zagotoviti, da je Sveto Mesto še vedno tu.« (Žižek, 2000: 24)

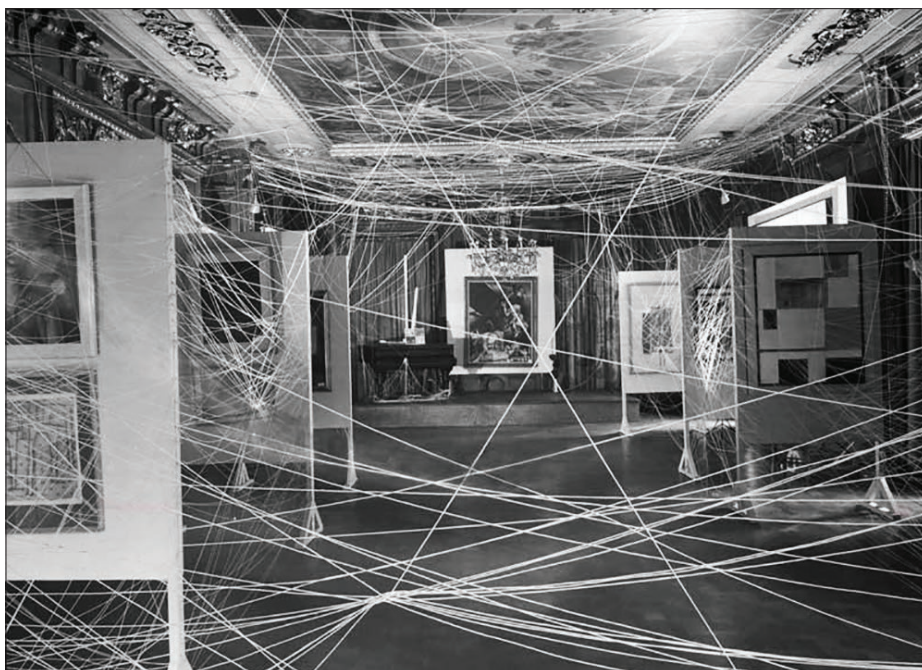
Drugič, *onemogočanje* – galerija kot aparat oslabitve učinka, izničjenja in oddeilitve umetniških del od vsakdanjega sveta; vsak prenos predmetov, podob, akcij ali reakcij v zaprašene prostore galerije prinese zgolj izgubo njihovega naboja; umetnost ni več med ljudmi, ni na cesti in ni v »resničnem življenju«, tam kjer naj bi stvari najbolj štele in tam kjer gre za zares ...

Motiv galerije kot določujočega dispozitiva gledanja in mišljenja oziroma enoznačnega razmerja gledalec-umetnostno delo je bil aktualen že pred nastopom bele kocke in ostaja še danes. Od mnogih naštejmo le tri primere: prvi je instalacija *Mile of String* Marcela Duchampa (1942, New York). Na razstavi pod

---

<sup>9</sup> Narejenih je bilo 90 konzerv in če podatki, dostopni na spletu, ne lažejo, je najdražja do zdaj prodana konzerva dosegla ceno 275.000 evrov. Drugi podatek, ki pa ga je težko brati brez ironije, pravi, da gre za *site-specific art*.

<sup>10</sup> Žižek zapiše: »Če je bil, potemtakem, problem tradicionalne (predmoderne) umetnosti v tem, kako zapolniti sublimno praznino Reči (čistega Mesta) z ustrezno lepim objektom, tj. kako uspešno povzdigniti običajni objekt v dostojanstvo Reči, je problem moderne umetnosti po svoje nasproten (in veliko bolj obupan): nič več ne moremo računati na to, da je Praznina (Svetega) Mesta tu, da se sama ponuja, da jo zapolnijo človeški artefakti.« (Žižek, 2000: 20)



Marcel Duchamp, *Mile of String*, 1942, New York

naslovom *First Papers of Surrealism* umetnik po galeriji splete iz vrvi gosto mrežo, ki gledalcem otežkoča premikanje in ogled razstavljenih del. Ob tem se je med razstavo še skupina otrok igrala z žogo. Drugi primer je umetniška intervencija *Galleria Apollinaire* Daniela Burena (1968, Milano), pri kateri je umetnik z belimi in zelenimi črtastimi plakati za čas trajanja razstave zapečatil vrata galerije. Tretji primer je Španski paviljon Santiaga Sierre s 50. Beneškega bienala (2003). Za glavnim vhodom v paviljon je bil od tal do stropa postavljen opečni zid, ki je vzporedno s frontalno fasado tvoril koridor, širok 64 cm. Paviljon večini gledalcev ni bil dostopen, zgolj servisni del (na eni strani sanitarije, na drugi pa manjše skladišče), le španski državljani (ob dokazilu z dokumentom) so lahko dostopali z zadnje strani. Paviljon je bil prazen. Tako so bile postavljene pod vprašaj vsaj tri osrednje lastnosti galerijskega prostora: način gledanja, vloga galerije in način delovanja, problem posredovanja in politika dostopnosti, ki zapoveduje bodisi vidne bodisi nevidne meje.

Ne želim se nadalje spuščati v omenjeno kritiško pozicijo, bolj me zanima njuna razveza, zato je nekaj opomb kot možnost določenega nadaljevanja: če zanemarimo ekonomski kontekst predstavitve (profanega) objekta na simbolno mesto Reči, vidimo, da je vzporedno na delu mehanizem neke distance – tj. nekaj postane izmaknjeno glede na svoje (pričakovano) mesto, ni takoj vpreženo v tok neposredne družbene vpetosti, in tako objekt ali akcija dobi možnost drugačnega govora. Podobno deluje tudi (mimetična) reprezentacija – umetniške geste in dela niso



Santiago Sierra, *Španski paviljon*, 50. Beneški bienale, 2003

zgolj blede odblesk »zunanje resničnosti«, temveč dejanske stvari na sebi – to so izjave/misli/objekti, ki zaživijo svoje samostojno življenje. Skušam reči, da se nekatere stvari in lastnosti šele pojavijo skozi oddeljeno ali odtujeno reprezentacijo. Gre torej za vprašanje, ki se v taki ali drugačni obliki veže tudi na problematiko preteklo opozicije med avtonomno in angažirano umetnostjo. Opustitev »distancirane« avtonomne umetnosti in sestop v goščo resničnega življenja ne pomeni, da umetniška dela ali akcije ne bodo več imeli estetske distance, da bosta njihova pripoved in delovanje pristnejša in bolj neposredna. Namen ni enak učinku oz. z drugimi besedami: delo ni enako delovanju, oziroma še radikalneje, tudi samo umetniško delovanje ni enako družbenemu učinku. V nekaterih primerih

t. i. angažirane umetnosti, ko ima umetniško delovanje od samega začetka za cilj reprezentacijo, je učinek celo nasproten želenemu. Zato Rancière poudarja, da je kritična umetnost »umetnost, ki ve, da njen politični učinek vodi prek estetske distance. Ve, da tega učinka ni mogoče zagotoviti, da vedno vsebuje neki delež nedoločljivosti.« (Rancière, 2010: 51) Zadnje pa pomeni, da ima lahko avtonomna umetnost učinek, ki bi ga pričakovali pri angažirani umetnosti, in prav tako se lahko slednja spodvije v hermetizem samoizpovedi avtonomne umetnosti.

Za vsem tem prepogosto stoji mnenje, ki ga je nujno treba razvezati: dvojice gledati-delovati ne smemo zamenjati z dvojico pasivnost-aktivnost. Gledalec ni pasiven, to je Rancière odlično pokazal, tudi gledanje je akcija, ki opazuje, selekcionira, primerja in interpretira, skratka, potrjuje ali preoblikuje pozicijo gledalca kot pasivnega konzumerja ali aktivnega soustvarjalca in misleca.<sup>11</sup> Na kratko: »Biti

<sup>11</sup> Glej predvsem prvo poglavje Rancièrejevega *Emancipiranega gledalca*. Če bi se že moral odločiti, kateri pol znotraj današnje hiperprodukcije umetniškega sveta (*artworlda*) ostaja brez glasu, bi moja stava padla na gledalca kot tistega, ki je zapostavljen in spregledan. Participacija, aktivacija, interakcija, intervencija ipd., vsi izrazi posredno ali neposredno nakazujejo na aktivnost udeleženca, medtem ko je gledalec kot gledalec (ta, ki naj bi z določene distance kontempliral delo ali akcijo) nekako zapostavljen. Bistveno je intervenirati, se vključiti, sodelovati – distanciran interpret pa znotraj te produkcije nekako nima mesta.

gledalec ni pasiven položaj, ki bi ga morali spremeniti v aktivnost.« (Rancière, 2010: 15) In distanciranost ne pomeni neučinkovitosti, temveč možnost drugačne misli in aktivne interpretacije. Iz tega sledi, da tudi gledalci »artikov« v beli kocki nimajo nič bolj zaprtih oči kot v zunanosti – preprosta delitev na muzejski prostor (eliten in pasiven), medtem ko je zunanji prostor stvar produktivnosti, akcije in sprememb, nekako ne zdrži.

Vprašanje prostora sega očitno globlje, kot je to videti na prvi pogled, zato ga tudi z bežanjem na ulice ne bomo razrešili. Ko se je enkrat odprlo vprašanje prostora in umeščeniosti umetniškega dela v širši kontekst, se je bilo temu nemogoče ogniti. Sodobna umetniška praksa je pred vprašanjem, kaj se razstavlja, postavljena pred vprašanje, kako in kje – torej znotraj kakšnega konteksta. Ne glede na to, kam se umešča, je za umetnostno delo bistvenega pomena postala opredeljenost do prostora ali vsaj zavedanje preddoločenosti od njega – upoštevati mora celoten dispozitiv gledanja, razumevanja in relacij, znotraj katerih bo delo tvorilo nagovor gledalcu.

## Ekspozicija

Drugi pojem, ki se ponovno veže na cepitev, je *ekspozicija*.<sup>12</sup> Ta cepitev sicer nima poudarka na prostoru, temveč označuje nenavadno situacijo, ki se lahko zgodi kjerkoli in kadarkoli in znotraj katere se pojavijo nenavadni medsebojni odnosi (bodisi vznik nove miselnosti, uvid prostora v novi luči ali celo drugačen način sobivanja), in v nekaterih, sicer redkejših primerih, celo trajno vplivajo na preostanek družbe. V ekspoziciji je posameznik iztrgan iz vajene pozicije znotraj družbenega reda. Ekspozicija je dogodek – nekaj se v njej zgodi. Lahko bi dejali, da gre z določenega vidika za vznik novega prostora med ljudmi, ki so vključeni v njej, »je oblika neprostora, nekraja, ki obstaja le v bliskovitem, trenja skoraj osvobojenem razvoju idej, invencij in občutij« (Center, 2016: 147). Slednje pa ne označuje obstoječih družbenih odnosov, temveč nekaj še neobstoječega, pojav nekakšnega nekraja, ki tako rekoč najde kraj – govorimo torej o nemožnosti, ki se je nevidno pritihotapila v obstoječe, pokazala kot mogoča in celo zadobila veljavo. In ne glede na to, da je nekaj začasnega (trenutek, vznik), bo pustila za seboj posledice. Pravzaprav niti ni toliko nujno, da bo iz nje nekaj nastalo, kot bolj ostalo, saj gre predvsem za prestrukturiranje obstoječega, za pojav možnosti, ki izjavi: »Lahko tudi ni povsem tako, kot je.«

Ekspozicija se v nekaterih vidikih približa heterotopijam: prvi je ta, da sama dobi način, kako se izmakniti običajnemu kraju – zgodi se nekakšen preboj, ki razode ne drugi kraj ali druge možnosti istega. Kraj je stvar identifikacije, ekspozicija pa

---

<sup>12</sup> Za podrobnejšo razdelavo tega pojma glej članek kolektiva *Center za divjo analizo* z naslovom *Ekspozicija* (v nadaljevanju Center, 2016).

nasprotno, ne bo se pustila ujeti v obstoječi topos, še več, celo udarila bo nazaj: »Ekspozicija je utopija, ki se vpiše znotraj nekega kraja, s čimer izbrisuje pomen, ki ga ima ta kraj za subjekt.« (Center, 2016: 187) Nekaj se zgodi, kar »razpiha« identifikacijo do te mere, da se izza samega kraja uvidi nekraj. Ekspozicija je tako, v najkrajši definiciji, *kreacija nekraja* – Bunta jasno začrta problem: »Formacija kolektiva se lahko odvije le znotraj nekraja – odvije se namreč na nekem mestu, ki v danem trenutku še ne obstaja, oziroma bolje, ekspozicija se odvije ravno kot proces kreacije tega dislociranega kraja.« (Bunta, 2016: 210) Kreacijo pa lahko beremo kot formacijo ali oddelitev kraja/heterotopije, prav tako kot formacijo kolektiva, in včasih celo sovpadata.

Pa naj se vrnem na problem heterotopij; ne smemo ostati zaslepljeni s heterotopijo, ki enkrat za vselej nastane, se formira kot kraj in pade v red obstoječega (heterotopija je tako že na poti v avtotopijo), temveč (in to je ena od poant ekspozicije) je sam kraj že odgovor zagate nekraja. Heterotopije so obstoj in rešitev zagate, vzporedno z njihovo cepitvijo pa navadno ali vsakdanje šele postane navadno in vsakdanje. Da bi dosegli avtotopijo, je treba odstraniti ali oddelili moteči element, oziroma drugače: če naj se določen prostor skuša vzpostaviti kot eno(značen), to pomeni, da je treba nenehno »odganjati« vsakršno drugost. Kar pa seveda ne pomeni, da ta drugost ni nujna za ohranjanje istosti. In Foucaultovi primeri so v prvem planu označevanja nekakšnih nemest, vznika prostora, ali celo ekspozicij, ki nimajo pravega mesta. Prav zato je bilo treba puščati za seboj ali ustvarjati te *Druge prostore*, ki so *drugi* prav zato, ker merijo na to točko cepitve in jo »odzvanjajo«. To posledično tudi pomeni, da heterotopija predvsem ni izbran prostor s točno določenimi lastnostmi – prostor ene vednosti in obnašanja, temveč je neprostor/ nekraj zapustil materialno-prostorsko sled ali jo še vedno pušča. Tako smo prišli do nepričakovane dvojnosti, ki jo Foucault večkrat omeni – da imajo heterotopije glede na vsakdanji prostor tako produktiven kot tudi subverziven značaj – po eni strani zrcalijo in sprevrtačajo vsakdanjost, po drugi pa jo omogočajo, servisirajo in ji dajejo oporo.

## O vmesnosti

Nekraji so lahko neprepoznavni, črne luknje brez identitete, vendar prav kot taki omogočajo izhod iz večine krajev, prepolnih identitete in avtomatizma. Kraj ekspozicije je po nujnosti nekraj, kjer nekaj uide vladajočemu redu zaznavanja in mišljenja. In se za trenutek vrnimo nazaj: s tega vidika je galerija povsem enaka zunanosti, tako ena kot druga ponujata ustaljen in že določen ustroj misli. Kako se torej izmakniti vnaprej dani vednosti? Odgovor se ne skriva v novih, nenavadnih prostorih, in ne nazadnje, ali ni ravno sodobna umetnost tista, ki vedno bolj vstopa v prostore vsakdana, dobro poznane in običajne situacije?



Podajmo dva primera. *Branja* Neže Knez (2017–) je serija performansov na temo jezika in (medsebojnega) razumevanja. Eden od performansov je potekal v javni knjižnici v Milanu, v njem je umetnica pred obiskovalci na glas citirala poezijo v italijanskem jeziku, ki ji je popolnoma tuj. V nekem smislu je bilo nerazumevanje podvojeno; umetnica ni razumela vsebine in to je proizvajalo nerazumevanje občinstva. Drugo delo se prav tako veže na komunikacijo, čeprav samo ni performativne narave, kvečjemu daje besedo pogovorom, ki so tako rekoč nepomembni, humorno banalne vsebine in zgolj proizvod nelagodnih srečevanj v tesnem prostoru dvigala. Gre za delo *V liftu* Alenke Pirman in Tiborja Bolhe (2014), izdano kot strip v manjši knjižici.



Alenka Pirman in Tibor Bolha: *V liftu*, naslovnica stripa, Društvo za domače raziskave (2014). Oblikovanje Ivian Kan Mujezinovič. Objavljeno z dovoljenjem avtorice.

Treba si je izboriti ravno to mesto vmes, ne glede na to, ali to pomeni v performativnem smislu ustvariti situacijo (morda ekspozicijo), ali s prstom pokazati na vsakodnevni avtomatizem. Predvsem gre za razprtje medprostora, ki pa ni naš kraj, temveč nekraj, ki nikomur zares ne pripada in v nekem smislu združuje oziroma vsaj prečka določeno množico ljudi v nevednosti. Skratka, ne gre za nov prostor, temveč za vrzel-luknjo, ki ni umestljiva znotraj obstoječega. Zato vztrajam, da jedro tega *heteros topos* ni še en prostor, ampak pojav nemožnega prostora, ki vzvratno vpliva na način, kako so stvari in prostori zvezani skupaj. Je prostor vmes, ne nujno vmesnost med enim in drugim, lahko je tudi prečka znotraj v enem samem prostoru, ki ne pusti, da bi avtotopija povsem zavladata in postala prostor brez vmesnosti.

Vprašanje, kako dati prostor umetnosti, da bo ta videna, slišana in morda celo uslišana, da bo deležna neke misli in bo sploh imela neki učinek, ostaja odprto. Čeprav se odgovor skriva v heterotopijah, ni nujno povezan s samim prostorom, temveč bolj z neko vmesnostjo, ki pa lahko vznikne kjerkoli. To vprašanje je ne nazadnje postavljeno sami umetnosti.

## Literatura in drugi viri

- BUNTA, ALEŠ (2016): Center za divjo analizo: trije gradniki kolektivnega mišljenja. *Problemi* 7-8(2016): 203–210.
- CENTER ZA DIVJO ANALIZO (2016): Ekspozicija. *Problemi* 7-8(2016): 143–201.
- FOUCAULT, MICHEL (2007): *Življenje in prakse svobode: Izbrani spisi*. Ljubljana, Založba ZRC.
- FOUCAULT, MICHEL (2010): *Besede in reči: Arheologija humanističnih znanosti*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- JOHNSON, PETER (2013): The Geographies of Heterotopia. *Geography Compass* 7(11): 790–803. Dostopno na DOI: <https://doi.org/10.1111/gec3.12079>.
- KLONK, CHARLOTTE (2009): *Spaces of Experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000*. New Haven & London: Yale University Press.
- O'DOHERTY, BRIAN (1986): *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Santa Monica & San Francisco: The Lapis Press.
- PIRMAN, ALENKA (2014): *V liftu*. Ljubljana: Društvo za domače raziskave.
- RANCIÈRE, JACQUES (2010): *Emancipirani gledalec*. Ljubljana: Maska.
- STREHOVEC, JANEZ (UR.) (2003): *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*. Ljubljana: Študentska založba.
- WALLENSTEIN, SVEN-OLOV (2016): *Architecture, Critique, Ideology: Writings on Architecture and Theory*. Axl Books.
- ZABEL, IGOR (2006): *Eseji I*. Ljubljana: Založba I\*cf.
- ZUPANČIČ ŽERDIN, ALENKA (2011): *Seksualno in ontologija*. Ljubljana: Društvo za teoretsko psihoanalizo.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (2000): *Krhki absolut: Enajst tez o krščanstvu in marksizmu danes*. Ljubljana: Društvo za teoretsko psihoanalizo, Analecta.

# Prostor in gledalec: utelešena zaznava v umetnosti instalacije

## Abstract

### Space and Spectator: Embodied Perception in the Art of Installation

Installation art, which emphasizes the relationship between the artwork, the space, and the viewer's experience, developed under the influence of simultaneous changes in scientific and philosophical paradigms of reality and subjectivity. Through their treatment of the material aspects of the artwork (collage, assemblage), the spatial interventions of certain early avant-garde artists indicated a tendency toward dematerialization in art, which particularly emphasized the participatory experience of the viewer. The exploration of the conditions of the spectator's expanded perceptual and cognitive experience continued with a new vigour with the phenomenologically-oriented minimal art in the 1960s, particularly in the context of the simultaneously emerging site-specific interventions of Californian artists that belonged to the Light and Space movement. The contemporary experience of space is shaped by the technological (digital) extension of reality (virtuality, simulation) and postmodern models of embodied but self-centered subjectivity, and is further formed by recent neuroscientific research that reveals the significance of embodied simulation in a cognitive-perceptual experience. Today, installation art explores the potential of a technologically sophisticated sensorium and the conditions of the viewer's participation in the context of the techno-nature dichotomy and new spatial heterotopias. By drawing on and enhancing the power of multi-sensory perception, it creates new forms of cognitive and embodied viewer experiences.

**Keywords:** art installation, space, embodied simulation, neuroscience, phenomenological experience

*Uršula Berlot Pompe, PhD, is a visual artist, art theorist and lecturer at the Academy of Fine Arts and Design, University of Ljubljana. Her research primarily deals with art and science, the theory of space in visual art and mimesis. She is the author of a scientific monograph on Marcel Duchamp and has written numerous articles on art theory. (ursula.berlot@aluo.uni-lj.si)*

## Povzetek

Umetnost instalacije, ki se poudarjeno osredinja na razmerje med umetniškim delom, prostorom in gledalčevu izkušnjo, se je razvijala ob sočasnih spremembah znanstvenih in filozofskih razlag realnosti ter subjektivitete. Prostorske postavitve določenih umetnikov zgodnjih avantgard so v ukvarjanju z materialnimi vidiki umetnine (kolaž, asemblaž) nakazale tudi smer dematerializacije v umetnosti, ki v poudarjanju participatorne izkušnje namenja posebno mesto gledalcu. Raziskovanje pogojev širitve zaznavne in kognitivne izkušnje gledalca se z novimi poudarki nadaljuje v fenomenološko usmerjenih delih minimalistične umetnosti v 60. letih, zlasti pa v okviru sočasno nastajajočih lokacijsko-specifičnih intervencij umetnikov kalifornijskega gibanja Svetloba in prostor. Sodobno izkustvo prostora določajo tehnološka (digitalna) razširitev realnosti (virtualnost, simulacija) in postmoderni modeli utelešene, vendar razsrediščene subjektivitete, novejša odkritja nevroznanosti pa razkrivajo pomen utelešene simulacije v kognitivno-zaznavni izkušnji. Umetniška instalacija danes raziskuje oblike tehnološko razširjenega sensoriuma in pogoje gledalčeve participatornosti v kontekstu tehnonarave in novih prostorskih heterotopij ter z intenziviranjem večsenzorične percepcije ustvarja nove oblike kognitivnih utelešenih izkušenj gledalca.

**Ključne besede:** umetniška instalacija, prostor, utelešena simulacija, nevroznanost, fenomenološko izkustvo

*Uršula Berlot Pompe je vizualna umetnica, umetnostna teoretičarka in predavateljica na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani. Njena področja raziskovanja so umetnost in znanost, teorija prostora v vizualni umetnosti in mimesis. Je avtorica monografije o Duchampu in številnih člankov s področja teorije umetnosti. (ursula.berlot@aluo.uni-lj.si)*

## Uvod

Modernistično avantgardno umetnost je na začetku 20. stoletja usmerjalo raziskovanje abstraktnih načinov likovnega izražanja, ki so vpeljevali formalno redukcionistične postopke ter preigravanja s prostorskimi in oblikovnimi elementi likovnosti. V določeni meri so razpon novih likovnih govoric (t. i. -izmov) usmerjali tudi spremenjeni koncepti realnosti, ki sta jih vpeljali teorija relativnosti in pozneje kvantna mehanika. Vzajemno delujoči koncepti prostor-čas in masa-energija ter novo razumevanje gravitacije in narave svetlobnega valovanja, zlasti pa razkritje področja kot energijske elastične matrice pojavnega, so navdihovali tudi umetniške reprezentacije prostora, ki so novo razumevanje realnosti udeležale v formalnih postopkih montaže, prostorskih in oblikovnih fragmentacijah, deformacijah, v postopkih kompozicijskega ali formalnega abstrahiranja, reduciranja in geometriziranja. Teoretični diskurz visokega modernizma (C. Greenberg, H. Hofmann) je branil »čistost medija« (formalistično preizpraševanje esence slikarstva), estetski doživljaj kot čutno izolacijo (čisto optično izkustvo) ter ideal nevtralnega razstavnega konteksta (»bela kocka«). Heterogene nove umetniške prakse konec 60. let zavrnejo tovrstne ideale in v formalnem pogledu preizkušajo mešanje žanrov in medijev, ustvarjajo ambiente (*environments*), lokacijsko specifične instalacije, virtualne interaktivne izkušnje ali situacije socialnih interakcij (relacijskost). Fenomenologija (M. Merleau-Ponty) je zagotovila filozofsko osnovo minimalistični umetnosti »vzajemnega izkustva«, poststrukturalistična francoska teorija (M. Foucault, L. Irigaray, J. Kristeva, J. Lacan) pa je ustvarila nove poudarke kritičnega pretresanja modernega okulocentrizma v prid raziskovanja pogojev razširjene čutnosti (zvočnost, taktilnost) in utelešenega izkustva.

Razvoj umetnosti instalacije, od razmaha lokacijsko specifičnih del v 70. do institucionalno priznane in prevladujoče oblike umetnosti v 90., je sovpadal s širšim tokom družbeno-kulturnih sprememb začetka postmoderne dobe. Postmodernizem kot kulturno in družbeno stanje sovpada s spremembami znanstvene paradigme realnosti (teorija kaosa in nelinearnih dinamičnih sistemov, fraktalna geometrija, odkritja na področju genetike, molekularne biologije, biotehnologije, umetnega življenja, nevrologije ipd.), kot tudi z razvojem digitalne tehnologije, ki je omogočila kulturni in komunikacijski vstop v informacijsko dobo. Spremenjeno razumevanje prostora je odzvanjalo v porastu kritičnega pisanja o perspektivi kot formalni obliki reprezentiranja prostora, temelječi na ideologiji kartezijskega subjekta in njegovi racionalno-dominirajoči konstrukciji realnega. Fenomenologija in poststrukturalizem sta v 60. in 70. letih formirala nove teorije o naravi realnega v prizmi spremenjenega mišljenja razmerja med subjektom in objektom, saj se na mestu racionalnega in osrediščenega humanističnega subjekta znajde poststrukturalistični subjekt kot razsrediščena in notranje razcepljena oseba. Umetnost instalacije temelji na ideji gledalca, čigar percepcija je večzorna, fragmentirana in razsrediščena; večperspektivnost instalacije zanika idealno

mesto, s katerega bi gledalec lahko delo (optično) raziskoval, zaradi česar postane idealen medij subvertiranja renesančnega perspektivičnega modela (Bishop, 2005: 13).

Novi pogledi na realnost prostora tako v domeni fizike kot filozofije so odzvanjali v sodobni umetniški kritični drži do perspektivičnega iluzionizma in »čiste« abstrakcije in v težnji po oblikovanju bolj humane umetnosti, ki jo usmerja gledalčeva percepcija. Zgodovinsko gledano umetnost instalacije izhaja iz določenih umetniških praks modernizma, ki so se intenzivneje posvečale razmerju umetniškega dela do razstavnega konteksta. Avantgardne poskuse v smeri aktiviranja dejanskega prostora so pozneje poimenovali protoinstalacije in so nekakšne primarne oblike umetnosti instalacije.<sup>1</sup> Ključni premiki v razumevanju odnosa med umetnino in razstavnim prostorom se zgodijo v okviru dadaističnega preigravanja s predmetnostjo, z oblikami kubističnega kolaža ter konstruktivističnimi vpeljavami novih materialov na področju kiparstva. Pozneje (v poznih 50.) so ambientni (*environments*) in *hepeningi* poudarili prostorski kontekst umetniškega dogodka, v 60. pa so minimalistični »tridimenzionalni« objekti poudarjali pomen individualne (časovno-prostorske) izkušnje doživljanja; sledila je vzpostavitev novih umetniških zvrsti v obdobju postminimalizma oziroma antiforme konec 60. let. Vzpon umetnosti lokacijsko-specifične instalacije, ki v jedro lastne prakse/umetniškega dogodka postavi triado prostor-umetnina-gledalec, sovpada z nastankom heterogenih umetniških praks v 70., od krajinske umetnosti (*land-art*), optične umetnosti (*opart*), kinetične umetnosti, performansa, *body arta*, procesualne umetnosti in digitalne umetnosti novih medijev.

Umetnost instalacije ni bila nenadno vzpostavljen nov umetniški žanr, ampak je izhajala iz formalnih strategij in konceptualizacij prostora določenih modernističnih umetnikov, ki so se v zavedanju pomena razstavnega konteksta in z eksperimentalno naravnostjo pri uvajanju novih materialov v umetniško prakso usmerjale v oblikovanje novih prostorskih formacij. Vpeljava različnih materialov v tehniki kolaža je omogočila prostorske vizualizacije v odnosu do materialnega, obenem pa je poudarila objektivnost same slike v napetosti do njenih iluzionističnih učinkov. Kolaži in asemblaži so ne le izhajali iz materialov in predmetov, ki so se nahajali v neposrednem okolja ateljeja, ampak so, preneseni v galerijski kontekst, vzpostavljali bolj neposredno in konkretnjšo interakcijo z razstavnim prostorom. Ob tem velja opozoriti na paradoksalni učinek tovrstne materialistično naravnane umetnosti, ki je z uvajanjem novih materialov in osredinjanjem na fizični, objektni vidik umetniškega dela ter z vpeljavo konkretnih svetlobno-občutljivih elementov

---

<sup>1</sup> Glej na primer El Lisicki, *Soba Proun*, 1923; načrte za *Salon de Madame B. à Dresden* iz leta 1926 Pieta Mondriana; Tatlinovo in Rodčenkovo konstruktivistično preoblikovanje prostora *Café Pitteresque* v Moskvi leta 1917; projekt *Merzbau* (1923–1935) Kurta Schwittersa, ali na primer eksperimente s prostorom v Bauhausu (László Moholy Nagy ipd.). V smeri svežih konceptov preoblikovanj razstavnega prostora glej npr. Duchampovo oblikovanje dveh razstav nadrealistične umetnosti *Mednarodna razstava nadrealizma/Exposition International du Surréalisme* v Parizu leta 1938 in razstavo *Prvi dokumenti/listine nadrealizma/First Papers of Surrealism* v New Yorku leta 1942.

(steklo, plastika, odsevne kovine, zrcala) v konstrukcijo umetnine posredno poglobila zavedanje pomena nematerialnih elementov in dimenzij umetniškega dela ter spodbudila razvoj novih oblik bolj dematerializirane umetnosti.

## Gledalec v prepletu predmetnosti in prostora

Modernizem zaznamuje odločilna transformacija koncepta podobe kot področja strategij reprezentiranja, torej paradigmatški obrat od negacije reprezentacije k neposredni prezentaciji; umetnost ne napotuje na neki zunanji objekt, ampak s svojimi sredstvi ustvarja »objekt« lastne prakse. Funkcijo reprezentacije nadomesti prezentacija realnosti v njeni najbolj neposredni obliki, umetnost ne reprezentira na primer svetlobe ali gibanja (fovizem, futurizem), temveč usmerja k realnosti gibanja in svetlobe (konstruktivizem, kinetična umetnost, umetnost svetlobe (*Light Art*) ipd).

Peter Weibel ugotavlja, da v prejšnjem stoletju temeljni transformaciji ni bila izpostavljena le umetnost ali podoba, ampak vizualnost v širšem pomenu. Predlaga, naj zgodovine podobe v 20. stoletju ne razumemo kot navadno dihotomijo med abstraktnim in figurativnim oziroma kot zmago abstraktne nad upodabljaljočo (predmetno) umetnostjo. Pravi premik v konceptu podobe se zrcali v radikalni spremembi in razširitvi tehničnega medija, v katerem je podoba posredovana. Abstraktna umetnost je bila predvsem revolucija forme,

saj se ni dotaknila tehničnega vidika panelne slike (platna, podokvirja, oljne barve). Zato je bilo abstraktno slikarstvo konservativna revolucija in ne funkcionalna revolucija ali revolucija materiala, ampak predvsem revolucija forme. [...] Konceptualni duo (dualizem) med figurativnim in abstraktnim bi moral v zgodovini slike 20. stoletja zamenjati drugačen par nasprotij: materialno in nematerialno. (Weibel, 2006: 96–97)

Materialistične težnje avantgardne umetnosti so, kot je bilo že rečeno, paradoksalno spodbudile zavedanje nematerialnega. Duchampova vpeljava umetnosti *ready-made* (ki ponazarja odmik od reprezentacije k »prezentaciji« realnosti) je na primer pospešila konceptualistične oblike umetnosti, ki dosežejo svojo idealno obliko v dematerializirani ali raztelesen umetnosti izjav. Podobno se tudi tehnika kolaža kot emblema »materialističnih« teženj usmerja k realnosti nematerialnega. Slikarstvo kolaža je v zgodnjih 20. letih temeljilo na postopkih izločitve in materialne substitucije, kjer so bili elementarni deli slike izpuščeni ali zamenjani z novimi: iluzionistično teksturo in rjavo barvo je npr. zamenjala uporaba realnega lesa, aluminij je zamenjal podlago platna, ukrivljeno pleksi steklo pa iluzijo transparence in prostorske večplastnosti. Slike materialov so zamenjali fizično prisotni materiali:

Substitucija pa je šla tako daleč, da so vse reprezentirane elemente nadomestili realni elementi. V tem radikalnem obratu k substituciji pa je tudi materialnost v ožjem pomenu postala nepotrebna in je nematerialnost, ki so jo omogočili materiali, kot sta aluminij in steklo, zamenjala staro, na materialu zasnovano sliko. [...] [s]like, nastale s subtilno uporabo svetlobnih virov, so vstopile v realnost nematerialnega. (Ibid.: 97)<sup>2</sup>

Kubistični kolaži P. Picassa ali G. Braqua so hibridna združevanja predmetnih upodobitev z njihovimi realnimi fizičnimi deli. Plastenja barv in različnih materialov v slikah (papir, steklo, les, platno ipd.) so poudarjala predmetni značaj slike, obenem pa so bili ti materiali obravnavani kot ekvivalenti barv. Vladimir Tatlin je v letih 1913–1915 naredil še korak dlje s konstruktivističnim kolažem, ki je povsem odstranil referenco na objekt in poudaril vrednost samih materialov. Geometrični stenski »kontrareliefi« iz tega obdobja so kombinirali različne materiale, kot so kovine, steklo, karton, zrcalo in blago, kmalu pa je opustil tudi tehniko kadriranja v prid večji interakciji med različnimi deli reliefa z okoliškim prostorom. Ustvarjal je dialektične konstrukcije med ukrivljenimi in geometričnimi linijami, prosojnimi in kompaktnimi materiali, ki s projiciranjem senc in odsevov na ozadje stene podaljšujejo formo umetnine v sfero nematerialnega. Ozadje stene je izgubilo vlogo nevtralnega območja in postalo enakovreden element same skulpture.

Primat materiala je zamenjal primat barve in oblike. Leta 1913 je Tatlin pozival k sliki, »ki bi jo nadzoroval čut dotika«, in leta 1920 razglašal »pot k novemu objektu« z izpostavljanjem zakonov materialnega. Material je narekoval obliko in strukturo slike. (Ibid.: 99)

Prehod k velikemu formatu in aktivaciji celotnega okoliškega prostora so izvedli V. Tatlin, A. Rodčenko in G. Jakulov v oblikovanju notranjščine že omenjene *Café Pittoresque* v Moskvi (1917), kjer so konstrukcije iz lesa, kovine in kartona na stenah in stropu povsem zbrisale trdnost prostora.

Tudi delo dadaističnega umetnika Kurta Schwittersa je izhajalo iz tehnike kolaža in asemblaža in je postopoma prešlo v celostno oblikovanje prostora. V kolažih

---

<sup>2</sup> Weibel meni, da je sprememba slikarstva potekala v treh korakih: v prvi fazi – fazi formalne analize in disekcije – je moderna slika (od Cezanna naprej) analizirala in razčlenjevala elementarne likovne prvine: linije, kroge, kvadrate, stožce ipd. in materialne elemente slikarstva, kot so barve. V drugem koraku je sledilo poudarjanje: ko je bila slika razstavljena na osnovne elemente, je postalo mogoče poudariti določene vidike in ustvariti nove poudarke; določeni elementi – npr. barva – so postali razumljeni kot avtonomni in neodvisni, dobili so status absolutnega na račun drugih elementov. Zanimarjala se je figurativna reprezentacija in uporabljale le določene geometrične oblike; rezultat tega je bilo abstraktno slikarstvo. Tretja faza je izločitev in materialna substitucija, ko reprezentiranje materialov nadomestijo realni materiali oz. elementi, ki v skrajni obliki utemeljijo/dosežejo umetnost nematerialnega (Weibel, 2006: 96–97).

iz serije *Merzbild*<sup>3</sup> (1919–1923) je poudarjal enakovrednost najdenih materialov kot iskanje ravnotežja v dialektiki njihovih lastnosti – uravnotežal je material proti materialu, na primer les proti tkanini, papir proti kovini ipd. V letih 1923–1936 se je obsesivno ukvarjal z gradnjo celostne umetnine (*Gesamtkunstwerk*), ki jo je poimenoval *Merzbau*. Tako atelje kot bivanjske prostore svoje hiše v Hannoveru je



Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1933

preoblikoval v arhitekturni asemblaž, zgrajen iz različno oblikovanih velikih geometrijskih elementov (lesenih trapezoidov, trikotnikov in paralelogramov), lastnih umetniških del in najdenih odpadnih materialov, s katerimi je postopoma pretvarjal notranjost vsake sobe v tridimenzionalno skulpturo. Gradil je kompleksen labirint stebrov, različno velikih niš in votlin, ki jih je imenoval katedrale, posvečal pa jih je pomembnim osebam iz lastne zgodovine ali širše družbene sfere (umrlemu sinu, prijateljem, pomembnim zgodovinskim osebam ali kulturnemu morilcu).

---

<sup>3</sup> Z besedo *merz* je Schwitters imenoval obliko psihološkega kolaža, kjer je sestavljal različne najdene predmete (vstopnice za avtobus, odpadne žice, izrezke časopisov ipd.) in besede z aluzijami in kritiko sodobnih družbenih problemov. *Merz* je imenoval tudi zvočne pesmi (z besedami brez pomenov), skulpture in prve prostorske postavitve oz. instalacije. Besedo *merz* je našel naključno med izdelavo kolaža, kot krajšavo besede *Kommerzbank*, kjer so ga pritegnile aluzije in asociacije (fr. *merde* = govno ali nem. *Schmerz* = bolečina). *Merzbild* je ironična sestavljanica iz nemških besed *Kommerz* in *Bild*/slika). *Merzbau* (nem. *Bau* = zgradba, stavba) je obravnaval kot celostno umetnino (*Gesamtkunstwerk*). Prva asemblaž struktura v več nadstropjih je bila zgrajena za berlinski sejem dadaistične umetnosti leta 1920. *Merzbau* je poimenoval tudi transformacijo lastnega doma in ateljeja v Hannoveru med letoma 1923 in 1936, ki ga je bil s prihodom nacistov na oblast prisiljen zapustiti in ki je bil dokončno uničen v letalskem bombardiranju leta 1943.



Schwittersov *Merzbau* na poseben način redefinira kiparski odnos med prostorom, maso (materijo) in gledalcem. Z zapolnjevanjem sobe z nefunkcionalnimi strukturnimi elementi je subvertiral tako pojem prostora kot obdajajočega volumna kot pozicijo gledalca v strukturi umetnine. Njegova obravnava prostora sugerira specifično osebno geometrijo, ki se materializira v prostor. Pri dodajanju elementov je polnil prostor z oboda proti sredini do točke, ko je bilo telesno gibanje po prostoru oteženo, preprečeno ali ovirano. Ustvaril je delo, kjer je celotna stavba postala skulptura, kolaž, ki je bil obrnjen od znotraj navzven. V tem postopku je najpomembnejše mesto gledalca, ki se nahaja v samem jedru skulpture, kot nevidno

težišče gravitacije, točka v prostoru, ki jo obkroža masa kipa. [...] Ta povsem novi pogled iz notranjosti skulpture je bil popolna antiteza tradicionalnemu načinu predstavljanja skulpture v preteklosti. S sprevačanjem običajnega pojmovanja mase, prostora in gravitacije je Schwitters v umetnosti izrazil to, kar je Einstein predlagal v svoji splošni teoriji relativnosti. (Schlain, 1991: 370)

Tatlinove ali Schwittersove prostorske intervencije nakažejo smer umetnosti, ki poudarja nematerialne vidike dela ne le skozi specifično ukvarjanje z materialnim, ampak predvsem s strukturiranjem mesta gledalca kot inherentnega, nevidnega in participatornega člana v strukturi umetnine. Novi poudarki tovrstnih raziskovanj nastanejo v fenomenološko usmerjenih delih minimalistične umetnosti v 60. letih, zlasti pa v okviru sočasno nastajajočih lokacijsko-specifičnih intervencij umetnikov kalifornijskega gibanja Svetloba in prostor (*Art of Light and Space*).

## Gledalec in umetnost izkušnje

Čeprav se minimalistična umetnost<sup>4</sup> povezuje predvsem z novimi koncepti na področju skulpture v 60. letih, so bile težnje, ki so nakazovale nove obravnave razstavnega konteksta, razvite najprej na področju slikarstva. Oblikovana platna F. Stelle so ne le vzpostavljala novo, bolj neposredno razmerje z galerijskim prostorom, ampak so v širšem pomenu izražala tudi težnjo po brisanju meja med vsak-

---

<sup>4</sup> Začetki minimalizma segajo v leto 1963, ko so bila dela minimalističnih umetnikov, skupaj z deli poparta in neodade, na ogled v newyorški galeriji Green Gallery. Vrhunec je obdobje 1965–1966 z objavo besedil Donalda Judda (*Specifični objekt/Specific Object*, 1965) in Roberta Morrisa (*Zapiski o kiparstvu/Notes on Sculpture*, 1966), ki sta opredelili glavne značilnosti novega geometrijsko in redukcioniistično naravnane kipurstva ter s prvo obsežno muzejsko predstavitevijo minimalistične umetnosti z naslovom *Primarne strukture/Primary Structures* (Židovski muzej, New York, 1966). Minimalizem se v letu 1968 simbolno konča z objavo besedila *Antiforma/Anti Form* R. Morrisa, sicer vodilnega predstavnika minimalizma, ki ob kritiki minimalizma poda tudi nove smernice umetnosti, ki materialnosti dela ne podreja več formi, ampak upošteva procesualnost in lastnosti materiala kot bistveni kategoriji umetniškega dela.

danjim in umetniškimi ter odprtost umetnosti za socialni prostor. Brian O'Doherty (*Inside the White Cube*, 1977) ugotavlja, da v novi umetnosti delo zajame galerijski prostor in njegove zakone, s čimer razstavnih kontekst postane vsebina. Umetniško delo, ki se povezuje z lastnim okoljem, sugerira tudi nekonvencionalno pozicijo gledalca, ki ni več obravnavan kot par raztelesenih oči in možganov, temveč je izzvan k celostni mentalno-telesni izkušnji. Zaznavajoči subjekt in umetniško delo pogojujeta drug drugega v vzajemno določajočem odnosu, s čimer pomen umetniškega dela ni več enačen s samo vsebino, ampak se rodi v srečanju z gledalcem. Celostna vpletenost gledalca postane bistvena dimenzija dela in prav na tej točki se minimalistični objekt oddaljuje od dizajna.<sup>5</sup>

Minimalistična umetnost poudarja idejno zasnovo nasproti obrtnemu in tehnični veščini, saj so objekti izdelani strojno in iz industrijskih materialov, s čimer sta odpravljena gestualnost in subjektivnost (npr. abstraktnega ekspresionizma). Gre za formalno redukcionistično umetnost geometrijskih oblik, ki se osredinja na materialnost in realni prostor, pri čemer je umetniško delo razumljeno kot rezultat interakcije med predmetom, gledalcem in okoljem; ključna je prav neposredna izkušnja, percepcija dela v danem prostoru. Za opredelitev nove umetnosti objektnega tipa Donald Judd (*Specifični objekti*, 1965) vpelje pojem »specifični objekt«, ki se razlikuje od tradicionalnega umetniškega dela v tem, da gre za preprosto in enotno obliko in ne za celoto, ki bi temeljila na koherentnem odnosu notranjih delov. »Tridimenzionalna dela« so antiiluzionistična in nealuzivna (»No illusions. No allusions.« (Judd, 1965)) ter jih ne moremo umestiti niti v slikarstvo niti v kiparstvo, obenem pa v reistični naravnosti ustvarjajo tudi podobnost s katerikoli (neumetniškimi) objektom.

V skladu s to idejo je Robert Morris (*Zapiski o kiparstvu*, 1966) poudarjal pomen preprostih oblik, ki ustvarjajo močen občutek za *gestalt*. Odsotnost diferenciacije v notranjosti njegovih objektov je transformirala delo v razširjeni koncept prostora: »Novo delo izvzame (notranje) odnose zunaj dela in jih naredi za funkcije prostora, svetlobe in gledalčevega vidnega polja.« (Morris, 1966: 232) Razmišljanja o razmerju med delom in gledalcem ponazori z osvetlitvijo doživljanja velikosti umetnine: medtem ko majhna dela zbudijo občutek intimnosti, mora človek za doživetje celote velikega dela ohranjati distanco, s čimer bo prostor med njim in objektom

---

<sup>5</sup> Minimalistična umetnost se zaradi uporabe industrijskih materialov in serijske, tehnološke izdelave giblje na meji »neumetniškega« in se zbližuje z dizajnom, ki ga vendarle presega z idejo neuporabnosti in s fenomenološkim dojetjem umetnine kot subjektivno ustvarjene izkušnje. Do minimalizma sta kritično nastopila konservativna teoretika modernizma Clement Greenberg in Michael Fried. Zagovornik formalizma C. Greenberg je v spisu *The Recentness of Sculpture* (1967) primerjal minimalistično umetnost z dobrim dizajnom in med drugim obsodil minimaliste, da mešajo inovacijo z novostjo. Menil je, da to nima nič z umetnostjo, in minimalizem označil kot »Novelty Art«, pri čemer mu je pripisal podobno nepomemben status kot popartu ali opartu. Michael Fried v eseju *Art and Objecthood/Umetnost in predmetnost* (1967) očita minimalistični umetnosti teatralnost in literalizem; poimenoval jo je za *Literalist Art* in jo videl kot paradigmatično grožnjo formalističnemu modernizmu, saj opušča jasno razmejitev med umetnostjo in neumetnostjo ter samoumevno delitev žanrov.

ostal prostor objekta. Opazovanje večjega objekta zahteva fizično participacijo, človeško telo postane celostno aktivno, prostor, ki obkroža objekt, vpliva nanj in na gledalca, oba pa s svojo prisotnostjo povratno vplivata na prostor (ibid.: 231–235). Morrisovo zavedanje pomena razstavnega konteksta in ideje dela kot žive izkušnje, ki se rodi v srečanju med gledalcem in objektom, je umetnika navedlo tudi na razmislek o prestavitvi dela zunaj idealiziranega in ideološkega konteksta galerije na prosto, s čimer napove obdobje *Land Art*.

Na formalni ravni minimalistična dela nadaljujejo kiparsko tradicijo (Naum, Gabo, Schwitters, Moore), ki je izražala spoznanje o inherentni prepletenosti mase in prostora. V tej kiparski misli se mase kipa in obdajajočega prostora ne razume kot ločeni, ampak kot medsebojno določujoči entiteti, ki vplivata druga na drugo. Dela razkrivajo iluzornost ideje realnosti kot ostro zamejene predmetnosti, ki jo obdaja negativni prostor. Schlain meni, da so tovrstne kiparske metafore s sprevačanjem običajnega pojmovanja mase, prostora in gravitacije skladne z uvidi Einsteinove splošne teorije relativnosti: »V njihovih rokah je kip, umetnostna oblika gravitacije, izgubil svoje meje, središče se je obrnilo od znotraj navzven, njegova trdnost pa se je preoblikovala v prozorne ploskve in mobilne komponente.« (Schlain, 1991: 373)

V tej usmeritvi tudi kiparska dela minimalistov (S. LeWitt, C. Andre, R. Morris, D. Judd in D. Flavin) predstavljajo kiparske konstrukcije, ki niso identificirane s središčem prostora, ampak dobesedno posrkajo in zajamejo obdajajoči prostor. Carl Andre se na primer sklicuje na svoja dela kot »zareze v prostoru«, mase njegovih del valujejo v neločljivi prepletenosti s prostorom. V njegovi instalaciji *Eight Cuts* (Dwan Gallery, New York, 1967) je razporeditev betonskih elementov zajela celotno galerijsko talno ravnino, razen osmih različno oblikovanih »praznih« enot, ki so razkrile površino spodaj ležečih tal in so utelešale »pozitiv praznine«. Obenem se je okoliška površina zloženih opek obnašala kot diskretno zapolnjena forma, ki je med občinstvom, ki si ni upalo prestopiti praga razstavnega prostora, sprožala vprašanje, »kaj sploh delo je« oziroma »kje se nahaja«.



Robert Morris, *Brez naslova-Zrcalne kocke/Untitled-Mirrored Cubes*, 1965

Delo Roberta Morrisa *Brez naslova/Untitled* (1965) je vsebovalo štiri velike kocke, katerih stranice so bile pokrite z ogledali. Zrcaljenje zunanega prostora na površini kock je ustvarjalo učinek dematerializacije snovnega, ki se raztaplja v prostoru. Schlain ugotavlja, da je s tem delom Morris ustvaril skoraj popolno metaforo črne luknje kot manifestacije negativnega prostora v veselju; gledalec kock pravzaprav ne vidi, vendar njihovo prisotnost dojame iz učinka, ki ga imajo na okoliški prostor (Schlain, 1991: 377).

V delu *Untitled/L-Beams* (1965) je Morris izdelal tri enaka telesa v obliki črke L, ki jih je razpostavil v različne položaje. Posameznim oblikam je identiteto podelila šele postavitev v prostoru in gledalec, ki je pri opazovanju zavzemal različne pozicije. Z delom *Untitled/Scattered Piece* (1968) je Morris vstopil v obdobje postminimalizma oziroma antiforme, kjer se je forma podrejela procesualnim naključnostim in izražala samo materialnost. Delo je bilo sestavljeno iz stotih elementov različnih kovin in stotih kosov filca. Kovinski elementi so svoje oblike (debelino, ukrivljenost ali položaj) dobili po sistemih naključja (metu kovancev in vlečenju števil iz telefonskega imenika), kosi filca pa so ustrezali obliki kovinskih kosov pred ukrivljanjem. V formalnem pogledu je delo nasprotovalo prejšnjim hladnim geometrično urejenim objektom; instalacija je delovala kot laboratorij izkušanja, eksperiment doživljanja materialnih oblik v razmerju do prostora. Sugerirala je občutek, da je delo ostalo v nedokončanem in nedefiniranem stanju kontinuiranega prehajanja iz reda v nered in nazaj, s čimer je nakazovala estetiko, ki zrcali tudi spremembe znanstvene paradigme dojemanja realnosti kot kompleksne, nelinearno dinamične entitete.

## Arhitektura nevidnega

Z raziskovanjem zaznave in nematerialnih vidikov umetniškega dela se je vzporedno z minimalizmom v 60. letih ukvarjala tudi ohlapno povezana skupina kalifornijskih umetnikov, katerih instalacije so označevali kot eksperimentalne, situacijske, fenomenološke, lokacijsko specifične (*site-specific*), ambientalne ali preprosto *Light and Space*, čeprav so se umetniki sami večinoma izmikali tem opredelitvam (glej tudi Berlot Pompe, 2015). Poleg izrazitejšega ukvarjanja z zaznavo in prostorom v razmerju do svetlobnih učinkov se umetniki gibanja Svetloba in prostor razlikujejo od minimalizma po bolj nematerialnih, diskretnih in včasih izraziteje konceptualnih obravnavah prostora. Čeprav se razlikovanje med »umetnostjo kot objektom« in »umetnostjo kot izkušnjo« pojavi že v jedru minimalistične umetnosti, pa so newyorški minimalisti raziskovali izkušnjsko dimenzijo dela v zanimanju za materialne postopke in *gestalt*, medtem ko so se kalifornijski umetniki izraziteje osredinjali na dematerializacijo prostora in predmetov zaradi učinkov svetlobe. J. Butterfield poudarja, da so minimalisti raziskovali pogoje, ko se predmet in material zlijeta v eno, medtem ko so umetniki gibanja Svetloba in prostor želeli ustvar-

jati izjave, ki bi bile ločene od objekta, torej nematerialno umetnost (Butterfield, 1993).

Prostorske intervencije umetnikov, kot so Robert Irwin, James Turrell, Doug Wheeler, Maria Nordman, Larry Bell, Eric Orr, DeWain Valentine ali Bruce Nauman, pogosto niso vsebovale objektov ali so bili ti dematerializirani. Posluževali so se »materialov«, kot so svetloba in optični učinki odsevanja ter lomljenja, prostor in čas, zvok in tišina, ogenj, dim, platno ali niti. Uvajali so nove, zlasti svetlobno občutljive industrijske materiale, kot so pleksi steklo, poliestrska ali epoksidna smola, akrilne mase, steklena vlakna, neonske in fluorescentne luči, projektorje ipd. V najradikalnejši obliki so bila njihova dela omejena na minimalne, skoraj neopazne intervencije v prostoru (Nordman, Irwin), ki so zahtevale specifično kognitivno in zaznavno investicijo gledalca ter povratno poglobljala njegovo zavedanje prostorsko-časovne kontingentnosti in stopnjo osebne ozaveščenosti. Umetniške intervencije so se preusmerjale od predmetnosti k ambientu, proučevale so učinke svetlobe na materialnost ali uporabljale arhitekturo kot medij usmerjanja zaznavne izkušnje. Določeni umetniki so raziskovali percepcijo tudi v okviru znanstvenih programov (npr. *Art and Technology*), ki so poskušali vzpostaviti intenzivnejše ustvarjalno sodelovanje med znanstveniki in umetniki z namenom razvoja tehnološko napredne umetnosti.<sup>6</sup>

V filozofskem pogledu se dela teh umetnikov povezujejo s fenomenologijo prostora in zaznave, kot jo utemeljuje Maurice Merleau-Ponty, ki poudarja telesno percepcijo pred zavestnim intelektualnim izkustvom. Merleau-Ponty predlaga, da je človeška prisotnost v svetu določena kot živa, čutna, telesna in kinestetična izkušnja, kjer primarna intuicija in predrefleksivno zavedanje ukinjata ločeno razmerje med subjektom in objektom. Umetnost posreduje izkustvo sveta, ki ga določa telo; je stvar telesa, ki naredi vidno primarno čutno »dotikanje« sveta. V tem predznanstvenem, prvobitnem zaznavnem izkustvu so čuti medsebojno (sinestetično) povezani (Merleau-Ponty, 1996: 20). Umetnost razkriva odnos med vidnimi stvarmi in našo percepcijo, ki ga opiše kot obstoj »notranjega ekvivalenta« oziroma »telesne prisotnosti«. Merleau-Ponty, ki se je sicer intenzivneje posvečal razumevanju slikarstva (zlasti Cezannovega), je v svoji teoriji percepcije in fenomenologije izkustva skozi umetnost poudarjal tudi pomen gibanja, saj je gledanje vezano

---

<sup>6</sup> James Turrell in Robert Irwin sta leta 1969 sodelovala pri raziskovalnem programu *Art and Technology*, ki ga je organiziral Los Angeles County Museum, da bi se okrepilo povezovanje umetnosti in znanosti. V okviru tega programa sta umetnika preizkusila učinek zvočno in svetlobno izoliranih sob, ki jih je NASA uporabljala za psihološke raziskave pogojev, ki so jim izpostavljeni astronomi med poleti v vesolje. Umetnika sta opisala učinke izostrenega doživljanja svetlobe in prostora, ki sta jih doživela ob zapustitvi komore: »Postalo je temnejše od teme, izolacija čutov je bila zastrašujoča, vendar, ko si prišel ven, je vse delovalo drugače [...] Svetlobo sva tako jaz kot Jim (Turrell), s katerim sva takrat delala skupaj, izkusila na povsem nov način. O svetlobi si lahko začel razmišljati kot o gostoti.« (Irwin v Auping, 2009: 95–96) Tudi Maria Nordman je v obiskih zvočno izoliranih sob našla navdih za nadaljnje delo: »Pred leti sem večkrat obiskala izolirane sobe, kjer sem odkrila, da vedno sama oddajam vsebine v temen in brezsvetel prostor. Moje oči so projicirale belino v praznino in moja ušesa so poslušala telesne zvoke.« (Nordman v Butterfield, 1993: 98)

na gibanje in »premikanje oči«, ki ima svojo jasnovidnost. Spoznanje in orientacija v realnosti ni kaotično beleženje gibljivih vtisov, temveč izkušnjski preplet zaznanega in že spoznanega. Tudi kadar si predmetov ne ogledujemo z vseh strani, so nam lastnosti in položaji elementov jasni. Umetnost instalacije je s poudarjanjem telesnega (ne le optičnega) zavedanja prostora in vključitvijo gibanja in s tem tudi časa postala umetniška oblika, ki najbolj neposredno nagovarja izkušnjsko dimenzijo estetskega doživetja. Claire Bishop je umetnost instalacije klasificirala glede na izkušnjo, ki jo strukturira za gledalca.<sup>7</sup>

Umetnost instalacije označuje tip umetnosti, v katero gledalec fizično vstopa in ki je pogosto opisana kot teatralična, potopitvena ali izkustvena. Ukvarja se s povečanjem zavedanja gledalca o tem, kako so objekti nameščeni v prostoru, in o našem telesnem odgovoru na to postavitev. V umetnosti instalacije sta prostor in celota elementov znotraj njega videna kot celovitost; instalacija ustvarja situacijo, v kateri se gledalec nahaja fizično in neposredno, pomembna je njegova dejanska prisotnost v prostoru in prav v tem se razlikuje od tradicionalnih umetniških medijev.

Namesto da si predstavlja gledalca kot par raztelesenih oči, ki preiskujejo delo z razdalje, instalacija predvideva utelešenega gledalca, čigar čuti dotika, vonja in sluha so prav tako poudarjeni kot čut vida. To vztrajanje na dejanski prisotnosti gledalca je verjetno ključna značilnost umetnosti instalacije. (Bishop, 2005: 6)

Utelesena percepcija je odvisna od arhitekturnega (prostorskega) konteksta, svetlobnih pogojev v prostoru ter individualnih zaznavnih in kognitivnih sposobnosti gledalca.

Za številne umetnike gibanja Svetloba in prostor (*Light and Space*) je bila arhitektura poseben raziskovalni izziv. V hibridizaciji umetnosti in arhitekture so raziskovali značilnosti arhitekturnega prostora v formalnem, psihološkem in družbenem pogledu. Ključni premik v ustvarjanju Roberta Irwina je sprožila prav

---

<sup>7</sup> Claire Bishop v delu *Umetnost instalacije/Installation Art* (2005: 8-10) razčleni tipe instalacij glede na izkušnjo, ki jo strukturirajo za gledalca. Meni, da vsaka teorija izkustva napotuje na bolj temeljno idejo subjekta, torej človeškega bitja, ki je subjekt tega izkustva. Predlaga štiri modele subjektivitete in s tem povezane tipe instalacij: Prvi model izhaja iz subjekta kot psihološkega oziroma psihoanalitičnega subjekta, ki ga lahko razumemo skozi psihoanalitično pisanje Sigmunda Freuda (nadrealizem in tipi instalacij, ki potopijo gledalca v psihološko vpojni, sanjski ambient (*environment*). Drugi model izhaja iz fenomenološkega modela gledajočega subjekta, kot ga razume francoski filozof Maurice Merleau-Ponty. Njegovo delo *Fenomenologija zaznave* (1945, angleški prevod 1962) je bilo ključno za teoretizacijo minimalistične skulpture s strani umetnikov in kritikov v 60. letih in za njihovo razumevanje intenziviranja telesne izkušnje v zaznavi del. Tretji model izhaja iz poststrukturalističnih interpretacij poznega Freuda v 60. in 70. letih Jacquesa Lacana in Rolanda Barthesa, zlasti Freudove teorije nagona smrti (*Onkraj načela ugodja*, 1920), teorije libidinalnega umika in subjektivne dezintegracije. Četrty model je tip instalacij, kjer nastopa aktiviran gledalec kot kritični in politični subjekt in se opira na pisanje Ernesta Laclaua ali Chantal Mouffe.

sprememba v doživljanju prostora. Ko se je v zgodnjih 60. še ukvarjal s slikarstvom, je med delom opazil, da so na zaznavo slik vplivale konstrukcije stropa, položaj vrat in oken ali drobni madeži na stenah. »Prebarval in zakital sem stene, saj je bolje delovalo. Prilagodil sem svetlobo, zgradil nove stene – kmalu sem se ukvarjal s stavbo vsaj toliko časa, kot sem se s slikami.« (Irwin v Auping, 2011: 82) Postopoma ga je zavest o pomenu arhitekturnega konteksta usmerila v dela brez objekta, subtilne manipulacije prostora pa je obravnaval kot umetniško obliko samo zase. M. Auping ugotavlja, da je bil Irwin v številnih pogledih za gibanje Svetloba in prostor to, kar je bil Donald Judd za minimalizem. Oba sta se zavedala pomembnosti in vpliva arhitekturnega konteksta na samo delo, vendar nekoliko različno:

Judd, ki je gojil zgodnjo ambicijo, da bi postal arhitekt, je umestil svoje delo v natančno poravnavo s tlemi in stenami stavbe. Kljub temu je videl svojo umetnost kot kiparstvo v bolj tradicionalnem pomenu, kot hkrati predmetno in ultimativno neodvisno od konteksta. Medtem ko je Judd pisal o »specifičnih objektih« in pomenu materialnosti, je Irwin začel govoriti o specifičnih prostorih in nematerialnem. Judd je obnavljal stavbe v Marfi v Teksasu, da bi zagotovil ustrezen arhitekturni okvir za svoja dela. Irwin, ki je v zgodnjih 70. prenehal izdelovati predmete, je naredil korak dlje, ko je preoblikoval, brisal, izpostavljaj in reduciraj obliko stavbe in ustvarjal nove ambiente (*environments*). (Auping, 2011: 83)

Po mnenju M. Aupinga je bila Irwinova posebna sposobnost, da je znal učinkovito uporabiti slabe ali neizrazite arhitekturne situacije, spremeniti detajle in ustvariti popolnoma novo kvaliteto prostora. Označil ga je za »arhitekta nevidnega«, ki se ukvarja z efemernimi kvalitetami svetlobe in prostora tako, da jih naredi otipljive in občutne. Na začetku 70. let so bile njegove intervencije pogosto reducirane na drobne, skoraj neopazne manipulacije danih elementov arhitekture.<sup>8</sup> Skoraj neopazno preoblikovani prostori so sami postali umetniško delo, ki je vzpostavljalo ravnotežje med svetlobo in strukturo, obliko in nematerialnostjo (*ibid.*).

Irwinov prispevek k razstavi *Transparency, Reflection, Light, Space: Four Artists* v UCLA Art Gallery (Galerija Univerze v Kaliforniji, Los Angeles, 1971), ki je vpeljala gibanje *Light and Space*, je bil skoraj neviden. Z minimalnimi intervencijami je preoblikoval temno betonsko stopnišče, ki je povezovalo dve nadstropji v stavbi in ki se mu je zdelo banalno. Ob dejstvu, da pogled na stopnišče po intervenciji ni izkazoval pretirane izboljšave, je Irwin pojasnil:

---

<sup>8</sup> Na primer instalacija *Fractured Light - Partial Scrim Ceiling - Eye-Level Wire* (MoMA, New York, 1970–71), ki jo je večina obiskovalcev spregledala; postavitev dodatne stene, ki je fizično onemogočila dostop do prostora zadaj v *Eye - Level Room Division* (Pace Gallery, New York, 1973); ali pa instalacija *Soft Wall* v isti galeriji naslednje leto (Pace Gallery, 7. 12. 1974–4. 1. 1975), kjer je razpotegnjena polprosojna tkanina (gaza) ustvarila dodatno steno, ki je zmeščala obliko in zaznavo prostora.

Spremenil sem precej stvari. Nevtraliziral, blokiral in odstranil sem stvari. [...] Naredil sem, da se je okno dozdevno nadaljevalo tam, kjer ga ni bilo. Prekril sem del drugega okna, tako, da se je zazdel oblikovan kot preostali koti. Veliko takšnih stvari, ki jih ni nihče zares opazil – in za katere niti ni bilo mišljeno, da jih je videti. (Irwin v Auping, 2011: 83)

Irwin se je ukvarjal z arhitekturo znotraj arhitekture, razmišljal je o volumetričnem pregibu prostora in spremembi zaznave v smeri razširitve telesnega gledanja: »Svoje zaznave fizičnega sveta organiziramo v abstraktne strukture. [...] Vidimo to, kar želimo videti; v našem referenčnem okvirju je le malo prostora za 'negledanje'.« (Irwin v Butterfield, 1993: 33)

V približno istem času se je tudi Maria Nordman ukvarjala s subtilnimi preoblikovanji prostora, najprej svojega ateljeja, nato tudi v postavitvah lokacijsko specifičnih (*site-specific*) del v okviru umetniških institucij, da bi vzpostavila drugačno zaznavno stanje. Njene instalacije so pogosto vsebovale sobe, kjer so zareze (špranje) v stenah in vogalih ustvarile odprtine, skozi katere je v sobo pronicala svetloba; tako je svetloba ustvarila dodatno nematerialno »steno« kot prostorsko delineacijo, ki prepušča pogled. Studio, v katerem je ustvarjala, je nenehno spreminjala z usmerjanjem svetlobe in zaznavno manipulacijo proporcij arhitekturnih elementov. Izdelala je prostore, ki so ponujali pretanjene percepcijske izkušnje. Zanimala jo je ideja stavbe kot iluzije, kjer se notranjost prepleta z zunanostjo in transparentnost prostora v smislu njegove prehodnosti za zvok in svetlobo.<sup>9</sup>

V delu z naslovom *6/21/79 Berkley*, ki ga je Nordmanova postavila v okviru skupinske razstave *Andre, Buren, Irwin, Nordman: Space as Support* (University Art Museum, University of California, Berkeley), je Nordmanova uporabila brutalistično betonsko stavbo muzeja kot prostorski okvir za vzpostavitev drugačnih oblik medčloveške interakcije. Delo je trajalo le en dan, in sicer na poletni solsticij, 21. junija 1979, na najdaljši dan v letu. V skladu z navodili Nordmanove so odstranili tako muzejska umetniška dela kot filtre, ki so jih varovali pred sončno svetlobo na strešnih oknih. Odstranili so umetno svetlobo, tla obložili z belo plastično oblogo, na zastekljena vrata pa so obesili obarvano transparentno plastiko, ki je v notranjosti stavbe ustvarjala barvne projekcije. Muzej se je odprl ob sončnem vzhodu in zaprl v poznih večernih urah, zaznava arhitekture pa se je čez dan spreminjala zaradi svetlobnih premen. Osrednji dogodek dela je bila povezana in odprta družabna situacija, arhitektura je zagotovila okvir interakcije med prostorom, svetlobo in ljudmi. S tem, ko je Nordmanova v jedro umetniškega dela postavila medčloveško interakcijo, je ustvarila novo obliko humane »situacijske« in »relacijske« umetnosti.

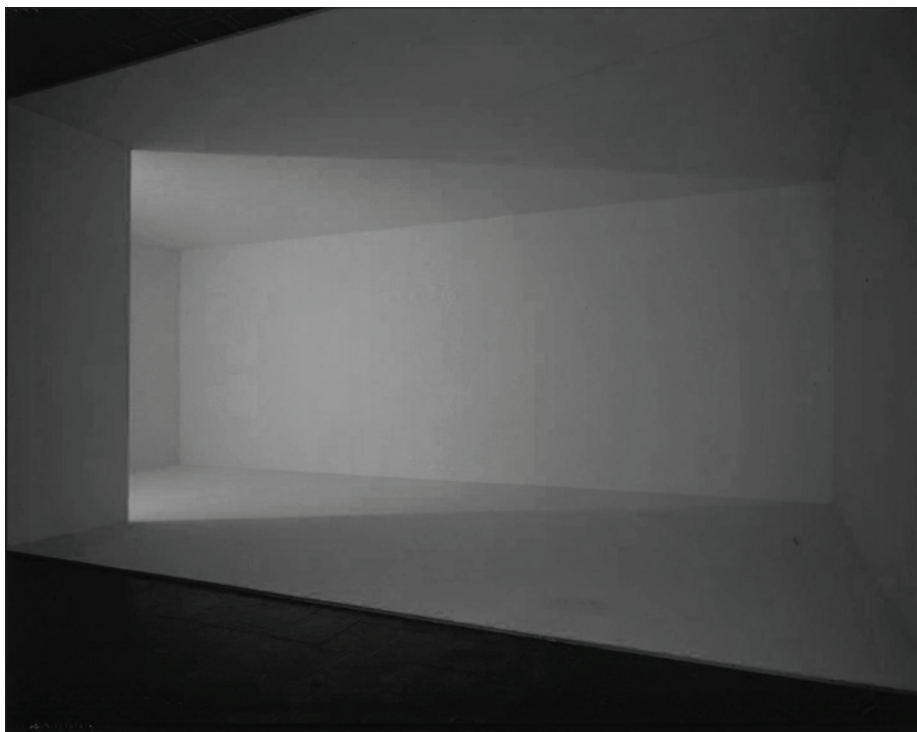
---

<sup>9</sup> Opis se nanaša na intervencije *Studio Pieces/Dela v ateljeju* v njenem ateljeju na 1014 Pico Boulevard, Santa Monica, Kalifornija, 1967–70.



Delo Jamesa Turrella usmerja želja po ustvarjanju taktilnosti svetlobe kot materialne, otipne prisotnosti za povečanje subjektivnega zavedanja prostora in samozavedanja. V svetlobno-prostorskih instalacijah uporablja svetlobne projekcije, difuzne svetlobne vire in fosforescentne pigmente ali naravno svetlobo, ki jo kadrira z oblikami strešnih okenskih odprtin. Njegovo najbolj monumentalno delo je že več kot 40 let trajajoča gradnja observatorija v neaktivnem vulkanskem kraterju (Roden Crater, Arizona). Turrellova misel povzema skupna prizadevanja umetnikov *Light and Space* v smeri raziskovanja razširjenih stanj zaznave in (samo) zavedanja:

Prvič, ne ukvarjam se z objekti; objekt je zaznavanje. Drugič, ne ukvarjam se s podobami, ker se skušam izogniti asociativnemu in simboličnemu mišljenju. Tretjič, ukvarjam se s prostorom, kjer ni središčnega ali posebnega mesta, ki bi se ga gledalo. [...] Kaj torej gledate, če ni objekta, ne podobe, ne središča? Gledate sebe, kako gledate. [...] Z videnjem lahko podaljšate občutek skozi oči do dotika. (Turrell v Brown, 1985: 26)



James Turrell, *Wedgework 3*, 1974

## Simulacija in razsrediščenost hiperprostora

Tehnološke razširitve pojma realnosti v informacijski dobi hiperprostora in virtualnosti so v postmodernizmu spodbudile razcvet teorij simulacije, ki je postala osrednji koncept različnih filozofskih, psiholoških in družbenih teorij. Filozofske teorije poststrukturalizma in postmoderne realnosti (Deleuze, Baudrillard, Debord, Derrida, Lyotard)<sup>10</sup> so v konceptu simulacije odkrile emblem tehnologizirane družbe in digitalne kulture, temelječe na novi informacijski pretočnosti, ki jo omogočajo digitalna komunikacijska orodja in svetovni splet. Baudrillard v kritiki simulacije in hiperrealnega verjame, da je razlog postmoderne izgube stika z realnostjo pogojen s sodobno tehnološko in medijsko produkcijo, njene posledice pa so strateške ne le za različne sisteme reprezentacij (recimo v znanosti in umetnosti), ampak za širše družbeno stanje.

Postmodernost kot dobo simulacije označuje globlji, ontološki prevrat realnosti, ki postaja hiperrealna v smislu »likvidacije vseh referentov resnice«, kjer ni več prostora za imitacijo, ampak za »substitucijo realnega z znaki realnega« (Baudrillard, 1991: 10–11). Postmoderna podoba je simulaker, ki v osnovi zanika sam obstoj realnosti in se ne referira na zunanji model zunaj nje same: okrnjen je sam princip resničnosti, saj »simulacija zbudi dvom o razliki med 'resničnim' in 'lažnim', med 'realnim' in 'imaginarnim'.«<sup>11</sup> Hiperrealnost ni »realnost« v klasičnem pomenu te besede, saj ne temelji na osnovnih aksiomih, ki jo določajo – referencialnost, izvornost, temeljnost. Simulacija je radikalna negacija znaka in njegove reference kot vrednosti, ki v osnovi ne pristaja na logiko njegove strukture (označevalec, označenec, referent). Simulirana, hiperrealna podoba ni znak, ki kaj prikrieva ali zakriva. Z izmaknitvijo temeljne resnice se izmaknejo vsi kriteriji razlikovanja pravega od lažnega, realnega ali naravnega od umetnega, videza od bistva.

Teorija simulakra predstavlja tudi jedro Deleuzevega dela *Logika smisla* (1969), ki osvetljuje možnost sprewnitve platonističnega dualističnega razumevanja realnosti.<sup>12</sup> Deleuze v svoji sprewnitvi platonizma meni, da je simulaker podoba, ki

---

<sup>10</sup> Glej npr. Jean Baudrillard, *Simulaker in simulacija* (1981); Guy Debord, *Družba spektakla* (1967); Jacques Derrida, *La dissemination* (1972); Gilles Deleuze, *Logika smisla* (1969). Tako Deleuze kot Derrida v referenci na Platonovo paradigmo realnosti razmišljata o postmoderni družbi, ki je zasičena s podobami do te mere, da ne moremo več razlikovati originala od kopije in v tem smislu oba misleca ugotavljata, da živimo v svetu simulakrov.

<sup>11</sup> Jean Baudrillard v delu *Simulaker in simulacija* (1981) opisuje vznik hiperrealnosti, ki »je proizvedena na podlagi miniaturiziranih celic, matric in spominov, modelov ukazovanja. [...] Gre za hiperrealno, proizvod sinteze, izžarevajoče kombinatorične modele v hiperprostoru brez atmosfere.« (Baudrillard 1991: 10) Baudrillard prepoznava začetek nove dobe simulacije v pojavu mehkih tehnologij, genetičnega in mentalnega softvera, kjer je sama telesnost izpostavljena ontološki preobrazbi in postaja perfidna »kibernetična proteza«. »V zgodovini modeliranja telesa se kloniranje vzpostavi kot zadnja stopnja, na kateri je posameznik pomanjšan na svojo abstraktno in genetsko formulo, namenjen serijskemu razmnoževanju.« (Ibid.: 122–123)

<sup>12</sup> V poglavju Platon in simulaker (*Logika smisla*, 1969) Deleuze osvetli razlikovanje med kopijo

je prekinila z vsakršnim originalom, saj v osnovi zanika njegov obstoj. Simulaker spodkopava samo razliko med kopijo in modelom, zato ima razlikovanje med posnetkom, kopijo in simulakrom širše in globlje posledice, ne le estetske, saj nakazuje neko povsem drugačno ontologijo realnosti, ki ob zmagi simulakrov postane nediferencirana, rizomska struktura divergentnih serij in redov čistih označevalcev. V sprevrnjenem platonizmu ne obstaja več zunanji model, ampak le neki imanentni model, kot neka »nevidna paradigmatična dimenzija, ki ustvarja minimalno diferencirane znake, le zato, da se skupaj zameglijo v orgiji izmenjave in kroženja brez užitka« (Massumi, 1987).

Deleuze in Guattari (*Tisoč platojev/Mille Plateaux*, 1980) vidita v globalni kulturi simulacije poseben potencial prihodnosti. Menita, da sta simulacija in hiperrealnost dosegla transnacionalno raven celotne popularne kulture, napredni kapitalizem pa vzpostavlja disolucijo starih identitet in teritorialnosti. Massumi ugotavlja, da sta avtorja postavila nasproti Baudrillardovemu pesimizmu logiko, ki je pokazala, da je danes pravi izziv dejanje, s katerim »sprejememo ta novi svet simulacije in ga popeljemo en korak dlje, do točke, ko ni vrnitve, in ga dvignemo do pozitivne simulacije najvišje stopnje z ureditvijo vseh naših moči lažnega proti pretresanju mreže reprezentacij enkrat za vselej« (ibid.). Tehnološko manipulirano podobo, zlasti v času digitalizacije, določajo povsem drugačni principi konstituiranja, reproduciranja, distribuiranja, posredovanja in zaznavanja. Massumi meni, da je

v podobah skrita nekakšna genetska koda, ki je odgovorna za njihovo stvarjenje. Pomen je nedosegljiv in neviden [...], to pa zato, ker je koda postala miniaturizirana. Predmeti so podobe, podobe so znaki, znaki so informacija in informacija se zapiše na čip. Vse se reducira na molekularni binarizem, posplošeno digitalnost računalniške družbe. (Ibid.)

Postmodernost označujejo strategije simuliranega realnega in vztrajen poskus, da se nasilno vzpostavi neko realno, ki bi prikrilo njegovo izvirno izginotje. Teorija simulacije zaznava globalne spremembe v tehnološko naprednem svetu ter izpostavi zanj značilen prehod, interaktiven karakter novih umetniških oblik. Simptom sodobnih družb je hiperprodukcija in reprodukcija realnega kot poskus ponovne obuditve izginjajoče realnosti. Po mnenju Deleuzea se je simulaker začel demaskirati že v slikarstvu poparta, v italijanskem filmskem neorealizmu in v francoskem Novem valu, zlasti pa v umetnosti hiperrealizma. Posledica

---

in simulakrom; na eni strani imamo posnetke-ikone (*eikastic*), na drugi simulakre-fantazme (*phantastic*). Posnetki-ikone ali kopije so dobro utemeljeni pretendenti, za katere jamči podobnost, simulakri pa so sicer videti kot kopije, vendar se v bistvenih pogledih razlikujejo od originala. Deleuze ugotavlja, da je za Platona posnetek tista podoba, ki je obdarjena s podobnostjo, saj participira na Ideji, simulaker pa je fantazmatična podoba brez podobnosti, ki le posnema videz originala. Deleuze sicer razlaga Platonovo teorijo podobnosti posnetkov in »nepodobnosti« simulakrov oziroma razliko med modelom in simulacijo tudi v delu *Razlika in ponavljanje/Différence et répétition* (Deleuze, 1968: 164–168).

izgubljenega jedra in gravitacije v sodobni kulturni produkciji podob, ki bi usmerila heterogenost umetniške produkcije v večjo enotnost, je tudi razcvet in soobstoj različnih novih umetniških zvrsti (*Land Art*, *Body Art*, performans, konceptualizem, nova figuratika ipd.), med katerimi pridobiva umetnost instalacije, ki v 90. letih postane institucionalno priznana umetniška forma, vodilni status.

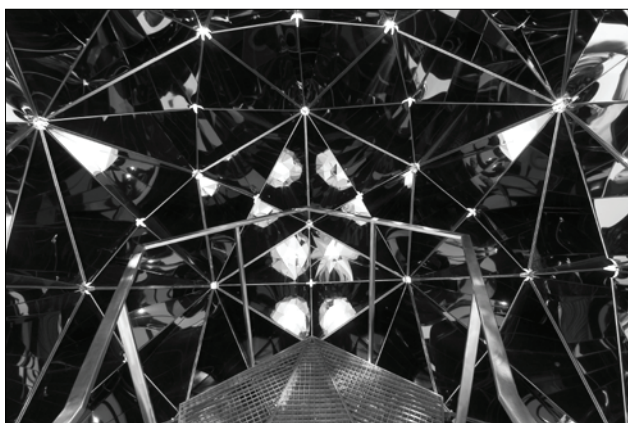
Razmah umetnosti instalacije v obdobju postmodernizma razkriva nova razmerja med koncepti prostora in zaznavajočim subjektom, ki se ob izgubi totalizirajoče matrice realnosti vzpostavlja kot negotov, razcepljen in razpršen. Claire Bishop poudarja, da je umetnost instalacije z vidika odnosa do gledalca podprta z idejo »aktiviranja« gledajočega subjekta ter idejo njegove decentralizacije oz. »razsrediščenja« (Bishop, 2005: 11). Instalacija v lastno prostorsko strukturo zajame gledalca, zato sta poudarjeni njegovi senzorna neposrednost in fizična participatornost. V nasprotju s tradicionalnimi oblikami optično naravnane umetnosti spodbuja instalacija aktivnega gledalca, ki izkuša prostor in samega sebe na utelešen način. V tem pogledu umetnost instalacije udejanja poststrukturalistične teoretske impulze razsrediščenega subjekta (Barthes, Foucault, Lacan, Derrida), ki trdijo, da je posameznik notranje razcepljen z nezavednimi željami, dislociran in nekoherenten. Večperspektivnost instalacije, ki ne generira idealnega mesta opazovanja, subvertira ideje perspektivnega racionalnega samocentrizma.<sup>13</sup> Umetnost instalacije je spodbudila razvoj novih modelov utelešene, vendar razsrediščene subjektivitete, temelji na telesni participatornosti in intenziviranju čutne neposredne izkušnje, ki omogoča, da gledalec doživlja realnost na nov način. Poudarjanje gibanja, telesnosti in materialnosti je podrejeno učinkom destabilizacije, ki so posledica hitrega tehnološkega napredka, virtualnih resničnosti, »nenormativnih subjektivitet«, ki odpravljajo tradicionalne dihotomije med duhom in telesom, naravnim in umetnim, živalskim in človeškim in kjer telo ne pomeni več fizične meje subjekta.

Uporaba zrcal v instalacijah japonske umetnice Yayoi Kusama destabilizira gotovost gledalčeve samoidentitete in ponuja mimetično izkustvo fragmentacije. Neskončno pomnoževanje zrcalnih odsevov v njenih instalacijah deluje v smeri poenotenja subjekta z obdajajočim okoljem do točke samoizbrisa, s čimer razbijajo iluzijo ega, kot ga razlaga Lacanova psihoanaliza.<sup>14</sup> Vizualna destabilizacija

---

<sup>13</sup> V delu *Perspektiva kot simbolna forma* (1924) umetnostni zgodovinar Erwin Panofsky trdi, da je renesančna perspektiva postavila gledalca v središče hipotetičnega sveta, upodobljenega na sliki. Perspektivna ponazoritev prostora je bila s pozicijo bežišča na horizontu slike povezana z očesom gledalca, ki je stal pred njo. Hierarhičen svet je bil razumljen v razmerju med središčnim gledalcem in prostorom slike, ki se razprostira pred njim. Zato Panofsky enači renesančno perspektivo z racionalnim in samorefleksivnim kartezijanskim subjektom.

<sup>14</sup> Lacan v teoriji »zrcalnega stadija« razkriva, da je prva identifikacija subjekta z lastno zrcalno podobo v ogledalu v zgodnjem otroštvu napačna, saj ustvari iluzijo koherentne celovite podobe (formativne za ego). Zapelje nas v identifikacijo z zunanjim vtisom podobe kot koherentne, avtonomne totalitete, medtem ko smo v resnici fragmentirani in nepopolni. Tako se vzpostavi prividna iluzija ega, ki nastopa kot tolažilna obramba pred osebno dezintegracijo.



Olafur Eliasson, *Multiple grotto*, 2004. ARoS Aarhus Kunstmuseum, Danska. Foto: Poul Pedersen.

koherentne podobe in samoidentitete lahko sproži občutje posebnega ugodja in sreče v raztopitvi sebe v drugem ali klavstrofobično grozo pred zdrsom v ničnost in praznino.

Podobno deluje uporaba zrcal v delu *Multipla votlina/Multiple Grotto* (2003)<sup>15</sup> Olafurja Eliassona, ki udejanja model večperspektivčnosti s strukturiranjem dveh nasprotujočih si utelešenih zaznavnih izkušenj. *Multipla votlina* je bleščeča kovinska kristalinična prostorska struktura z bodičavo površino, v katero lahko vstopimo in opazujemo zunanji prostor skozi kalejdoskopske odprtine, ali pa ostajamo zunaj dela in, nasprotno, kukamo v njegovo notranjost. Ko opazujemo prostor v notranjosti, vidimo ljudi in svetlobne odseve, ki so pomnoženi v gibljivo zmes kaotičnih odsevov. Gledalec, ki opazuje notranjost *Votline* skozi izbrano odprtino

<sup>15</sup> Instalacija objekta *Multiple grotto* (*Multipla votlina*) je bila prvič predstavljena v sklopu razstave *La situazione antispettiva/Antispektivna situacija* v razstavišču danskega paviljona na Beneškem bienalu leta 2003. Gre za 5 x 5 x 15 metrov veliko konstrukcijo iz poliranega jekla in dvesto petdesetih stožčasto oblikovanih pet- in šeststranskih kalejdoskopov, ki so usmerjeni obenem navzven in navznoter te gigantske kovinske strukture.

kalejdoscopa, je v stabilni perspektivni poziciji, ki mu daje gotovost in občutek, da kaotični konglomerat odsevov optično in v razdalji obvladuje. Vstop obiskovalca v notranjost *Votline*, kjer se zrcaljenje njegove podobe in drugih ljudi pomnožuje in fragmentira v neskončnih odsevih zrcal, pa spremlja občutek nestabilnosti, disolucije telesnih meja in lastne dematerializacije. Pogled skozi kalejdoskop navzven gledalcu ne zagotovi trdnosti, saj se tudi zunanost raztopi v pomnoženih optičnih učinkih. Znajde se v antispektivni situaciji, ki v nasprotju s perspektivno subjektu ne omogoča občutka za lastno koherenco, stabilnost in nadzor nad situacijo. Antispektivni kolaps pogleda v zunanost povzroči zaznavno obrnitev navznoter, kjer se gledalec sreča s samim seboj. Antispektivna situacija, ki ustvari okvir za srečanje gledalca in dela, premakne poudarek z umetniškega dela, njegove fizične prisotnosti in izdelave na sam dogodek, situacijo in zaznavo. Situacija v *Votlini* je izrazito interaktivna, saj delo začne obstajati in se spreminjati z vsakim gledalcem na nov in drugačen način. Gledalec je postavljen v aktivno vlogo soustvarjalca prostora, v katerem se nahaja; v interakciji ni pomembna le fizična in percepcijska izkušnja, ampak predvsem mentalna in kognitivna dimenzija, gledalčevi odzivi in sposobnost reorganiziranja lastnih predstavnih vzorcev, ki jih ima o svetu (glej Berlot, 2009).

Tudi to delo lahko primerjamo z Lacanovo teorijo pogleda in subjekta, ki jo na nekem mestu ponazori z anekdoto z ribolova (Lacan, 1996: 90–91).<sup>16</sup> Lacan v prisposodbi razmišlja o naravi gledanja v situaciji, ki sprevrne gotovost perspektivnega modela, kot korelatu kartezijanskega *cogita*, kjer se subjekt dojema kot misel. Lacanova anekdota opiše obrnjeno situacijo, kjer postane človek objekt in svet subjekt. Ne gre za pogled fizičnega očesa drugih ljudi, ampak za svetlobno odsevanje, nestabilen in neulovljiv pogled, nad katerim ne zmore vzpostaviti kontrole in ki motri človeka v poziciji objekta. Zavedanje vseprisotnega »pogleda male konzerve« povzroči občutje destabilizacije, pomnoženosti in razsrediščenosti. Lacan meni, da je človeški subjekt določen ravno z nenehnim iskanjem ravnotežja, v pulzirajoči poziciji med »opazovati in biti opazovan«. Eliasson v *Votlini* aktivira oba načina gledanja, ki omogočita zaznavno koherenco subjekta kljub zavesti, da je ta opazovan kot objekt. V antispektivni situaciji se gledalec sreča sam s seboj, vidi samega sebe, kako gleda. Dvig subjektove zavesti se vzpostavi v odnosu do lastnega telesa kot fizična zaznava notranje, telesne koherence v nasprotju z zunanjo diskoherenco in ne v dominantnem odnosu do okolja, ki ga obdaja. *Votlina* poudarja fluidno prehajanje notranjega v zunanje, vidne izkušnje v taktilno in telesno, ki spodbuja občutenje lastne čutne telesne imanence, ki je mesto nagiba zavesti.

---

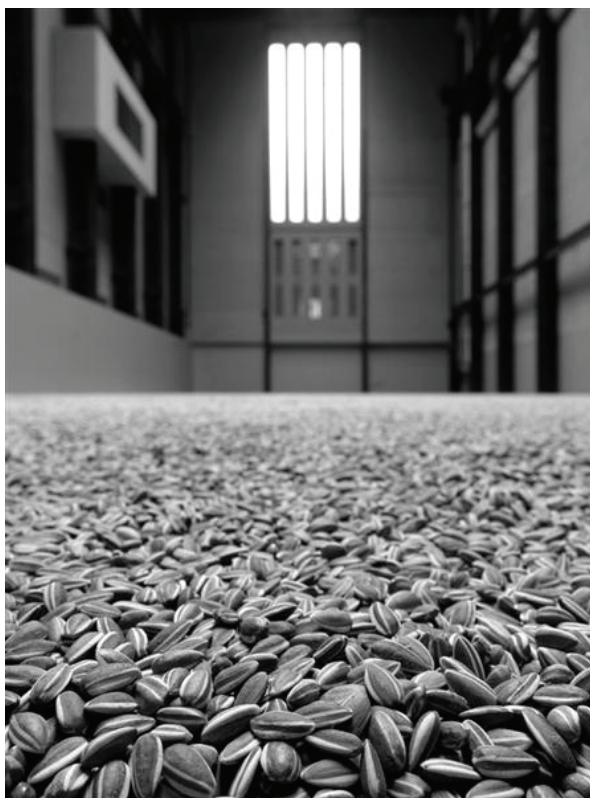
<sup>16</sup> Lacan pripoveduje zgodbo o ribolovu, kjer mu ribič v smehu pokaže na vodni gladini plavajočo konzervo sardin in izjavi, da onadva konzervo vidita, ona pa njiju ne. Lacanu se ideja, da bi ga konzerva vseeno lahko gledala nazaj, ni zdela prijetna: gledal je z ene pozicije, opazovan pa je bil s številnih – nenehno se spreminjajoči svetlobni odbleski kovinske površine na vzvalovani vodni gladini so njegovo podobo sploščili v fluidni, neulovljivi, razdrobljen, dematerializiran delček, raztopljen v svetlobnem odsevu.

Eliassonove instalacije zvišujejo gledalčevo pozornost in zavedanje lastne utelešene prisotnosti v svetu. Zrcala, ki jih pogosto uporablja, dejansko in metaforično vračajo pogled in mentalne projekcije nazaj in gledalca usmerjajo k preoblikovanju lastnih perspektiv o telesu in prostoru, v katerem se nahaja. Vodo in ogledala kombinira z drugimi materiali ter ustvarja prostorske strukture, ki pogosto sprevačajo naravne fizikalne zakonitosti in jih podrejajo tehnološkim. Tako slap po kovinskih kaskadah »pada« navzgor (*Reversed Waterfall*, 1998), vzhajajoče sonce žari zamrznjeno v času v zaprtem prostoru (*The Weather Project*, 2003), ustvari umetno mavrico (*Beauty*, 1993) ali antigravitacijske pojave (*Antigravity Cone*, 2003).

V sodobnih instalacijah se narava pogosto pojavlja kot tehnološki konstrukt in simulaker realnega, saj dela sprevačajo razmerja med tehnološkim in naravnim; v času hiperprostra in virtualnosti se realnost pojavlja kot skonstruirana in simulirana narava. Paul Crowther opozarja, da je za postmoderno umetnost – tako za dela prostorskih instalacij kot za bolj tradicionalne umetniške medije – ključno prav novo razumevanje razmerja med naravo in tehnologijo, kar imenuje *tehnonarava*. »Odnos med sodobno senzibilnostjo in naravnim svetom je na splošno tehnološko posredovan. [...] [o]bstajamo v kontinuumu, kjer tehnološko in naravno

izmenjujeta vrednost.« Narava je danes pretežno posredovana »z različnimi fotografskimi ali elektronsko zasnovanimi simulakri naravnih pojavov. Imamo torej tri vektorje – naturalizacijo tehnologije, tehnologizacijo narave in kontinuum, v katerem se te težnje zelo tesno prepletajo.« (Crowther, 2012: 219)

Instalacija *Sunflower Seeds* kitajskega umetnika Ai Weiweija (Tate Modern, 2010) ponazarja sodobno prepletenost tehnološkega, simuliranega in realnega. Umetnik je zapolnil velikanski prostor razstavišča z več sto milijoni drobnih porcelanastih sončničnih semen. Čeprav so semena delovala generična, »enaka«, so bila vsa



Ai Weiwei, *Sunflower seeds*, 2010

poslikana ročno, s čimer so pridobila individualnost in metaforično izražala harmonijo med posameznikom in družbo. Gledalci so lahko zabredli med semena, se z njimi igrali, drsali po njih ali se zakopali vanje, s čimer so doživljali estetsko izkušnjo kot telesno in interaktivno. Ai Weiwei razlaga združitev tehnološkega in naravnega v analogiji s sodobno prežetostjo virtualnosti in realnosti v pojavu družbenih omrežij, kjer je virtualni prostor posameznikov, ki komunicirajo skozi tehnologijo, postopoma nadomestil naravni prostor neposredne fizične prisotnosti. *Tehnonarava* ima v tem primeru pozitiven predznak odpiranja in vzpostavljanja novih oblik medčloveškega povezovanja in komunikacije.

Tudi prostorska, lokacijsko specifična dela Anisha Kapoorja lahko uvrstimo v linijo raziskovanj percepcije skozi tehnologizacijo naravnega. Zaradi formalne izčiščenosti (redukcionizma) in poudarka na »neosebni« estetiki lahko v njegovih



Anish Kapoor, *White Dark VIII*, 2000

delih vidimo postmoderno nadaljevanje minimalizma (postminimalistično estetiko), vendar ga ukvarjanje z univerzalnimi in humanističnimi vprašanji (kozmo-loške resnice, bivanje, dualizem obstoja in izničanja, materialnega in duhovnega) usmerjajo v kvalitativno drugačno domeno umetniških raziskovanj.

Delo *White Dark VIII* (2000) tako predstavlja okrogli disk (s premerom 160 cm), ki žarči belino in zaradi optične raztopitve predmetnosti spodbuja gledalčevo prepustitev nedoločenemu in neoprijemljivemu. Ob delu avtor izjavi: »Želel sem ustvariti predmet, ki ni predmet, izvrtati luknjo

v prostoru, ustvariti nekaj, kar dejansko ne obstaja. [...] Košček praznine, ki je hkrati končen in neskončen in ponovno vzpostavi simbolni stik notranjosti z zunanostjo, zemeljskega z nebesnim ...« (Kapoor v Vervoordt in Ferretti (ur.), 2017: 369).

Kapoorjeva tehnološko perfekcionistična dela pogosto prepletajo makro- in mikroskopske topologije z namenom razkrivanja iluzornih vidikov realnega ter v združevanju visokotehnoloških komponent z elementi naravnih oblik in procesov preigravajo ustaljene percepcijske vzorce. Njegovo monumentalno delo *Cloud Gate* (Chicago Millenium Park, 2006) predstavlja mehurujo podobno skulpturo, ki deluje hkrati kot naravna in visokotehnološka oblika. Gladka, zloščena površina deluje kot zrcalo oblakom in dobesečno prenese »nebo na zemljo«, zaradi monumentalnosti pa spodbuja tudi gledalčevo gibanje okrog in delno pod



objektom. Objekt, ki je hkrati prostorsko masiven in optično dematerializiran ter kompleksen v formalni preprostosti, gledalcu omogoča plastenje različnih percepcijskih izkušenj prostora. Kapoorjevo delo zvišuje zavedanje določenih subtilnih in nezavednih mehanizmov zaznavanja in nas usmerja v transzaznavne dimenzije vidnega (Crowther, 2012: 238).

## Utelešena simulacija

Sodobne nevrološke raziskave percepcije razkrivajo nov pomen mehanizma »simulacije«, ki za razliko od poststrukturalističnih filozofskih in socioloških navezav tega pojma na virtualno (digitalno) razširitev realnega proučujejo fiziološke implikacije simulacijskih procesov v domeni telesne nevrofiziologije. V okviru nedavnih nevroestetskih razprav (V. Gallese, D. Friedberg) se pojem »utelešena simulacija« uveljavlja kot nov model spoznanja in percepcije, ki uspešno preseže dualistično razločevanje med telesnim in mentalnim. »Eksperimentalna estetika«<sup>17</sup> s pomočjo sodobnih medicinskih tehnik snemanja in proučevanja možganskih aktivnosti med doživljanjem in ustvarjanjem umetnosti razkriva estetski odziv kot multimodalno zaznavno izkušnjo, ki

zajema aktiviranje motoričnih, somatosenzornih in čustvenih možganskih mrež. Gibalni nevroni ne povzročajo le gibov in dejanj, temveč se odzivajo tudi na telesne vizualne, otipne in slušne dražljaje, ki preslikavajo (mapirajo) prostor okoli nas, predmete v neposredni bližini in dejanja drugih. Gibalna omrežja možganske skorje tako zagotavljajo reprezentativno vsebino prostora, predmetov in dejanj. (Gallese, 2017: 7)

Gledanje ni le aktiviranje vizualnega predela možganov, ampak je utemeljeno v vzbujanju (frontalnih in zadnjih parietalnih) multimodalnih motoričnih nevronov. Specifična lastnost zrcalnih nevronov gibalnega sistema je, da se ne aktivirajo le v dejanskem premikanju, ampak tudi ob opazovanju premikanja drugih: »Utelešena simulacija delovanja zagotavlja pogoje, ki omogočajo fenomenalno lastnost izkušanja namišljenih ali opazovanih akcij. [...] [k]ortikalni gibalni (motorni) sistem ni

---

<sup>17</sup> Eksperimentalna estetika (V. Gallese) je utemeljena v empiričnem interdisciplinarnem raziskovanju problematike doživljanja umetnosti in podob na splošno, iz drugačne in dopolnilne perspektive tako glede na prevladujoč humanistični pristop kot tudi na že uveljavljeno nevroestetiko. Raziskovanje možgansko-telesnih fizioloških korelacij, na katerih je utemeljeno umetniško doživljanje in ustvarjanje, se empirično raziskuje v razmerju do »telesnega« s privilegiranjem senzoričnih, afektivnih in motoričnih funkcij doživljanja in izkušanja zaznavnih kvalitet. Namen eksperimentalne estetike ni v reduciranju estetike na golo nevronske delovanje, temveč v osvetlitvi telesnih komponent estetskega doživljanja. Prednost razkritja bioloških korenin ustvarjalnega ali percepcijskega dejanja se kaže v estetski interpretaciji, ki je manj pogojena z geopolitičnim, socialnim ali kulturno-estetskim kontekstom razumevanja umetnosti. Glej Gallese, 2017.

le nadzornik mišic, ampak sestavni del našega kognitivnega sistema.«<sup>18</sup> (Ibid.: 8–9) Gibalni sistem ima pomembno vlogo pri vrsti psiho-kognitivnih predispozicij, sodeluje pri empatiji, razumevanju soljudi, njihovih čustev in vedenja. Simulacija kot nezaveden, prerefleksivni funkcionalni mehanizem možgansko-telesnega sistema ni le osnova estetskega izkustva, temveč določa družbeno intersubjektivnost kot medtelesni relacijski odnos »vzajemne resonance«, kjer s pomočjo čutno-gibalnih odzivov našega telesa razumemo tudi dejanja drugih.

Utelešena simulacija razkriva sinestetične, haptične in projekcijske vidike vizualne zaznave. Čutno-motorična komponenta percepcije podob, skupaj z zbujenimi senzornimi in čustvenimi reakcijami, omogoča opazovalcem, da čutijo umetniško delo na utelešen način. Utelešena simulacija je zaradi »diahronske plastičnosti« oblikovana dinamično in odvisno od kontingentnih ter idiosinkratičnih dejavnikov, obenem pa je estetski doživljaj tudi medij imaginarne projekcije, kjer naša osebna in družbena identiteta, kontekst ter naše razpoloženje in kognitivne predispozicije dobesedno oblikujejo način nanašanja na zaznavni (lahko umetniški) objekt (ibid.: 13–14). Osvetlitev mehanizmov utelešene simulacije razkriva večplastno imaginarno prostorsko strukturo umetniškega dela, ki je odprta za projekcije pomenov in imaginacijo, zaradi česar se vsebina umetnine vedno znova vzpostavlja v relacijskem odnosu z gledalcem (Berlot Pompe, 2017).

Tovrstno odprtost za projekcije gledalca in usmerjanje na čutno-zaznavno kvaliteto umetniškega dela najdemo v delu Anisha Kapoorja in Ann Veronice Janssens, ki z odsotnostjo narativnega in podobotvornega ter z dematerializacijo snovnega zapeljeta gledalca v subtilno senzibilizacijo zaznave. Janssenseva v instalaciji *Volutes* (2006–2017) s pomočjo vodnega pršenja (umetne megle) ustvarja hlapljivo in eterično atmosferičnost, s katero si prizadeva »ujeti izmuzljivo [...] v želji eksperimentiranja z neoprijemljivim« (Janssens v Vervoordt in Ferretti (ur.), 2017: 380). Umetnica pogosto posega po neobstoječih materialih, kot so svetloba, megla in voda, saj jo bolj kot sama predmetnost zanimajo lastnosti snovi (sijaj, lahkotnost, prosojnost, fluidnost) in fizikalni pojavi, kot so svetlobna odsevanja, valovanja, ravnotežje ali gravitacija. Njene instalacije izhajajo iz fenomenološkega raziskovanja percepcije in želje po aktivaciji razširjenih kognitivno-zavestnih stanj, saj meni, da se v destabilizaciji zaznavnega približamo nedoločenemu in intuitivnemu.

---

<sup>18</sup> Zanimiv vidik utelešene simulacije je tudi v tem, da se njeni učinki povečujejo, kadar smo telesno pri miru. Telesna negibnost nam omogoča, da intenziviramo učinek simulacije potapljanja v izmišljeni svet, kar je posledica občutka varne intimnosti s svetom, ki si ga ne le predstavljamo, temveč tudi dobesedno utelešamo. Negibnost oz. večja stopnja gibalne inhibicije omogoča intenzivnejšo krepitev nevronskega vzburljenja, kar ponazarjajo npr. žive fiktivne izkušnje med sanjanjem, ki so vzporedne z inhibicijo mišičnega tonusa (gibanja) našega telesa.



Ann Veronica Janssens, *Volute*, 2006–2017

Sodobna čutnost (*sensorium*) je s pojavom digitalnih medijev, virtualnosti in simulacije izpostavljena posebni in hitri transformaciji. Odkritja s področij različnih novih znanstvenih domen (genetika, biotehnologija, bionika, prostetika, nevroznanost ipd.) in sodobnih tehnologij (radiologija, komunikacijska orodja, mikro- in nanoskopija) se naglo vpenjajo v sodobno vsakdanost in spodkopavajo iluzorno dihotomijo nadzorujočega uma in telesa kot organskega ubogljivega mehanizma, ki ga ta obvladuje. Zaznave vonja, zvočnosti in hrupa, haptičnosti in giba (kinestetika, propriocepcija) postajajo instrumentalizirane, tehnologizirane in posredovane. Umetnost 21. stoletja posreduje izkušnjo nove čutnosti, ki je postala bolj kot kadarkoli prej mediatizirana – okrepljena, kanalizirana, simulirana ali stimulirana.

Raziskovanje (tehnološko) razširjenega senzoriuma se izrazi v vrsti sodobnih instalacij, ki raziskujejo pomen intenziviranja posameznih senzoričnih zmožnosti učinkov. Intenziviranje vonja v instalacijah Michela Blazyja ali umetnice Sissel Tolas, poudarjanje olfaktorne in gustatorne dimenzije relacijskih del Rirkrita Tiravanije so le nekateri od številnih poskusov, kako umetnost odrešiti končnosti »optičnega purizma« in ustvariti celovitejše, telesno določeno »nevronsko« ali visceralno estetsko izkustvo.<sup>19</sup> Sodobne instalacije se usmerjajo v neverbalne, intimne izkušnje ugodja ali imaginarne bolečine (Ernesto Neto, Bruce Nauman), raziskujejo časovnost in spomin (Christian Boltanski), psihološke in sanjske učinke

---

<sup>19</sup> Glej npr. besedila Barbare Marie Stafford ali Caroline A. Jones v publikaciji *Sensorium* (MIT, 2006) in zgovorna poglavja *Abecedariusa* v tem delu, npr. *Hedonics*, *Kinaesthesia*, *Ether*, *Biomimetics*, *Decorporealization*, *Nanofacture*, *Neurodynamics*, *Prosthetics*, *Remote Sensing*, *Synaesthesia* ipd.

(Liliana Porter, Edith Dekyndt), razteleženo subjektiviteto in teleprezenco (Mathieu Briand, Roy Ascott), sinestetične in libidinalne nagibe (Christian Jankowski, Tony Oursler). Z osredinjanjem na akustične razsežnosti dela, vzpostavljanjem meditativnih ter spremenjenih čutno-zavestnih stanj in raziskovanjem večdimenzionalne izkušnje hiperprostora (Ryoji Ikeda, Carsten Nicolai, Tatiana Trouvé, Jeremy Shaw) širijo meje zaznavnega in vzpostavljajo nove oblike telesno mentalnega izkustva gledalca.



Tatiana Trouvé, *The Antechamber*, 2009

## Sklep

Učinki utelešene zaznave in simulacije, temelječe na nevrofiziologiji percepcije, razkrivajo kompleksne mehanizme estetskega doživljanja, ki povezuje gibalne, telesne, haptične in sinestetične zaznavne izkušnje. Prepletanje čutno-motorične simulacije in čustvene komponente zaznavanja opazovalcem omogoča, da občutijo umetniško delo na utelešen način. Sodobno izkustvo prostora določajo virtualne resničnosti, digitalna tehnologija in nova komunikacijska orodja, umetniška produkcija danes pa nastaja v pogojih zabrisanja meja med umetnim in naravnim, telesnim in mentalnim ter fizičnim in virtualnim. Zavedanje prostora danes usmerjajo pogoji novega, tehnološko razširjenega in večdimenzionalnega

telesnega sensoriuma, ki omogoča nove oblike kognitivnih in telesnih intersubjektivnosti. Subjekt se danes ne vzpostavlja na podlagi fizično zamejene telesnosti, ampak v kontekstu tehnološke razširitve čutnega, novih prostorskih heterotopij, ukrivljenih in rizomskih topoloških plastenj, ki sprevačajo ideje o predobstoječi, dani fizični realnosti. Osvetljevanje simulacijskih, projekcijskih in haptičnih vidikov vizualne zaznave na področju estetskih razprav dokončno prekinja s konceptom »čiste vizualnosti«.

Sodobne umetniške instalacije redkeje temeljijo na formalističnih ali konceptualističnih obravnavah prostora, ampak izražajo senzibiliteto, ki poudarja čutnost, izkustvo in pogosto intuicijo kot osrednjo kvaliteto umetniške izkušnje. Umetniške instalacije danes vzpostavljajo hibridne senzorične prostore, kjer so razmerja med zaznavajočim telesom in različnimi dimenzijami prostora kompleksno prepletena ter ustvarjajo prostorske situacije za intenzivnejša kognitivna psihofizična doživetja in dvig stanja zavesti.

## Literatura

- AUPING, MICHAEL (2011): *Stealth Architecture: The Rooms of Light and Space*. V *Phenomenal: California Light, Space, Surface*, R. Clark (ur.), 79–104. Berkley, Los Angeles: University of California Press, Museum of Contemporary Art San Diego.
- BAUDRILLARD, JEAN (1999): *Simulaker in simulacija. Popoln zločin*. Ljubljana: Študentska založba.
- BERLOT POMPE, URŠULA (2015): *Prostor in svetloba v umetniških instalacijah 20. stoletja*. *Praznine* 8: 17–27.
- BERLOT POMPE, URŠULA (2017): *Intuicija in subliminalno v umetnosti*. *Likovne besede/Art Words* 106: 3–15.
- BERLOT, URŠULA (2009): *Umetnost med naravnim, tehnološkim in mentalnim*. *Likovne besede/Art Words* 89/90: 80–99.
- BISHOP, CLAIRE (2005): *Installation Art: A Critical History*. London: Tate Publishing.
- BROWN, JULIA (UR.) (1985): *Occluded Front: James Turrell*. Los Angeles: The Lapiss Press.
- BUTTERFIELD, JAN (1993): *The Art Of Light & Space*. New York, London: Abbeville Press.
- CLARK, ROBIN (UR.) (2011): *Phenomenal: California Light, Space, Surface*. Berkley, Los Angeles: University of California Press, Museum of Contemporary Art San Diego.
- CROWTHER, PAUL (2012): *Abstract Art and Techno-Nature. The Postmodern Dimension*. V *Meanings of Abstract Art; Between Nature and Theory*, P. Crowther in I. Wünsche (ur.), 217–240. New York, London: Routledge.
- DELEUZE, GILLES (1968): *Différence et Répétition*. Pariz: PUF.
- DELEUZE, GILLES (1980): *Mille Plateaux*. Pariz: Éditions Minuit.
- DELEUZE, GILLES (1998): *Logika smisla*. Ljubljana: Krtina.
- DE OLIVEIRA, NICHOLAS (1997): *Installations. L'art en situation*. London, Pariz: Thames and Hudson.

- FRIED, MICHAEL (1967): Art and Objecthood. *Artforum*, junij 1967. New York. Dostopno na: <http://atc.berkeley.edu/201/readings/FriedObjcthd.pdf> (20. november 2018).
- GALLESE, VITTORIO (2017): The Empathic Body in Experimental Aesthetics – Embodied Simulation and Art. *Academia.edu*. Dostopno na: [https://www.academia.edu/34683275/The\\_Empathic\\_Body\\_in\\_Experimental\\_Aesthetics\\_Embodied\\_Simulation\\_and\\_Art\\_Uncorrected\\_proofs](https://www.academia.edu/34683275/The_Empathic_Body_in_Experimental_Aesthetics_Embodied_Simulation_and_Art_Uncorrected_proofs) (27. avgust 2017).
- JUDD, DONALD (1965): Specific Objects. *Arts Yearbook* 8. New York. Dostopno na: <http://museotamayo.org/uploads/publicaciones/SpecificObjectsFinal.pdf> (20. november 2018).
- LACAN, JACQUES (1996): *Štirje temeljni koncepti psihoanalize*. Ljubljana: Društvo za teoretsko psihoanalizo.
- MASSUMI, BRIAN (1987): Realer Than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari. *Copyright* 1: 90–97. Dostopno na: <https://www.brianmassumi.com/textes/REALER%20THAN%20REAL.pdf> (12. november 2018).
- MERLEAU-PONTY, MAURICE (1996). *Sens et non-sens*. Pariz: Gallimard.
- MEYER, JAMES (2001): *Minimalism. Art and Polemics in the Sixties*. New Haven and London: Yale University Press.
- MORRIS, ROBERT (1966): Notes on Sculpture I. *Artforum*, februar 1966; Notes on Sculpture II. *Artforum*, oktober 1966. New York.
- SCHLAIN, LEONARD (1991): *Art & Physics: Parallel Visions in Space, Time, and Light*. New York, London, Toronto, Sydney: Harper Perennial.
- VERVOORDT, AXEL IN DANIELA FERRETTI (UR.) (2017): *Intuition*. 13. maj–26. november 2017, Palazzo Fortuny, Venice. Ghent: Axel & May Vervoordt Foundation in MER. Paper Kunsthalle.
- WEIBEL, PETER (2006): The Development Of Light Art. V *Light Art From Artificial Light: Light as A Medium in the Art of the 20th and 21st Centuries*, P. Weibel in G. Jansen (ur.), 86–407. Berlin: Hatje Cantz Publishers.

# Znanost in filozofija prostora

## Abstract

### Science and the Philosophy of Space

The paper deals with the conceptions of space in contemporary neuroscience, philosophy and the history of science. In the introduction, the author discusses a dispute between Albert Einstein and Henri Bergson in which, apart from the relationship between science and philosophy, the issue of the nature of space was addressed as well. Next, we examine the fundamental shift in scientific thought regarding questions that were beyond the capabilities of the experiment. The questions regarding the nature of space migrated to the realm of the philosophy of science and were no longer the subject of direct scientific discussion. The philosophy of science separated itself from science. The author also discusses Aristotle's treatment of the continuum of space and the associated Zeno aporias, which have significantly influenced all subsequent theories of space. Modern neuroscientific research on the representations of space in the brain is covered in the article as well.

**Keywords:** space, philosophy of science, continuum, Aristotle, Zeno, neuroscience

*Sašo Dolenc studied physics and philosophy at the University of Ljubljana and obtained a PhD degree in 2002. So far, he has written 12 books and more than 400 scientific essays on the interplay between science, philosophy and the history of ideas. He has lectured at various faculties at the University of Ljubljana and at the University of Primorska and was a member of the Science and Technology Council of the Republic of Slovenia. (saso.dolenc@gmail.com; saso-dolenc.com)*

## Povzetek

Prispevek obravnava pojmovanje prostora v sodobni nevroznanosti, v zgodovini znanosti in v filozofiji. V uvodu predstavimo polemiko med Albertom Einsteinom in Henrijem Bergsonom, v kateri sta poleg odnosa med znanostjo in filozofijo razpravljala tudi o vprašanju narave prostora. V nadaljevanju obravnavamo temeljni premik v znanstveni misli glede vprašanj, ki so presegala zmožnost eksperimentalnega preizkusa. Vprašanja o naravi prostora so tako prešla pod okrilje filozofije znanosti in niso bila več predmet neposrednih znanstvenih razprav, filozofija znanosti pa se je ločila od znanosti. V prispevku analiziramo tudi Aristotelovo obravnavo kontinuuma prostora in s tem povezane Zenonove aporije, ki so pomembno vplivale na poznejše teorije o prostoru. Predstavimo tudi sodobne nevroznanstvene raziskave predstavitev prostora v možganih.

**Ključne besede:** prostor, filozofija znanosti, kontinuum, Aristotel, Zenon, nevroznanost

*Sašo Dolenc je študiral fiziko in filozofijo na Univerzi v Ljubljani, doktoriral je leta 2002. Doslej je napisal 12 knjig in več kot 400 znanstvenih esejev o medsebojnem vplivu znanosti, filozofije in zgodovine idej. Predaval je na različnih fakultetah Univerze v Ljubljani in na Univerzi na Primorskem. Bil je član Sveta za znanost in tehnologijo Republike Slovenije. (saso.dolenc@gmail.com; saso-dolenc.com)*

Šestega aprila 1922 sta se v Parizu srečala vplivna učenjaka. V prostorih francoskega filozofskega društva (*Société française de philosophie*) sta se soočila Albert Einstein in Henri Bergson, v tistem času najpomembnejši znanstvenik in najslavnejši filozof (Canales, 2015). Henri Bergson je takrat veljal za mednarodno intelektualno in medijsko zvezdo. Družil se je z visokimi državniki, njegove knjige so bile zelo brane in na njegova predavanja je prihajalo po več tisoč ljudi. Sodobniki so ga primerjali z največjimi misleci v zgodovini človeštva. Podobno so tudi Alberta Einsteina častili kot velikana znanosti. Njegove na prvi pogled čudaške teorije, da čas teče različno za različne opazovalce in da se prostor lahko ukrivi, so pritegnile zanimanje širših množic. Sploh potem, ko so astronomi potrdili, da lahko pojave, kot jih je napovedal Einstein, dejansko opazijo na nebu.

Ko sta se Einstein in Bergson soočila v prostorih francoskega filozofskega društva v Parizu, se nista srečala le dva intelektualna genija, ampak tudi dve zelo slavni osebnosti. Njuno srečanje pa nikakor ni bilo zgolj vljudnostne narave. Šlo je za resno soočenje, katerega izid bi lahko ogrozil njuni karieri, pri čemer ni bil na udaru samo filozof, kot bi lahko sklepali z današnje distance, ampak tudi znanstvenik.

Ko je Einstein aprila 1922 v Parizu odgovarjal na vprašanja filozofov, je bil vseskozi prijazen. Predvsem je dal vedeti, da se na filozofijo ne spozna kaj dosti. A pri tej drži je vztrajal le, dokler ni do besede prišel Bergson. Slavni filozof je namreč podal kratek komentar svojega razumevanja filozofskih implikacij relativistične fizike, pri čemer je opozoril, da je teorija relativnosti predvsem fizikalna teorija, kar pomeni, da gre pri njenih trditvah o naravi prostora in časa za prostor in čas fizike in ne za splošno obravnavanje teh pojmov.

Einstein se je na razmeroma dolg Bergsonov komentar odzval s provokativno trditvijo, da po njegovem prepričanju »čas filozofov ne obstaja« (*« Il n'y a donc pas un temps des philosophes »*), kar je bila zelo pogumna teza za okoliščine, v katerih je bila izrečena. V publikli so bili namreč v glavnem filozofi, razprava pa je potekala v uglednem filozofskem društvu. Einsteinova trditev je pomenila, da so filozofske teorije o času in prostoru le igračkanje z besedami. Kot je pojasnil, obstajata zanj samo dva pojma časa: fizikalni in psihološki. Fizikalni je tisti, ki ga merijo ure, psihološki pa je zgolj občutek trajanja, ki ga v različnih okoliščinah zaznamo različno.

Bergson se s trditvijo o neobstoju filozofskega časa seveda ni strinjal. Izražala je namreč prepričanje, proti kateremu se je vseskozi boril in o čemer je napisal že več odmevnih in cenjenih knjig. Na Einsteinovo zanikanje časa filozofov se je odzval s tezo, da tovrstne trditve niso znanstvene, ampak metafizične. Z drugimi besedami, menil je, da gre za trditve, ki niso utemeljene. Učenjaka sta tako drug o drugem diplomatsko izjavila, da so trditve nasprotnika v resnici prazno besedičenje. Einstein je menil, da Bergson ne razume fizike, s čimer se Bergson nikakor ni strinjal. Zanj je bil nasprotno Einstein tisti, ki ne razume filozofskih implikacij svoje lastne teorije. Učenjaka sta se pozneje sicer še nekajkrat srečala in si izmenjala nekaj pisem, nikoli več pa nista skupaj razpravljala v javnosti.



A zakaj je Einstein na srečanju v Parizu sploh izrekel nekaj tako žaljivega, kot je bila trditev, da »čas filozofov ne obstaja«? Še malo pred tem je namreč zatrjeval, da o filozofiji ne ve prav dosti. Einstein se je v tistem času boril proti interpretaciji teorije relativnosti, da je teorija matematični konstrukt, ne pa dejanski opis dogajanja v resničnem svetu. Šlo je za podoben zaplet kot nekaj stoletij prej pri interpretaciji trditev Nikolaja Kopernika o gibanju Zemlje. Konservativni intelektualni krogi so se močno trudili, da bi Kopernikovo astronomsko teorijo, po kateri je Zemlja le eden od planetov, interpretirali kot matematični pripomoček, ki poenostavi izračun bodočih leg planetov na nebu, ničesar pa ne pove o dejanskem gibanju nebesnih teles.

Da so bili Einsteinovi pomisleki utemeljeni, priča dogajanje nekaj mesecev po srečanju v Parizu, ko so Einsteinu podelili Nobelovo nagrado. Proti pričakovanju ga niso nagradili za teorijo relativnosti, kar je bil njegov najpomembnejši znanstveni dosežek, ampak za odkritje fotoefekta. Razlog za takšno odločitev komisije je bila prav odprta polemika s filozofi glede implikacij njegovega razumevanja narave časa. Povsem na začetku obrazložitve nagrade je bilo dobesedno zapisano, da je teorija relativnosti še vedno predmet žgoče filozofske razprave, slavni filozof Bergson pa naj bi jo v Parizu celo izpodbijal (Nobelprize.org, n. d. a).

## Razcep med znanostjo in filozofijo znanosti

Polemika med Bergsonom in Einsteinom oživlja podobne razprave, ki so jih imeli o naravi prostora, časa, praznine in materije učenjaki že od antike naprej. Filozofi in znanstveniki so prostor praviloma dojemali kot nekakšen okvir, v katerem se odvijajo pojavi. Zato se je osrednja razprava nanašala na vprašanje, kakšna je narava oziroma status tega »okvirja« oziroma »posode«. Ali gre za nekaj, kar biva samostojno in obstaja, tudi če ne vsebuje ničesar, ali lahko govorimo o prostoru zgolj kot o relacijah med predmeti in dogodki. Newton je denimo vztrajal, da njegova fizika ni mogoča, če ne predvidi absolutnega in neodvisnega prostora, medtem ko je Leibniz v slavni polemiki med učenjakoma trdil, da je takšna predpostavka nesmiselna in protislovna (Hall, 2002).

Pozneje je Einstein s teorijo relativnosti vnesel v razpravo o naravi prostora povsem nove poglede, ki so se strnili v ugotovitev, da obstaja tvorba, ki ji pravimo prostor-čas. Ta ima samostojne lastnosti, ki jih lahko opazujemo in merimo. Tako so nedavno izmerili gravitacijske valove, kar jih lahko opišemo kot nekakšno nihanje samega prostora-časa (Nobelprize.org, n. d. b).

V razpravi o naravi prostora opazimo pomemben mejnik nekje ob koncu 17. stoletja. Do tedaj so obravnavali probleme, povezane s temeljnimi pojmi, kot so prostor, čas, sila in materija, v sami znanosti, nekje od vzpostavitve Newtonove mehanike naprej pa je prišlo do pomembne metodološke ločitve med empirično znanostjo na eni strani in filozofijo znanosti oziroma spraševanjem po temeljih in

predpostavkah oziroma utemeljitvi same znanosti na drugi. Vprašanja, ki niso bila v dosegu eksperimentov, so začeli obravnavati kot metafizična, kar je pomenilo, da njihovo raziskovanje ni v dosegu znanstvene metode, zato jih sama znanost pušča ob strani.

Med znanstveniki se je po tej metodološki razločitvi pogosto vzpostavila napačna predstava, da so konceptualna vprašanja njihove znanosti razrešena in se zato z njimi ni treba več ukvarjati. Newtonov absolutni prostor in sila, ki deluje na daljavo, sta bila še naprej enako problematična in nerazumljiva, ko so ju poskušali razumeti, a v znanosti in njenih tehnoloških aplikacijah tovrstna vprašanja niso potrebovala jasnih odgovorov. Lep primer takšnega zapiranja oči pred konceptualnimi težavami znanosti so problemi z razumevanjem kvantne mehanike. V prvih desetletjih po njeni vzpostavitvi je v znanosti potekala zelo intenzivna razprava o temeljnih vprašanjih in predpostavkah nove fizike sveta atomov, a je sčasoma povsem zamrla, v znanstveni skupnosti pa se je razširilo napačno prepričanje, da so vprašanja o njenih temeljih že razrešena in pojasnjena.

## Analiza prostora kot kontinuuma pri Aristotelu

Razumevanje prostora v filozofiji in znanosti je vseskozi temeljilo na pojmi in analizah, ki so jih izvedli že v antiki. V zadnjih treh knjigah Aristotelove *Fizike* – ko smo bralci že domači z osnovnimi načeli znanosti o spreminjanju in z analizo osnovnih pojmov te znanosti, kot so neskončnost, mesto, praznina, čas – se avtor loti obravnave treh temeljnih kontinuumov in relacij med njimi. Trije temeljni kontinuumi so po Aristotelu razdalja, čas in gibanje, njihove meje pa so točka, trenutek (zdaj) in trenutno gibanje.

Da si problem kontinuuma malo bolj razjasnimo, si najprej oglejmo nekaj za to vprašanje ključnih definicij iz Aristotelove *Fizike* (V.3): »Stvari so skupaj glede na lego, ko si delijo isto lego, narazen, ko imajo ločene lege, v stiku pa, ko imajo skupno le svojo skrajnost (mejo).« (*Fizika*, 226b21) Zaporednost je urejenost po vrsti v zaporedje. Nekaj je zvezno (kontinuum), če je zaporedno in v stiku. Stvar je torej zvezna, »če so meje, v katerih se katerikoli njeni zaporedni deli stikajo, iste in skupne« (*Fizika*, 228a8). Če meje niso skupne, je stvar sicer lahko urejena v zaporedje, a ni zvezna. Primer takšnega zaporedja so števila. So urejena, a se ne stikajo.

Kakšno je torej razmerje med točko in črto? Točka je po Aristotelu nedeljiva, a ima svojo lego, črta pa je deljiva razsežnost. Z zbiranjem točk ne glede na to, kako močno se trudimo, nikoli ne moremo zgraditi nečesa razsežnega in tako deljivega. Točka ne more biti zvezna s točko. Točka je lahko le meja (konec, začetek, rez) deljive velikosti, ne more pa biti njen del. Točka nima delov, zato je lahko le cela svoja lastna meja. Če ima več točk skupno mejo, so lahko le vse skupaj v isti legi, saj si drugače ne morejo deliti svoje meje, kar je v primeru točke kar cela točka.

Tu imamo dve na prvi pogled nasprotujoči si tezi: 1. na kontinuumu lahko povsod najdemo le točke; kjerkoli ga prerežemo, je tam točka; 2. kontinuum ni sestavljen iz točk, ker točke nimajo razsežnosti. To velja tudi za čas in trenutke, kot za gibanje in trenutna gibanja. Razmerje med točko in kontinuumom ni analogno ne razmerju med delom in celoto ne razmerju med vsebovanim in vsebujočim. Točko in trenutek lahko razumemo le kot limito (mejo) razdalje ali časa.

Gre za temeljni paradoks neskončne deljivosti kontinuumu, ki ga Aristotel sicer eksplicitno ne zapiše v *Fiziki*, temveč v knjigi *O nastajanju in minevanju* (*O nastajanju in minevanju* I.2, 316a14). Povzemimo le argument: če je črta (kontinuum) neskončno deljiva, potem jo lahko razrežemo na neskončno majhne dele. Zanima nas, ali so ti neskončno majhni deli črte (točke) razsežni ali ne. Ponujata se nam dve možnosti: 1. če imajo neskončno majhni deli črte razsežnost, potem jih lahko še naprej delimo, torej še niso neskončno razdeljeni; 2. če nimajo razsežnosti, potem ni jasno, kako lahko iz njih sestavimo razsežno črto, saj vsota nerazsežnih enot ne more biti razsežna:  $0 + 0 = 0!$  Če je kontinuum sestavljen iz nedeljivih delov, če ga ni mogoče neskončno deliti, potem imamo dve možnosti: nedeljivi del ima neko velikost, a ga vseeno ni mogoče več deliti, kar ni smiselno, ali pa nedeljiv del nima velikosti, pri čemer pa tudi ni jasno, kako lahko nekaj brez velikosti sestavi nekaj končno velikega.

Poglejmo sedaj, kako Aristotel razreši paradoks kontinuumu. Sekljanje razsežnosti na vedno manjše daljice je za Aristotela neskončni proces. Z vsakim razsekom dobimo novo točko (mejo) na črti, ampak še zmeraj imamo med mejami razsežne daljice. V sami črti (razsežnosti) je zmožnost, da jo lahko razsekavamo v nedogled. Neskončni proces (potencialna neskončnost) je za Aristotela edina neskončnost, ki lahko obstaja (*Fizika* III.6), a samo sekanje je ustvarjanje točk, saj gibanje točk ne ustvarja.

Temeljna Aristotelova ideja je bila, da so točke le posledica zmožnosti v kontinuumu, da ga lahko v neskončnost delimo in tako udejanjamo vedno nove meje, ki pa v samem kontinuumu še niso dejanske, ampak obstajajo zgolj kot možnost. Kontinuum torej ni sestavljen iz točk, čeprav lahko povsod, kjer ga prerežemo, najdemo točko. Bistveno je, da je ta točka lahko le konec ali začetek intervala, ne more pa obstajati sama po sebi. Kontinuum vedno sestavljajo intervali, točke pa so le konci intervalov. Če kontinuum delimo poljubno dolgo, ga lahko razdelimo na poljubno veliko poljubno majhnih intervalov, a to je neskončen proces. Če se še tako trudimo, interval ne more postati točka. Zvezni interval ima zmožnost, da se neskončnokrat deli, a te zmožnosti ne more nikoli povsem udejanjiti. Lahko si sicer zamislimo neskončno zaporedje deljenja intervalov, a to je lahko le zaporedje brez konca, ne pa prisotna neskončnost.

## Zenonove aporije

Aristotel je predpostavil, da so čas, prostor in gibanje kontinuumi. Prepričan je bil, da je s svojo teorijo prostora, časa in gibanja kot kontinuumov rešil tudi Zenonove aporije, če se seveda strinjamo z njegovo rešitvijo za problem samega kontinuumu: »Zenonovi argumenti so v neki obliki nudili osnovo za skoraj vse teorije prostora, časa in neskončnosti, ki so jih postavili od njegovih dni do danes.« (Russell, 2001: 54)

Poznamo štiri vrste Zenonovih aporij gibanja:

- *Polovica* (dihotomija): gibajoče telo ima v vsaki točki svoje poti do cilja pred sabo še neko razdaljo, ki jo je mogoče razdeliti na pol. Teh polovic (čedalje krajših), ki bi jih telo moralo preiti, da bi prišlo na cilj, je neskončno, zato telo nikoli ne bo prišlo na cilj.
- *Ahil*: najhitrejši tekač nikoli ne ujame najpočasnejšega, saj v času, ki je potreben, da doseže točko, na kateri je počasni tekač, ta že premeri novo razdaljo in vselej obdrži (sicer čedalje manjšo) prednost.
- *Puščica*: iz loka izstreljena puščica v vsakem trenutku zavzema točno določeno lego; zavzemanje določene lege pa je mirovanje; izstreljena puščica torej v resnici miruje.
- *Stadion ali gibajoče vrste*: je malo bolj zapleten, zato več pozneje. (Caveing, 1982: 66–112)

*Dihotomija in Ahil*. Že Aristotel trdi, da aporiji Ahila in Dihotomije pravzaprav temeljita na istem problemu. Če teče želva s hitrostjo, ki je enaka polovici Ahilove, imamo v obeh primerih povsem analogno situacijo. V čem je problem? Razdalja, ki jo želi preteči Ahil, je kontinuum. Na tem kontinuumu lahko po sami definiciji kjerkoli postavimo zastavico in ga s tem razdelimo na dva dela. Zastavico lahko torej postavimo najprej na polovico celotne proge, potem na polovico zadnje polovice proge in nato na polovico te nove zadnje četrtine in tako naprej v neskončnost. Če je razdalja, ki jo želi Ahil preteči, res deljiva v neskončnost, če je kontinuum, potem lahko Ahilu na progi postavimo neskončno zastavic oziroma njegovo tekaško progo razdelimo na neskončno intervalov. Če hoče preteči to progo, mora preteči vse intervale in pobrati vse zastavice. Ker je zastavic in intervalov neskončno, mora tako opraviti neskončno opravil, da pride do cilja. Temeljno vprašanje je torej, ali lahko opravi neskončno opravil v končnem času.

Problem Ahila je seveda povsem analogen problemu neskončne deljivosti kontinuumu. Če je kontinuum neskončno deljiv, ga lahko delimo na čedalje manjše intervale. V primeru Ahila je to delitev tekaške proge na polovične podintervale. Če bi bilo teh intervalov končno mnogo, težav ne bi bilo. Ahil bi lahko pretekel vse intervale in pobral vse zastavice. Za vsak naslednji interval bi seveda porabil manj časa, zato bi na cilj prišel povsem regularno. Kaj pa, če je intervalov neskončno? Če želi Ahil preteči razdaljo, mora preteči neskončno intervalov oziroma razsežnih daljic. Težava so predvsem zadnji intervali tik pred ciljem. Če vzamemo še tako

majhno razdaljo od cilja, je v njej še vedno neskončno intervalov. Kako je lahko v poljubno majhni razdalji neskončno podintervalov? Če ima vsak od intervalov razsežnost, ki je večja od točke, potem skupna razsežnost ne more biti poljubno majhna. To, da so vsi intervali večji od točke, je povsem nedvoumno, saj v delitvi intervalov vedno delimo nekaj razsežnega na pol. V vsakem koraku dobimo samo dva za polovico krajša intervala, nikoli pa točke oziroma intervala, ki ne bi imel razsežnosti.

Problem Dihotomije in Ahila je torej analogen problemu neskončne deljivosti kontinuum. Če znamo rešiti ta problem, potem smo rešili tudi prvi dve Zenonovi aporiji.

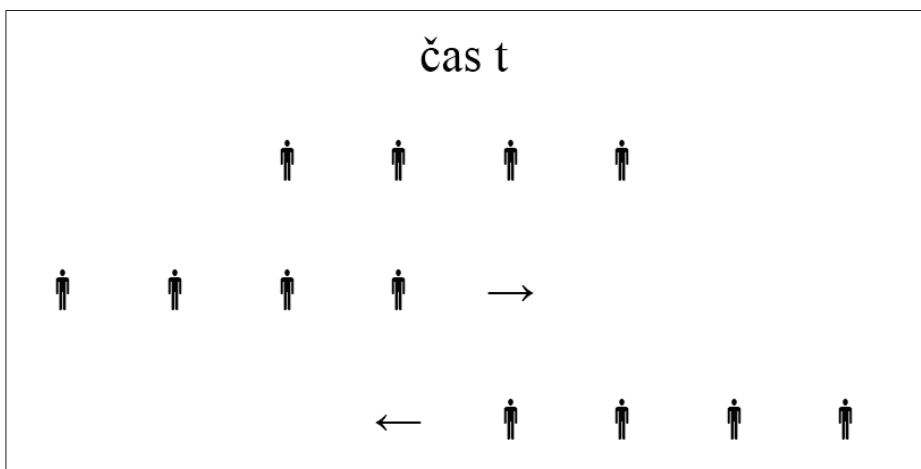
Prva pot razrešitve paradoksa je, da preprosto zavrnemo razdaljo kot kontinuum in rečemo, da razdalja (in čas) ni neskončno deljiva, da na koncu pridemo do nekega »atoma« razdalje, ki ga ni več mogoče razdeliti na polovico in ga je mogoče »prepotovati« le v nekem atomarnem času. V tem primeru vse druge teze postanejo nepotrebne: ni neskončnega deljenja, zato je število korakov do cilja končno in paradoks odpade. Vendar Aristotel takšni rešitvi ostro ugovarja.

Gibanje, ki bi aktualiziralo vse vmesne točke, se imenuje gibanje stakato. Poudarek vsaki noti v nasprotju z gibanjem legato, ki želi zlitii posamezne note v celoto. Gibanje stakato je skokovito atomistično gibanje, ki ni gibanje kot kontinuum, temveč gibanje kot zaporedje. Gibanje je enoten proces, ki ga sicer lahko delimo na podprocese, a podobno kot črte ne moremo sestaviti iz točk, tudi gibanja ne moremo dobiti iz zaporedja stanj. Gibanje je proces oziroma kontinuum.

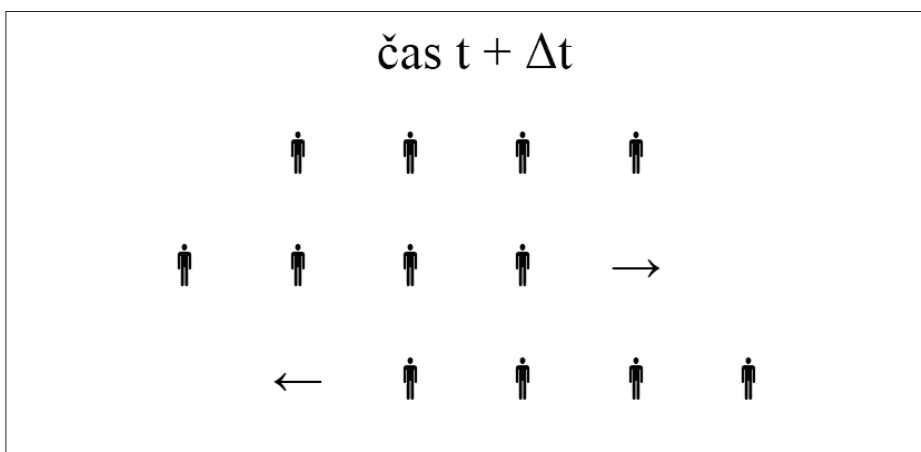
To je tudi bistvo Aristotelove rešitve prvih dveh Zenonovih aporij. Neskončno intervalov, ki jih mora Ahil preteči, je sicer v sami razdalji, ki je kontinuum, mogočih, a ti intervali so mogoči zgolj kot neskončni proces delitve. Če nam bi resnično uspelo postaviti vse vmesne zastavice, bi tudi Ahil potreboval neskončno časa, da bi jih pretekel oziroma pobral. Vendar bi za postavitev vseh zastavic potrebovali neskončno časa. To bi bil neskončen proces, ki je po Aristotelu sicer mogoč, je pa neizvedljiv. Ni ga mogoče povsem udejanjiti.

*Puščica.* Argument puščice pravi, da je, če privzamemo atomarno sestavo časa, atomarno tudi gibanje. Atomarno gibanje pa je mirovanje. V posameznem atomu časa vse miruje, saj če bi bilo nekaj na začetku atoma časa drugačno kot na koncu, to ne bi bil več atom, ampak bi ga lahko še delili. Atome časa si lahko predstavljamo kot sličice na filmskem traku. Na vsaki sliki figure mirujejo, torej je samo gibanje atomarno skakanje iz ene mirujoče podobe na drugo. Atomarno gibanje torej ni nič drugega kot vsota različnih mirovanj. Vsota mirovanj pa ne more biti gibanje.

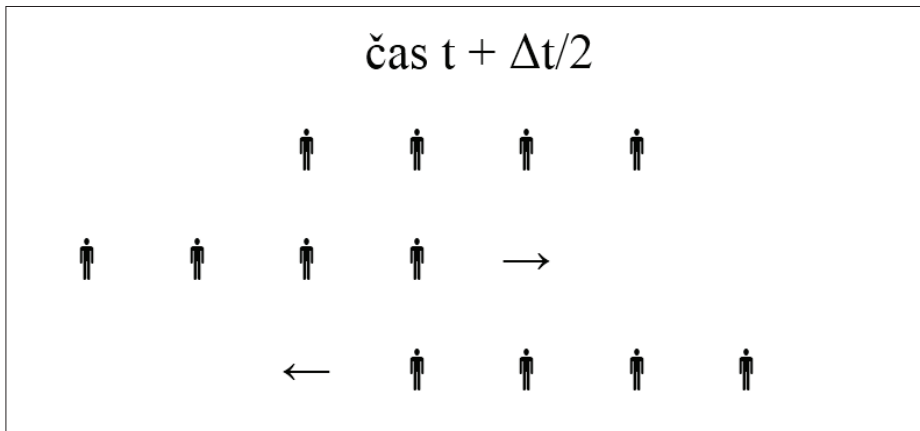
*Stadion.* Argument telovadcev v vrstah, ki korakajo po stadionu, pravi, da iz neatomarnosti gibanja sledi, da je nujno tudi čas kontinuum. Imamo tri vrste telovadcev. Prva vrsta miruje, druga koraka v eno stran, tretja pa z enako hitrostjo v drugo stran. Ob času  $t$  so telovadci poravnani kot na prvi sliki.



V času  $t$  plus en atom časa so telovadci poravnani, kot kaže druga slika.



Problem je, da so bili že vmes, med obema časoma, poravnani telovadci druge in tretje vrste.



Če je gibanje zvezno, torej obstaja tudi vmesno stanje, ko sta poravnani samo obe gibajoči se vrsti. Če to stanje obstaja, potem obstaja tudi vmesni trenutek. Če privzamemo atomarnost časa in zveznost gibanja, potem vedno obstajajo tudi dogodki (npr. poravnave vrst), ki se zgodijo v času, ki je krajši od atoma časa. Kontinuum gibanja torej implicira kontinuum časa.

Zenonove aporije gibanja torej temeljijo na problemu kontinuuma, če razumemo razdaljo, čas in gibanje kot kontinuum. Kontinuum razdalje in čas kot nekontinuum (zaporedje) implicira zanikanje gibanja (dihotomija in Ahil). Atomizem časa implicira atomizem gibanja, kar pomeni zanikanje gibanja (puščica). Kontinuum gibanja implicira kontinuum časa (stadion). Zenonove aporije tako po Aristotelu pokažejo, da lahko gibanje kot nujno kontinuiran proces mislimo zgolj z roko v roki s prostorom in časom kot kontinuumom, sicer zaidemo v težave.

## Obravnava prostora v sodobni nevroznanosti

Aristotelova analiza prostora kot kontinuuma ilustrira tipičen filozofski pristop, ki temelji na analizi temeljnih pojmov. Kot primer sodobne znanstvene obravnave prostora pa bomo opisali raziskave procesiranja prostora v možganih nekaterih živali in ljudi. Nevroznanost je namreč šele nedavno začela natančneje proučevati delovanje možganskih struktur in mehanizmov, ki omogočajo zaznavanje in mišljenje prostora. Do nekaterih ključnih odkritij, kako si živali in ljudje s pomočjo posebnega sistema nevronov v možganih ustvarijo predstavo prostora, so raziskovalci prišli pred dobrim desetletjem.

Že pred drugo svetovno vojno pa je ameriški psiholog Edward C. Tolman sistematično proučeval, kako se podgane gibljejo v labirintu. Takrat je veljalo prepričanje, da se živali orientirajo preprosto tako, da si zapomnijo zaporedje značilnosti, ki jih srečajo ob poti. A Tolman je opazil, da podganam v labirintu velikokrat uspe hitro odkriti bližnjice, česar ni znal pojasniti s teorijo, da se lahko orientirajo na podlagi zaporedja znakov ob poti.

Zato je postavil hipotezo, da si podgane ustvarijo nekakšen miselni zemljevid poti, ki jim pomaga pri orientaciji in s pomočjo katerega si lahko zapomnijo lego posameznih predmetov in dogodkov v prostoru. Podgane naj bi bile sposobne razmeroma hitro najti bližnjice, ker si v glavi zgradijo miselni model labirinta. Vendar takrat žal še niso poznali metod, s katerimi bi lahko opazovali, kaj se dejansko dogaja v glavah živali, ko tekajo po labirintu, zato Tolman svojih hipotez ni mogel empirično preveriti.

Šele v šestdesetih letih dvajsetega stoletja, ko je tehnologija za spremljanje procesov v živih in normalno delujočih možganih napredovala, je angleški nevroznanstvenik John O'Keefe začel natančneje proučevati, kaj se pravzaprav dogaja v glavah živali, ko se te orientirajo v prostoru. Kmalu mu je uspelo ugotoviti, da v možganih obstajajo posebni nevroni, ki so občutljivi za položaj v prostoru. Aktivirajo se namreč le takrat, ko žival pride v bližino nekega kraja.

Poskuse je izvajal na podganah in miškah. V del možganov, za katerega je na podlagi podatkov o poškodbah možganov pri ljudeh domneval, da je tam center za zaznavo prostora, je živalim vsadil posebne elektrode, s pomočjo katerih je lahko zaznaval aktivnost posameznih nevronov. Živali je nato snemal, ko so hodile po kletki, in ugotavljal, kdaj se posamezni nevroni aktivirajo. Ugotovil je, da so nekateri nevroni aktivni le takrat, ko pride žival na prav določeno mesto v prostoru, zato jih je poimenoval prostorski ali lokacijski nevroni.

Na podlagi meritev je sredi sedemdesetih let postavil hipotezo, da je del možganov, ki so ga anatomi po podobnosti z obliko morskega konjička poimenovali hipokampus, pomemben tudi za ustvarjanje prostorske predstave (O'Keefe in Nadel, 1978). Iz spoznanja, da obstajajo nevroni, ki so občutljivi za položaj v prostoru, je sklepal, da si podgane v hipokampusu s pomočjo lokacijskih nevronov ustvarijo nekakšen miselni zemljevid prostora. S pomočjo takšnega zemljevida se lahko orientirajo, hkrati pa si tudi beležijo lokacijske podatke posameznih spominov.

Drugi raziskovalci so pozneje ugotovili, da poleg lokacijskih obstajajo tudi nevroni, ki postanejo aktivni, ko pride žival v bližino stene ali druge ovire, in pa nevroni, ki kot nekakšen kompas spremljajo položaj glave oziroma smer pogleda. Tako se je pokazalo, da je v možganih podgan in drugih sesalcev več različnih vrst prostorsko občutljivih celic, s pomočjo katerih si živali ustvarijo predstavo prostora in se v njem orientirajo.

S poskusi na ljudeh, ki so imeli zaradi močnih epileptičnih napadov v možgane že vstavljene elektrode, so pokazali, da so poskusi, ki so jih sicer izvajali predvsem na podganah in miškah, relevantni tudi za ljudi. Izkazalo se je tudi, da je lahko isti



lokacijski nevron aktiven za več različnih krajev v prostoru. Prvi se denimo aktivira doma v kuhinji in ob drevesu v parku pred hišo, drugi spet pred štedilnikom in na balkonu. Takih prostorsko občutljivih nevronov je v možganih veliko, zato si lahko ob njihovem proženju ustvarimo subjektivni občutek, kje v prostoru smo.

Do novega, zelo pomembnega odkritja nevronov, ki so odgovorni za malo drugačno zaznavanje prostora, sta leta 2005 prišla zakonca Edvard in May-Britt Moser, ki imata laboratorij v Trondheimu na Norveškem. S podobnimi poskusi, kot jih je desetletja prej izvajal John O'Keefe, sta odkrila celice blizu hipokampusu, ki se ne vzbudijo zgolj na točno določenih krajih v prostoru, ampak se sistematično prižigajo in ugašajo, ko se žival giblje po navidezni prostorski mreži.

Ko sta izrisala zemljevid točk, kjer se takšni nevroni aktivirajo, se je pokazal vzorec v obliki pravilne heksagonalne mreže oziroma satovja. Ko žival naključno bega po kletki, elektrode zaznajo proženje te nove vrste nevronov zgolj na mestih, ki ustrezajo točkam satovja. Ugotovila sta, da obstaja pet različnih ravni takšnih nevronov prostorske mreže, ki tvorijo satovja različnih velikosti, tako da se znajo živali orientirati in slediti svojim premikom na manjših in večjih razdaljah. Odkrila sta tudi, da obstajajo posebni nevroni, katerih proženje je sorazmerno s hitrostjo gibanja. Hitreje ko se žival premika, bolj so te celice aktivne.

Pri nevronih mreže je treba posebej poudariti, da beležijo gibanje v prostoru samem in niso zasnovani na orientaciji s pomočjo predmetov ali drugih vidnih znakov v prostoru. Zato sta znanstvenika odkritje nove vrste prostorsko občutljivih nevronov interpretirala kot del možganskega sistema, ki skrbi za sledenje premikom v prostoru tudi tedaj, ko ni zunanjih opornih referenčnih predmetov, prek katerih bi se žival lahko orientirala. Podatki za nevrone prostorske mreže ne prihajajo iz čutil, ampak iz celic, ki se odzivajo na smer in hitrost gibanja, kar pomeni, da podobno kot GPS-naprava tudi možgani sproti izračunavajo položaj telesa v prostoru (Moser in Moser, 2016).

Nevrone prostorske mreže so zaznali tudi v možganih miši, netopirjev, opic in ljudi. Ležijo v predelu, od koder prihajajo signali v hipokampus, zato domnevajo, da pomagajo pri prostorskem urejanju podatkov, ki nato tvorijo miselne zemljevide oziroma prostorske predstave okolice. Ugotovili so tudi, da se v enakem okolju vsakič vzpostavijo enake celice prostorske mreže. Tvorijo se tudi v popolni temi, tako da gre za sistem, ki črpa podatke iz različnih virov.

Pri novorojenih miškah so približno dva tedna po rojstvu, ko so prvič odprle oči, že lahko zaznali proženje nevronov, ki zaznavajo položaj, smer in meje v prostoru. Iz tega so sklepali, da se teh procesov živalim ni treba posebej učiti, ampak so jim že prirojeni. Pri nevronih mreže pa so ugotovili, da takoj po rojstvu še niso aktivni, iz česar so sklepali, da so za njihovo tvorjenje potrebne določene izkušnje. V tem je verjetno vir razlik med posamezniki, zaradi katerih imajo nekateri boljše prostorsko predstavo kot drugi. Z dodatnimi poskusi so namreč pokazali, da miške, ki odraščajo v vizualno pustem okolju sferične posode, ne razvijejo nevronov prostorske mreže, miške v prostorih z jasnimi ravnimi stenami in oglišči pa jih hitro vzpostavijo.

Novejši eksperimenti kažejo, da posamezni nevroni morda niso specializirani zgolj za eno samo funkcijo, denimo za označbo lokacije, meje, smeri ali mreže, ampak se lahko prožijo tudi pri več različnih funkcijah. Prav tako so zgradili tudi že nekakšen simulator navidezne resničnosti za miške, tako da so tekale po vrteči se žogi, pred njimi pa se je usklajeno projicirala podoba navidezne realnosti. Ugotovili so, da se tudi v tem primeru prožijo lokacijski nevroni, kot da bi žival dejansko tekala po prostoru.

John O'Keefe ter zakonca May-Britt in Edvard I. Moser so za svoje odkritje prostorsko občutljivih celic in raziskave možganskih mehanizmov zaznavanja prostora leta 2014 prejeli Nobelovo nagrado za medicino (Nobelprize.org, n. d. c). Kaj točno vsa ta spoznanja o dojetju prostora v možganih pomenijo za bolj kompleksno mišljenje prostora pri ljudeh, za zdaj sicer še ni povsem jasno, a pokazali so že, da so mehanizmi, ki so jih odkrili predvsem z opazovanjem gibanja podgan in miši, prisotni in aktivni tudi v človeških možganih.

## Predmet znanosti in filozofije

Ob vseh opisanih pristopih k razumevanju prostora skozi zgodovino in v sodobni znanosti velja opozoriti, da je zmotno prepričanje, da sta filozofski in znanstveni diskurz medsebojno kompetitivna oziroma rivalska. Takšna interpretacija izvira iz napačnega razumevanja ciljev in predmeta proučevanja znanosti in filozofije. Že od časov starih Grkov, ko se je filozofija vzpostavila kot veda, so njen predmet predvsem pojmi. Zelo poenostavljeno rečeno, filozofija proučuje, kateri pojmi, ki jih uporabljamo, nimajo jasno opredeljenega pomena. Za tovrstne pojme, ki so izgubili jasen pomen in običajno nosijo le še čustveni naboj, nato skozi postopek filozofske analize poišče novo opredelitev, ki jo predlaga v uporabo.

Postopek ugotavljanja, ali razumevanje določenih pojmov vodi do protislovij oziroma antinomij, je tako v samem jedru metod, ki jih pri svojem delu uporablja filozofija. Antinomija v filozofiji namreč pomeni, da lahko enako prepričljivo dokažemo dve nasprotni rešitvi enega problema: recimo, da čas ima začetek in da ga nima. Zenonove in Kantove antinomije pojma prostora pričajo o težavah, s katerimi se soočamo, ko poskušamo neko razumevanje pojma prostora temeljito proučiti in predvideti vse posledice, ki sledijo iz takšnega razumevanja. Gre za tipičen primer filozofske analize, katere cilj je pojem na novo opredeliti, ali vsaj pokazati, da potrebuje novo, bolj konsistentno definicijo.

Nasprotno predmet znanosti niso pojmi, ampak pojavi. Cilj znanosti je razkrievanje pravil, po katerih se pojavi odvijajo v naravi in družbi, kar znanost praviloma počne s pomočjo eksperimentov. Kriterij sprejemljivosti neke znanstvene teorije tako ni zgolj njena logična konsistentnost, ampak predvsem skladnost z rezultati poskusov in opazovanj.

Skozi zgodovino znanosti je potekala dolgotrajna polemika o vprašanju, ali je prostor v resnici samostojno bivajoča praznina, ki ostane, ko iz nje odstranimo vse predmete, ali je zgolj navidezni učinek prostorskih relacij med predmeti, ki se nahajajo v njem. Napredek znanosti v dvajsetem stoletju je pokazal, da sta v resnici obe interpretaciji napačni.

Iz Einsteinove splošne teorije relativnosti namreč sledi, da se prostor v bližini masnih teles ukrivi, kar občutimo kot gravitacijo. Prav tako lahko dinamični dogodki v vesolju, kot je trk dveh nevtronskih zvezd ali črnih lukenj, spodbudijo nastanek gravitacijskih valov, ki niso nič drugega kot valovanje prostora-časa. Vse to pomeni, da prostor-čas, kot ga obravnava sodobna fizika, obstaja in nosi lastnosti tudi kot nekaj samostojno bivajočega, in zato ne more biti le navidezni učinek relacij med telesi. Podobno iz spoznanj kvantne fizike sledi, da prostor nikoli ni povsem prazen. Na ravni zelo majhnih razdalj namreč nenehno nastajajo in izginevajo pari delcev in antidelcev, kar pomeni, da popolnega vakuuma oziroma praznine v fiziki, kot jo razumemo danes, ni.

Podobno kot je fizika dvajsetega stoletja v tisočletja dolge razprave o naravi prostora vnesla nove informacije, ki jih moramo upoštevati, ko na filozofski ravni razmišljamo o pojmu prostora, zadnja leta napredek nevroznanosti podobno nadgrajuje naše razumevanje prostora v okviru subjektivnih predstav. Za živa bitja je značilno, da si ustvarijo in nato nenehno posodablajo notranji miselni model zunanjega sveta, kar jim omogoča, da lažje in bolj varno delujejo v okolju in se soočajo s potencialnimi nevarnostmi. Nevroznanstvene raziskave mehanizmov, s katerimi možgani na podlagi čutnih vtisov in spomina ustvarjajo predstave prostorskih relacij, so trenutno še zelo na začetku poti. A nadejamo se lahko, da bodo v naše pojmovanje prostora in v filozofsko analizo tega pojma že kmalu uvedle nove informacije, ki jih bomo morali upoštevati na podoben način, kot že zdaj upoštevamo dognanja s področja fizike.

\*\*\*

V sestavku smo obravnavali pojmovanje prostora v filozofiji, zgodovini znanosti in sodobni nevroznanosti. Zanimalo nas je, kako sta se medsebojno razlikovala pristopa k razumevanju prostora, ki sta izhajala iz tradicije filozofske analize pojmov in tradicije znanstvenega preverjanja hipotez skozi empirične eksperimente. Pokazali smo, da so vprašanja o naravi prostora postopoma prešla pod okrilje filozofije znanosti in niso bila več predmet neposrednih znanstvenih razprav, filozofija znanosti pa se je ločila od znanosti. Hipoteze, ki niso bile v dosegu eksperimentov, so znanstveniki začeli obravnavati kot metafizične, kar je pomenilo, da njihovo raziskovanje ni v dosegu znanstvene metode, zato jih sama znanost pušča ob strani. Zadnja desetletja so se tovrstni problemi, za katere je med znanstveniki veljalo napačno prepričanje, da jih ni mogoče znanstveno proučevati in se zato z njimi ni treba ukvarjati, začeli ponovno odpirati v kontekstu nevroznanstvenih raziskav delovanja človeških možganov.

## Literatura in drugi viri

- CANALES, JIMENA (2015): *The Physicist and the Philosopher: Einstein, Bergson, and the Debate That Changed Our Understanding of Time*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- CAVEING, MAURICE (1982): *Zénon d'Élée: prolégomènes aux doctrines du continu : étude historique et critique des fragments et témoignages*. Paris: J. Vrin, zbirka Histoire des doctrines de l'antiquité classique.
- GARBER, DANIEL (2006): Physics and Foundations. V *The Cambridge History of Science Volume 3: Early Modern Science*, K. Park in L. Daston (ur.), 21–69. New York: Cambridge University Press.
- HALL, ALFRED RUPERT (2002): *Philosophers at War: The Quarrel Between Newton and Leibniz*. Cambridge: Cambridge University Press.
- MOSER, EDVARD I. IN MAY-BRITT MOSER (2016): The Brain's GPS Tells You Where You Are and Where You've Come From. *Scientific American* 2016(1): 26–33.
- NOBELPRIZE.ORG (N. D. A): *Nobel Prize in Physics 1921 to Albert Einstein – Presentation Speech, by Svante August Arrhenius*, 10. december 1922. Dostopno na: [https://www.nobelprize.org/nobel\\_prizes/physics/laureates/1921/press.html](https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/physics/laureates/1921/press.html) (14. maj 2018).
- NOBELPRIZE.ORG (N. D. B): *The Nobel Prize in Physics 2017 to Rainer Weiss, Barry C. Barish, and Kip S. Thorne, for decisive contributions to the LIGO detector and the observation of gravitational waves*. Dostopno na: [https://www.nobelprize.org/nobel\\_prizes/physics/laureates/2017/](https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/physics/laureates/2017/) (14. maj 2018).
- NOBELPRIZE.ORG (N. D. C): *The Nobel Prize in Physiology or Medicine 2014 to John O'Keefe, May-Britt Moser, and Edvard I. Moser, for discoveries of cells that constitute a positioning system in the brain*. Dostopno na: [https://www.nobelprize.org/nobel\\_prizes/medicine/laureates/2014/](https://www.nobelprize.org/nobel_prizes/medicine/laureates/2014/) (18. maj 2018).
- O'KEEFE, JOHN IN LYNN NADEL (1978): *The Hippocampus as a Cognitive Map*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- RUSSELL, BERTRAND (2001): The Problem of Infinity Considered Historically. V *Zeno's Paradoxes*, W. C. Salmon (ur.), 45–58. Indianapolis: Hackett Publishing.

# Perspektive<sup>1</sup>

## Abstract

### Perspectives

*Perspectives* is the last chapter in Oliver Grau's book *Virtual Art – From Illusion to Immersion*. In the chapter, the author summarizes his thoughts on the development of illusion media through the history of art, which is a continuous process driven by interest in both virtuality and the illusionistic effects of the image. Immersion arises when the artwork, the technological medium, the message and the mediator connect to form an inseparable whole at the level of perception in order to intensify the transmitted message or illusion. In this way, the medium becomes invisible. The modern digital tools that are used to create a virtual space (virtual reality) are moving towards achieving a polysensory experience. The process of eliminating the distance between the viewer and the image space is intensified through the use of virtual reality parameters such as interactivity and the presence of artificial creatures (avatars), which enable the mapping of the viewer's body into the image space (the projection of physical body into the optical). The incorporation of viewers into artificial bodies, even though they are merely images, enables the extension of the sensual-cognitive experience and the experience of evocative phenomena that affect our consciousness. Contemporary audiovisual media, computers, and telecommunication technologies are converging to form a polysensory and virtual hypermedium, which is altering both the cultural history of our sensory apparatus and the dynamics of virtual image spaces.

**Keywords:** virtual reality, telepresence, new media art, immersion, illusion

*Oliver Grau, PhD, is an art historian and media theoretician who focuses on image science, media art, immersion (virtual reality) and the history of telepresence and artificial art. He is a Professor for Image Science and Dean of the Department for Cultural Studies at Danube University and the author/editor of "Virtual Art: From Illusion to Immersion" (2003), "MediaArtHistories" (2007), "Imagery in the 21st Century" (2011), and "Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era" (2017).*

## Povzetek

Besedilo *Perspektive* je zadnje poglavje iz knjige *Virtual Art – From Illusion to Immersion/Virtualna umetnost – od iluzije k imerziji* avtorja Oliverja Graua. Avtor povzame svoje misli o razvoju medijev iluzije skozi zgodovino umetnosti kot o kontinuiranem in ne o prelomnem procesu zanimanja za virtualnost in iluzionistične učinke podobe. Imerzija nastane, ko se umetniško delo in tehnološki medij, sporočilo in posrednik na ravni percepcije povežejo v neločljivo celoto z namenom intenziviranja posredovanega sporočila oziroma iluzije, pri čemer medij postane neviden. Prizadevanja sodobnih digitalnih orodij vzpostavljajo virtualnega prostora (navidezne resničnosti) gredo v smeri doseganja polisenzorne izkušnje. Pri odpravljanju distance med gledalcem in prostorom podobe igrajo pomembno vlogo parametri navidezne resničnosti, kot sta interaktivnost in prisotnost umetnih bitij (avatarjev), ki omogočajo vključitev gledalčevega telesa v slikovni prostor (preslikavo fizičnega telesa v optično). Inkorporacija gledalcev v umetna telesa, ki so vendarle samo podobe, omogoča razširitev čutno-kognitivne izkušnje in doživetje evokativnih pojavov, ki vplivajo na našo zavest. Sodobni avdiovizualni mediji, računalniki in telekomunikacijske tehnologije konvergirajo v nastanek polisenzornega in virtualnega hipermedija, ki spreminja kulturno zgodovino našega senzornega aparata, kot tudi dinamiko virtualnih slikovnih prostorov.

**Ključne besede:** virtualna resničnost, teleprezenca, umetnost novih medijev, imerzija, iluzija

*Oliver Grau je doktor umetnostne zgodovine in medijski teoretik s poudarkom na znanosti podobe, medijske umetnosti, imerzije (virtualne resničnosti), zgodovine teleprezence in umetnosti umetnega življenja. Je profesor in dekan Oddelka za kulturne študije na Donau-Universität Krems ter avtor ali urednik del: »Virtual Art: From Illusion to Immersion« (2003), »MediaArtHistories« (2007), »Imagery in the 21st Century« (2011), »Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era« (2017).*

---

<sup>1</sup> Besedilo je prevod poglavja *Perspectives* iz avtorjeve monografije *Virtual Art – From Illusion to Immersion*, ki je izšla leta 2003 pri založbi MIT Press (Cambridge, Massachusetts, London). Avtorju in založbi se zahvaljujemo za dovoljenje za prevod in objavo.

Začnimo s trditvijo, da danes vstop v računalniške navidezne prostore podob ni revolucionarna novost, kot radi zatrjujejo njihovi ustvarjalci. Za idejo navidezne resničnosti se zgolj zdi, da nima zgodovine; dejansko pa se trdno opira na zgodovinske umetniške tradicije, ki se uvrščajo v prekinjeni tok iskanja iluzornih prostorov podobe. Čeprav je te prostore omejevala specifična medija vsakokratnega obdobja in so ponavadi imeli zelo različne vsebine, sama ideja seže nazaj vsaj do klasične antike, danes pa je ponovno oživila v imerzivnih (potopitvenih) instalacijah navidezne resničnosti. Prepričan sem, da se bo večina bralcev spomnila še drugih primerov fenomenov in problematike, o katerih bom razpravljal, saj vseh, razumljivo, na tem mestu ne morem obravnavati. To jasno kaže, kako močno je fenomen iluzornih imerzivnih prostorov zasidran v zgodovini umetnosti. Presenetljivo pa je, kako malo pozornosti je bilo doslej temu namenjene.

Z uporabo sodobnih slikovnih tehnik imerzivna umetnost zelo pogosto vizualizira elemente, ki jih lahko opišemo kot dionizične: ekstatični zanos in veselje. Podobe v tej zvrsti umetnosti skoraj ne dopuščajo nikakršnih primerjav ali protislovij, neločljivo povezanih s podobami, ki bi lahko zmanjšali iluzijo. Imerzivna umetnost pogosto oblikuje in prek podob posreduje propagandna sporočila, s čimer deluje izrecno proti distanciranemu in kritičnemu razmisleku. Pogosto pri gledalcu sproži igriv odmik in izgubo zadržkov – kakorkoli to ocenjujemo –, posledično pa lahko sproži tudi procese transformacije zavesti. Imerzivne strategije ponavadi oslabijo estetsko doživetje, ki ga razumemo v smislu koncepta Cassirer-Warburg o miselnem prostoru ali teorijah distance. Ponavljajoči se model sledi utopični ideji o premestitvi gledalca v podobo tako, da odpravi distanco do prostora podobe, intenzivira iluzijo in obnovi moč nad občinstvom – ta ideja je bila dosledno gibalo temeljne dinamike v razvoju novih medijev iluzije. Kajti v bistvu so vsi družbeno relevantni novi vizualni mediji, od klasične antične umetnosti do revolucije digitalnih podob, napredovali zato, da bi služili interesom ohranjanja oblasti in nadzora ali maksimiranja dobičkov; skoraj nikoli niso napredovali izključno za umetniške namene. In to kljub dejstvu, da so bili umetniki v vseh obdobjih vodilni teoretiki in tehnični inovatorji podobe. Imerzija nastane, ko se na ravni zaznave nerazdružljivo spojijo umetniško delo in tehnološko napredna oprema, sporočilo in medij. V tem trenutku preišljene »totalizacije« umetniško delo za določen čas preneha biti avtonomno zaznan estetski objekt. Zavestna iluzija se lahko takoj nato, kot v šibki obliki *trompe l'oeil*, za nekaj trenutkov spremeni v nezavedno iluzijo. Primeri, o katerih razpravljamo tukaj, kažejo, da je stalna značilnost načela imerzije prikrievanje dejanskega medija iluzije s tem, da se ga zadržuje pod zaznavnim pragom opazovalca, s čimer se maksimira intenzivnost posredovanih sporočil. Medij postane neviden.

Tako rekoč brez izjeme zaznamujejo začetek novega slikovnega medija postavitve v format 360°, s čimer dobi posrednik, medij, največji mogoči učinek. Prej ali slej so bili prostori iluzije prepoznani kot taki; včasih v nekaj sekundah, včasih nemudoma, kdaj pa kdaj šele po daljšem času. To je bilo vedno odvisno od varia-

bilne stopnje medijske kompetence subjekta. Ali se prostore iluzije, ki jih posreduje medij, dolgoročno zazna kot realne, je v tem kontekstu manj pomembno kot pa dejstvo, da imajo podobe in vsebina, ki jih posredujejo prostori iluzije, tako trajen učinek. Če upoštevamo zgodovino prostorov iluzije, od Ville dei Misteri do visokotehnološke iluzije *Osmose* ali genetske in telematske umetnosti, potem sta z vidika učinka, sugestije, ki naj vznikne v gledalcih, razložljiva neznanski strošek in trud, vložena v prostore iluzije, prek katerih je bilo posredovano sporočilo. V svoji koncentraciji je videti transmedijski funkcionalni kontinuum hermetičnega prostora iluzije antropološko konstanten. Kljub temu pa je nadaljnji razvoj slikovnih medijev osredinjen na obrambo obstoječe hegemonije v spreminjajočih se družbenih razmerah, v tržnost proizvodov in kultivacijo osebne podobe. Novi slikovni mediji praviloma povečujejo moč vplivnih; to je njihov glavni namen. Obstaja zgolj majhna možnost, da bodo prvič doslej zdajšnji vseprisotno razširjeni novi digitalni slikovni mediji začeli postopno spodkopavati to moč: internet, odprta koda, QuickTime VR, videoprenosi (*Streaming Video*) bodo mogoče, toda samo mogoče, posegli v to razmerje moči.

Zgodovinske medije iluzije obravnavamo na podlagi naše sedanje, čedalje večje medijske kompetence in s tega stališča morda menimo, da je njihov sugestivni potencial majhen. Vseeno to nikakor ne more držati za doživljanje sodobnih gledalcev. Upravičeno lahko sklepamo, da se je zato, ker je bilo sodobno doživljanje teh fenomenov podcenjeno, sugestivni potencial zgodovinskih medijev iluzije pogosto doživljal močnejše kot sugestivni potencial današnjih. S tega vidika bi morala sodobnega gledalca veliko bolj pritegniti Massaciova freska *Sveta trojica*, prihajajoči vlak bratov Lumière ali panoramska krajina, ki je upoštevala najsodobnejšo kognitivno znanost svojega časa, kot nas danes pritegne na primer film *Terminator II*. Učinek medijev iluzije na gledalca je relativen in je odvisen predvsem od njegovih prejšnjih izkušenj z mediji.

Skozi zgodovino umetnosti in njenih podpornih medijev poteka smer, ki jo smemo označiti skorajda za evolucijsko (zlasti pred »iznajdbo umetnosti«). Gre za umetniško in znanstveno smer razvoja, ki je vedno uporabljala najsodobnejše razpoložljive slikovne medije in tehnike. V tej luči lahko beremo Vasarijeve opise življenj renesančnih umetnikov, z vrhuncem pri Michelangelu, takemu branju ustreza tudi velik ugled, ki so ga umetnostni teoretiki pripisali določenim umetnikom, kot je Lommazzovo spoštovanje Ferrarija ali Serliojevo spoštovanje Peruzzija. Upoštevati je treba zelo močno medijsko mrežo, ki so jo od poznega srednjega veka naprej sestavljale cerkve. Od Albertijeve metafore slike kot okna, do Massaciove freske *Svete trojice*, Leonardove *Zadnje večerje* in kvadraturenega slikarstva likovne umetnosti nikoli niso odstopile od svoje zahteve po realni prezenci in prav ikonoklastična gibanja so odraz te sile in magične moči podob. V tradiciji iluzionizma moramo namišljene prostore podob razmeti kot bežišče, kot skrajnost, kjer je razmerje človeka do podob poudarjeno izjemno jasno.

V skoraj vseh obdobjih so ob uvedbi novega slikovnega medija iluzije nekateri primeri slikovnih sugestij služili golemu oglaševanju ali pa so uporabili topos umetnika kot ustvarjalca svojega lastnega sveta. Vendar je primerov preveč, opisi doživetij so preveč kontinuirani, natančni in dobro dokumentirani, da bi jih lahko zreducirali na ta dva dejavnika. Ob vpeljavi novega slikovnega medija iluzije se razmerje med sugestivnim potencialom podob in močjo gledalca, da obdrži distanco do njih, na splošno nagne v škodo drugega. S postopnim privajanjem in čedalje večjo medijsko kompetenco se to razmerje obrne. Samo kadar ima novi slikovni medij iluzije pri vpeljavi presežek iluzionistične moči, je zmožen povečati moč sugestije. Ta razprava, ki zajema več generacij slikovnih medijev iluzije, od prostorov, poslikanih s freskami, do filma in navidezne resničnosti, razkriva valujoč časovni razvoj. To medsebojno odvisno razmerje je povezano z medijsko izkušnjo gledalcev, ki ni samo temporalna, temveč tudi prostorska in sega od kraja nastanka do specifičnih slikovnih tradicij. Popolnoma mogoče je, da bo ta dejavnik zaradi pospešenega globalnega širjenja medijev čedalje manj pomemben. V zadnjih letih 20. stoletja se je imerzivni slikovni medij razširil po vseh industrijskih državah in s tem pripomogel k prevladi evklidskega prikazovanja prostora tudi v Aziji. Zaradi globalnega širjenja iluzornega slikovnega medija so tako prej heterogene slikovne tradicije in koncepti postali zelo podobni.

Posrednik iluzije lahko sledi genealogiji, vendar se ga v nove medije ne vnaša enoznačno. Sestavljajo ga številni dejavniki; na primer, komponente filma so jasnost slike, gibanje v realnem času, barva, zvok itd. Njim dodani novi dejavniki, ki pomenijo velik napredek v domačem okolju, na primer komunikacija s posredniki (agenti) ali interaktivnost v primeru navidezne resničnosti, lahko določen čas prevladajo v razmerju do drugih dejavnikov in so lahko celo manj razviti kot dejavniki predhodnega posrednika (v navidezni resničnosti, na primer, jasnost slike in kontrast barv), kratkoročno pa občutno zmanjšajo gledalčevo sposobnost, da se distancira od slike. Teoretično lahko s tem pojasnimo osuplost, ki jo je sprožil prihajajoči vlak bratov Lumière: manjša iluzorna moč drugih dejavnikov je bila zaradi novega dejavnika gibanja potisnjena v ozadje.

V zgodovini so se vladajoči ponavadi polastili najnaprednejših medijev in jih uporabili sebi v prid za samopovelečevanje in glede na okoliščine za blatenje ali obtoževanje svojih nasprotnikov. To so počeli s pomočjo velikanskih propagandnih podob, ki so jih na začetku novega veka nosili v zmagovalnih sprevodih po mestih, ali pozneje na panoramah, v kinodvoranah in spletnih podobah. To je jasna značilnost koncepta imerzije, da se vplete v prostorsko in slikovno koncentracijo pozornosti svojih ljudi, v nastajanje kolektivne identitete s pomočjo močnih podob, ki zasedejo funkcije spomina.

V primerjavi med novimi in starimi mediji iluzije zadnji v veliki meri izgubijo svojo uporabno vrednost, toda odpre se prosto območje za umetnostne eksperimente. Tako se povečanje moči sugestije razkrije kot primarni cilj in glavna motivacija v razvoju novih medijev iluzije. To se zdi glavna sila, ki žene njihove



razvijalce, saj vzpostavitev naslednjega novega režima zaznave z novo možnostjo sugestije stopnjuje njihovo moč nad gledalci. Panoramski, filmski in računalniški slikovni zasloni so skupek nenehno spreminjajočih se naprav, organizacijskih oblik in materialov; kljub vsem prizadevanjem za standardizacijo so redko stabilni, pač pa jih vedno poganja fascinacija nad povečevanjem iluzije. Priča smo nikoli končanemu toku fenomenov, ki celo pri natančnem preiskovanju domnevno tako varnih entitet, kot je film, dokazujejo, da so zgolj elementi, ki se nenehno na novo razvrščajo v kalejdoskopu evolucijskega razvoja umetnostnih medijev. Pregled njihovega zgodovinskega razvoja kaže neverjeten obseg energije, vložene v iskanje in produkcijo vedno novih prostorov iluzije.

Kajti izdelava digitalnih podob ni omejena na določenega posrednika, virtualna umetnost se manifestira v zelo različnih slikovnih formatih in modelih: HMD-jih, CAVE-ih, velikih projekcijskih platnih itd. V tem procesu je ontološki status podobe zrezan na zaporedni svetlobni snop. Časovni in prostorski parametri se lahko po volji spreminjajo in virtualne podobe se uporabijo kot prostor za oblikovanje in pridobitev doživetja. V virtualni podobi se ne sestavijo samo številne obstoječe slikovne forme z akustično, ki skupaj vplivajo na druga čutila, pač pa virtualna podoba, v formatu 360°, teži k temu, da negira sliko kot sliko. Samo z uporabo računalnika v realnem času dobijo kratkotrajni slikovni prostori videz življenja. Uporaba računalnika v realnem času je hkrati prvi pogoj za procesno variabilnost dela in s tem za interakcijo opazovalca s slikovnim prostorom.

Pomembna ugotovitev te razprave je, da začnejo v interaktivnih računalniških operacijah v realnem času konvergirati umetnik, delo in gledalec. Pri tem imajo pomembno vlogo parametri navidezne resničnosti: interaktivnost izzove tako razlikovanje med ustvarjalcem in gledalcem kot tudi status umetniškega dela in funkcijo razstave. Čeprav delo ali slikovna sfera, tako tehnično kot estetsko, ne moreta obstajati brez dejanj občinstva, lahko to intervenira samo v okviru programa po postopku mnogovrstne izbire. Kjer sta svoboda interaktivnosti in pripovedna ali dramatična zasnova uravnoveženi, je mogoče interakcija usmerjati s primernimi programskimi ukazi v sistemu. Navidezni izgubi moči umetnika je mogoče kljubovati z ustrežno premišljeno fabulo. Če so v virtualnem slikovnem prostoru prisotna umetna bitja, agenti, ki se vedejo kot subjekti in se odzivajo na gledalce, se občutek, da se nahajamo v slikovnem prostoru, še dodatno poveča. Ti avtonomni agenti so pogosto antropomorfen ali živalim podoben sistem v simuliranem okolju, v katerem se ponavadi odvija individualna usoda in vplivanje na prihodnost. Vključitev prikaza gledalčevega lastnega telesa v slikovni prostor, to je avatarja, je prav tako sredstvo, ki lahko stopnjuje imerzijo. Tako so čutila in komunikacijski sistemi našega človeškega telesa zmožni prek vmesnikov strojne in programske opreme vstopiti v izmenjavo s simuliranimi bitji vseh vrst. Inkorporirani v umetna telesa, ki so vendarle samo podobe, lahko celo doživimo določene evokativne fenomene, ki vplivajo na našo zavest.

V virtualnem umetniškem delu je poleg interaktivnosti osrednje področje umetniške stvaritve vmesnik – zlasti naravni vmesnik –, ki ga je mogoče uporabiti za emancipatorni ali manipulativni namen; obe možnosti sta tako tesno prepleteni, da sta domala neločljivi. Pri obravnavi sugestivnega potenciala virtualnega slikovnega prostora je izjemno pomembno vprašanje zasnova vmesnika, povezave do korpusa podatkov. Poleg individualno načrtanih vidikov stopnje svobode obstaja spremenljivo področje stika z računalnikom s svobodno izbiro profila in oblikovanja kot povezave med elementi strojne in programske opreme. To je tista točka, ki določa značilnost in obseg interaktivnosti, kot tudi stopnjo gledalčeve psihološke vpletenosti v digitalno delo, imerzijo. Večina slikovnih virov iz našega naravnega okolja se združuje z umetnimi podobami, kar ustvarja mešane realnosti, v katerih pogosto ni mogoče razlikovati med simulakrom in originalom. Kolektivna umetnost, ki nastane iz različno kombiniranih talentov njenih ustvarjalcev in navdihujoče, virtuozne obdelave ustvarjenih elementov, stoji pred nadaljnjim razvojem medijske umetnosti kot utopije, ki je dosegljiva. Po drugi strani pa se zdi, da je s pomočjo naravnih vmesnikov mogoč transcendentni stik s slikovnimi deli, kot je bil dosežen v zgodovini, in nato ponovno pod pritiskom sugestije najnovejših medijev iluzije in čustvene odpovedi jazu – tej poti si prizadeva slediti ta razprava od Ville dei Misteri do današnje genetične umetnosti.

Vendar pa *homo ludens* ne more obstajati, če iz sveta igre ni vrnitve v realnost. V genetski umetnosti je svet računalniških znanstvenih slik nedavno osvojil videz življenja. V tem primeru delo nastane zaradi izpopolnitvenih procesov v računalniku. Agenti programske opreme, ki se zdijo plastični, nasledijo svojo fenomenologijo po modelih, prevzetih iz naravne reprodukcije in evolucije. Z uporabo načel mešanja in mutacije, ki jih zamejujejo samo z mehanizmi selekcije, ki jih določi umetnik, nastanejo nove kombinacije, kar je še en primer, kako se ohranja »moč« nad gledalcem. Za teorijo produkcije slike je evolucija prelomna točka. Premišljena raba naključnega principa omogoča nepredvidljive, neponovljive, začasne in edinstvene slike. Te so zunaj nadzora, dozdevno samonastajajoče in spremenljive. Neodvisno od umetnikove domišljije je kompleksna raznolikost oblik, ki se razvijejo v tem procesu, teoretično neskončna. V digitalno ustvarjenem virtualnem umetniškem delu zdaj »biti« pomeni »proces«; dokončano in absolutno sta zamenjana z relativnostjo, stabilnost z dinamiko. Institucija avtorja je v doslej neprimerljivi meri podrejena napravam, čeprav jih je avtor hkrati sposoben uporabljati kot nikoli prej. Realnost zamenja domišljija, original izgine zaradi tehnične reprodukcije in se vrne v obliki naključnega genetskega proizvoda. Ta pot nas ne vodi ven z območja mogočega, temveč kot labirint v *Home of the Brain* globlje in globlje v svet kombinatorike, mnogokratnosti in minljivosti fenomenov.

Morda je najpomembnejši dejavnik možnost dostopanja in izmenjave slik po globalni podatkovni mreži. To skupaj z navzočnostjo na daljavo (teleprezenca) odpira nove možnosti. Zdi se, da vsebuje epistemologija navzočnosti na daljavo, kot jo spoznavamo v medijih, paradoks: čeprav navzočnost na daljavo pomeni

posredovan pogled in premaguje velike razdalje, pa v samih virtualnih okoljih vizualno percepcijo takoj obogatijo človeška čutila (»aktivni« dotik, »pasivna« občutja in manj pogosto vonj), zato ostane abstraktna in konceptualizacijska funkcija razdalje v ozadju. To pomeni, da se v kulturni zgodovini našega senzornega aparata nahajamo na prelomnici, v medijski zgodovini podoba pa se zdaj soočamo z dinamiko virtualnih slikovnih prostorov. Podoba in slikovni prostor se spremenita v variabilno območje, kjer se intervencija zaznav prevaja v slikovne prostore in polja, ali pa se jih oblikuje predvsem z interaktivnostjo.

Ker potencial računalniške tehnologije raste, virtualni podatkovni prostori pa so vse bolj razpoložljivi, lahko to ljudi potisne v vlogo golih akterjev v neskončnih prostorih elektronskega veselja. Posamezni komunikator, ki se potepa daleč naokrog po digitalnih mrežah, se nato lahko znajde pripet v statičnem posredniku, ki je sredstvo spreminjanja fizičnih teles v optična. Na našem planetu, ki se srečuje z dovolj dobro poznanimi nevarnostmi in grožnjami, ima vse več prebivalcev z vse manj njim razpoložljivega prostora dostop v iluzionistični svet, ki ga izdelujejo naprave. Na eni strani bo vse to postalo nadomestno doživetje, na drugi pa bo postala daljava v komunikaciji med ljudmi in kulturami nepomembna.

Ta izkušnja neposredne in takojšnje komunikacije, ki je tako značilna za nove medije in omogoča srečevanja v osnovi različnih družb, se ne bo mogla izogniti strašnim konfliktom. Očitno moramo storiti tako kot Platonovi vklejenci v votlini in se obrniti k svetlobi, se spoprijeti z novim in, oboroženi s svojim znanjem, soočiti z njim neposredno. Ne gre za vprašanje odkritja izhoda iz votline, kajti izhoda iz zgodovine medijev ni. Obstajajo samo stari in novi mediji, stari in novi poskusi ustvarjanja iluzije: nujno je, da se kritično ukvarjamo z njihovo zgodovino in njihovim prihodnjim razvojem.

Pomembno je poudariti, da so vsa virtualna umetniškega dela, ustvarjena z najmodernejšimi slikovnimi tehnikami, o katerih govorimo tukaj, nabita z mitičnimi prizvoki: Yggdrasill, drevo sveta, agora, shema štirih mislecev, teorija štirih elementov. V visokotehnološki obliki sta se znova vrnila geometrična oblika krogle kot morda ena najpomembnejših mitoloških podob in ideja umetnega življenja, ki se preliva iz računalnika. Njun natančno izdelan naturalizem se deloma sklicuje na predmoderno tradicijo iluzionizma, po načinu pa delujeta kot denimo v panorami. Kakorkoli, medijska umetnost vpliva in širi svet znakov in fenomenologij na za zdaj še vedno nepredvidljive načine. Novi svet podob lahko razumemo časovno in prostorsko, mrežna topologija umetnikom omogoča ustvarjanje lastnih kozmologij digitalnih prostorov, v katerih gledalci ali igralci krmarijo vizualne in akustične prostore, ki se ne podrejajo nikakršnemu hierarhičnemu redu in so urejeni kot hipertekst. Procesi digitalizacije ustvarjajo nova področja percepcije, kar bo povzročilo opazne spremembe v vsakdanjem življenju; vendar konceptov resnice in realnosti ne obračajo popolnoma na glavo. Vloge, ki so uporabnikom v interakciji ponujene, določene ali vsiljene, so bistveni element v percepciji pogojev doživljanja – doživljanja obojega, tako okolja v svetu, ki ga je medij spremenil, kakor

tudi jaza, ki je, kot nikoli prej, zasnovan iz nenehno naraščajočega niza akcijskih možnosti v dinamično spreminjajočih se miljejih.

Umetniki se poigravajo in delajo na paradigmi iluzije, podobnosti z življenjem in prisotnosti v drugih prostorih. Njihovo iskanje, ki se odvija v pogojih novih medijev, je usmerjeno v ponovno odkrivanje meril samorefleksije, zavedanja notranje distance in percepcije. To se nanaša še zlasti na gledališče digitalnega spomina Monike Fleischmann, Agnes Hegedus, Knowbotic Research in Danielo Plewe, vendar tudi na Char Davies: njena globoko imerzivna dela so tako sugestivna, tako senzualna in tako uspešna; v svojih delih ustvarja prostor za kontemplacijo, ki je hkrati vseobsegajoč v svoji prisili.

Vendar vizualna umetnost posebej in digitalna umetnost na splošno dolgo nista delovali izključno na ravni razvoja estetskih modelov svetov in samorefleksije o pogojih, ki so konstitutivni za področja doživljanja, posredovanega preko medija. V specifičnem okviru sistema umetnosti ta umetniška zvrst čedalje pogosteje vstopa v diskurz in razpravo o današnjih ključnih družbenih vprašanjih, kot so odnos med človekom in stroji, genetski inženiring in doslej neprimerljiva trenja, ki so jih povzročile globalizacija in mreže navideznih resničnosti, ki so jim danes izpostavljene kulture sveta. Medijska umetnost je zato bistvena komponenta v vprašanjih, kako lahko sodobne družbe dosežejo ustrezno samorazumevanje in s katerimi sredstvi lahko skušajo uresničiti kritično distanco do vse hitrejšega tempa sprememb.

V prihodnosti se bo umetnostna zgodovina intenzivneje ukvarjala s podpodročno zgodovino umetnosti novih medijev, prav tako kot bodo medijske študije in novo raziskovalno področje »znanosti podobe« prištevale umetnostno zgodovino medijev k svojim temeljem. Trenutne razprave o medijski umetnosti v kulturnih študijah, medijskih študijah in filozofiji so po obsegu obširne, toda skromne glede konkretnih primerov ter zelo osredinjene na teoretske diskurze medijske umetnosti. Pričujoča razprava skuša z raziskovanjem in analizo del ter iz njih nastalih teoretskih refleksij o preobrazbah triade umetnik, umetniško delo in gledalec dopolniti in obogatiti sedanje razprave. Zgodovinski pregled, usmerjen na zgodovino imerzivnih podob, pri katerih so se v skoraj vseh obdobjih uporabljale najbolj napredne tehnike tistega časa za aktiviranje največjega sugestivnega potenciala, se dotika jedra odnosa med ljudmi in podobo. Zato je ta tematika prav tako zanimiva za antropološke pristope pri proučevanju podobe, ki pa jih ne moremo vključiti v to besedilo. Zgodovina imerzije (potopitve) v podobo, ki umešča v kontekst arheološke raziskave megalografskih poslikav in prostorov iluzije v antiki z artefakti iz zgodovine umetnosti in medijev, je prav tako lahko predmet zanimanja arheologov. Za medijske in filmske študije ter intermedijske raziskave bi bilo najbolj koristno raziskati zapostavljeno področje filmskih poskusov imerzije, ki so del prizadevanj za povečevanje ali preseganje omejitev filmskega platna. Tukaj predstavljeni rezultati in zaključki prav tako vplivajo na nastajajočo interdisciplinarno znanost o podobi in računalniški vizualizaciji, o kateri težko razmišljamo brez zgodovinskega

ozadja. Naslednje področje, ki doslej ni bilo raziskano, je področje vzajemnega vpliva oblikovanih sugestivnih inovacij v iluziji, ki so vizualizirani v tehnološko osnovanih prostorih podobe, in postopno zmanjševanje notranje distance pri prejemnikih teh podob, kar je tema, ki je prisotna v celotni zgodovini umetnosti. Ta sorazmerna medsebojna odvisnost je osrednji mehanizem v razvoju umetniškega medija in s tem zgodovine same podobe.

Ne gre zgolj za format navidezne resničnosti, ki določa njen geneološki odnos z iluzionizmom; z uporabo računalnika v realnem času, interakcijo in nadaljnjim razvijanjem gledalec dobi sposobnost za oblikovanje podobe, kar je zgodovinsko gledano edinstveno. Obenem je gledalec izpostavljen doslej največji sugestivni moči podob, ki so danes v imerzivnih prostorih podob dinamične, interaktivne, nenehno razvijajoče se in »žive«. Kljub hitro spreminjajoči se medijski tehnologiji so bile podobe v formatu 360° razširjen fenomen v zgodovini umetnosti in medijev 20. stoletja. Ta model, ki je vrisan v utopično idejo transportacije gledalca v podobo, izniči razdaljo do prostora podobe, stopnjuje iluzijo in okrepi moč umetniškega dela nad občinstvom – ideja, ki je v razvoju novih medijev iluzije znova in znova sprožila konstitutivno dinamiko. Imerzija nastane, ko se umetniško delo in tehnična oprema, sporočilo in posrednik percepcije stekajo v neločljivo celoto. Na tej točki preišljene »totalizacije« lahko umetniško delo, ki se ga dojema kot avtonomni estetski objekt, kot tak za določen čas izgine: to je točka, ko se zavedanje iluzije spremeni v nezavedanje iluzije. Trdimo lahko, da se na splošno načelo imerzije uporablja za odstranitev medijskega aparata iluzije iz zaznave gledalcev, s čimer se maksimira intenzivnost posredovanega sporočila. Medij postane neviden.

Vizije novih medijev iluzije v umetnosti niso zgolj reakcije na tehnološke inovacije; umetnost ima pogosto tudi ustvarjalno vlogo pri njihovem razvoju. Zgodovina je pokazala, da gre za nenehno navzkrižno dopolnjevanje med obsežnimi prostori iluzije, ki popolnoma integrirajo človeško telo (na primer prostori s 360°-poslikavami, panorame, stereoptikon, cino'rama, planetarij, Omnimax in IMAX kino ali CAVE) in aparate, ki stojijo tik pred očmi (na primer pipšov, stereoskopi, stereoskopska televizija, senzorama, HDM-ji). Poleg tega vzporedno deluje zgodovina idej umetnostnih konceptov imerzije, ki sega od Wagnerjeve ideje *Gesamtkunsta* do Monetove panorame lokvanjev, Prampolinijevih načrtov za futuristični večdimenzionalni scenski prostor, Einsteinovne teorije o večsenzornem stereokinu, Youngbloodovega razširjenega kina (*Expanded Cinema*), Heiligovih in Sutherlandovih medijskih utopij, do navdušenja nad California Dream in še več. Še pred dejansko realizacijo tehnoloških inovacij so obstajale in obstajajo predstave umetnikov, ki so konstitutiven element v genezi novih medijev iluzije, gonilna sila razvoja medijev, ki so navdih pogosto našli v umetnosti v preteklosti, s čimer se je ta znova pojavila v javnosti.

Zgodovina razvoja filma kaže podoben proces nenehnega spreminjanja, ki se odvija okoli jedrnega medija. Medtem ko je bila predhodnik kina panorama (njeno rotundo so pozneje prevzeli), katere predhodnik je bila diorama in njene

različice, kot so ciklorama, pleorama in dellorama, je film v svojem razvoju nagovarjal čedalje več čutil na načine, ki so izražali iz jedrnega posrednika. To je primerljivo s sodobnimi prizadevanji računalniških medijev navidezne resničnosti, da bi dosegli večsenzorne (*polysensory*) iluzije, za katere so značilni trije glavni motivi: a) težnja po doseganju iluzije v dimenzijah, barvi, proporcijah, plastičnosti in osvetlitvi podobe; b) element gibanja; in c) izbira interaktivnosti z dinamičnimi, vedno znova domišljenimi podobami, ki so usmerjene v čedalje več čutil. Cilj je simbioza človeka in računalniške slike s stikom prek večsenzornega vmesnika, ki ga človeški uporabnik na koncu ne zaznava in blede iz zavesti. Ta del pravkar orisane medijske evolucije se tako zdi kot kontinuiran proces, ki je izpostavljen nenehnim spremembam. Dolgoročno delovanje določenega medija, na primer televizije, je prej izjema kot pravilo v primerjavi z velikanskim številom načrtov za nove medije. Iz tega zornega kota računalniška navidezna resničnost ne sproža revolucije ne glede na to, kako pogosto to zatrjujejo njeni zagovorniki. Vendar pa vseeno pomeni odločilni mejnik v zgodovinskem razvoju medijev. Odkar je Sutherland razvil HDM, je nastalo nešteto vizualnih zaslonov in še več prototipov bo zasnovanih, dokler ne bodo postavljeni standardi za vmesnike med človekom in napravo – če ideja o dolgoročnejših standardih ni bistveno v nasprotju z evlucijsko fenomenologijo medijev in njenega *telosa*. Za to razpravo je konec koncev nebitveno, ali bo sploh kdaj obstajala posebna tehnična naprava, ki bo lahko učinkoviteje uresničevala večino utopičnih idej, kajti z vrsto v tem besedilu analiziranih primerov sem hotel raziskati iluzorno nezaznavno vez s podobo, ki se kaže v tako številnih različnih slikovnih medijih.

V povzetku lahko rečemo, da so umetniške vizije izraz nenehnega iskanja iluzije z uporabo tehnološko najnaprednejšega medija, ki je na voljo. Brez izjeme so vizualne fantazije o enosti, simbiozi z medijem, ko začetki že obstajajo, vendar še niso uresničeni, vendarle utopične. Tako je bilo pri Prampoliniju in nič drugače ni bilo pri Einsensteinu, Sutherlandu, Heiligu, Youngbloodu ali Kruegerju. Razen tega je jasno, da je trajna komponenta novih medijev, da estetsko vsebino vedno črpajo od svojih predhodnikov. Ne samo, da danes različni avdiovizualni mediji, računalniki, domača elektronika in telekomunikacije konvergirajo v nastanek polisenzornega in navideznega hipermedija, temveč se zdi, da so pričakovanja, usmerjena v nove medije iluzije, veliko večja kot kdajkoli prej. Posledica konstitutivne vloge umetniško-iluzornih utopij za nastanek novih medijev iluzije je, da so mediji hkrati del zgodovine kulture in tehnologije. Potemtakem je povsem logično, da si umetnost zdaj utira pot v središča visokotehnološkega raziskovanja, čeprav potrebna tehnologija izvira iz vojske in se je razvila za komercialno dobičkonosne spektakle. Medijska arheologija je izkopala bogastvo eksperimentov in načrtov, ki niso bili uresničeni, vseeno pa so zaznamovali razvoj umetniških medijev. To, kar se je izvedlo ali preživelo, je samo majhen del zamisli, ki nam nekaj povedo, pogosto kaj vznemirljivega, o utopičnih sanjah tistega časa.

Prevod: Nina Kozinc

# The Abstract, the Pictorial and the Virtual

## In Search of a Lucid Terminology

### Povzetek

#### Abstraktno, slikovno in virtualno. V iskanju lucidne terminologije

Ob čedalje večji zapletenosti sodobnih vizualnih medijev so obstoječi pojmi, s katerimi razpravljamo o njih, pogosto raztegnjeni do točke, ko niso več jasni in uporabni kot pomoč pri razumevanju. Namen tega članka je razjasniti pomen izrazov »virtualno« in »abstraktno«, in sicer tako, da ju umesti v odnosu do bolj stabilnega izraza »slikovno«. Z razločevanjem njunih raznovrstnih pomenov in medsebojnih povezav predlaga konsistentno terminologijo za ukvarjanje s širokim razponom fenomenov podobe in subtilnih distinkcij med njimi. V skladu s temi predlaganimi definicijami izraz »slikovno« opisuje ključni atribut fizičnih objektov, skozi katere lahko vidimo neobstoječ vizualni prostor, »virtualno« opisuje naravo vizualnega prostora, ki ga ustvari slikovna podoba, »abstraktno« pa ima različen pomen glede na to, na kateri vidik podobe se nanaša: na sposobnost podobe, da ustvari vizualni prostor, na mogoč obseg takšnega prostora, ali na konkretnost podobe kot fizičnega objekta.

**Ključne besede:** abstraktno, slikovno, virtualno, podoba, teorija umetnosti

*Or Ettlinger je doktor arhitekture, docent na Fakulteti za arhitekturo Univerze v Ljubljani in član združenja vodilnih strokovnjakov »Podoba, znanje, oblikovanje. Interdisciplinarni laboratorij« berlinske Humboldt-ske univerze. Njegovo raziskovanje in dejavnosti so vezane na virtualnost in medijsko teorijo, metodologije kreativnosti ter estetsko izkustvo v umetnosti in arhitekturi. (or.ettlinger@fa.uni-lj.si)*

### Abstract

The increasing complexity of contemporary visual media often strains existing terminology to a point where it starts losing its usefulness in assisting understanding. The article seeks to clarify the meaning of the terms "virtual" and "abstract" by discussing them in relation to "pictorial", which is a more stable term. By differentiating their various meanings and interconnections, it proposes a consistent terminology with which to address a broad range of visual phenomena and the fine distinctions between them. According to these proposed definitions, the term "pictorial" describes the key attribute of physical objects through which an inexistent visible space can be seen, "virtual" describes the nature of the visual space that is created by pictorial images, and "abstract" has different meanings depending on which aspect of an image is being discussed. It can refer to the image's ability to generate a visual space, the possible content of such a space or the concreteness of the image as a physical object.

**Keywords:** abstract, pictorial, virtual, image, art theory

*Or Ettlinger holds a doctorate in architecture and is an Assistant Professor at the Faculty of Architecture of the University of Ljubljana. He is also an Associate Member of the cluster of excellence "Image Knowledge Gestaltung. An Interdisciplinary Laboratory" at the Humboldt University in Berlin. His main areas of research and activity are virtuality and media theory, methodologies of creativity, and the aesthetic experience in art and architecture. (or.ettlinger@fa.uni-lj.si)*

## Introduction

The technological developments in the field of visual media during recent decades are hardly disputable, but to describe their consequences using a clear terminology can be a daunting task. Digital tools – along with the growing culture of using them – have introduced new ways of producing, disseminating, and experiencing images, yet many of these developments have a limited vocabulary for referring to them accurately. Additionally, the speed of such developments makes it even more difficult for language to keep pace with them. As a result, a few key terms have emerged that are both ambiguous enough to address unclear phenomena as well as flexible enough to cover multiple uses simultaneously.

Two such recurring multi-purpose terms in the discussion of the image are “virtual” and “abstract”, and this article addresses them with respect to the more stable term “pictorial”. The elusive idea of the “virtual” is a topic of a continuous research of mine, the results of which have been consolidated into a proposed theory that I call *The Virtual Space Theory* (Ettlinger, 2008). This article presents some key principles of the theory and expands it to encompass the idea of the “abstract” and the “pictorial” so as to arrive at a coherent definition of all three terms. With these definitions in place, the article proceeds to explore several topics that lie at the meeting point of the three, presented as case studies to further clarify their proposed complementing definitions.

## The Multiple Meanings of “Virtual”

What does the term “virtual” actually refer to? The Internet? Computer technology? Social media? The culture around it? Online 3D worlds? All forms of 3D graphics? Imaginary worlds in general? The realm of human imagination? Human perception? Human consciousness? Collective consciousness? Mix together all of the above and you get a rough idea of the problematic common notion of the “virtual”, as well as an overview of some of the topics that are confounding contemporary civilization – all strangely expressed in one vague multi-purpose word.

If we observe the matter closely, we find that most of the uses of “virtual” fall under a few specific categories. Furthermore, we discover that most of these categories actually have existing words that convey their respective meanings much more clearly and consistently than the term “virtual” does. As we seek to clearly identify the core meaning of “virtual”, noting these alternative terms will help us narrow down the possible meanings of it in search of the essence of what this term might most accurately be used to refer to.

- *Virtual as meaning “digital”* – Computers. Digital devices. Internet technology. Online services. In such contexts, referring to anything as being “virtual” is usually just a way of saying that it is created and facilitated by



digital means. However, the general term “digital” addresses such cases much more directly, as does the term “online” when discussing matters related to network connectivity.

- *Virtual as meaning “mental”* – The human mind. The imagination. Dreams and visions. We can visualize them, we can experience them, but they are not part of the world “out there”. The point is that calling them “virtual” is rather inaccurate – the term “mental” captures their essence far more precisely.
- *Virtual as meaning “intangible”* – Money. State institutions. Political systems. Social Media. These are all examples of indisputable parts of the world we live in, yet which are not as concrete as physical objects are. They obviously involve particular people, objects, or buildings, but what they create together are phenomena that are clearly distinct from them. They might sometimes be referred to as “virtual”, but in the sense of meaning “intangible”.
- *Virtual as meaning “potential”* – One of the philosophical uses of “virtual” refers to the unrealized potential of something, like an acorn that holds within it the potential to become a fully grown tree. In that somewhat poetic sense, the acorn might be considered to be a “virtual” tree as opposed to an “actual” tree (Sasso and Villani, 2003: 22–29; Zourabichvili, 2001: 88–91). Even so, it is an idea that the term “potential” expresses much more accurately than “virtual” does.
- *Virtual as “what we perceive through pictorial images”* – 3D Worlds. Video games. Film fantasy worlds. 3D graphics creation tools. In that sense, “virtual” describes what we see in images. But more particularly, in addition to presenting pictorial content, such images have specific characteristics that link them to the other prevalent uses of the term “virtual”: they are produced and presented digitally, we experience them as presenting things that lie outside of our immediate world, and they are often the product of their creators’ imaginations.

And yet, in pictorial images, there is something “virtual” about them that is beyond any of the meanings of “virtual” discussed above: it is not only “digital”, it is not just “mental”, it is not exactly “intangible”, nor is it “potential”. Rather, it is the experience that what we see through such an image is not merely a flat pattern of light and colour – but rather a living, existing, and visually accessible *place*.

The interpretation presented in this article proposes that the key to clarifying the term “virtual” is to arrive at an understanding of it as meaning “what we perceive through pictorial images”. And to achieve this, the inevitable path goes way beyond digital techniques, and it requires an exploration of the experiences given by older techniques and the traditional theories that support them.

# Linking and Distinguishing the Virtual and the Pictorial

For centuries, the European tradition in art has explored the possibility of providing an experience of space through physical devices that do not contain any physical space in them – or what we may more simply call “pictorial images” (the case of non-pictorial images will be discussed later in this article).<sup>1</sup> The Renaissance artist, architect and theorist Leon Battista Alberti described a painting as a window through which we can look at the visible world (Alberti, 1966: 58). Several decades later, Leonardo da Vinci said that “perspective is nothing else than seeing a place behind a sheet of glass, smooth and quite transparent, on the surface of which all the things may be marked that are behind this glass” (da Vinci, 2008: 113). Around the middle of the twentieth century, Ernst Gombrich described the making of a painting as the making of “a possible visible world” (Gombrich, 2002: 246–278).

In this context, the term “pictorial” denotes a *picture*: a particular kind of physical object in the physical world, which can provide a visual experience of something that is not physically there. In order to discuss such objects beyond the particular technique by which they are put together, I refer to them by using the more generic term “devices of illusion”. A device of illusion can be a piece of paper with traces of charcoal on it, or a display monitor with an array of coloured pixels, but if the visual pattern of the charcoal or pixels allow us to perceive a space beyond the surface of the paper or the monitor, then they can be said to be “pictorial”. That is, the paper with the charcoal, or the monitor with its pixels, can then be referred to as a “pictorial object”.

The proposed approach of this article to resolving the inconsistency of the term “virtual” is to emphasize the particular aspect of “virtual” that is linked to the term

---

<sup>1</sup> By using the term “pictorial”, I am referring particularly to the type of images that generate an experience of space through them, as opposed to “non-pictorial” images, which do not generate such a space. In art theory, this distinction is often addressed by the terms “representational” vs. “non-representational”, or “representational” vs. “abstract”. However, in this article, I chose to introduce the relatively unused term “pictorial” in order to avoid the inherent ambiguity of the term “representational”, which can have several different meanings:

(a) “Representational” can mean that the surface of an image is arranged so as to provide the illusion of a visible space, rather than only be a flat pattern of paint on canvas. This is what I mean by “pictorial” vs. “non-pictorial”.

(b) “Representational” can mean that the content of an image’s visible space looks like something that *could exist* in the physical world, as opposed to spatial content that may appear unclear or unlike something we have seen before. In the article, I refer to such spatial content as “identifiable” vs. “non-identifiable”.

(c) “Representational” can also mean that the content of an image’s visible space is made to look like particular objects that *do exist* as such in the physical world (e.g., a portrait of your grandmother) as opposed to being objects that do not necessarily stand for something specific in the physical world (e.g., a painting of a purple unicorn). This is a separate matter from either “pictorial” or “identifiable”, which I refer to using the term “context” and address it at length in Chapter Four of *The Architecture of Virtual Space* (Ettlinger, 2008: 109–136).

“pictorial”. According to this narrowed-down definition, the term “virtual” refers specifically to the nature of what can be seen *through* a pictorial object. Thus, given the example of Pieter Bruegel the Elder’s *Tower of Babel*, the painting hanging on the wall in the Kunsthistorisches Museum in Vienna – as a physical object – is *pictorial*, whereas the tower that is seen through it – its visual content – is *virtual*. And since pictorial objects, by their very nature, provide the experience of seeing a space through them, each particular instance of such a type of space would be another “virtual place”.



Pieter Bruegel the Elder’s *The Tower of Babel* (1563) hanging at the Kunsthistorisches Museum in Vienna. Photo: Or Ettlinger.

Traditionally, the term “pictorial” may have been equally used for both the device of illusion *and* what is seen through it. This might have even worked fine back in the times when most devices of illusion were indeed paintings or drawings – the distinction between the pictorial and the virtual was simply not yet necessary. With the rise of newer mediums, however, as the physicality of the device of illusion is increasingly reduced to become ever less concrete (presently, down to electrical signals and coloured pixels on a versatile screen), the ability to distinguish between the pictorial and the virtual is becoming ever more crucial. In other words, given the near absence of a “picture object” in the traditional sense of the word – such as a framed canvas with dabs of paint on it – the space that is experienced through it must be understood independently of the object that creates the experience.

Therefore, this article proposes that “pictorial” describes the physical object that provides the visual experience, whereas “virtual” refers to the non-physical visual content of the space that it presents. To continue the previous example, then, a computer monitor or screen projection that shows Bruegel’s *Tower of*

*Babel* is *pictorial*. As such, it is less concrete than a painted canvas or a printed reproduction is (and still more concrete than a futuristic holographic projection). Yet, whatever the pictorial object that provides the experience may be, the tower that is seen through it is not pictorial, but *virtual*.

This distinction between “virtual” and “pictorial” is not limited only to the case of paintings, but equally relevant also to photography and film. At first glance, this might seem to be a surprising proposition. After all, does not a photograph of an apple show the same apple that was in front of the camera? However, as described by Lev Manovich in his book *The Language of New Media*, this impression is only because “...over the course of the last hundred and fifty years, we have come to accept the image of photography and film as reality” (Manovich, 2001: 200). The point is that an apple and a photograph of it are obviously not one and the same – we can eat one of them, and the other we cannot. As physical objects, the printed photograph, or the projected film, are just like a painted canvas, or a fresco on a wall: they are equal in being physical devices through which we can perceive a space that is not physically there. Or in the terms of this article: they are pictorial objects through which we can experience virtual space.

## The Multiple Meanings of “Abstract”

The term “abstract” comes up in many contexts; it is a recurring term in art-related discussions, yet tends to have quite a few different meanings. I will differentiate here between four such meanings of “abstract”, emphasize alternative terms that can be used for maintaining a distinction between them, and point out how they intersect with the interpretation of the “virtual” as presented above. Paintings by Wassily Kandinsky, the abstract painting pioneer, will provide most of the examples in this discussion.

- *Abstract as meaning “distilled”* – Over a hundred years ago, when painters started to gradually let go of the centuries-old tradition of making paintings that try to look like the physical world, many alternative forms of painting were explored. One of these alternatives was to paint objects that might also exist in the physical world, but without trying to present them in full detail. Rather, such paintings aim at conveying the sense of their painted objects in a simplified or distilled form, trying to capture their characteristic essence rather than their correct visual appearance. Consequently, this distillation often meant that the sense of space created by the painting was lost as well, or at least challenged. An example of this is Kandinsky's painting *Moscow I*.
- *Abstract as meaning “non-identifiable”* – Another direction explored by artists was to make painted objects that are not quite identifiable. Such paintings employed many of the techniques of traditional painting, only that



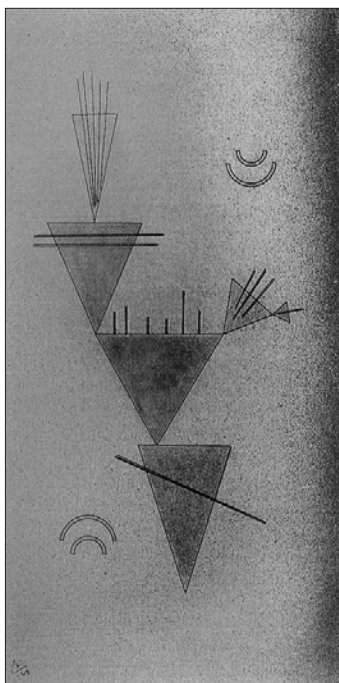
Wassily Kandinsky, *Moscow I*, 1916



Wassily Kandinsky, *White Line*, 1920

they did not do so in order to create objects that stand for ones that also exist in the physical world, but rather what might look like nameless blobs (which may hint at something identifiable, rather than showing it explicitly). And yet, using the terminology proposed above, such paintings may still create virtual places in virtual space – except that the visual *contents* that are seen in the image's space are *non-identifiable*. An example of this is Kandinsky's painting *White Line*.

- *Abstract as meaning "non-pictorial"* – Yet another form of painting that artists increasingly engaged in during the twentieth century was to let go of making any kind of objects in space whatsoever – whether they are optically accurate, distilled, or non-identifiable. Instead, the focus was on making the canvas a visual object in itself. From the point of view of this discussion, the designated task or *mode* of such form of painting has shifted: it is no longer the creation of a virtual place to be seen *through* the painting, but rather the production of a flat pattern to be seen *on* the surface of the painting. As seen in Kandinsky's *Little Game*, the result is still an image, but more precisely, it is a *non-pictorial* image.



Wassily Kandinsky, *Little Game*, 1928



James Abbott McNeill Whistler, *Nocturne in Black and Gold*, 1874

- *Abstract as meaning “non-concrete”* – This use of the term “abstract”, unlike the previously mentioned ones, refers to the image as a physical object rather than to the visual content seen in it. Due to technological developments over the centuries, our ability to see the virtual place of a pictorial image became gradually less bound to the physical object of the canvas on which it was originally painted – that is, less dependent on the concrete physicality of the device of illusion. Ever more sophisticated techniques of mechanical reproduction (Benjamin, 1999) have now reached the point that this physicality has been reduced to bits of data and an array of coloured pixels. They are physical too, just not as concrete as layers of paint on a sheet of canvas are. This is the topic of an elaborate discussion beyond the scope of this article, but the main point here is that as a physical *object*, the image has become much less *concrete*, and much more *abstract*.

In many cases, of course, it is not so easy to determine in which of the above senses a painting may be abstract: distilled, non-identifiable, non-pictorial, and non-concrete forms of abstraction may often overlap, yet it is still useful to be able to tell them apart. For example, James Whistler’s painting *Nocturne in Black and Gold* is highly distilled (it tries to capture only the essence of things), its contents are hardly identifiable (it is difficult to say what is painted in it), and it is on the

verge of being non-pictorial (it is nearly just a flat pattern on a surface). And by the way, as you are watching it in a printed journal or on your computer monitor, it is also non-concrete (what you are looking at is not the physical object of the painting).

## Is Abstract Art Virtual?

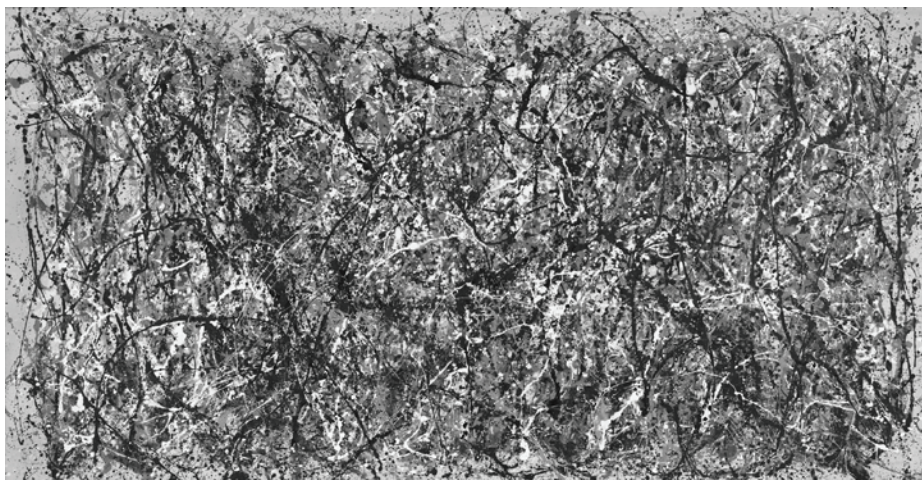
The kinds of images that abstract art creates are obviously quite difficult to define. Add to that the growing popularity of the elusive term “virtual”, and it becomes tempting to use this term to describe also the elusive nature of abstract images. And yet, according to the proposed definitions of this article, most forms of abstract art are actually not virtual at all. This may seem surprising given the popular use of the term, but this is quickly sorted out once the terminology is clearly defined.

In order to address the relation of abstract art and virtuality, we need to first resolve the difference between pictorial and non-pictorial images in that respect. According to the above discussion of the “virtual” and the “pictorial”, pictorial images can be interpreted as creating virtual places in virtual space, whereas non-pictorial images cannot. This does not mean that someone viewing a non-pictorial image could not interpret its visual pattern in terms of space – what it does mean is that what they will see in it would only be their personal visual interpretation of that pattern. For example, given a painting of Jackson Pollock, one viewer might see a tower in its pattern of paint, while another might see an elephant (look at it long enough and you will see ones too).

This is opposed to the visual contents of *pictorial* images, which are very similarly interpreted by anyone who has grown up in a civilization that makes common use of images. There can be no serious argument as to what is seen in the visual pattern of Pieter Bruegel the Elder's *The Tower of Babel*. There might still be minor personal differences of visual interpretation, but surely not as many as in the example of the Pollock painting.

In the case of a non-pictorial image, the existence of a tower or an elephant in a viewer's experience of them is confined to their mental space, which is strictly *private*. This is in sharp contrast to the *public* nature of virtual space, as demonstrated by the tower of Bruegel's pictorial image, which we can all see. In other words, pictorial images create virtual places, whereas non-pictorial images do not.

Now we can return to the question of abstraction in art and its relation to virtuality. Some forms of abstract art are concerned with making images whose visual content is distilled. Other forms of abstract art are about making visual content that is non-identifiable. In such cases, to the extent that they still generate a visual experience of space that is publicly shareable, they can be considered as



Jackson Pollock, *One: Number 31*, 1950

pictorial images – and therefore as objects that create virtual places, which can be experienced through them. However, since abstract art is a form of art that is only marginally concerned with creating pictorial images, then, as a general rule, we could say that its contents are *not* in virtual space, and as such, they *cannot* be considered to be virtual. They may be elusive in many other respects, but that doesn't necessarily make them virtual.

There could be exceptions, of course. One of them is the particular area of interest created by the undefined field that lies *between* pictorial and non-pictorial images.

## Between Pictorial and Non-Pictorial Images

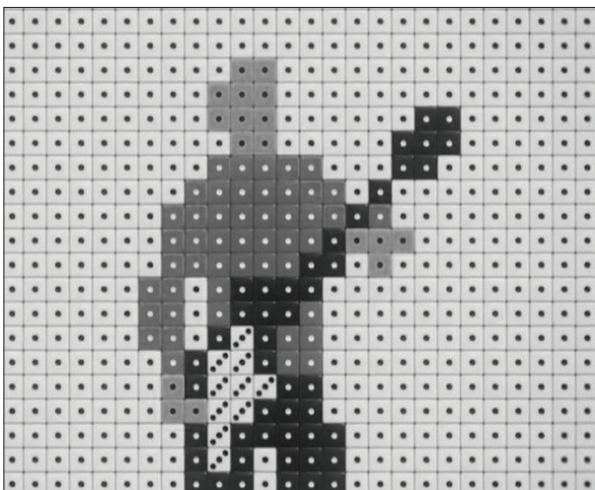
The terminology elaborated above proves highly useful for elucidating some fascinating issues in the history and theory of art. One of the most dramatic events in the history of art was the transition from the demand that artists make only pictorial images, to the acceptance (and sometimes even the demand!) that they make *non*-pictorial images. Somewhere along the passage from the nineteenth to the twentieth century, paintings were no longer required to look like the physical world, but were rather expected to present nothing more than a flat arrangement of paint on a canvas. Most of the late works of the painter Piet Mondrian – with their black gridlines, white squares, and some squares in basic colours – are extreme examples of this.

In some cases, however, paintings cannot quite clearly be defined as either pictorial or non-pictorial. These are paintings that – depending on how we look at them – can either reveal a visible world that seems to lie behind their surface





Lyonel Feininger, *Bridge I*, 1913



Still image from Fujiya & Miyagi's *Ankle Injuries*, music video, directed by Wade Shotter, 2007

(i.e., a “pictorial image”), or instead, they can appear to be nothing more than a pleasant arrangement of paint on a flat surface (i.e., a “non-pictorial image”). In other words, whereas fully pictorial images pull the viewer’s gaze *into* their space and the details it contains, such “semi-pictorial” images make it possible for the viewer to let their gaze go only as far as the surface of the image and just enjoy the overall visual experience of it as a flat colourful object – as if it actually were a non-pictorial image.

When the making of such ambiguous or “dual-mode” images is successful, it can result in fascinating works of art. An example of this is Claude Monet’s painting *Impression: Sunrise* (which later came to also stand for a whole new approach to the making of paintings, but that is

another topic). During the twentieth century, such tension between pictorialism and non-pictorialism within the same image was the driving force behind the work of many painters, who searched for ever new ways to achieve it. A beautiful example of this is Lyonel Feininger’s painting *Bridge I*.

This search for the ambiguity between the surface of an image and the space seen through it is not limited only to the medium of painting. As newer mediums developed – and ever more so from the last decades of the twentieth century – other forms of image-making have dealt with the same issues. For example, in the music video of Fujiya & Miyagi’s song *Ankle Injuries*, the visual content is basically

nothing more than an arrangement of game dice on a surface. All that is actually seen is a pattern of dice in one of eight colours, where each shows a face with up to six dots on it. Regardless of the question of its technique of production (physical dice or computer-generated) it presents a clearly flat arrangement. And yet it is also carefully made so as to provide the impression that what we are seeing through this arrangement of dice is the band performing their song, along with other spatial visual content.

Where, then, is the visual content of such paintings and videos? Is it inside the virtual place that is seen through them, or is it on the surface of an image in physical space? Well, what makes such images so special is precisely that they can be seen either way.

## One Pictorial Image, Two Virtual Places

An inherent characteristic in the making of pictorial images is that their visual pattern can sometimes be interpreted in more ways than one. Unlike in the discussion of the previous section, however, the two interpretations I am referring to here are not the pattern on a surface vs. the space that can be seen through it, but rather two different spatial contents altogether. This is most familiar in the many

optical illusions found in images that seem to have different visual contents depending on how one looks at them, such as the famous example of “old woman or young woman”. In other words, such images are “ambiguous”.



A visually ambiguous image

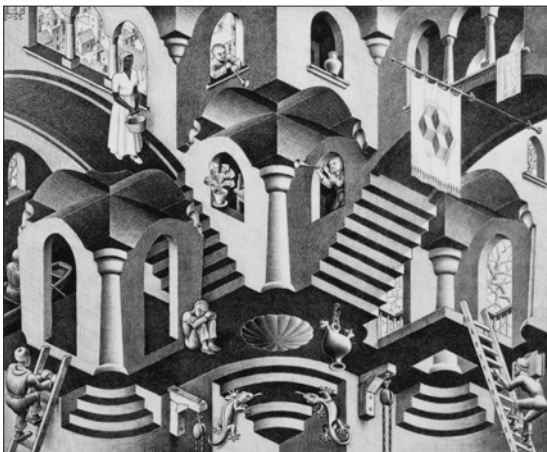
Normally, this ambiguity is actually a limitation of the art of image-making as it attempts to handle the limitations of visual perception. As a result, a whole range of conventions and techniques have been developed over the centuries precisely in order to overcome it and produce images that would have only one consistent visual interpretation. Yet a newer, alternative approach to the issue of ambiguity was to actually embrace this

limitation and incorporate it into a part of making art (Gombrich, 2002: 204–244). An example of this is some of the work of Salvador Dalí: his painting *Raphaelesque Head Exploding* simultaneously shows a human head as well as the interior of a dome.

Sometimes, also an image that presents a seemingly continuous space can still include within it parts that are made in an ambiguous way. When seen as a whole, then, the result simultaneously seems correct and incorrect, and provi-



Salvador Dalí, *Raphaelesque Head Exploding*, 1951



M. C. Escher, *Convex and Concave*, 1955

des a visual experience that is quite different from either the physical world or most pictorial images. This is the principle behind some of M.C. Escher's work. In *Convex and Concave*, the two spaces on the left and the right are visually consistent each in itself, as well as compositionally symmetrical, yet they are incompatible with each other. However, by drawing ambiguous elements along the part of the image where the two spaces connect, they appear as if they create one continuous visual space, even though such a space would be physically impossible.

Similar principles have also been applied to moving images, such as TV commercials and music videos. For example, a recurrent theme in car commercials is to present the abilities of the advertised car to handle challenging road conditions. Accordingly, in one such commercial for Audi, this was done by showing a car driving through an urban environment that can be visually interpreted in several ways simultaneously - a moving image realization of popular optical illusions, resulting in a visually ambiguous environment for the car to drive through.



Still image from Audi "Illusions", TV commercial, directed by Anthony Atanasio, 2004

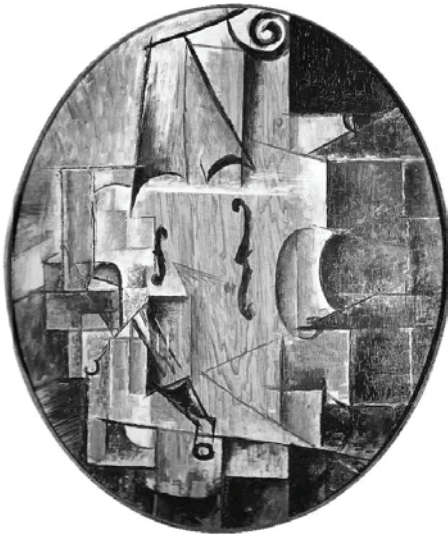
Another interesting example of visual ambiguity in a moving image is the music video of The Chemical Brothers' song *Let Forever Be*. It combines the ambiguity of the optical illusions discussed above together with the issue of pictorial and non-pictorial images discussed in the previous section.

This video explores, in a moving image, the same kind of concerns that have preoccupied painters and art theorists for generations. First, it employs rudimentary film editing techniques (such as various forms of image duplication) in a way that seems to echo some of the approaches of modernist painting as discussed in this article. That is – as seen in Pablo Picasso's *Violin*, for example – it uses multiple pictorial fragments as mere elements from which to construct a flat arrangement of paint (or in this case, pixels) on a surface.

Second, the video reinterprets the resulting image pattern as if it were itself a pictorial description of another kind of visible world, one which actually *looks* just like the resulting image of the fragmentation process of image-making. Throughout the video, the view repeatedly moves back and forth from an optically-familiar visual interpretation of the world, to a fragmented flat pattern of the resulting image



Still image from The Chemical Brother's *Let Forever Be*, music video, directed by Michel Gondry, 1999



Pablo Picasso, *Violin*, 1912

of it, and then to a non-realistic visual interpretation of the world as if it actually looked like that fragmented image – and back again, dozens of times. Thus, this video demonstrates the whole issue of the ambiguity of pictorial images in an ingenious and playful way. And, from the point of view of this discussion, this video uses the added dimension of movement in time to suggest that what might appear like an ambiguous visual pattern is actually *one* single window to *two* distinct virtual places.

## Conclusion

The terminology proposed in this article allows a systematic and internally consistent approach to some of the contemporary concerns with respect to images. According to this proposed definition, the term “pictorial” describes the key attribute of physical objects through which an in-existent visible space can be seen, and “virtual” describes the nature of the visual space that pictorial images create.

The term “abstract” has different meanings depending on which aspect of an image it refers to. If it refers to the image’s ability to generate a visual space, it serves to draw a distinction as to whether the image is *pictorial* or *non-pictorial* (or in some cases, *semi-pictorial*). If it refers to the content of the image, it rather describes the visual objects that are located *inside* of the *virtual place* that the image presents. Finally – and in a manner that best complements the above definitions of “pictorial” and “virtual” – the term “abstract” can refer to the image as an object in itself, in which case it describes that object as having a reduced physicality due to historical processes by which the devices we call “images” have gradually become ever less concrete.

These proposed definitions do not make the other prevalent uses of these terms invalid, and such uses will likely still remain as well – at least as metaphors. And yet, these definitions provide a stable basis for discussing issues related to the image, and a toolset with which to shed light on some of the most fascinating phenomena of experiencing images.

## References

- ALBERTI, LEON BATTISTA (1966): *On Painting*. New Haven: Yale University Press.
- BENJAMIN, WALTER (1969): The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In *Illuminations: Essays and Reflections*, H. Arendt (ed.), 217–251. New York: Schocken Books.
- DA VINCI, LEONARDO (2008): *Notebooks*. Oxford: Oxford University Press.
- ETTLINGER, OR (2008): *The Architecture of Virtual Space*. Ljubljana: University of Ljubljana.
- GOMBRICH, ERNST H. (1984): *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon.
- MANOVICH, LEV (2001): *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- SASSO, ROBERT, AND ARNAUD VILLANI (EDS.) (2003): *Le Vocabulaire de Gilles Deleuze*. Paris: Vrin.
- ZOURABICHVILI, FRANÇOIS (2001): *Le Vocabulaire de Deleuze*. Paris: Ellipses.

# Prostor za fotografijo

## Abstract

### The Space for Photography

The article discusses ways in which various interpretations of the photographic medium establish relationships with the concept of space; more precisely, the space that is hiding behind what we understand as photography. The discussion follows from the assumption that space should, at least at first glance, play a key role in photography, even though its relevance to the medium is not discussed as often as one would perhaps expect. Even more curious is the fact that in the context of photography, the concept of time is much more commonly discussed. The author shows that in photography, the concept of space can be found on various levels and in different modes, from spatial technologies such as *camera obscura* and linear perspective, which are close to the very essence of the photographic medium, to the spatial relationships that are constituted within photographic practices, as well as the social and institutional spaces in which meanings of individual photographs are constituted. In all of these cases, the concept of space tends to be reflexive - the analysis leads one to learn more about different approaches to photography than about space itself.

**Keywords:** photography, space, *camera obscura*, linear perspective, semiotics

*Ernest Ženko is a Full Professor at the Faculty of Humanities, University of Primorska. His research is focused on philosophy of culture, aesthetics, film, media theory, and sociology of science. He publishes regularly in both Slovenian and foreign journals. He wrote two monographs (in Slovene): "Space and Art: Space between Philosophy, Art, and Science - Leonardo da Vinci, László Moholy-Nagy, and Andy Warhol" (Založba ZRC, 2000), and "Totality and Art: Lyotard, Jameson, and Welsch" (Založba ZRC, 2003). (ernest.zenko@fhs.upr.si)*

## Povzetek

Avtor v besedilu obravnava odnos, ki ga interpretacije fotografskega medija vzpostavljajo do pojma prostora – torej prostor, ki se skriva v ozadju tega, kar pojmujemo kot fotografijo. Izhaja iz predpostavke, da je fotografija vsaj na prvi pogled medij, v katerem igra prostor osrednjo vlogo, obenem pa naletimo na zgolj redke primere tematiziranja prostora v fotografiji. Še bolj nenavadno, morda celo paradokсно je, da veliko pogosteje v kontekstu fotografije naletimo na pojem časa. Avtor pokaže, da pojem prostora v fotografiji nastopa na različnih ravneh in na različne načine, od prostorskih tehnologij, kot sta *camera obscura* in linearna perspektiva, ki sta najbližje temu, kar bi lahko povezali z bistvom fotografskega medija, prek prostorskih razmerij in odnosov, ki se vzpostavljajo v fotografskih praksah, do socialnih in institucionalnih prostorov, v katerih se tvorijo pomeni posamičnih fotografij. V vseh teh primerih pojem prostora odslikava problematiko fotografije, saj pri analizi več izvemo o samih pristopih k fotografiji kot o prostoru samem.

**Ključne besede:** fotografija, prostor, *camera obscura*, linearna perspektiva, semiotika

*Ernest Ženko je redni profesor za filozofijo kulture na Fakulteti za humanistične študije Univerze na Primorskem. Njegova področja raziskovanja so filozofija kulture, estetika, film, teorija medijev in sociologija znanosti. Redno objavlja v domačih in tujih revijah, napisal pa je tudi znanstveni monografiji: »Prostor in umetnost: Prostor med filozofijo, likovno umetnostjo in znanostjo – Leonardo da Vinci, László Moholy-Nagy in Andy Warhol« (Založba ZRC, 2000) ter »Totaliteta in umetnost: Lyotard, Jameson in Welsch« (Založba ZRC, 2003). (ernest.zenko@fhs.upr.si)*

## Uvod

V pričujočem sestavku analiziramo odnos, ki ga interpretacije fotografskega medija vzpostavljajo do pojma prostora, za katerega bi lahko trdili, da se neka-ko skriva v ozadju tega, kar dojemamo kot fotografijo. Po eni strani se zdi, da je naloga relativno preprosta, saj je fotografija medij, v katerem igra (ali naj bi igral) prostor bistveno in osrednjo vlogo, vendar pa po drugi strani naletimo na zgolj redke primere tematiziranja prostora v fotografiji; dejansko pogosteje naletimo na čas in analize časovnosti.

V sodobnih interpretacijah umetnosti se delitev na prostorske in časovne umetnosti le redko pojavlja, saj vse oblike umetnosti na strani recepcije zadevajo čutno izkustvo, ki se vedno odvija tako v prostoru kot v času. Kljub temu se nekateri odzivi te zgodovinsko relevantne delitve v določenih kontekstih pojavljajo tudi še danes. Tematizacija prostora in časa v umetnosti je najprej odigrala pomembno vlogo v razpravah o klasifikaciji in hierarhiji umetnosti iz obdobja med renesanso in osemnajstim stoletjem, ki so se izoblikovale v svojevrsten žanr, imenovan *paragone* (primerjava). Tradicionalno so izhajale iz odnosa med slikarstvom in pesništvom, izraženim v enačbi, pripisani latinskemu pesniku Horaciju – *ut pictura poesis*. Sredi šestnajstega stoletja je tako beneški humanist Ludovico Dolce trdil, da so ne samo pesniki, temveč vsi pisci, slikarji; da je poezija, zgodovina in dejansko vse, kar počnejo izobraženi ljudje – slikarstvo (Lee, 1940: 197). Bolj znan je primer Leonarda da Vincija, ki med seboj primerja pesništvo in slikarstvo ter se postavi na stran slikarstva, kot tiste umetnosti, ki služi plemenitejšemu čutu (torej očesu), njena dela pa so resničnejša od poezije. Zanimiva (tudi z vidika fotografije) pa je njegova primerjava dveh vizualnih umetnosti, slikarstva in kiparstva. Po Leonardovem prepričanju kipar svoja dela izdelava tako, da se pojavljajo takšna, kot so, medtem ko je slikarstvo po drugi strani *cosa mentale*, torej stvar duševnosti, in zato stoji hierarhično nad kiparstvom, ki je samo po sebi »izjemno mehanična operacija«, pri kateri se kipar močno prepoti in umaže (Kemp, 1989: 38).

Naslednji in najbolj razvpit primer je delo Gottholda Ephraima Lessinga z naslovom *Laocoön; ali meje poezije in slikarstva* iz leta 1766 (Lessing, 1836). V njem analizira poezijo in slikarstvo z vidika razlikovanja med naravnimi in arbitrarnimi znaki, obenem pa kot prvi v razpravo eksplicitno vpelje odnos med prostorom in časom. V svoji analizi postavi v odnos čas kot formo notranjosti in prostor kot vidik zunanosti, ključna točka pa je pri tem razlikovanje med umetnostmi zaporedja in simultanosti, pri čemer sta poezija in slikarstvo ključna primera. Pri tem je treba poudariti, da se poezija in slikarstvo ne razlikujeta na materialni ravni (oz. kot *stvari na sebi*, kot bi to imenoval Kant), temveč bistvena razlika zadeva način zaznave



estetskega objekta. Medtem ko je pesnitev estetski objekt, katerega pomen se odvija v času, je pomen slike dan trenutno oz. simultano. Posledično je oseba, ki bere poezijo, aktivnejša od tiste, ki gleda sliko, na drugi strani pa je pesnik hierarhično višje od slikarja, kajti slikarstvo pokriva širši vidik dejanskosti kot vizualne umetnosti, saj lahko ustvarja tako vidno kot nevidno (npr. neposredno nas lahko opozori na moralne probleme in duševne procese), medtem ko se mora slikar zadovoljiti z vidnim (Wallenstein, 2010: 6).

Lessingov primer, ki je med drugim bistveno vplival tudi na Heglovo sistematično analizo umetnosti v *Predavanjih iz estetike*, opozori na razlog, zaradi katerega se v fotografiji pogosteje kot pojem prostora pojavlja čas. Ne zato, ker bi fotografski medij vseboval časovno komponento v svoji identiteti, kot *stvar na sebi*, temveč ker je časovna komponenta ključna za percepcijo in interpretacijo fotografije, ki jo številni kritiki povezujejo s koncepti, kot so smrt, spomin, zgodovina itn. Če se želimo v fotografskem mediju približati pojmu prostora, se moramo torej poskusiti približati fotografiji kot taki.

## Fotografija (ne) obstaja

Fotografija je bila tako za njene zgodovinarje kot za kritike vedno zahteven medij. Njena identiteta, razpeta med sistemom reprezentacije in družbenim fenomenom, »je bila predmet spora vse od svojega začetka« (Batchen, 2010: 9). Posebej vroča je postala razprava o fotografiji v obdobju postmodernističnega kriticizma, za katerega je značilno, da je v 70. letih 20. stoletja vzpostavil prevladujoč način razmišljanja o fotografskem mediju, ki v veliki meri – kljub zatonu postmodernizma – še vedno ostaja močno prisoten.

Kot poudarja Geoffrey Batchen, eden ključnih sodobnih avtorjev s področja fotografije, gre pri postmodernistični kritiki za »izjemno konsistenten pogled na fotografijo« (Batchen, 2010: 12), katerega značilnost je, da zanika identiteto in zgodovino fotografije kot medija, poleg tega pa odreče pomen posamezni fotografiji, saj so njeni pomeni vedno v celoti odvisni od konteksta, v katerem se ta v nekem trenutku nahaja (takšen pogled zagovarja npr. britanski kritik John Berger v *Načinih gledanja*).

Batchen (2010) v delu z naslovom *Goreč od želje* navaja predvsem tri ključne predstavnike postmodernističnega pogleda: britanskega kritika Johna Tagga, ameriškega fotografa in kritika Allana Sekulo ter britanskega fotografa in kritika Victorja Burgina. Tagg, ki se v svojih spisih v največji meri opira na strukturalni marksizem Louisa Althusserja in delo Michela Foucaulta, po njegovem mnenju na najbolj neposreden način povzame bistvo tega pogleda.

Kar se začne kazati, je pojav moderne fotografske ekonomije, v kateri tako imenovani medij fotografije nima pomena zunaj svojih zgodovinskih specifikacij. [...] Fotografija kot taka nima identitete. [...] Njena funkcija kot način kulturne produkcije je vezana na točno določene pogoje eksistence in njeni proizvodi imajo pomen in so razumljivi le v posebnih krogih, v katerih so. Gre za migotanje po polju institucionalnih prostorov. In to polje je tisto, ki ga moramo proučevati, ne pa fotografijo kot tako. (Tagg, 1988: 63)<sup>1</sup>

To, kar Tagg opiše kot *migotanje po polju institucionalnih prostorov*, ni zgolj značilnost njegovega pogleda na fotografijo, temveč prej osnovna skupna poteza vseh treh omenjenih avtorjev oz. omenjenega pogleda kot takega. Čeprav se Sekula bolj kot na Althusserja in Foucaulta sklicuje na marksizem Györgya Lukácsa in semiotiko Charlesa Sandersa Peircea, tudi sam dojema »fotografijo kot orodje večjih zunanjih sil in fotografsko identiteto kot nekaj, kar je s temi zunanjimi silami pogojeno« (Batchen, 2010: 18–19). Obenem pa na podlagi Peirceove semiotike dokazuje tudi, da so fotografije *indeksikalni znaki*, kar pomeni, da »fotografija kot indeks ni nikoli ona sama, temveč *po sami svoji naravi* prerisovanje nečesa drugega« (ibid.).

Podobno tudi Burgin, ki v svojem delu sledi semiotiki in psihoanalizi, ne išče bistva fotografskega medija, temveč ga fotografija zanima predvsem skozi odnos do »splošne sfere kulturne produkcije« (Burgin, 1982: 9); torej do polja institucionalnih prostorov, če znova uporabimo Taggov izraz. Tako kot fotografija kot medij nima svoje lastne zgodovine (kar pomeni, da je umetnostna zgodovina ne more ustrezno interpretirati), tudi posamezna fotografija nima svojega lastnega pomena, temveč je ta »nenehno premeščan s *podob* na diskurzivne formacije, ki jih križajo in vsebujejo« (Burgin, 1982: 215–216).

Posledično fotografija kot taka, kot objekt proučevanja oz. kot *stvar na sebi*, ne obstaja, zato nekateri predstavniki in predstavnice omenjenega postmodernističnega pogleda fotografijo postavljajo v navednice in jo zapisujejo kot »fotografijo«. Takšen pristop je značilen npr. za feministično teoretičarko Abigail Solomon-Godeau, ki s svojo izjavo pritrjuje zgoraj omenjenim avtorjem: »[F]otografija [je] v zadnji instanci vedno le plačanka, vedno najeta pištola.« (Solomon-Godeau v Batchen, 2010: 23)

V kontekstu interpretacij, ki v ospredje postavljajo polje institucionalnih prostorov, fotografije pa ne dojemajo kot samostojnega objekta, vrednega proučevanja, se problematika prostora v odnosu do fotografije (ali natančneje »fotografije«) po eni strani prenese na raven socialnega prostora in s tem iz fotografskega medija, in po drugi strani na problematiko fotografije kot *indeksa* v smislu preslikave iz prostora vzrokov (objektov) v prostor posledic (reprezentacij).

Kot smo pokazali že pred časom na drugem mestu (Ženko, 2000), je dominantni način izražanja prostora v vizualnih medijih (poudarek je predvsem na

---

<sup>1</sup> Prevod je deloma povzet po Tagg v Batchen, 2010: 12–13.

slikarskem mediju, ki zahteva najmanjši finančni vložek) povezan s širšo družbeno dejanskostjo, prek sledenja dojemanja prostora v različnih zgodovinskih obdobjih pa se je mogoče – v heglovski maniri – približati resnici nekega časa. Izkaže se, da je za renesanso in obdobje modernizma značilen geometrijski pogled na prostor, utemeljen najprej v linearni perspektivi in Newtonovem absolutnem prostoru ter pozneje na Einsteinovi relativnostni teoriji, ki vpelje enoten koncept prostora-časa, v obdobju postmodernizma (in postmodernosti) pa geometrijski pogled na prostor zamenja koncept socialnega prostora.<sup>2</sup> To seveda ne pomeni, da v renesansi ali modernizmu nimamo opravka s socialnim prostorom, temveč da je dominantni pogled na problematiko prostora v vizualnih medijih v teh obdobjih vezan na geometrijski in ne na socialni prostor, medtem ko s koncem modernizma dominanten postane ravno slednji in – če se vrnemo k Taggu – njegova trditev, da moramo proučevati polje institucionalnih prostorov in ne fotografije same, to v veliki meri potrjuje.

Dojemanje fotografije kot indeksikalnega znaka oz. indeksa bistvo in pomen fotografije ravno tako prenese na drugo raven, le da v tem primeru ne gre za socialni prostor, temveč za – če si privoščimo poenostavitev, ki preskoči Kantov filozofski prispevek – realni trirazsežni prostor oz. za dejanskost samo. Vprašanje odnosa med fotografijo in dejanskostjo oz. med reprodukcijo in modelom je bilo vedno v središču razprav o fotografskem mediju in anticipira sodobne razprave, ki v središču interpretacije postavljajo indeksikalni znak.

Ne nazadnje gre za problem, ki v ospredje postavlja vprašanje, ki se je zastavljalo že vse od nastanka fotografije in kateremu se je težko izognil vsak nov medij: ali je fotografija umetnost? V veliki meri je odgovor na to vprašanje odvisen ravno od tega, ali je mogoče fotografiji kot reprodukciji pripisati nekaj, česar dejanskost oz. model ne vsebuje.

Francoski fenomenolog Mikel Dufrenne v razpravi o estetskem izkustvu poudarja ravno omenjeno razliko in fotografijo primerja s (slikarskim) portretom. Poudari, da se fotografija, ki je delo umetnosti, tako kot portret, eksplicitno več ne sklicuje na model, da bi tako spodbudila predstavno zmožnost oz. imaginacijo. Umetniški portret tako kot umetniška fotografija omogoča estetsko izkustvo zaradi kakovosti realizacije (reprodukcije) in ne zaradi kakovosti izbranega modela. Kot umetnost nosi namreč v sebi dovolj lastne dejanskosti in smisla, tako da se ji ni treba sklicevati na neko drugo dejanskost. Nikakršnega dvoma ni, da je fotografija vedno fotografija nečesa (kot je tudi portret vedno portret nekoga), vendar pa je v smislu estetskega izkustva objekt fotografije vsebovan v fotografski pojavnosti in nikakršne potrebe ni, da bi predstavna zmožnost temu objektu podelila kvaziavtonomno existenco neke imaginarne entitete (Dufrenne, 1973: 362). Fotografija je torej umetnost, če lahko pokaže, da ponuja (estetsko) izkustvo, ki ga ne omogoča dejanskost kot taka.

---

<sup>2</sup> Prim. Ženko, 2000; predvsem tretje poglavje, ki se posveča socialnemu prostoru v obdobju postmodernosti.

Dufrennova interpretacija neposredno nasprotuje t. i. postmodernističnemu pogledu, obenem pa se močno približa drugemu polu, ki se skuša približati fotografiji kot taki in v fotografskem mediju poiskati tisto, kar tvori njegovo lastno bistvo in omogoča njegovo avtonomijo. Kot poudarja Batchen (2010: 23), takšno pojmovanje ustreza »prevladujočim umetnostnozgodovinskim programom šestdesetih in sedmdesetih let prejšnjega stoletja – zlasti slogu kritike, znanemu kot modernistični formalizem«. Zgoraj omenjena postmodernistična kritika se je formalističnemu programu zoperstavila predvsem zato, ker naj bi bil »intelektualno neploden kot tudi politično konservativen« (ibid.).

Kritika formalizma in esteticizma je v tem obdobju prizadela tudi druge vizualne medije in med avtorje, ki so se v nekem trenutku znašli na »konservativni strani«, so tako spadali tudi tisti, ki se sicer primarno niso posvečali fotografiji, kot npr. francoski filmski kritik André Bazin ali ameriški umetnostni kritik Clement Greenberg. Predvsem zadnji je bistveno pripomogel k interpretaciji modernistične umetnosti, ki temelji na samokritiki svojih lastnih postopkov ter učinkov in katere naloga je ugotoviti, katere značilnosti ji pripadajo oz. so lastne le njej sami. Najbolj natančno je Greenberg to prepričanje izrazil v kratkem prispevku z naslovom *Modernistično slikarstvo* (1988). V skladu z njegovim prepričanjem mora vsaka umetnostna zvrst prek samokritike (po modelu, ki ga je v filozofiji vzpostavil Immanuel Kant) pokazati, da ima v družbi nenadomestljivo mesto, in si tako nazaj pridobiti status, ki ga je v sodobnem svetu izgubila.

Umetnost se je lahko rešila tega razvrednotenega statusa le tako, da je pokazala, da je doživetje, ki ga ponuja, vredno samo po sebi, in da ga ne omogočajo kakšne druge dejavnosti. Pokazalo se je, da mora to demonstrirati vsaka umetnostna zvrst na lastno odgovornost. [...] Vsaka od umetnosti je s pomočjo zanjo značilnih postopkov morala določiti učinke, ki so zanjo posebni in ekskluzivni. (Greenberg, 1988: 15)

Tako kot vsak drug medij, si mora tudi fotografija prizadevati za samokritiko, samorazumevanje in iskanje svojega lastnega bistva. To se lahko navezuje, kot smo videli pri Dufrennu, na specifično estetsko izkustvo, ali pa, kot npr. pri Bazinu, na doseganje tega, kar imenuje »pravi realizem«, in pod tem dojema potrebo »po izražanju konkretnih pomenov in bistva sveta« (Bazin, 2010: 16). Fotografski medij je zaradi svoje objektivne narave edini, ki to lahko doseže.

Pomembno vlogo pri uveljavljanju modernističnega formalizma so poleg teoretikov odigrali tudi nekateri kuratorji in njihove vplivne razstave. Dela za eno izmed njih z naslovom *The Photographer's Eye* je leta 1966 za MoMO izbral John Szarkowski, ki se je podpisal tudi pod istoimenski katalog (Szarkowski, 2007). Prepričanje, ki ga v veliki meri povezuje z Greenbergom, je mogoče strniti v stališče, da fotografija dejansko obstaja, težava je zgolj v tem, kako to dejanskost opredeliti (Batchen, 2010: 26). Ko v pogovoru povzema svoje delo, poudarja, da je kot kurator v MoMI sledil »občemu generičnemu problemu ugotavljanja tega, kaj je ta

smešni medij in kaj lahko z njim naredimo, in tega, kakšni so njegovi potenciali« (Szarkowski v Batchen, 2010: 27).

Vendar pa vprašanj, ki v kontekstu fotografskega medija zadevajo prostor, ni mogoče ustrezno obravnavati, ne da bi obenem zajeli tudi širši kontekst, ki vodi k nastanku fotografije; torej, z drugimi besedami, ne da bi se ozrli na prostor za fotografijo in se osredinili na prostorske tehnologije, ki v nekem trenutku omogočijo nastanek tega smešnega medija.

## Prostorske tehnologije

Vajeni smo, da se številni (še vedno aktualni) problemi kot tudi poskusi njihovega reševanja najprej pojavijo v antiki pri grških mislecih. Optični problemi, ki združujejo po eni strani fizikalni opis svetlobe in njenih značilnosti, po drugi pa geometrijske rešitve, pri tem niso nikakršna izjema. Uveljavljeni pogled tega časa se od današnjega, ki ga povezujemo z Newtonom in njegovimi nasledniki, razlikuje predvsem v vlogi, ki jo pripisujejo božanskemu čutilu – očesu. Čeprav stari vedo, da svetloba potuje v ravni črti, z izjemo materialističnih filozofov, kot so atomisti, večina tedanjih avtorjev verjame, da se svetlobni žarki ne širijo od predmeta oz. vira svetlobe proti očesu, temveč nasprotno: od očesa proti objektu. Torej, »[s]amo oko je tako delovalo kot reflektor, katerega žarki so srečevali oziroma urejali vidni svet in nato vpisovali pridobljene podatke v um« (Kittler, 2010: 50).

Prvi prostorski odnos, na katerega tako naletimo, je torej povezan s smerjo (vektorjem) aktivnosti, kar pomeni tudi ustvarjalnosti. Aktivno in ustvarjalno oko je v antiki tisto, ki podatke vidnega sveta preoblikuje v urejeni kozmos; aktivna vloga je torej na strani subjekta, pri čemer objekt ostaja pasiven, inerten. Vprašanje smeri aktivnosti v procesu pogleda, v odnosu med gledajočim in gledanim, ostaja odprto vse do renesanse, saj tudi Alberti v *Traktatu o slikarstvu* (1540) meni, da je ta razprava, ki je bila v antiki precej pomembna, dejansko zelo zahtevna in se z njo v svojem delu ne bo ukvarjal (Hershberger, 2014: 25).

Vsekakor pa antični pogled, v skladu s katerim se svetloba giblje od očesa k objektu, s čimer očesu pripisuje aktivno in ustvarjalno vlogo, neposredno nasprotuje začetnikom fotografije in njihovim naslednikom, ki v fotografskem mediju prepoznavajo predvsem sredstvo, s katerim je mogoče mehansko reproducirati vidni svet, ne da bi fotografirajoči subjekt pri tem imel kakršnokoli aktivno oz. ustvarjalno vlogo. Enega najzanimivejših primerov opiše William Henry Fox Talbot, eden od pionirjev fotografije, v delu z naslovom *Some Account of the Art of Photogenic Drawing, or the Process by Which Natural Objects May Be Made to Delineate Themselves without the Aid of the Artist's Pencil* iz leta 1839 (Talbot v Hershberger, 2014: 42).

Poleti leta 1835 sem tako naredil veliko število reprezentacij svoje hiše na podeželju, ki je dobro služila temu zaradi stare in izjemne arhitekture. In verjamem, da je bila to sploh prva znana stavba, ki je sama *narisala svojo lastno podobo*.

Iz razprav, ki so sledile Talbotovi trditvi, je razvidno, da gredo interpretacije fotografije v dve nasprotni smeri. Tisti, ki sledijo zastavitvi Talbota, kot npr. Elisabeth Eastlake, predlagajo, da bi bilo smiselno raziskati, »v kolikšni meri bi lahko sonce nastopalo kot umetnik« (Eastlake v Hershberger, 2014: 62) ali to vlogo namesto soncu prepustijo svetlobi ali sami naravi. Na drugi strani pa tisti, ki bi želeli tudi v kontekstu fotografije ohraniti vlogo fotografa kot avtorja in umetnika, temu pogledu močno nasprotujejo, in kot npr. Peter Geimer trdijo, da »angleška podeželska hiša ne more proizvesti svoje lastne podobe«, kar pomeni, da je »Talbot nedvomno napačno sklepal, ko je trdil, da 'ni umetnik tisti, ki naredi podobo, temveč je to podoba, ki ustvari *sama sebe*'« (Geimer v Hershberger, 2014: 429; poudarek v izvirniku). Značilnost fotografskega medija potemtakem ni v enem ali drugem pogledu, eni ali drugi smeri aktivnosti, temveč predvsem v tem, da njegovo zgodovino vseskozi prečka razcep, ki mu je mogoče slediti v preteklost vse do antičnih avtorjev in prve omembe principa, na podlagi katerega deluje *camera obscura*.

V dominantnem pogledu, ki v interpretaciji gledanja daje prednost (aktivnemu) očesu pred (pasivnim) objektom, in kjer svetlobni žarki izhajajo iz očesa in se ste-kajo v objekt pogleda, ima eden od naravnih objektov prav posebno mesto. Kot zapiše v *Državi* Platon, je »sonce tisto, ki določa leta in letne čase, ki vlada vidnemu svetu in je počelo vsega, kar je mogoče videti« (Platon, 1995: 208). Vendar sonce ni zgolj tisto, ki omogoča, da vidimo objekte vidnega sveta, temveč obenem tudi onemogoča, da bi ga videli kot objekt, saj gledanje v sonce navsezadnje vodi v slepoto. Sonce torej naredi vidno vse, razen sebe (Kittler, 2010: 51).

Kljub temu so bili antični matematiki zmožni reševati eno najtežjih ugank, ki jih ponuja zgodnje naravoslovje – napovedovati prihodnje sončeve mrke, česar pa ni mogoče izpeljati, če sonca ni mogoče videti kot objekt (napovedovanje luninih mrkov se v tem primeru izkaže za veliko lažjo nalogo). Rešitev, ki omogoča videti sonce, predstavi okrog leta 350 pr. n. št. Aristotel. V zbirki spisov z naslovom *Problemata*, ki obravnavajo nerešena vprašanja, véliki antični sistematik opiše sončev mrk, pri katerem mesec (navidezno) prečka površino sonca, obenem pa predlaga način opazovanja, pri katerem je sončeva svetloba filtrirana do te mere, da je sonce mogoče opazovati s prostim očesom. Sončev mrk naj bi tako opazovali na zadnji steni zatemnjene sobe, ki bi imela v prednji steni luknjico.

Aristotel je tako pojasnil način delovanja katerekoli *camere obscurae*, čeprav se je sam osredinil le na poseben primer: sonce. Šele njegovi nasledniki, arabski matematiki, kot sta al-Kindi in Alhazen, so začeli konstruirati delujoče modele, ki jih je bilo mogoče preveriti tudi pod splošnejšimi empiričnimi pogoji: »Namesto božanskega sonca so uporabili preprosto voščeno svečo, ki je pošiljala svojo

svetlobo skozi medij majhne odprtine in reproducirala svojo lastno podobo v sobi.« (Ibid.) *Camera obscura* v smislu koncepta je tako prišla iz Grčije v zahodno Evropo prek arabskega sveta, pri čemer so arabski matematiki že eksperimentirali z različnimi koti svetlobe kot tudi z različnimi objekti, katerih sence so se kot podobe pojavljale na zadnji steni zatemnjenega prostora. Še več, *camera obscura* naj bi botrovala nastanku trigonometrije, nove vrste matematike, v kateri se pojavljajo kotne funkcije, ki jih je mogoče z novim modelom empirično realizirati (Kittler, 2010: 52).

Tako je bila *camera obscura* že pred svojim prihodom v zahodno Evropo – njen opis srečamo v poznem srednjem veku pri Rogerju Baconu – zameetek matematično-fizikalne mehanske priprave, ali z drugimi besedami prostorske tehnologije, ki se skozi določen proces postavi na mesto aktivnega subjekta (oziroma ga zamenja). Obrat smeri aktivnosti, ki Talbota v prvi polovici 19. stoletja vodi v presenetljivo trditev, da je »podeželska hiša naslikala sama sebe«, je torej potencialno na delu že v času, ko je dejansko še vedno prevladujoč nasprotni pogled.

Čeprav je bil Leonardo prvi, ki je v renesansi opisal delovanje *camere obscurae* ter vzpostavil povezavo med »očesom *camere obscurae*« in človeškim očesom, je prehod od *camere obscurae* h kameri, ki še ni fotografska kamera v pravem pomenu, ker z njo ni mogoče fiksirati podob, uporabljala pa že leče, leta 1589 prvi opisal italijanski »univerzalni znanstvenik in mag« (Kittler, 2010: 53) Giovanni Battista della Porta v drugi izdaji dela *Magica naturalis* (Snyder in Allen v Hershberger, 2014: 271). Porta je tudi predlagal, naj bi zatemnili okna sobe in pustili luknjico na tisti strani, ki gleda na osvetljeni del ulice, s čimer bi na nasprotni steni zagledali sence mimoidočih ljudi in domačih živali, lebdečih na svojih glavah. Skratka, dobili bi praktično realizacijo platonove votline.

S prihodom v Evropo se problemi, povezani s *camera obscura*, prekrizajo z razvojem in interpretacijo druge, a nič manj pomembne prostorske tehnologije – linearne perspektive. O odkritju (ali izumu) perspektive v italijanskem *quattrocentu* obstaja zelo obsežna literatura, ki identificira najpomembnejše akterje: Brunelleschi (izumitelj oz. odkritelj, praktik); Alberti (prvi teoretski interpret) in Massaccio (prvi slikarski praktik), do danes pa so bili raziskani njeni brezštevni vidiki, od tehničnega, estetskega, psihološkega, religioznega, političnega do ekonomskega.

Izhodiščem perspektivnega prostora lahko sledimo v pozni srednji vek, ki izkazuje občudovanje nad metafizičnimi implikacijami svetlobe, razumljene prej kot božanski *lumen* kot pa zaznavna *lux*. Posledica tega je tudi razumevanje harmonije med matematičnimi zakonitostmi optike in *Božjo voljo*, ki jo simbolizira ravno linearna perspektiva. Tudi ko religiozne temelje te povezave zamenja objektivni naravoslovni pogled, optični red ostane nespremenjen in iz njega se rodi nov (newtonovski) koncept prostora, ki ima enake geometrijske lastnosti, je linearen, abstrakten in enoten (ter brez konkurence).

Nikakršnega dvoma ni, da je linearna perspektiva odigrala izjemno pomembno vlogo v zahodnem slikarstvu, a kot zapiše Bazin v *Ontologiji fotografske podobe*:

Izvirni greh zahodnega slikarstva je perspektiva. Niépce in Lumière sta njegova odrešenika. Fotografija je uresničila aspiracije baroka in likovno umetnost osvobodila njene obsedenosti s podobnostjo. Kajti slikarstvo si je zaman prizadevalo ustvariti iluzijo. Najsi je bil slikar še tako spreten, je njegovo delo vselej neizogibno obremenjevala določena subjektivnost. (Bazin, 2010: 17)

Bazin ni edini, ki poveže perspektivo, slikarstvo in fotografijo v enotno konstelacijo, še bolj radikalen pogled srečamo pri Petru Galassiju, ki v katalogu k razstavi z naslovom *Pred fotografijo (Before Photography, 1981)*, zapiše: »Skrajni izvori fotografije – tako tehnični kot estetski – ležijo v izumu linearne perspektive v petnajstem stoletju.« (Galassi, 1981: 2) Po njegovem prepričanju je fotografija nastala kot posledica sprememb v slikarskih strategijah, njeni zametki pa so bili prisotni že ob nastanku perspektive.

## Kdo je avtor?

Ker torej linearna perspektiva kot ista prostorska strategija povezuje tako slikarstvo kot fotografijo, je vredno opozoriti na razliko, ki se nanaša na realizacijo perspektive kot preslikave iz treh v dve razsežnosti prosotora, in na ključno vprašanje, kdo je v primeru fotografije avtor? Je to sonce, angleška podeželska hiša ali narava? Ali je to fotograf oz. fotografinja? Bazin se v omenjenem besedilu očitno postavi na stran, ki kot avtorja izključuje človeka. Slikar ni mogel ustvariti iluzije, ker ga je omejevala subjektivnost: »Fotografija v popolnosti poteši našo lakoto po iluziji s pomočjo mehanične reprodukcije, iz katere je človek izključen.« (Bazin, 2010: 17)

Čeprav Bazina lahko uvrstimo med pisce, ki v zgornji delitvi zagovarjajo modernistični formalizem, podoben pogled srečamo tudi med postmodernističnimi kritiki, pa tudi med avtorji, ki ne spadajo na nobenega od omenjenih polov. Vrsta avtorjev, med njimi Joel Snyder in Neil Walsch Allen, se s takšno interpretacijo ne strinja.

Po njunem mnenju je dejanje ali natančneje proces fotografiranja v vsakem posameznem primeru povezan z vrsto odločitev, ki zadevajo fotografsko opremo in njeno rabo (Snyder in Allen v Hershberger, 2014: 271). Fotograf ali fotografinja se lahko sprejemanju takšnih odločitev natančno in detaljno posveti pri vsaki fotografiji, ki jo posname (in nato razvije oz. dodatno obdela), lahko pa nekatere ali celo vse odločitve prepusti kameri ali fotografskemu studiu, v vsakem primeru gre še vedno za odločitve. Nekatere od teh odločitev zadevajo prostorske odnose, kot sta npr. izbira mesta fotografiranja (ki odloča o gledišču fotografirane



podobe) ali pa količina detajlov, ki se pojavljajo na fotografiji. Z rabo ustreznega objektiva je namreč mogoče doseči ostrino najmanjših detajlov ali pa narediti fotografijo inherentno »mehko« in brez jasno izraženih detajlov. Z izbiro ustrezne opreme (vrste objektiva, fotografske kamere itn.) in njihovo rabo (izbiro goriščne razdalje, odprtine zaslonke itn.) je mogoče določiti, v katerem intervalu bodo izostreni objekti, ki ležijo pred ravnino ostrenja (t. i. globinska ostrina) in za njo, in kateri ne bodo ostri, s čimer bo na fotografiji dosežen želeni učinek, npr. zabrisano ozadje in poudarjena podoba portretirane osebe.

Položaj kamere vpliva na to, ali je objekt ali skupina objektov, ki se nahaja v vidnem polju kamere, na levi ali na desni strani, pred nekim drugim objektom ali za njim. Izbira položaja kamere, skupaj z izbiro objektiva, odloča o velikosti in položaju posamičnih objektov tako v medsebojnih odnosih kot v odnosu do celotnega slikovnega prostora. Četudi je perspektiva kot tehnologija, ki skuša »fotografsko oko« približati človeškemu očesu, fotografskemu mediju inherentna, še vedno bistveno vlogo odigra fotografski subjekt.

Podobno je do pogleda, ki v fotografiji vidi izključno mehanski vzročno-posledični odnos, ki ne potrebuje človeka, kritičen tudi Douglas R. Nickel, ki kot izhodišče svoje kritike vzame fotografijo, interpretirano kot indeksikalni znak; torej semiotični pristop, ki ga vpelje ameriški filozof, matematik in logik Charles Sanders Peirce.

Peirce vpelje znak kot »nekaj, kar stoji za nekoga namesto nečesa v nekem pogledu ali pristojnosti. [...] Znak stoji namesto nečesa, namreč svojega *objekta*.« (Peirce, 2004: 10) Znaki se v njegovi teoriji uvrščajo v trihotomije, ki se naprej delijo v tri kategorije; pri interpretaciji vizualnih medijev, vključno s fotografijo, se je kot najprimernejša izkazala druga trihotomija, ki opredeljuje relacijo znaka do njegovega objekta.

Glede na drugo trihotomijo lahko Znak imenujemo *Ikona*, *Indeks* ali *Simbol*.

*Ikona* je znak, ki se nanaša na Objekt, ki ga denotira zgolj na podlagi svojih značilnosti, ki jih ima ne glede na to, ali takšen Objekt dejansko obstaja ali ne. [...] Vsaka stvar [...] je Ikona nečesa, dokler je podobna tej stvari in jo uporabljamo kot njen znak.

*Indeks* je znak, ki se nanaša na Objekt in ki ga označuje tako, da ta Objekt nanj resnično vpliva. Če na Indeks vpliva Objekt, si ta nujno z njim deli neko skupno Kvaliteto in prav glede na to se nanaša na Objekt. Zato vključuje neke vrste ikono, vendar Ikono posebne vrste; in ni le gola podobnost s svojim Objektom, celo v tistih pogledih ne, ki ga delajo za znak, temveč je dejanska modifikacija tega s strani Objekta.

*Simbol* je znak, ki se nanaša na Objekt, ki ga denotira na podlagi zakona, ponavadi asociacije splošnih idej, kar povzroči, da Simbol interpretiramo kot nanašajoč se na ta Objekt. Zato je neka splošnost ali zakon [...]. Ne le da je sam splošen, tudi Objekt, na katerega se nanaša, je splošne narave. (Peirce, 2004: 13–14)

Ikona torej reprezentira na podlagi podobnosti oz. prepoznavnih skupnih kvalitet; simbol po drugi strani ne reprezentira na podlagi podobnosti, temveč navade, konvencije ali strinjanja. Indeks, zadnji element v delitvi, je znak, ki nastane na podlagi dejanskega vpliva referenta (oz. objekta) – objekt znak modificira. Podobnost ni pogoj za nastanek indeksa, potrebna je zgolj modifikacija na podlagi odnosa med vzrokom in učinkom.

Peirce na drugem mestu indeks poveže s fotografijo. Indeks je

dejanska stvar ali dejstvo, ki je znak svojega objekta na podlagi dejanske povezave z njim. [...] Fotografija, na primer, na podlagi svoje pojavnosti ne zbudi [v zavesti] zgolj podobe, temveč je zahvaljujoč optični povezavi z objektom tudi dokaz, da ta pojavnost ustreza dejanskosti. (Peirce v Hersberger, 2014: 401)

Kot poudari Nickel (v Hersberger, 2014: 401), Peirce ne trdi, da je nastanek indeksikalnega znaka razlog, zaradi katerega fotografija v svoji pojavnosti ustreza svojemu subjektu, temveč da indeks lahko na podlagi sklepanja priključ v zavest zavedanje o obstoju stvari, ki ga je povzročila. Po njegovem mnenju Peirce tudi ni nameraval znakov klasificirati na podlagi kategorij, temveč predvsem podati logičen opis kvalitet, ki jih imajo znaki. Predvsem pa se kvalitete v njegovi zastavitvi med seboj ne izključujejo: Peirce opiše fotografijo kot podobo, ki posnema svoj subjekt (torej nastopa kot *ikona*) in nastopa kot zaznana povezava s svojim izvorom (nastopa kot *indeks*) – je torej hkrati tako ikona kot indeks. Ne nazadnje bi, če na fotografiji na bi prepoznali podobnosti z objektom, fotografija težko bila vidni dokaz za njegov obstoj.

Največjo težavo vidi Nickel v sodobnih interpretacijah fotografije kot rezultata (avtonomne) tehnične naprave, ki neodvisno od zavestnega zaznavajočega subjekta proizvaja indeksikalne znake, pri čemer indeks nastopa »ne kot preprosto vzročni odnos, temveč predvsem kot neposredno ujemanje subjekta in podobe« (ibid.). Posledično se izraz *indeks* pojavlja sinonimno z izrazi, kot sta *sled* ali *vtis*, takšna metaforična raba pa ponuja logično sklepanje, v skladu s katerim gibanje enega objekta zaznamuje drug objekt na podlagi neposrednega fizičnega stika. Ta pogled pa je v primeru razumevanja fotografije zavajajoč, kajti ne glede na to, kaj fizično povzroči fotografijo, ne gre pri fotografskem procesu niti za vtis niti za sled. Če s kladivom udarimo po steni, lahko v steni naredimo luknjo, vendar pa ta, čeprav je indeksikalni znak, ne spominja na kladivo (ibid., op. 6).

\* \* \*

Kot smo videli, pojem prostora v fotografiji nastopa na različnih ravneh in na različne načine, od prostorskih tehnologij, kot sta *camera obscura* in linearna perspektiva, ki sta najbližje temu, kar bi lahko povezali z bistvom fotografskega medija,

prek prostorskih razmerij in odnosov, ki se vzpostavljajo v praktičnih fotografskih praksah, do socialnih in institucionalnih prostorov, v katerih se tvorijo pomeni posamičnih fotografij.

Za prostorske tehnologije namreč velja, kot zapiše Jonathan Crary, sledeč Gillesu Deleuzu, da so presečišče diskurzivne formacije in materialne prakse ter jih »ne moremo zreducirati bodisi na tehnološki bodisi diskurzivni objekt« (Crary, 2012: 33). Oba zgoraj predstavljena pogleda na fotografijo, tako formalistični kot postmodernistični, sta tako obliki redukcionistične interpretacije, ki v svojem bistvu sledita isti logiki – iskanju izvora fotografije (bodisi v tehnološkem mediju bodisi v ustreznih družbenih pogojih), ki mu sledita konsistentna interpretacija in zanikanje relevantnosti nasprotnega pogleda.

Celovita rešitev iz zagate, ki jo pomeni pojem prostora, ki nastopa »za fotografijo«, se pravi kot njen pogoj oz. podlaga za interpretacijo, v skladu z redukcionističnimi pristopi tako ni mogoča, saj gre v enem primeru za sklicevanje na geometrijski, v drugem pa na socialni prostor. Z nastankom računalniško ustvarjenih podob, ki se »radikalno razlikujejo od mimetičnih zmožnosti filma, fotografije in televizije« (Crary, 2012: 1), se ta razmerja spremenijo, in ne spadajo več v kontekst vizualnih medijev, katerih podlaga je bila oblikovana v devetnajstem stoletju. Kljub temu pa tudi v tem primeru številni avtorji danes posegajo po drugačnih pristopih, med katerimi je najbolj obetavna arheologija medijev (Parikka, 2012).

Ta se ukvarja z vprašanji, ki so v osnovi historična, vendar pa se obenem odmikajo od iskanja singularne točke izvora, identitete in linearnega razvoja nekega medija; diskontinuitetam daje prednost pred kontinuiteto kot tudi prelomom pred monolitnimi strukturami in obrobni medijem pred dominantnimi. Zato so, kot smo skušali pokazati, tudi za razumevanje prostora v kontekstu fotografije pomembna vprašanja sorodnih medijev in preloma z njimi (kot npr. slikarstva ali filma), avtorstva, reprezentacije in ne nazadnje tudi dominantnih interpretacij (kot je fotografija kot indeksikalni znak). S tem vprašanja prostora v »tem smešnem mediju« še zdaleč nismo zaprli, prav nasprotno, razvoj tehnologije v smer digitalizacije in računalniško podprte fotografije zahteva, da se k njemu znova vrnemo.

## Literatura

- ARNHEIM, RUDOLPH (2014): On the Nature of Photography. V *Photographic Theory. An Historical Anthology*, A. E. Hershberger (ur.), 264–268. Malden in Oxford: Wiley Blackwell.
- BATCHEN, GEOFFREY (2010): *Goreč od želje: zasnovanje fotografije*. Ljubljana: Studia Humanitatis.
- BAZIN, ANDRÉ (2010): *Kaj je film?* Ljubljana: Društvo za širjenje filmske kulture KINO!
- BURGIN, VICTOR (UR.) (1982): *Thinking Photography*. London: MacMillan.
- CRARY, JONATHAN (2012): *Tehnike opazovalca. Videnje in modernost v devetnajstem stoletju*. Ljubljana: Sophia.

- DUFRENNE, MIKEL (1973): *The Phenomenology of Aesthetic Experience*. Evanston: Northwestern University Press.
- EASTLAKE, LADY (ELISABETH) (2014): Photography. V *Photographic Theory. An Historical Anthology*, A. E. Hershberger (ur.), 61–66. Malden in Oxford: Wiley Blackwell.
- GALASSI, PETER (1981): *Before Photography: Painting and the Invention of Photography*. New York: The Museum of Modern Art.
- GARRETT, ALBERT (1972): On Space and Time in Art. *Leonardo* 5(4): 329–331.
- GREENBERG, CLEMENT (1988): Modernistično slikarstvo. *Likovne besede* 6/7: 14–21.
- HERSHBERGER, ANDREW E. (UR.) (2014): *Photographic Theory. An Historical Anthology*. Malden in Oxford: Wiley Blackwell.
- KITTLER, FRIEDRICH (2010): *Optical Media*. Cambridge: Polity Press.
- KEMP, MARTIN (UR.) (1989): *Leonardo on Painting*. New Haven in London: Yale University Press.
- LEE, RENNELAER W. (1940): Ut Pictura Poesis: The Humanistic Theory of Painting. *The Art Bulletin* 22(4): 197–269.
- LESSING, GOTTHOLD EPHRAIM (1836): *Laocoon; or The Limits of Poetry and Painting*. London: J. Ridgway & Sons.
- MOHOLY-NAGY, LÁSZLÓ (1969): *Painting, Photography, Film*. London: Lund Humphries.
- NICKEL, DOUGLAS R. (2014): "Impressed by Nature's Hand": Photography and Authorship. V *Photographic Theory. An Historical Anthology*, A. E. Hershberger (ur.), 399–405. Malden in Oxford: Wiley Blackwell.
- PARIKKA, JUSSI (2012): *What is Media Archaeology?* Cambridge in Malden: Polity.
- PEIRCE, CHARLES SANDERS (2004): *Izbrani spisi o teoriji znaka in pomena ter pragmaticizmu*. Ljubljana: Krtina.
- PLATON (1995): *Država*. Ljubljana: Založba Mihelač.
- SNYDER, JOEL IN NEIL A. WALSCH (2014): Photography, Vision, and Representation. V *Photographic Theory. An Historical Anthology*, A. E. Hershberger (ur.), 269–275. Malden in Oxford: Wiley Blackwell.
- SOLOMON-GODEAU, ABIGAIL (1994): *Photography at the Dock: Essays on Photographic History, Institutions, and Practices*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SZARKOWSKI, JOHN (2007): *Photographer's Eye*. New York: The Museum of Modern Art.
- TAGG, JOHN (1988): *The Burden of Representation. Essays on Photographies and Histories*. London: Palgrave MacMillan.
- TALBOT, WILLIAM HENRY FOX (2014): Some Account of the Art of Photogenic Drawing. V *Photographic Theory. An Historical Anthology*, A. E. Hershberger (ur.), 38–43. Malden in Oxford: Wiley Blackwell.
- WALLENSTEIN, SVEN-OLOV (2010): Space, Time, and the Arts: Rewriting the Laocoon. *Journal of Aesthetics & Culture* 2(1). Dostopno na DOI: 10.3402/jac.v2i0.2155.
- ŽENKO, ERNEST (2000): *Prostor in umetnost: prostor med filozofijo, likovno umetnostjo in znanostjo – Leonardo da Vinci, László Moholy-Nagy in Andy Warhol*. Ljubljana: Založba ZRC.

# Zorni kot gledalca<sup>1</sup>

## Abstract

### A Spectator's Point of View

The relations between the image and the object are not merely relations of imitation, since each image is transforming reality. Each kind of projection (ground plan, elevation plan, cavalier perspective, axonometry, central perspective, curvilinear perspective, anamorphosis, etc.) has a preference for certain aspects of this reality over others. An image does not only represent the world, but also reflects the author's conception. Still, an image only makes sense if the viewer is capable of reading it. Marcel Duchamp said that it is the "viewers" who make the image. When presented with an image, we are not passive, but instead make assumptions and test hypotheses. Our ability to grasp the author's choices and our visual culture combine to play a vital role in how the image is interpreted.

**Keywords:** perspective, anamorphosis, optical illusion, perception, picture

*Philippe Comar is a Paris-based fine artist, set designer, exhibition curator, writer, and (since 1979) a professor of drawing and morphology at the École Nationale Supérieure des Beaux-Arts in Paris. His recent works include "Figures du corps, une leçon d'anatomie à l'École des beaux-arts" (2008), "Cache-sexe, le désaveu du sexe dans l'art" (with Sylvie Aubenas, 2014), "Des urinoirs dans l'art ... avant Marcel Duchamp" (2017), "Dessin contre nature" (2018). (philippecomar75@gmail.com)*

## Povzetek

Razmerja med podobo in predmetom niso zgolj razmerja imitacije; vsaka podoba namreč preoblikuje resničnost. Sleherni model perspektive (tloris, naris, poševna projekcija, aksonometrija, središčna perspektiva, ukrivljena perspektiva, anamorfoza itd.) daje prednost določenim vidikom te resničnosti pred drugimi. Podoba ne predstavlja le sveta, temveč odraža dojemanje sveta, ki je lastno avtorju podobe. Toda podoba dobi svoj smisel le, če jo je gledalec sposoben brati. Marcel Duchamp je dejal, da so »gledalci« tisti, ki naredijo sliko. Vpričo podobe nismo pasivni. Če jo hočemo razumeti, moramo preizkušati hipoteze. Naša sposobnost razumevanja avtorjevih izbir in naša vizualna kultura tako igrata bistveno vlogo pri interpretaciji te podobe.

**Ključne besede:** perspektiva, anamorfoza, optična iluzija, percepcija, slika

*Philippe Comar je pariški likovni umetnik, oblikovalec, kurator in pisec. Od leta 1979 predava risbo in morfologijo na pariški École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (Visoka šola za lepe umetnosti). Med njegovimi zadnjimi deli so »Figures du corps, une leçon d'anatomie à l'École des beaux-arts« (2008), »Cache-sexe, le désaveu du sexe dans l'art« (s Sylvie Aubenas, 2014), »Des urinoirs dans l'art ... avant Marcel Duchamp« (2017) in »Dessin contre nature« (2018). (philippecomar75@gmail.com)*

---

<sup>1</sup> Besedilo je prevod poglavja *Le point de vue de spectateur* iz avtorjeve monografije *La Perspective en jeu*, ki je izšla leta 1992 pri založbi Gallimard v Parizu. Avtorju in založbi se zahvaljujemo za dovoljenje za prevod in objavo.

Ali podoba, ki je pred mojimi očmi, nekaj predstavlja? Ima smisel? In v kateri smeri naj jo gledam? Kako naj se prepričam, da je moja interpretacija prava? Ni več avtorja podobe, torej slikarja, risarja ali fotografa, ki bi mi lahko to povedal. Podoba mora »spregovoriti« sama, pomaga ji lahko kvečjemu opis pod njo ali naslov, ki pa skoraj vedno ponujata dragocen namig glede njenega smisla. Ni nekoristno, na primer, če vemo, da je Michelangelo v Sikstinski kapeli hotel prikazati poslednjo sodbo, ne pa alegorije turških kopeli. Podoba se razkrije le tistemu, ki vnaprej vsaj deloma pozna vsebino tega, kar je predstavljeno, in ki je, po drugi strani, sposoben videti, da med sliko in prikazanim obstaja »določeno« razmerje podobnosti.

Na platno, ki očitno kaže pipo, je Magritte zapisal *To ni pipa*; s tem je podvomil o naši zmožnosti, da prepoznamo vsebino podobe. To, kar imamo sprva za razvidno, pomeša neki nered, ki nastopi med besedo in sliko. Nekaj se zamaje, občutimo nelagodje. »Vidnost« in »berljivost« se vzajemno odrivata, nemogoče ju je uskladi-ti, saj ena zanika drugo.

Toda ta razmik med besedilom in podobo še dodatno okrepi vtis napisa, ki se s svojo čudnostjo vsiljuje kot nekakšen ključ, nepogrešljiv za razumevanje slike. S to negacijo podobe Magritte od nas pričakuje, da bomo hoteli popraviti svojo sodbo. Ampak če ni pipa, kaj potem je? Predvsem je to neka slika, torej podoba pipe in ne pipa. Ni realni predmet, temveč neka figura, ki prikazuje zgolj določen vidik predmeta, iz določenega zornega kota, v skladu z določeno interpretacijo. Ta razlika med realnim predmetom in njegovo podobo pa sproži neko razliko, neko razdaljo, ki ima moč, da v nas zbudi celo vrsto drugotnih podob, ki jih prva posredno priklīče in ki se občasno nanašajo na kakšno čisto drugo stvar.

S tem neskladnim napisom, ki je v kratkem stiku s podobo in ki bi rad preizkusil naše vnaprejšnje sodbe, Magrittova enigmatična slika pozove gledalca, naj se ne ustavi pred podobnostjo. Prepoznanje tega, kaj je lik, bi bilo le prva ali zadnja faza, ki bi nam omogočila vstop v sliko. Celotna figurativna slika ne more biti zajeta zgolj z naslovom. Reči »*To je pipa*« ni dovolj, saj vemo, da obstaja neskončno mogočih in različnih podob, ki bi lahko pomenile pipo, medtem ko jo označuje zgolj ena beseda. Torej je slikar moral izbrati eno od vseh teh mogočih rešitev. Morda bi se morali naučiti videti to izbiro avtorja, saj je tudi sama nosilka nekega smisla. Slikar ni direktna priča objekta, temveč priča vizije, ki nam jo hoče dati. Celotno tedaj, ko smo pred obličjem narave, pravi Delacroix, »je naša domišljija tista, ki ustvari sliko«.

## Za vsako podobo je neka določena vizija sveta

Slika nikoli ne razgrne vseh svojih čarov, saj gledanje in ponovno gledanje nikdar ne izčrpa komentarja oči. Naš pogled ne uporablja več podob, ki jih naše besede ne zmorejo opisati enkrat za vselej. A če je interpretacij neke slike lahko več in če si včasih celo nasprotujejo, je način, kako je rekonstruiran prostor, tj. izbira ene in ne druge perspektive, otipljiva danost. Gotovo je, da vsaj slika pripo-

veduje o tej izbiri. O izbiri, da nekaj prikaže tako in ne kako drugače, da se odloči za določeno slovnico, ne pa za kakšno drugo. In če ne obstaja nobena »natančna« rešitev, kako fiksirati prostor na ravnino, je to ravno zato, ker vsaka podoba stvari transformira, in sicer tako, da privilegira le nekatere od njihovih vidikov.

Prav s to izbiro pa nam avtor podobe razkrije svojo vizijo sveta, način, kako ga hoče dati videti, kraj, ki ga pripiše samemu sebi v razmerju do tega prostora, ki ga konstruira. To je lahko teoretični in načrtno nevtraln kraj, kjer je zorni kot le v neskončnosti obstoječa predpostavka, kot pri poševni projekciji; fizikalen in določen kraj, ko je zorni kot fiksiran kakor v središčni perspektivi; skriti kraj pri anamorfozah ali pa kraj, ki se premika, značilen za nekatere geometrijske rotacije [fr. *rabattement*] ... Tako se pod zgodbo, ki nam jo pripoveduje neka podoba, najprej nahaja ta način prikaza prostora: ta izbira neke perspektive, ki podeli vidnemu svetu inteligibilnost in ki je več kot zgolj eden od dejavnikov stila: je sredstvo, s katerim slikar – vendar tudi neka zgodovinska doba sploh – vidi celotno civilizacijo in zakoliči razmerja med človekom in tem, kar ga obkroža. Izbrati neko perspektivo predvideva neko pravo filozofijo prostora, saj podoba ni le reprezentacija sveta, temveč razgrinja tudi naše pojmovanje sveta.

\*\*\*

Razmerja med predmetom in podobo niso le preprosta razmerja imitacije, podoba ne ponovi predmeta, ni posnetek, s katerim bi stvari nadomestili kot s popolnim dvojnikom; prej je mreža, ki stvari ukroti, ki jih zajame. Sicer pa so veliki miti, po katerih se artikulirajo razmerja med predmetom in podobo, skoraj vedno miti o ulovu: podoba ujame neko stvar in jo nato prepusti očem gledalca. Pri posredovanju teh razmerij sta bila še posebej vplivna naslednja mita:

- Prvi mit prikaže ta ulov, s katerim neko stvar ujamemo kot plen in jo pretvorimo v podobo. To je tema kristaliziranega življenja: mit Gorgone, glava Meduze, ki s svojim pogledom zamrzne in spremeni v kamen kogarkoli, ki si drzne pogledati nanjo.
- Drugi mit pa razmerja med predmetom in njegovo podobo ureja po povsem nasprotni tirnici. To je fantazijska tema – priljubljena pri romantikih – podobe, ki postaja živa, slike ali skulpture, ki se začneja gibati: to je mit utelešenja, mit Pigmaliona. Znova jo zasledimo, na primer, pri Balzacovem opisu slikarja iz *Neznane mojstrovine*: »Rekli bi lahko, da je Rembrandtova slika hodila tiho in brez okvirja.« Toda ta tema, ki povzdiguje umetnikove moči, da v videzu znova ustvari življenje, se v določenih religijah, kot je islam, obrne proti slikarju. »Na dan vstajenja bo najstrašnejša od vseh kazni naložena tistemu, ki bo oponašal bitja, ustvarjena po bogu. Tako jim bo Bog dejal: Pa dajte življenje tem stvaritvam!«

Ta mita lahko dopolnimo in navedemo še dva druga, ki sta prav tako simetrična in ki na dinamičen način pojasnjujeta razmerje med gledalcem in podobo, torej način, kako gledalec prevlada nad podobo ali kako se ji pusti ujeti.

Prvi od njiju je mit antropofagne podobe, kjer nas slika, ki jo gledamo, pogoltne ali zagrabi, podobno Alici, ki gre skozi ogledalo v salonu in ugotovi, da je za njim še druga stran.

Drugi pa je mit »ikonofagije«, kjer je gledalec tisti, ki absorbira sliko in jo »pogoltne z očmi«, kot v noveli Kobeja Abeja *Zločin gospoda Karuma*, kjer človek s pogledom pogoltne pokrajino, prikazano na neki fotografiji: »Bilo je,« reče, »kot da bi podoba odprla okno na globine mojega spomina.« Podoba, ki jo posrka gledalec, ni več obrnjena proti zunanjemu svetu, kot je veljalo za Albertijevo »okno«; nasprotno, je okno, ki se odpira navznoter tistega, ki gleda. Slika tako postane odsev notranje perspektive, nekakšno ogledalo našega notranjega prostora; stvari, ki jih vidimo, tu ne najdemo več v podobi, marveč v nas samih.

Ta povratek v samega sebe, ki nas napoti k nekemu drugemu temeljnemu mitu slikarstva, namreč k Narcisu, zazrtemu v svojo podobo, gotovo pripiše prevelik delež gledalcu. A če je perspektiva deloma povezana z geometrijo, se od nje vendarle razlikuje na tej bistveni točki: uvede nas same kot subjekt, ki gleda. V tej konstrukciji prostora je zahtevana naša prisotnost, v njej imamo svoje mesto. Moramo se držati svoje vloge gledalca.

## Mesto gledalca

Ko se postavimo na pravi zorni kot, se za kraj, ki ga ponuja slika, zdi, kot da se nadaljuje ven iz okvirja, kot da bi podoba prešla ven iz sebe, stopila proti nam in nas že vnaprej iskala, da bi nas povabila v to imaginarno konstrukcijo. Čutimo, da bi, če bi se pomaknili proti platnu, lahko prestopili njegovo površino in prodrli noter, podobno kot stopimo na neko prizorišče.

Toda zorni kot, iz katerega ta prostor-ravnina sprosti svojo globino, je redko nakazan. Njegovo odkritje je prepuščeno gledalčevi oceni. Nam samim – in samo nam samim – pripada naloga, da se v razmerju do slike umestimo kot gledalci. Preizkusiti moramo hipoteze o tem, kako naj jo gledamo, da bi se postavili pravilno, da bi postali eno z zornim kotom. Izjema je, če spomnimo, poskus Filippa Brunelleschija, kjer je bil gledalec vključen v urad na sliki, saj je bila luknja, ki je rabila kot kukalo, izdolbena direktno na *tavoletto*. Toda ta priprava, ki je s pomočjo ogledala omogočila spoj med podobo in gledalcem, je bila namenjena predvsem temu, da pokaže, da to mesto že vnaprej določi slikar. In da se moramo s tem sprijazniti, da si moramo dobesedno »najti kotiček« na sliki, da bi se tako umestili v fiktivni prostor, ki ga implicira slika. Kajti perspektiva, še zlasti pa središčna perspektiva, reducira gledalca na nekaj neznatnega. Obstaja le še v abstraktni obliki neke majhne luknje, kot čista točka! A prav to »osredotočenje« gledalca je ključ slike.



Podoba, tudi tista najpreprostejša, je razvidna le tistemu, ki jo zna brati. Če hočemo vstopiti v neko sliko, moramo poznati njen kod, iskati njen zorni kot, tipati pred podobo, kot da bi pri odpiranju vrat preizkušali vse ključe iz šopa. Toda nekaterim podobam se uspe izmuzniti naši prodornosti. Anamorfoze, na primer, so izpostavljene omejitvam središčne perspektive, ki gledalcu nalaga, naj privzame točno določeni zorni kot. A njihovi avtorji so izrabili to nadlogo tako, da so konstruirali figure, ki se pojavijo le iz nekega nenavadnega zornega kota. Da bi anamorfoza razkrila svojo skrivnost, gledalec ne sme stati naravnost pred sliko, ne sme je več gledati naravnost, temveč pod kotom.

Te reprezentacije, ki so na prvi pogled popačene, so kvečjemu optične kuriozite. Ob anamorfozah se ovemo, da perspektiva sama po sebi ne pripomore k realizmu in da nas naše navade branja včasih prinesejo okrog. Anamorfoze nam pokažejo, da podoba potrebuje neko navodilo za uporabo, podobno kot električni cvrtnik. Toda v nasprotju s sodobnimi napravami nam to navodilo ni dano; in samo zato, ker se že od otroštva srečujemo z določenimi tipi podob, znamo te podobe brati, tako kot se arhitekt nauči brati načrt ali zdravnik radiografijo. Kljub temu pa naše izkušnje, naj bodo še tako široke, ne morejo povsem izbrisati dvoma. Kako smo lahko prepričani, da imamo v rokah pravi ključ? Je slika, kot je anamorfoza, popačena reprezentacija normalnega predmeta ali »normalna« reprezentacija popačenega objekta? Obsojeni smo na to, da preizkušamo razne domneve, saj vsebina sleherne podobe počiva na neki dvoumnosti: podobnost obstaja le glede na predmet, ki ga poznamo že od prej. Reprezentacija neke stvari, ki bi nam bila po svoji obliki povsem nepoznana, nima nobenega smisla. Ta podoba bi bila le neka ploska razsežnost, pokrita s točkami in potezami, ki bi za nas ostajala povsem abstraktna. Da bi lahko nekaj prepoznali, moramo imeti moč ugotavljanja podobnosti – vsaj približnih – s stvarmi, ki smo jih že videli. Interpretacijo brez dvoumnosti lahko tvorimo le tako, da postavimo določene hipoteze o naravi predmeta, ki ga hočemo identificirati. In če se nam predmet pokaže za »nemogočega« – kot se zgodi pri *neskončnih stopnicah*, za katere se zdi, da se ne morejo niti vzpenjati niti padati – je to zato, ker so naše hipoteze preprosto napačne, ker odpove naša domišljija, ker nam ne uspe dojeti prostorskega predmeta, ki bi bil združljiv z likom pred našimi očmi. Zaostreno je mogoče reči, da interpretacija neke podobe nikoli ne ubeži blodnemu krogu dešifriranja: da bi razumeli, moramo najprej razumeti.

Anamorfoza, naj bo ploska ali volumetrična, nas čudi in navdušuje zato, ker razkriva to dvoumnost podobe, s tem ko aktivira »dvojno sliko« razlike in podobnosti. Njen princip – a to je tudi princip sleherne vsake podobe – je zbujanje ugodja ob odkrivanju »istega«, ki se najprej kaže nekaj »drugega«. Ta način, kako podobnost zaostriamo, kako jo prikažemo tako, da jo najprej skrijemo, bi lahko zbudil domnevo, da je podobnost sama po sebi predmet kontemplacije, da že sama zadostuje. »Kakšna nečimrnost, da slika pritegne občudovanje s podobnostjo stvarjem, ki jih ne občudujemo v njihovem izvirniku!« se čudi Pascal, ki vidi v slikarstvu le nečimrni poskus imitacije.

## To še kar ni pipa

Če nam perspektiva v veliki meri omogoča, da utemeljimo podobnost med podobo in predmetom, moramo vzeti v poštev tudi to, kar ju ločuje. Vemo, da nam ni treba storiti nič več kot soočiti Magrittovo sliko z resnično pipo, če hočemo, da bi se pokazala razlika med njima; prav tako ne bomo nikoli zamenjali portreta nekega človeka s tem človekom samim. A ta razlika je plodna, saj da podobi neki smisel. Če bi bila gola ponovitev vidnega sveta, bi se slika pomešala med samimi stvarmi sveta in na njej ne bi imeli kaj odkriti, na njej nas ne bi nič presenetilo. Prav zato, ker podoba stvari ne le imitira, marveč jih prestavlja v drugačen prostor in jih rekonstruira po nekem določenem pravilu, se lahko sploh naučimo videti stvari. Pretenzija po realizmu je nesmiselna. Vsaka prava podoba šteje za abstrakcijo. Če nam načrt mesta naredi iz omrežja ulic nekaj inteligibilnega, to ni zato, ker bi imitiral mesto, temveč zato, ker ustvari prostor, v katerem lahko izkusimo to mesto in kjer vidno postane berljivo.

V tem pogledu igra perspektiva pomembno vlogo. Različni pristopi k prostoru, ki jih omogoča, so kot nekakšni filtri, prek katerih gledamo to, kar nas obdaja; vsak od njih nam pusti razločiti nekaj, česar ne bi znali zagrabiti drugače.

Proust je o svojih knjigah dejal: »Ravnajte z njimi kot z očali, ki so usmerjena navzven, in če vam ne ustrezajo, pač vzemite druga!« Enako bi tudi perspektiva morala dopustiti videti jasno, odpirati obzorja. Ne reproducira kompleksnosti vidnega, temveč sprosti izstopajoče elemente, izvabi kontraste, tako da pogledu ponudi orodja za branje sveta.

Prevod: Aljoša Kravanja

# Trije specifični prostorski koncepti: Černigoj, OHO in V. S. S. D.

## Abstract

### Three Specific Concepts of Space: Černigoj, OHO, V. S. S. D.

The article deals with three different successive periods: the avantgarde constructivist movement of the 20's in Trieste, led by Avgust Černigoj, the neo-avantgarde movement of the OHO group, and the postmodern installations by V. S. S. D. The first example represents a concept of total space, which includes all senses in one rational whole. The OHO group experimented with the defamiliarization of visual space and the opening of completely new viewpoints. Installations by V. S. S. D., on the other hand, confronted the viewer with the chaotic, "baroque" and unbridled aspect of forms.

**Keywords:** constructivism, avantgarde, neo-avantgarde, postmodernism, installations, space

*Tomislav Vignjević, PhD, is a Senior Research Fellow at the Science and Research Centre of Koper. He is an expert on medieval and renaissance art as well as modern and contemporary art. (tomislav.vignjevic@zrs-kp.si)*

## Povzetek

Članek obravnava tri različna zaporedna obdobja: avantgardno konstruktivistično gibanje v 20. letih v Trstu, ki ga je vodil A. Černigoj, neoavantgardno gibanje skupine OHO in postmoderne instalacije skupine V. S. S. D. Prvo gibanje je gojilo koncept totalnega prostora, ki vključuje vse čute v racionalno celoto. Drugo gibanje, OHO, je eksperimentiralo s potujitvijo vizualnega prostora in z odprtjem povsem novih gledišč. Instalacije V. S. S. D. pa so gledalca soočale s kaotičnim, »baročnim« in nebrzdanim vidikom form.

**Ključne besede:** konstruktivizem, avantgarda, neoavantgarda, postmodernizem, instalacije, prostor

*Tomislav Vignjević je doktor umetnostne zgodovine, višji znanstveni sodelavec Znanstveno-raziskovalnega središča Koper. Proučuje srednjeveško in renesančno ter moderno in sodobno umetnost. (tomislav.vignjevic@zrs-kp.si)*

Transformacije in prevetritev prevzetih konceptov in predstav o umetniškem prostoru, bodisi slike bodisi instalacije, so v slovenski umetnosti 20. stoletja dale izjemno pomembne in lahko rečemo prelomne koncepte v različnih obdobjih razvoja moderne umetnosti. V okviru tovrstne nedogmatske nove prakse, s katero sta prekinjena samoumevno nadaljevanje in inercija nereflektiranega ponavljanja prevzetih teoretskih in ustvarjalnih izhodišč, lahko izpostavimo tri ključna prelomna dela v treh različnih obdobjih 20. stoletja. Prvo je avantgardna instalacija v Ljudskem vrtu v Trstu, delo Avgusta Černigoja in sodelavcev, ki je nastala leta 1927. V času neoavantgarde je leta 1969 nastalo drugo tu obravnavano delo, tj. instalacija *Streha* Davida Neza. Tretji primer pa je postmodernistična instalacija *Veš slikar svoj dolg I.* skupine V. S. S. D. iz leta 1986.

V teh treh umetninah sta pri vsaki na svojstven način izražena specifična, nezamenljiva estetska drža in koncept, s katerima je avtor ali skupina izrazila svojo prelomno in izjemno inovativno formalno rešitev vprašanja o odnosu do prostora, bodisi prostora umetnine, galerije ali virtualnega prostora. Te tri prelomne »nevalgične točke« umetniškega odnosa do prostora so zaznamovale tri epohe slovenske umetnosti, historično avantgardo po prvi svetovni vojni, neoavantgardo šestdesetih let in postmodernizem dve desetletji pozneje.

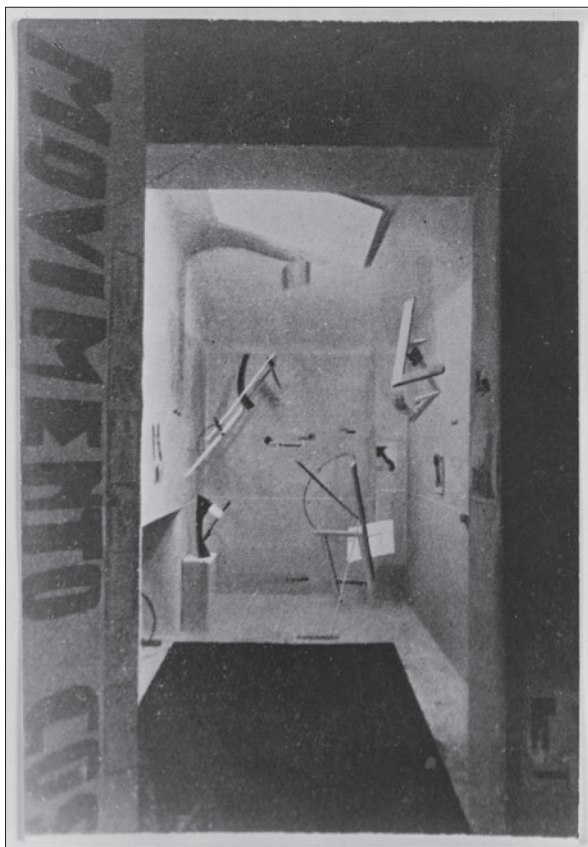
Černigojev ambient ponuja izkušnjo avantgardistične totalitete izkušnje, združevanje prostora, slikarstva, kiparstva, verbalnih intervencij ter *ready mada* v enovit *Gesamtkunstwerk*, značilen za avantgardistično delovanje in njegovo teorijo.

Instalacija Davida Neza tematizira širok spekter vprašanj: od transpozicije iluzije iz slikovnega prostora v realni prostor galerije ter izjemnega občutka potujitve in odprtja novega zornega kota na vprašanje iluzije, mimetičnosti in *ready mada*. Poseg Milenka Matanovića *Vrv in žito* pa se zopet posveča risbi v prostoru, tokrat v ambientu žitnega polja v nezamejenem prostoru narave.

Tretje področje, delovanje skupine V. S. S. D., pa je med drugim ponujalo postmoderno spreobrnitev modernističnega poudarjanja in iskanja specifične posameznega medija, saj sta avtorja s svojim konceptom prostorske slike zanikala prav tovrstne teoretske premise, ki so v 80. letih že postale dogmatične in presežene.

## Černigojev konstruktivistični ambient

Konstruktivistična instalacija v Trstu iz leta 1927 je nekakšna sinteza inovativnih in nekonvencionalnih formalnih zahtev in umetnostnih teženj v ustvarjanju avantgardne skupine tržaških konstruktivističnih ustvarjalcev, zbranih ob Avgustu Černigoju. Povezava prostora s časovnostjo (»Nova umetnost ne pozna prostora brez časa.«), pri čemer je konstrukcija definirana kot »kompozicija v časovno-prostorskem trenutku« (Černigoj, 1927b: 90), je med najpomembnejšimi formal-



Avgust Černigoj, Giorgio Carmelich, Eduard Stepančič in Josip Vlah, *Tržaški konstruktivistični ambient*. Paviljon v Ljudskem vrtu, Trst, 1927. Iz revije *Tank* 1½-3, 1927. Z dovoljenjem Moderne galerije, Ljubljana.

nimi inovacijami, saj je pri teh delih prostor pojmovan dinamično, kot dejaven element, ki določa percepcijo celote. Ta konstruktivizem je po Černigojevih besedah »čuten in taktilen, nova sinteza = telo, bistveni objekt v času in prostoru« (Černigoj, 1927a: 8).

Že iz dokumentarnega fotografskega gradiva je povsem razvidno, da se je skupina tržaških umetnikov zgledovala po sodobnih instalacijah ruskega konstruktivizma oziroma vodilnega avtorja tega gibanja Ela Lisickega. Neposredni pobudniki te instalacije naj bi bili prav njegovi umetnostni ambienti na razstavah, na katerih je sodeloval, ko je bival na Zahodu. Predvsem pa so bili neposredni vzorniki ambienti Ela Lisickega *Prounraum* iz leta 1923 na Grosse Berliner Kunstausstellung

in njegova galerija v Dresdnu leta 1926 (*Raum für Konstruktive Kunst* na razstavi Internationale Kunstausstellung) (Krečič, 1988: 77). Sledil je še *Kabinett der Abstrakten* v Hannoveru v letih 1927 in 1928 (Tejeda Martin, 2014: 141–151).

Ena poglobitnih umetniških prelomnic te konstruktivistične instalacije Proun sta njena obravnava in vključitev prostora ter gledalčevega gibanja v njem v celovito, neločljivo izkušnjo umetnine. Ko je Lisicki pritrtil barvne reliefne oblike na vse stene, je gledalce pritegnil v prostor in spodbudil njihovo dinamično gibanje v prostoru, kar je bilo vnaprej določeno s sekvenco posamičnih vizualnih soočenj. Ta poudarek na gibanju je bil povsem premišljen.

El Lisicki je zapisal, da mora biti »prostor organiziran tako, da vsakogar spodbuja k avtomatičnemu obhodu znotraj njega«. Že v teh prvih instalacijah je torej prisotna aktivacija gledalca in vseh njegovih čutov. V besedilu, leta 1923 objavljenem ob Veliki berlinski umetnostni razstavi, zvrča koncept prostora, ki »je viden

skozi ključavnico«, saj sam povsem nasprotno zahteva takšen prostor, ki bi v celoti obdajal gledalca. Lisicki zavrača renesančni »perspektivni stožec«, ki gledalca fiksira v eno samo točko gledanja. Po njegovem mnenju »prostor ne obstaja samo za oko in ni slika, temveč hočemo v njem živeti«. Njegovo znano reklo je: »Zavračamo prostor, ki je poslikana krsta za naša živa telesa.« (Bishop, 2005: 80–81) Tako je tudi vse njegovo delovanje nekakšna spodbuda za pričakovano transformacijo družbe, za katero so konstruktivistični objekti nekakšni vzorci in modeli spremembe.

Vse te teoretske zasnove odzvanjajo v Černigojevem pisanju, ki poleg avantgardistične retorike in parol ne vsebuje prav veliko sistematičnih likovno-teoretskih premis. Njegovo pisanje o »totalnem« obvladovanju prostora, torej instalacije, je značilno za opredeljevanje avantgardističnih inovacij njegovih povsem novih ambientov, ki niso imeli neposrednih predhodnikov v zgodovini. Tovrstni ambientu so v izrazoslovju avantgardnega utopizma namreč izkušnje totalnosti, ki so anticipirale novo dobo in novo kulturo popolne družbe. Eno od sredstev za doseg tega pa je bil *Gesamtkunstwerk* (Forgács, 2003: 47).

Ambienti, kot je *Soba Proun* Lisickega ali Černigojeve instalacije, so težili k totalni izkušnji z integracijo vizualnih, prostorskih in časovnih izkušenj. V teh instalacijah so si objekti Eduarda Stepančiča, Černigoja in drugih avtorjev brez dvoma povsem podredili prostorski ambient, ustvarili celovitost instalacije oziroma postavitve objektov ter simultanost doživetja celote in s tem abstraktnega, ki po Černigojevih teoretskih načelih zrcali globljo resnico. Gledalec je tako pri *Sobi Proun* Lisickega kot pri Černigoju dobesedno vstopil v podobo. Gibal se je v dejanskem prostoru sobe ter bil obdan z univerzumom čiste geometrije, jasnih proporcij in prostorske dinamike ter v uporabi tako realnih materialov kot poslikanih površin. Šlo je predvsem za vključevanje gledalca v razbiranje in dožemanje medsebojne igre detajlov ter v njegovo absorbiranje v totalno izkušnjo umetnosti, ki se je razprostirala v prostoru in času.

## Oho in neoavantgarda: nove oblike prostorskih kontekstov

V obdobju neoavantgard 60. let sta znova vzniknila spraševanje in obravnavo umetniškega prostora, bodisi v galeriji, ali pa s projekti *land arta* znotraj delovanja skupine OHO. V okviru številnih konceptov, ki so določali prakso te skupine, je bil eden najizrazitejših formalnih postopkov predstavitev vizualne motivike, kakršna je bila značilna za slikarstvo, v tridimenzionalni prostor galerije ali naravnega ambienta. Tako je v okviru posegov v naravi leta 1969 nastalo delo *Vrv in žito*, s katerim je Milenko Matanović z lucidno in izjemno poetično umetniško gesto tematiziral vrsto zavezujočih pomenskih in simbolnih dimenzij.

Ena od pomenskih ravni tega dela, ki s svojo formo reza v prostor oziroma s snov, v tem primeru žita, nakazuje simboliko rane, zasledimo tudi v delih, kakršno je serija *Concetto spaziale* Lucia Fontane. Te slike s simboliko reza oziroma



OHO, Milenko Matanovič, *Žito in vrvica*, 1969. Z dovoljenjem Moderne galerije, Ljubljana.

»rane« na platnu pa zopet povsem nedvoumno priključijo v spomin številne poznosrednjeveške nabožne upodobitve Kristusove rane na prsih (Bredenkamp, 2010: 261–264). To zaporedje premen v formi, ki izražajo eno in isto simboliko, temelječo na motivu zarez ali rane, umešča Matanovičevo delo v skupino vizualizacij simbolične forme, ki skozi stoletja in v različnih medijih priključuje nastanek vedno novih formulacij.

Tematiziranje iluzije upodobitve motiva v prostoru slike, ki pa je transponirana v prostor galerije, je tema, ki se je leta 1969 lotil David Nez s svojo instalacijo *Streha* z razstave Pradedje v Galeriji sodobne umetnosti v Zagrebu. Sprevrčanje prostorskih koordinat, predstavitev iluzionistične podobe v realni zasnovi *ready made* prvotnega materiala na tla galerijskega prostora ter reliefna mimetična predstavitev predmeta, ki je predstavljen z originalno materialno snovnostjo, so temeljne pomenske in oblikovne razsežnosti instalacije *Streha*. Pri njej transponiranje podobe iz iluzionističnega upodobitvenega sistema slikarstva v realni prostor galerijske sobe ustvari potujitev tako prostorske izkušnje kot vizualne reprezentacije predmeta, ki ni podan v iluziji navideznega prostora podobe, temveč realno kot *ready made* objekt. Ta prenos strehe »ni učinkoval samo kot pomenska igra, kot ironična transpozicija znanega objekta, Nez je iskal formulacijam tipa *arte povera* drugačno risbo, drugačno materialno polje, od koder se začinja naše zaznavanje njegovega objekta« (Brejč, 1978: 19).



OHO, David Nez, *Streha*, 1969. Razstava *Pradedje*, Zagreb, 1969. Z dovoljenjem Moderne galerije, Ljubljana.



## Postmoderni prostor: V. S. S. D.

Delovanje skupine V. S. S. D. je bilo ravno tako v marsičem določeno z refleksijo umetniškega prostora, sprevrnitvijo ustaljenih načinov razmišljanja in tradicije v odnosu do realnega (gledalčevega) in estetskega prostora umetnine. Preplet slikarskega in kiparskega »mišljenja«, posamičnih lastnosti ali njenih temeljnih značilnosti je namreč stalnica v refleksiji enega ali drugega medija. Lastnosti ploskovitosti ali globine, prostorskega poglobljanja ali poudarjanja ploskve so opozicije, okoli katerih se suče strukturiranje teh temeljnih lastnosti medija. Le malokdaj v zgodovini teoretskega opredeljevanja pa je puristično opredeljevanje slikarstva tako rigorozno temeljilo na nezamenljivih specifikah zvrsti in zatorej z »izganjanjem« mediju tujih, netipičnih lastnosti, kot je to v teoriji modernističnega slikarstva.

V tem povečevanju in izpostavljanju ploskovitosti slikarskega medija in zanikanju globine ali slikovnega prostora je nastala prava teoretska dogma, ki je določila estetsko obzorje celim generacijam slikarjev. Prostorsko poglobljanje – seveda virtualno – v slikovni prostor je bilo lastnost, katere nekompatibilnost z esenco slikarstva je bila tako nazorna, da jo je bilo zlahka prepovedati, izključiti s seznama zaželenih lastnosti slike ter skorajda izgnati iz teoretske in slikarske refleksije. Tako zasnovano kiparstvo ali slikarstvo, temelječe na medijski neomadeževanosti z lastnostmi drugih medijev, je vsekakor poudarjalo lastne temeljne elemente, ni pa bilo zmožno odgovoriti na vprašanja onkraj »bele kocke« galerijskega prostora, ki je bil njen idealni domicil.

Ravno kontekstualizacija in narativnost, ki ju povezujemo s postmodernizmom, pa sta tisti lastnosti, ki sta najbolj temeljito spodkopali dominacijo modernistične teorije in ustvarjanja. Modernistično samozadostno ustoličenje osnovnih, nezamenljivih in značilnih lastnosti medija je seveda prisposoda ali pa spodbuda za nekakšno etično očiščenje družbe same, katere vidni del je prav umetnost. V tovrstnem svetu vizualnih prepovedi, zaukazanih navodil k pristopom do slikovnega polja ali objekta je bila toliko bolj zgovorna in odmevna gesta transgresije, prestopanja mej in iskanja novih definicij, kar so značilnosti inovativnih, nedogmatskih pristopov k sliki ali kipu.

V okviru teoretskih definicij pa je bilo prav zanikanje in zavračanje ploskovitosti kot enega ključnih elementov modernistične definicije bistva slikarstva tisti postopek, ki je privedel tudi do koncepta prostorske slike kot najpomembnejšega idejnega prispevka delovanja skupine V. S. S. D.

Delovanje te skupine je brez dvoma ena najbolj ključnih transformacij v ustvarjalnosti 80. let, ko je v teoriji zavladalo postmoderno mišljenje in z njim zanikanje ali sprevačanje teoretskih premis modernistične umetnostne teorije. Skupaj z delovanjem skupine IRWIN in slikarstvom »nove podobe« je bilo prav ustvarjanje V. S. S. D. odločilna prelomnica in je močno zaznamovalo čas sredine 80. let, ko je bilo že na vseh področjih čutiti napovedi temeljitih sprememb.

Ena temeljnih teoretskih premis te skupine je bil koncept skrajno nasičene instalacije, ki zelo zgovorno nakazuje nekakšno baročno hibridno bohotenje form v njenem opusu, ko so forme presežene druga z drugo, dopolnjene in se prekrivajo, tako da tvorijo nekakšen konglomerat različnih oblikovnih, kolorističnih in plastičnih vrednosti. Celovito zaobseganje prostora z njenimi instalacijami ohranja ali obudi idejo totalne zasedbe prostora s formalno tvorbo barve, materiala, skulpture in slik v nekakšno »dvorano zrcal«, v kateri množica različnih pogledov, odsevov in poti gledalca nekako uroči, povsem zaplete v celoto formalnih elementov instalacije.

Raba simbolno nasičenih predmetov in oblik (trnova krona ali krog, žebliji in drugi fragmenti z močnim pomenskim nabojem) dopolnjuje to umetniško plastenje številnih različnih pomenskih in snovnih ravni – gole snovnosti, abstraktne igre vzorcev, simbolov, figur in kolažev ... Celota teh prepletov z množico različnih zornih kotov, pogledov in konstelacij se tako zazdi raznovrstna, bohotna, neobvladljiva in skoraj nepregledna kompilacija fragmentov, drobcev in sestavnih delov. Takšna je bila prva instalacija te skupine leta 1986 z naslovom *Veš slikar svoj dolg I.* v Galeriji ŠKUC, pri kateri je gledalec dobil občutek silovitega, neobvladljivega izbruha form in likov v prostoru.

\*\*\*

V teh treh obdobjih radikalne spremembe ustaljenih odnosov do prostora se zrcalijo trije različni koncepti, ki pa jim je skupna želja, da bi v umetnosti vzpostavili izviren, nov in preoblikovan prostorski koncept, s katerim bi dosegli nove, neslutene možnosti umetniškega izražanja.

## Literatura

- BISHOP, CLAIRE (2005): *Installation Art. A Critical History*. New York: Routledge.
- BREDEKAMP, HORST (2010): *Theorie des Bildakts*. Berlin: Suhrkamp.
- BREJC, TOMAŽ (1978): *OHO 1966–1971*. Ljubljana: ŠKUC.
- ČERNIGOJ, AVGUST (1927a): *Salute! Tank* 1(1927): 8.
- ČERNIGOJ, AVGUST (1927b): *Grupa konstruktivistov v Trstu. Tank* 3(1927): 90.
- FORGÁCS, ÉVA (2003): *Definitive Space: The Many Utopias of El Lissitzky's Proun Room. V Situating El Lissitzky. Vitebsk, Berlin, Moscow*, N. Perloff in B. Reed (ur.), 47–75. Los Angeles: Getty Research Institute.
- KREČIČ, PETER (1989): *Slovenski konstruktivizem in njegovi evropski okviri*. Maribor: Obzorja.
- TEJEDA MARTIN, ISABEL (2014): *El Lissitzky et ses projets allemands d'expositions. V El Lissitzky. L'expérience de la totalité*, O. M. Rubio (ur.), 141–151. Malakoff: Hazan.







# ARHITEKTURA IN SUBJEKTIVACIJA





# Arhitektura in subjektivacija

Danes smo tudi na področju arhitekture priča pojavu, ki bi ga lahko imenovali tržni populizem: arhitektura je čedalje bolj razumljena preprosto kot tržna dejavnost, ki mora proizvajati vsečne stavbe-izdelke, ki bodo ugajali čim širšemu krogu ljudi. Pomemben dejavnik pri krepitvi teh teženj je dejstvo, da so namesto državnih in mestnih skladov gradnjo večstanovanjske arhitekture v veliki meri prevzela zasebna gradbena podjetja, ki gradijo neposredno za trg. V grajenem okolju se to kaže v obliki množične gradnje stavb, sestavljenih iz tradicionalnega repertoarja elementov, ki sledijo uhojenim tipologijam in katerih razpoznavna znaka sta živahne barve njihovih fasad in popolna ravnodušnost do širšega prostora, v katerem stojijo. Na kritike takšne gradnje njeni zagovorniki odgovarjajo, da je to vendar tisto, kar ljudje hočejo. Čas je, pravijo, da se arhitekti temu ne hajo upirati, da opustijo svoje arhitekturne ideje in ideale, ki ne služijo ničemu drugemu kot arhitekturi sami, in začnejo raje delati arhitekturo za ljudi. Arhitektura ne sme biti v službi arhitekture same, arhitektura mora služiti ljudem.

V nasprotju s takšnim razumevanjem arhitekture je stališče pričujočega tematskega sklopa, da se mora arhitektura, če hoče res služiti ljudem, najprej vprašati, *kakšni* so ti ljudje, *kakšni* so njeni uporabniki. Na to vprašanje odgovarja sklop z naslednjo hipotezo: Arhitektura sicer res služi ljudem. Vendar ne ljudem, kakršni smo kot del družbe globaliziranega kapitalizma, torej ljudem kot potrošnikom; pa tudi ne ljudem, kakršni bi naj bili v neki idealni podobi, torej idealnim ljudem. Arhitektura nas prej nagovarja v naši zmožnosti samostojnega mišljenja in delovanja. Če torej služi ljudem, natančneje, če je produktivna za ljudi, potem to počne natančno tako, da odpira možnosti, da smo v svetu na poseben način – tako, da nismo v celoti določeni z mehanizmi in zakonitostmi, ki urejajo dani svet,

ampak delujemo v svetu tako rekoč *ne glede na* dani svet. Na kratko, arhitektura odpira možnost *subjektivacije človeških bitij*. Tako deluje arhitektura, če se prakticira kot samodoločajoča kreativna miselna praksa.

Takšno stališče v intervjuju zagovarja tudi Rado Riha. Opredeli ga v obliki vprašanja: »Zakaj bi zavzemanje za avtonomno arhitekturo navsezadnje ne pomenilo tudi zavzemanja za uporabnika?« Arhitekt med oblikovanjem prostora vedno izhaja iz neke implicitne predstave o človeku, ki bo v tem prostoru živel, če je minimalno ustvarjalen, pa skupaj s prostorom (pre)oblikuje tudi podobo človeka, za katerega projektira. Zato se (oziroma bi se moral) tudi eksplicitno vprašati, kaj oziroma kakšen je človek, za katerega projektira. Je to človek kot potrošnik? Ali pa je to človek kot misleče bitje? Arhitektura kot kreativna miselna praksa nagovarja človeka ravno v njegovi zmožnosti neskončne samokreacije, poudarja Riha. Če človek ta nagovor sprejme in nanj odgovori, potem *je* oziroma *biva* v svetu tako, da šele skozi lastno delovanje ugotavlja in proizvaja to, kaj on sam je in kaj bi lahko bil. V tem pomenu je zavzemanje za arhitekturo kot prakso mišljenja tudi zavzemanje za človeka – za človeka v njegovi zmožnosti samokreacije.

Podobno stališče zagovarjam v svojem članku Petra Čeferin. Izhodišče članka je trditev, da je arhitektura ravno takrat, ko je dobro skonstruirana, tudi dobra za ljudi: a ne za ljudi, kakršni so, temveč za ljudi, ki jih soustvari prav arhitektura kot miselna in k mišljenju spodbujajoča praksa. Da ima arhitektura kreativno oziroma transformativno zmožnost pomeni, da poleg objektov ustvarja tudi svoje, torej *arhitekturne* uporabnike. Ta zmožnost arhitekture izhaja iz njene notranje strukture, ki se odraža tudi v notranji strukturi konstruiranih objektov. To namreč zaznamuje hkratnost dvojega – uporabnosti in arhitekturnosti, pri čemer sta oba elementa nerazločljivo povezana. Članek to argumentacijo o nerazločljivosti dvojega, ki je značilna za uspešen arhitekturni objekt, razvija na konkretnem primeru stavbe DTS UKC arhitekta Stanka Kristla, prek katerega tudi pokaže, kakšne učinke ima ta hkratnost dvojega na njegove uporabnike.

Delo Stanka Kristla je realizacija in zagovor njegovega osnovnega prepričanja, da mora arhitekturna praksa, da bi bila dobra za ljudi, temeljiti na invenciji oziroma kreaciji. Takšno stališče v poznih 60. letih 20. stoletja ni bilo nenavadno. Poleg arhitekture Stanka Kristla sta v sklopu predstavljena še dva znana in uspešna primera arhitekture tistega časa, ki temeljita na enaki ideji: projekt velikega eksperimentalnega stanovanjskega kompleksa PREVI, ki



je nastal v Limi med letoma 1968 in 1975, in projekt stanovanjske četrti Malaguiera, ki jo je v sredini 70. let prejšnjega stoletja na Portugalskem zasnoval Álvaro Siza. Ti trije projekti niso le primeri arhitekture, ki kažejo, da je bila realizacija ideje arhitekture kot kreacije mogoča v preteklosti; kažejo tudi, da se je k tej ideji vredno vrniti in z njo nadaljevati danes.

Sharif Kahatt v svoji obravnavi eksperimentalnega stanovanjskega kompleksa PREVI, ki je bil zasnovan in zamišljen kot projekt gradnje kakovostne neprofitne stanovanjske arhitekture za prebivalce Lime, poudarja dva pomembna vidika. Prvič, projekt je bil zasnovan kot kritika množične stanovanjske gradnje za *anonimne* uporabnike in je takšnemu pristopu postavil nasproti gradnjo, ki je v samo snovanje stavb vključila bodoče prebivalce: to je bilo doseženo tako, da so arhitekti zasnovali le prvo fazo projekta, vse nadaljnje faze razširjanja in spreminjanja pa so bile prepuščene uporabnikom. Drugič, projekt je bil zastavljen kot arhitekturni in urbanistični eksperiment in v nekaterih segmentih celo kot poskus realizacije nekaterih utopičnih arhitekturnih in urbanističnih shem tistega časa. Kahatt se osredinja predvsem na segment projekta, ki ga je razvila skupina japonskih arhitektov, in pokaže, da jim je na eni strani uspelo razviti arhitekturne rešitve, ki jih je vredno nadaljevati tudi danes, na drugi strani pa ustvarili okolje, ki mu je uspelo nagovarjati človeka v njegovi zmožnosti kreativnega mišljenja. Dokaz tega je današnje stanje naselja, petdeset let po njegovi zgraditvi.

Nelson Mota obravnava arhitekturni projekt stanovanjske četrti Malagueira, ki je bil sestavni del širšega projekta gradnje stanovanj za najrevnejše prebivalce Portugalske. Projekt je začela nova demokratična vlada po zrušitvi diktatorskega režima leta 1974. Zasnovan in izpeljan je bil tako, da so bili predvideni uporabniki stanovanj aktivno vključeni v sam proces njegovega snovanja. Bistveno pri tem je, kot pokaže Mota, da arhitekti niso preprosto sledili preferencam uporabnikov, temveč so posegali v njihove predstave o tem, kaj je dobro bivališče, prav tako pa so uporabniki spreminjali predstave arhitektov o tem, kaj je dobra stanovanjska arhitektura na dani lokaciji. Mota poudarja, da to nikakor ni bil harmoničen, temveč prej konflikten proces soočanja različnih stališč, ki pa je bil prav zato tudi produktiven. Arhitekto je prisilil v invencijo novih rešitev stanovanjske arhitekture, do katerih brez posredovanja stanovalcev verjetno ne bi prišlo, stanovalce pa je prisilil v preoblikovanje svojih predstav o bivališču in o samih sebi. Šlo je za proces postopnega prisvajanja arhitekture s strani uporabnikov, ki ga Mota opiše tudi kot proces produkcije subjektivnosti oziroma proces subjektivacije.



# A Landscape of Multiplicities

## The Production of Subjectivity in Álvaro Siza's Malagueira Neighbourhood

### Povzetek

#### **Pokrajina mnoštva. Produkcija subjektivitete v soseski Malagueira Álvaro Siza**

Avtor v prispevku skozi empiričen pristop, temelječ na etnografskem raziskovanju, obravnava procese sprejemanja oblikovalskih odločitev in dogajanje po vselitvi v sosesko Malagueira, ki jo je za portugalsko mesto Évora leta 1977 zasnoval Álvaro Siza. Skozi te procese so se po avtorjevem mnenju oblikovale tudi specifične subjektivitete. Tako v prvem delu prouči vlogo, ki jo je pri oblikovanju soseske kot celote, sestavljene iz singularitet, igralo lastništvo. V nadaljevanju analizira tri družbeno-prostorske elemente (terase, zidove in ulice), pri katerih je sprejemanje oblikovalskih odločitev v zvezi z obravnavano sosesko sprožilo mediacijo med ontološkim enim in množtvom. Refleksija recepcije projekta pokaže na napetosti, ki so imanentne odnosu med avtoriteto in subjektiviteto; avtor zato v sklepnem delu za osvetlitev soodvisnosti med sprejemanjem odločitev in procesi subjektivacije v oblikovanju pokrajine mnoštva uporabi Negrijevo ontološko definicijo multitudine.

**Ključne besede:** sprejemanje oblikovalskih odločitev, dogajanje po vselitvi, soseska Malagueira, Álvaro Siza, singularnost, subjektiviteta

*Nelson Mota je docent na TU Delft. Diplomiral in magistriral je na Univerzi v Coimabri. Je avtor knjige »A Arquitectura do Quotidiano« (»Arhitektura vsakdana«) iz leta 2010, za svoje doktorsko delo iz leta 2014, naslovljeno »Arhitektura navadnega. Premislek o bivanjski arhitekturi od CIAM do Siza«, pa je prejel nagrado TU Delft. Je član uredništva akademske revije Footprint.*

### Abstract

This article discusses the design decision-making and the post-occupancy processes of the Malagueira neighbourhood, a housing estate designed by Álvaro Siza in 1977 in the Portuguese city of Évora. In this article, I use an empirical approach supported by an ethnographic research to discuss the production of subjectivity in the Malagueira neighbourhood. In the first section of the article, I examine the extent to which ownership played an important role in the formation of the neighbourhood as a whole of singularities. Then I analyse three social-spatial conditions (patios, walls and streets) in which the design decision-making process of the Malagueira plan triggered a mediation between the ontological figures of the "one" and the "multiple". In the following section, I discuss the immanent tension between authority and subjectivity reviewing the project's reception. In the conclusion, I explore Antonio Negri's ontological definition of the "multitude" to highlight how the Malagueira neighbourhood illustrates the interdependence between design decisions and processes of subjectivation in the formation of a landscape of "multiplicities".

**Keywords:** design decision-making, post-occupancy processes, Malagueira neighbourhood, Álvaro Siza, singularity, subjectivity

*Nelson Mota is Assistant Professor at TU Delft. He graduated in Architecture and received his Master's from the University of Coimbra. He is the author of the book "A Arquitectura do Quotidiano" ["The Architecture of the Everyday"] published in 2010. He was awarded his PhD by TU Delft in 2014 for his dissertation "An Archaeology of the Ordinary. Rethinking the Architecture of Dwelling from CIAM to Siza". He is the production editor and member of the editorial board of the academic journal Footprint.*

## Introduction

Throughout the 1960s, the established power relations in the production of space were being challenged. Structuralism, Techno-fetishism and “architecture without architects” emerged as alternatives to combat the hegemony of the architectural discipline in design decision-making. In these alternative approaches, the role of the architect was re-framed to become part and parcel of the *process*. The concept of architecture as a *product*, as a commodity, was thoroughly contested. One of the most vocal protagonists of this stance was John Turner and his plea to promote “housing” as a *verb*, as opposed to “housing” as a *noun*, blatantly endorsing people’s autonomy in shaping their built environment (Turner, 1972). In the following decades, from the 1970s through the 1990s, the question of disciplinary autonomy was constantly reassessed and became a central topic in the politics of architectural design and theory.

Throughout these three decades, “temporality” (how buildings learn) and “spatial agency” (how people build) gained momentum as key concepts for architectural design and theory. The focus on these aspects as key operators in design decision-making processes stimulated a deeper concern with the social role of the architect. In this context, the idea of “open architecture” or “open form” appeared as a redemptory solution, a step towards a democratization of spatial agency. Designers’ expertise was negotiated with the users of the buildings in order to accommodate growth and change over time (e.g., stimulating DIY practices) and return the power to the people.

A great deal of the projects that entertained the concept of “open architecture” in the 1970s and 1980s made an attempt at exploring a trade-off between individual agency and spaces for collective action. Álvaro Siza’s project for the Malagueira housing neighbourhood, developed in the late 1970s for a site on the outskirts of the historic city of Évora (Portugal), is a case in point. This project can be discussed as a situation in which architectural design performed as a mediator for the exchanges between subjects and the multitude, to use Antonio Negri’s terminology.

In this article, I will use an empirical approach supported by an ethnographic research to discuss the design decision-making process and analyse the post-occupancy of the Malagueira neighbourhood. First, I will discuss how ownership played an important role in the formation of the neighbourhood as a whole of singularities. Then, I will analyse three social-spatial conditions (patios, walls and streets) in which the design decision-making process of the Malagueira plan triggered a mediation between the one and the multiple. I will move afterwards to a review of the Project’s reception in order to highlight the immanent tension between authority and subjectivity. I will conclude by highlighting the interdependence between design decisions and processes of subjectivation in the formation of a landscape of “multiplicities”, exploring Antonio Negri’s ontological definition of the multitude.

## Ownership

The development of the plan for the Malagueira neighbourhood was part of a political strategy to eradicate the pervasive proliferation of illegal settlements on the outskirts of the walled historical city of Évora. Confronted with the lack of alternatives to find affordable housing in the city, the rural migrants that had been flocking to the city since the 1930s became easy prey to unscrupulous landowners who sold them plots of agricultural land that was not assigned for urbanisation. The settlements thus created, called *clandestinos*, spread all around the periphery of Évora's historic centre. In the late 1960s, the governmental agency for urbanization services (DGSU, *Direcção Geral dos Serviços de Urbanização*) developed a plan to try and combat the housing shortage and the proliferation of *clandestinos* in the western part of the city. The development of a new social housing complex for a site called Cruz da Picada, located in the periphery of the historic city, was one of the concrete outcomes of this plan.

The Cruz da Picada project was based on a type of housing that was new to the region: the multifamily housing block with stacked apartments. The adaptation of the residents to the new housing type was problematic. It generated widespread protest, especially regarding the formation of social networks in the community. Living in rented apartments soon became a synonym of "alienation" for the new tenants. For families that had lived for several generations with a strong connection with the ground, living in a rented apartment on the seventh floor prompted a sense of de-territorialization and lack of ownership. Conversely, those who bought plots in the *clandestinos* were able to build their own houses (despite the lack of a building permit) that resonated with their traditional patterns of inhabitation. There was no security of tenure, but there was a great deal of sense of ownership.

After the major political event that toppled down, in 25 April 1974, the dictatorial regime that had ruled Portugal since 1933, there was a paradigm shift in the politics of the production and design of social housing. The famous case of the SAAL process is perhaps the most compelling example of this paradigm shift (Sardo, 2014). It was against this background that Álvaro Siza, an architect based in Porto, was invited in 1977 by the municipality of Évora to design a plan for a neighbourhood that should accommodate 1,200 households in the western part of the city. The site was located on a former agricultural estate called *Quinta da Malagueira*, surrounded by the Cruz da Picada housing complex and the *Bairro de Santa Maria*, one of the city's many *clandestinos* settlements.

When Siza surveyed the site from the air, his sketches revealed the problematic integration of the Cruz da Picada housing complex in the surrounding landscape. A first analytical model developed after the initial survey shows the organic integration of the Bairro de Santa Maria, with the backdrop of agricultural estates and rolling hills.



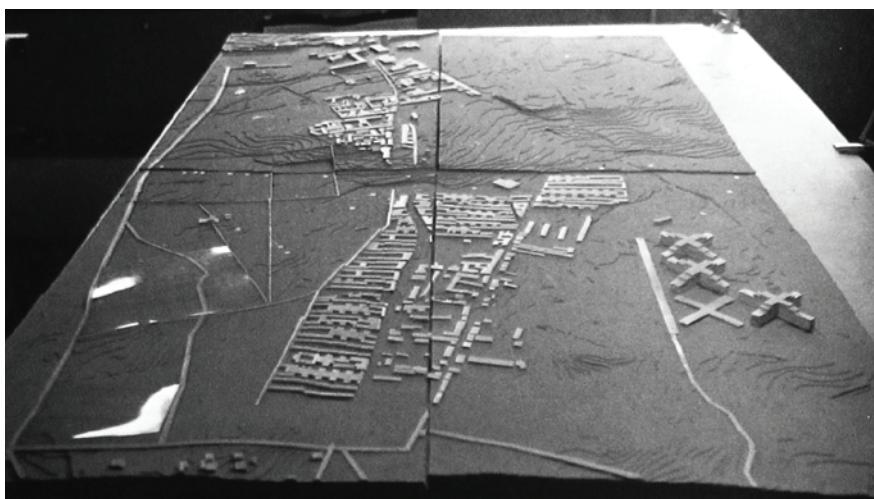
Site Plan of the Malagueira Neighbourhood. Green: Cruz da Picada Housing Complex; Yellow: Bairro de Santa Maria; Red: Malagueira Neighbourhood. Source: Author's Drawing.



Distribution of the different types of development in the Malagueira Neighbourhood. Top: 1980 Version; Bottom: Current situation. Red: Cooperatives; Green: Government and Municipality; Yellow: Private Initiative. Source: Author's Drawing.



The brief for the Malagueira plan stipulated that three types of ownership models should be accommodated, each one focused on a different income group and/or type of development: cooperatives, public housing and the private sector. In the initial version of Siza's plan for the Malagueira, the area for the cooperatives was clearly predominant over the other two types of development. Furthermore, the area allocated for the cooperatives was closely connected with the neighbouring *clandestinos* settlement, reinforcing the "natural" expansion of the social and physical fabric of the Bairro de Santa Maria into the new neighbourhood. Eventually, the public sector required more units and these were built in areas previously allocated to the cooperative and private sectors.



Álvaro Siza, Model of the Site for the Malagueira Neighbourhood, 1977. Source: *Arquitectura* (132), 1979.

Notwithstanding the adjustments to the plan, the differences based on the three types of tenure are relatively understated. Indeed, the plan avoids creating a clear spatial segregation or morphological distinctions that would lead to the stigmatization or ghettoization of the clusters defined for the different types of development and tenure.

Siza's approach testifies to his attempt to privilege the social organisation of the community based on the patterns of inhabitation surveyed in Bairro de Santa Maria. Conversely, his plan does not attempt to create any clear articulation with the Cruz da Picada housing complex. Instead, he used the existing fabric of the Bairro de Santa Maria as a matrix for the new plan. The street network of the *clandestinos* was extended, integrating the illegal settlement with the infrastructure of the new development. This design decision suggests an attempt to secure the consolidation of social relations in the new neighbourhood, structured along streets defined by rows of single-family houses.

The choice of the single-family house as the primary typological figure for the Malagueira neighbourhood was approved by the members of the S. Sebastião Residents Association, the first group of future dwellers that worked with Siza.<sup>1</sup> In 1978, when the construction of the first houses in Malagueira started, the residents' association was re-organized as the Giraldo Sem Pavor Cooperative (GSP Coop). The members of the GSP Coop, together with the representatives of the municipality, became key players in the initial discussions with Siza and his collaborators. They were soon joined by a new group of future dwellers, organised in the recently created Boa Vontade Cooperative (BV Coop).

Siza worked together with the future residents to define the project for the first 200 dwelling units, 100 units for each cooperative. The presence of the architect in the meetings became an event in itself, and a token of the redefinition of the power structures that prevailed in the past. One of the residents that participated in the meetings with Siza declared:

I had never seen anything like that... the houses where I lived before did not have either a project or an architect, let alone seeing the architect coming to the future users to discuss [the project] ... I think [Siza] designed a house that he wouldn't have done if he had designed it alone in his office. (Gomes, 2016: 121)<sup>2</sup>

While the testimony of this interviewee demonstrates a certain degree of identification with the project, the design decision-making process was not always consensual. In fact, it was continuously scrutinized by the client/developer and by the end-users. Over the next 40 years, the streets of Malagueira kept changing, reflecting a process of "progressive attachment", as I have called it elsewhere (Mota, 2014).

In what follows, I will examine in more detail three situations that illustrate how this progressive attachment became a vehicle for the production of subjectivity in the Malagueira neighbourhood: Patios, Walls and Streets.

---

<sup>1</sup> The S. Sebastião Residents Association was an established social network of people that came together in the post-revolutionary period (1974–76) to create a SAAL brigade. Eventually the SAAL operation in Évora failed and their hopes for a new house were frustrated. With the Malagueira plan, they were given another opportunity to restart the process.

<sup>2</sup> Except where otherwise noted, the interviews of residents of the Malagueira neighbourhood reproduced in this article were collected by Mário José Afonso Gomes during field work developed in 2010 for his doctoral dissertation in the field of anthropology. This and further quotations from this source were translated from Portuguese by the author.



# Patios

In his first proposal, presented in August 1977, Siza designed a house built on a plot of 8x12 meters, organized around a patio of approximately 4x6 meters. The typological approach of Siza's Malagueira house-type resonated with vernacular dwelling types, especially the patio-house, which owed its lineage to the Islamic presence from the 8<sup>th</sup> century to the 13<sup>th</sup> century in the southwest of the Iberian Peninsula. The houses were designed to be associated in rows along the street and clustered back-to-back. The dwelling units could be expanded through time, from a one-bedroom house to a five-bedroom house. There were two variations, one with the patio facing the street side (version A), and the other variation, by special request of a few residents, with the patio located on the back side (version B).<sup>3</sup>



First version of the dwelling types for the Malagueira Neighbourhood, November 1977. Source: Author's Drawing.

<sup>3</sup> Version A is by far the predominant variation; only a few units of version B were actually built.

The patio was one of the key features in the house-types designed by Siza for the Malagueira neighbourhood. It was devised not only as an extension of the private realm, but also as a buffer zone between the domain of the family and the public space. The layout of the ground floor was designed to concentrate around the patio the partitioned areas where the social activities of the household take place: the living room and the kitchen. Alongside its social purpose, the patio performed as well a vital role in securing the ventilation of these spaces.<sup>4</sup>

The patio also became a major asset for the everyday practices of the inhabitants. One interviewee declared that the patio was one of the reasons for her decision to buy a house in Malagueira. "I loved the patio very much," she stated, "I can see the whole house from there. For me the house is like an egg. It's an egg. My egg..." (Gomes, 2016: 220) Another resident declared how the patio became a safe haven in Évora's hot summer nights.



Survey of layout and occupation of the ground floor of Type A dwelling units. Source: Leger and Matos, 2004.

In the patio, I had trees and I paved the floor with bricks, ceramic bricks, because it's a rustic and natural finishing... I planted some trees, I have here a cypress, a lemon tree and a pomegranate tree. [...] that patio is the best room of the house. (Gomes, 2016: 172)

In many cases, the dwellers changed the circulation structure of the house, connecting the patio directly with the roof terrace on the first floor, a possibility that Siza did not consider in the first versions of the project. By doing this, the residents enlarged their open-to-the-sky spaces, expanding also the functional

<sup>4</sup> As the houses could be connected on three of the four sides of the plot (along the 12m-long sides and the back side), there was no other possible source for getting natural ventilation inside the house.

possibilities of the house. The roof terraces could now be used to dry laundry or just to grant direct access from the patio to the bedrooms on the first floor.<sup>5</sup>

The patio became a privileged territory for the production of subjectivity. It was perceived as a space of freedom, a place where the residents could claim ownership. An interviewee that moved to Malagueira from one of the apartments in the Cruz da Picada housing estate confirms this. When asked about the reasons for moving, she declared: “[Malagueira] has a patio, has balconies... it’s totally different... [here] we are free to do the BBQs we want. [...] In the summer we have lunch there. And dinner sometimes.” (Gomes, 2016: 343) The patio became a hybrid domain: both a social space and a secluded territory. The wall dividing the patio and the street would play a crucial role in this trade-off between publicity and privacy.

## Walls

In Siza’s first version of the Malagueira house-type, the border between the public space and the domestic space was clearly defined through a 3.5m-high wall and an almost blind street façade, pierced only with the gate to the patio and a protruding chimney. This architectural characterization celebrated the street as the main social space and the patio as the extension of the domestic realm to a protected open-to-the-sky space.

After the presentation of Siza’s preliminary proposal for the dwelling type, the members of the residents’ association criticised the excessive introversion of the house. Most of the members of the first group of residents came from the *clandestinos* and still had a strong connection with the patterns of inhabitation of the villages from where they came. While they were interested in protecting the privacy of the family, they also desired some sort of control over the street. In other words, they wanted to see but not be seen. To cater to this aspiration, in the revised version of the project, Siza introduced a window in the kitchen, facing the street.

Eventually, another contested aspect of the house’s street façade came to the fore in the discussions between Siza and the first group of residents: the height of the wall between the patio and the street. Many of the members of the cooperatives that built the first groups of houses requested authorization to reduce the height of the wall, in order to increase the contact with the street. Most of them had a shared history of social cooperation, which could explain the willingness to have a more permeable border between the house and the street. Along with the desire to participate more in the street life, there was also an aspirational reason

---

<sup>5</sup> The request articulated by many residents for an external access from the patio to the first floor was eventually considered by Siza and his team, who gave some guidelines for the construction of this additional element.



Front walls in dwelling units developed for the members of the Giraldo Sem Pavor Cooperative (top) and Boa Vontade Cooperative (bottom). Situation in 2014. Source: Google Street view.

Front walls in dwelling units developed for the governmental housing agency (top) and the private initiative (bottom). Situation in 2014. Source: Google Street view.

for the request. For the first residents in Malagueira, the new house was tangible evidence of their ascent up the social ladder, but its qualities remained hidden behind those high walls (Leger and Matos, 2004: 51).

For others, however, the height of the wall was perceived as a class issue. Indeed, some declared that the high walls provided the privacy that the well-off liked to preserve. As one interviewee put it, “the houses of the rich people have patios, gardens; [...] but the walls are high and the people do not discern what’s happening inside.” He then concluded that “this must have been Siza’s inspiration to design the walls like this” (Gomes, 2016: 129).

Siza was not keen in enforcing the high wall though. After the discussions with the residents, and considering their feedback on the project, Siza relaxed the rules for the height of the walls, and introduced two more possibilities: 2.25m and 1.50m. These two alternatives would change radically the role played by the wall in the definition of the limit between the private and the public realm. The wall suddenly becomes less of a boundary and more of a border, to use Richard Sennett’s definition of two kinds of edges (Sennett, 2018: 218–227). Navigating through the streets of Malagueira today, one can perceive the implications of the height of the patio wall in the expansion of the dwelling towards the street.

While the group of “pioneers” preferred low walls, the high walls became the default configuration for the houses developed by the governmental

social housing agency (FFH) and by the cooperatives for the second stream of residents. In both cases, the beneficiaries were either selected through lottery, or otherwise by allocating houses to families without a relationship established previously. The atmosphere of the streets in the so-called “social housing” sector contrasts with the one in the first phase of the cooperatives. While the first is characterized by repetition and anonymity, in the latter, one can find clear evidences of subjectivization. A diversity of colours, materials and decorative artefacts proliferates in the low walls of the “pioneers”, while the high walls of the tenants of the social housing agency lack visible signs of personal expression. The streets of Malagueira, either defined by the continuous lines of high walls or animated by a rhythmic sequence of low walls, are thus an important field for the formation of subjectivity.

## Streets

The open spaces in Malagueira contrast dramatically. The expansive park at the core of the neighbourhood, alongside the creek and the small lake, offers a generous area for leisure and recreation. The main street connecting the neighbourhood with the city centre of Évora is wide, with a layout that features two traffic lanes, parking spaces and trees. The streets between the housing clusters are, however, narrow. As mentioned above, this was Siza’s deliberate strategy to integrate in the new plan the street pattern of the Bairro de Santa Maria, the neighbouring “clandestine” settlement. Siza designed cobblestone streets with a layout of six meters, without sidewalks or parking spaces. Siza’s goal was to stimulate the use of the street as a place for conviviality, to invite the dwellers to come out of their houses and meet on the street, a common practice in the villages of Alentejo’s rural countryside.

The plan included some parking spaces though. These were placed in dedicated buildings spread around the area of the plan, clustered in single-floor blocks surrounded by blind white walls. As the garages were offered at an extra cost, there was little interest for them at the beginning of the development. Eventually, when the first garages were finally built, the families had already acquired habits of parking their car next to the house. Soon, the narrow streets were transformed into an informal parking space, thwarting Siza’s idealized vision of a vibrant social space. As one interviewee puts it: “I think Siza made a mistake in that which concerns the streets and the lack of parking. Considering that this is a social housing neighbourhood, he assumed that people would walk forever.” (Gomes, 2016: 286)

Over time, the presence of vehicles on the streets of Malagueira became ubiquitous. The narrow streets with houses on both sides became too small to accommodate the growing number of cars parked in front of the houses. Next



Aspect of street in the area developed for the members of the Giraldo Sem Pavor Cooperative (top) and Boa Vontade Cooperative (bottom). Situation in 2011. Photos: Nelson Mota.

to other distinctive signs of individual expression, the car parked in front of the house became a token of social mobility for many of the residents in Malagueira. Furthermore, the negotiation of the territory for the car *vis-à-vis* the projection of the private domain into the street became a source of conflicts between neighbours. Parking in front of someone else's house is considered abusive.

The street was a social space for the first group of residents, the founding members of the two cooperatives. They negotiated with Siza a reconfiguration of the relation between the patio and the street, reducing the height of the wall to expand the realm of the domestic into the public space. The streetscape was

lively and the atmosphere was convivial. However, in the sectors developed by the governmental agency for social housing (FFH), the tenants were not authorized to produce changes to the physical configuration of the houses. The default house-type used in this sector included the 3.5m-high wall that Siza favoured in the initial version of the project. These streetscapes, characterized by a continuous wall with a few openings pierced in it, would become a matter of public debate and derogative perception.

## Reception

The architectural solutions developed by Siza and his collaborators for the Malagueira neighbourhood generated a heated debate in public opinion. In 1983, just a few years after the completion of the first units, Malagueira was called "the Arab neighbourhood". "It is very monotonous," some residents argued. They

claimed, “it’s always the same thing: the houses resemble animal pens and the streets look like intersections of telephone cables.” (Robalo, 1983: 20-R)

The derogatory use of expressions such as “the Arab neighbourhood” or “animal pens” highlights the displacement between the popular reception of the project and the architect’s design approach. In an interview given in 1998 to Guido Giangregorio, Siza declared that the architectural solutions devised for the Malagueira plan, especially the dwelling types, were polemical from the outset of the process. The choice of a single-housing type was, Siza contends, transformed into a political issue. “An idea had spread, coming from inside the [residents’ general] assembly or from outside, that building only patio houses, on a sector of the city, was inhumane and unacceptable,” he stated. However, Siza went on, “this fear of monotony is a challenge to pursue diversity, which cannot be solved as an aesthetic issue, because in doing so, the result would immediately appear artificial, caricaturized or invented” (Siza, 2009: 115–117).

The resistance to the project created a setback for the mayor of Évora, Abílio Fernandes, the politician responsible for commissioning Siza with the design of the Malagueira plan. To counter popular criticism, the municipality strived to publicize the qualities of Siza’s project, avoiding the idea of rupture and emphasizing the project’s resonances with the morphological patterns of the houses in the city’s historical centre (Fernandes, 1979).

The Malagueira neighbourhood gained some notoriety in the national media as well. The opinions about the project were anything but consensual. In 1985, a reporter stated on the pages of the newspaper *O Diário* that



Aspect of street in the area developed for the governmental housing agency (top) and the private initiative (bottom). Situation in 2011. Photos: Nelson Mota.

the external appearance of the houses [in the Malagueira neighbourhood] maybe isn't very appealing, but internally they are spacious, well-designed, prepared against climate hardships, and they transmit a pleasant sensation of well-being. Everybody living there is unanimously stating that the houses are "marvellous". (Rocha, 1985: 13)

While this account of the project was somewhat sympathetic, some years later, in 1998, a well-known sociologist reported in the pages of an important media outlet how Siza's "architectural plan was translated into a desolated neighbourhood, dominated by right angles, cubes and naked walls. The facades of the houses," the writer went on, "are all the same, only pierced by the slits of the doors and windows." (Mónica, 1998: 25) The author associates the atmosphere of the neighbourhood to that of a concentration camp, and concludes that Malagueira became an inhumane neighbourhood caused by Siza's "regulatory obsession and his modernist preferences" (Mónica, 1998: 29).

When confronted with the criticisms voiced against the Malagueira process, Siza argued, "I have no knowledge of a project more discussed, step-by-step, more patiently revised and re-revised. At least 450 families, in several meetings, have seen it, listened to its explanation by words, models, sketches, drawings, photomontages." He went on to stress the active participation of stakeholders working in very different capacities on the project. He contended,

they delivered criticism, proposed changes, approved. The technicians of the municipality and the representatives of the population gave their opinion; staff from my office, from the engineers' office, from several services, have developed and reviewed it; when necessary, they have suggested changes, analysed the economic and technical viability, and coordinated efforts. (Siza, 1979: 38)

The polarised public opinion about the project testifies to the challenging development process that the Malagueira plan went through. In reality, it became a field for political struggle that went beyond the project's specific qualities or weaknesses. Furthermore, it became a testing ground for the articulation of local and national bureaucratic apparatuses and political agendas in a period when Portugal was going through times of unceasing political instability. Despite the problematic conditions in which the development of the project was managed, the Malagueira plan was arguably the most important case of a participatory design decision-making process developed in Portugal after the post-revolutionary experience with citizens' participation during the SAAL process. For Siza, however, participation does not entail solely a conciliatory approach. It's also about exploring the creative potential of conflicts.



In effect, referring to Siza's experience with citizens' participation in the design process, architectural historian Kenneth Frampton argued, "it was this intense and difficult experience which has led him, in retrospect, to caution against the simplistic populism of 'giving the people what they want.'" (Frampton, 1986: 12) To be sure, the conflicts between the architect and the other stakeholders in the process became part and parcel of the design process and played an important role in the processes of subjectivation. Siza claimed, "participation procedures are above all critical processes for the transformation of thought, not only of the inhabitants' idea of themselves, but also of the concepts of the architect" (Siza and Vanlaethem, 1983: 18).

## Subjectivation

Siza's agonistic approach to citizens' participation in design decision-making resonates, I would argue, with a critical approach to what Jonathan Hughes and Simon Sadler called "an optimistic belief in the ability of people to gain from the devolution of power" (Hughes and Sadler, 2000: ix). During the development of the Malagueira plan, Siza privileged processes of negotiation instead of simply accommodating the will of the people (Mota, 2011: 50–53). In the Malagueira process, there is a delicate balance of freedom and control in the devolution of power to the people. The position of the architect in this negotiation was deliberately ambivalent.

In 1991, commenting on the pervasive appropriations and changes produced by the residents to the houses, Siza claimed, "it's true that all this goes far beyond the control of the design. Yet," he went on, "none of it is chaotic or irrational since our aim was to build a structure open to transformations, but that's able to maintain its identity nonetheless." (Siza, 1991: 64–65) In 1996, during an interview given to a program aired on the Portuguese public TV network (RTP), Siza explained the nature of his ambivalent approach. Referring to the Malagueira plan, Siza argued, "my goal was to create very precise limits to spontaneous intervention". This was nonetheless a conscious strategy, he contended. In effect, he went on, these limits were imposed

knowing right from the start that this strictness does not have translation into practice, because there is an anxiety to be different, which conquers all, but if it does not have a solid framework, it leads to the chaos that we experience in so many parts of the country. (Siza in Feldman, 1996)

In the same interview, Siza concedes that the Malagueira plan's "regulations are tyrannical, with the belief that the limits to tyranny, fortunately existing, will foster subversion."

Forty years after the first houses were built, what Siza calls “subversion” could be better defined, I would suggest, as the production of subjectivity. Using Antonio Negri’s ontological definition of multitude as a subject and product of collective praxis, I would contend, following Negri, that in Malagueira’s patios, walls and streets, a “multitude of bodies become blended, mongrel, hybrid, transformed; they are like sea waves, in perennial movement and reciprocal transformation” (Negri, 2002: 42).

In Malagueira, the dynamic and reciprocal transformation of bodies and places operated by the multitude is one of the most striking achievements of the project. It shows how a social body of singularities works together to produce the common. While the architectural project operated as an instrument of control, regulation and constraint, it became also a vehicle to enhance participation, appropriation and consumption. Over time, the interaction between bodies and buildings in the Malagueira neighbourhood has created a landscape of multiplicities, where the constitution of difference and identity is constantly mediated by the commons.

## References

- FELDMAN, EDGAR (1996): Quinta da Malagueira / Évora. *Ver Artes*, RTP, 22 February.
- FERNANDES, ABÍLIO (1979): O Presidente da C. M. de Évora fala sobre o projecto. *Arquitectura* (132): 36.
- FRAMPTON, KENNETH (1986): Poesis and Transformation: The Architecture of Alvaro Siza. In *Alvaro Siza. Professione Poetica / Poetic Profession*, P. Nicolini (ed.), 10–24. Milano: Edizioni Electa.
- GOMES, MÁRIO (2016): *Bairro da Malagueira de Siza Vieira: factores de apropriação identitária e construção identitária em torno da casa*. Casal de Cambra: Caleidoscópio.
- HUGHES, JONATHAN, AND SIMON SADLER (2000): Preface. In *Non-Plan: Essays on Freedom, Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, J. Hughes and S. Sadler (eds.), viii–ix. Oxford: Architectural Press.
- LEGER, JEAN-MICHEL, AND GISELA MATOS (2004): Siza Vieira em Évora: revistar uma experimentação. *Comunidades e Territórios* (9): 39–53.
- MÓNICA, MARIA FILOMENA (1998): Régua e Esquadro. *Indy* (506): 23–29.
- MOTA, NELSON (2011): Between Populism and Dogma: Álvaro Siza’s Third Way. *Footprint* (8): 35–58. Available at: <https://doi.org/10.7480/footprint.5.1.731>.
- MOTA, NELSON (2014): A Progressive Attachment. Accommodating Growth and Change in Álvaro Siza’s Malagueira Neighbourhood. In *Consuming Architecture*, D. Maudlin and M. Vellinga (eds.), 89–107. London: Routledge.
- NEGRI, ANTONIO (2002): Pour une définition ontologique de la multitude. *Multitudes* 9(2): 36–48. Available at: <https://doi.org/10.3917/mult.009.0036>.
- ROBALO, MÁRIO (1983): O “bairro árabe” de Siza Vieira. *Expresso*, 19R–21R, 2 July.

- ROCHA, LUÍS (1985): Eleitos da Assembleia Municipal visitam obras no concelho de Évora. *O Diário*, 13, 26 March.
- SARDO, DELFIM (ED.) (2014): *The SAAL Process: Architecture and Participation 1974–1976*. Porto: Fundação de Serralves.
- SENNETT, RICHARD (2018): *Building and Dwelling. Ethics for the City*. Penguin Books.
- SIZA, ÁLVARO (1979): Notas sobre o trabalho em Évora. *Arquitectura* (132): 34–49.
- SIZA, ÁLVARO (1991): Comment Parvenir à la Sérénité. Interview with Laurent Beaudouin. *L'Architecture d'Aujourd'hui* (278): 59–65.
- SIZA, ÁLVARO (2009): *Imaginar a Evidência*. Lisboa: Edições 70.
- SIZA, ÁLVARO, AND FRANCES VANLAETHEM (1983): Pour Une Architecture Épurée et Rigoureuse. *ARQ: Architecture/Québec* (14): 16–19.
- TURNER, JOHN (1972): Housing as a Verb. In *Freedom to Build: Dweller Control of the Housing Process*, J. F. C. Turner and R. Fichter (eds.), 148–175. New York: Collier Macmillan.

# Dobra dela arhitekture: Primer DTS UKC

## Abstract

### Good Work(s) of Architecture: The Case of DTS UKC

The article examines the relation between architecture and its users. Contrary to the predominant position, which states that architecture should focus on people instead of focusing on architectural invention, the article argues that the dilemma itself is irrelevant. It is precisely when architecture is well constructed, when it is the result of successful architectural invention, that it is also good for people. Here, the author stresses that architecture should not focus on benefiting people as they already are – architects should instead take into account that people, in all of their human complexity, are co-created by architecture. The article therefore argues that architecture has a creative or transformative capacity: it not only creates its objects/products, but also co-creates its (architectural) users. This property of architecture stems from its inner structure, which is also the inner structure of the objects that architecture creates. The article develops this argument through an examination of the University Medical Centre Ljubljana designed by architect Stanko Kristl.

**Keywords:** architectural user, architectural object, architectural invention, transformative capacity, Stanko Kristl

*Petra Čeferin, ddr., is an Associate Professor at the Faculty of Architecture, University of Ljubljana. She teaches architectural theory, history, and critique. Her publications include "Niti uporabni niti estetski objekt: Strukturna logika arhitekture [An Object, neither Utilitarian nor Aesthetic: The Structural Logic of Architecture]" (Ljubljana, 2016), "Transforming Reality with Architecture: Finnish Case" (Rome, 2008), and "Constructing a Legend: The International Exhibitions of Finnish Architecture 1957–1967" (Helsinki, 2003). She is the co-founder and editor of the book series "Theoretical Practice of Architecture", and a winner of The Annual Bruno Zevi Award.*

## Povzetek

V članku je obravnavano vprašanje odnosa med arhitekturo in njenim uporabnikom. V nasprotju s prevladujočim stališčem, da se mora arhitektura osrediniti na upoštevanje uporabnikov, ne pa se posvečati arhitekturni invenciji, članek zagovarja stališče, da je za arhitekturo ta dilema nerelevantna. Ravno ko je arhitektura dobro skonstruirana, ko je rezultat uspešne arhitekturne invencije, je namreč dobra tudi za ljudi. Pri tem je bistveno, da arhitektura ni dobra za ljudi, kakršni so, temveč za ljudi, ki jih šele soustvari v njihovi mnogoplastni človeškosti. Stališče članka torej je, da ima arhitektura kreativno oziroma transformativno zmožnost: ne ustvarja le svojih objektov/proizvodov, temveč soustvarja tudi svoje, arhitekturne uporabnike. Ta zmožnost arhitekture izhaja iz njene notranje strukture, ki je tudi notranja struktura proizvedenih objektov. Članek to razvija na primeru stavbe DTS UKC arhitekta Stanka Kristla.

**Ključne besede:** arhitekturni uporabnik, arhitekturni objekt, arhitekturna invencija, transformativna zmožnost, Stanko Kristl

*Petra Čeferin, ddr., je izredna profesorica na Fakulteti za arhitekturo Univerze v Ljubljani, kjer predava arhitekturno teorijo, zgodovino in kritiko. Je avtorica številnih knjig in člankov, med drugim »Niti uporabni niti estetski objekt: Strukturna logika arhitekture« (Ljubljana, 2016), »Transforming Reality with Architecture: Finnish Case« (Rim, 2008) in »Constructing a Legend: The International Exhibitions of Finnish Architecture 1957–1967« (Helsinki, 2003). Je soustanoviteljica in urednica knjižne zbirke »Teoretska praksa arhitekture« ter prejemnica nagrade »The Annual Bruno Zevi Award«.*

## Uvod

V zadnjih nekaj letih se spet glasneje slišijo kritike arhitekture in arhitektov, češ da arhitekti v svoji praksi zvajajo arhitekturo na oblikovanje skrbno konstruiranih objektov, ukvarjajo se s t. i. arhitekturnostjo arhitekture, namesto da bi se posvetili temu, kar je pomembno, to pa so uporabniki arhitekture. Arhitekti se osredinjajo na arhitekturno invencijo, skušajo biti kreativni, pri tem pa spregledujejo preprosto dejstvo, da so uporabniki arhitekture (in ne sami arhitekti) tisti, za katere konstruirajo svoje objekte. Arhitektura je vendar namenjena ljudem.

Zagovorniki tega stališča se pri tem radi sklicujejo na slavno besedilo arhitekta Giancarla de Carla iz leta 1969 z naslovom *Architecture's Public*,<sup>1</sup> ki velja za eno utemeljitvenih besedil arhitekturne participacije, torej stališča, da je uporabnike arhitekture treba vključiti v samo projektiranje in graditev arhitekture. Besedilo opozarja, da arhitektura nastaja zgolj v ozkem krogu sodelovanja med naročniki, podjetniki, lastniki zemljišč, kritiki, poznavalci in arhitekti, pri čemer pa pozablja na tiste, ki arhitekturo uporabljajo in z njo živijo. Zapira se v svoje lastno področje delovanja, tako pa, ločena od svojega družbenega konteksta, izgublja svojo kredibilnost (De Carlo, 2007: 7). Besedilo je pravzaprav poziv k prenovi arhitekture – prenovi tako, da bo arhitektura upoštevala tiste, ki jim je namenjena, da bo upoštevala svoje uporabnike. A to je le prvi del De Carlove argumentacije. K temu dodaja še drugi del, in to je tisto, kar zgoraj navedeni kritiki sodobne arhitekture in arhitektov pozabljajo omeniti: da morajo arhitekti v projektiranje in gradnjo vključiti uporabnike arhitekture, ne pomeni, da se odpovedujejo prakticiranju arhitekture na način invencije. To, kar De Carla v končni posledici zanima, je sodelovanje arhitekture pri sprožanju družbene spremembe, spremembe dane kapitalistične družbene strukture v egalitarnejšo družbeno strukturo. Arhitektura ima za De Carla namreč zmožnost, da proizvede moment novega, ki v družbeni situaciji, v kateri arhitektura nastaja, deluje kot nekakšen »materialni vzrok«, ki lahko sproži njeno transformacijo. Ta moment novega pa je prav rezultat arhitekturne invencije, je nekaj, kar se lahko proizvede in razvije le s sredstvi, metodami in na način same arhitekture. Takole pravi sam: »Nič novega se ne more zgoditi v arhitekturi, kar ni bilo najprej izumljeno in razvito v arhitekturi in po kriterijih same arhitekture.« (De Carlo, 2007: 14) Skratka, De Carlo nas ne postavlja pred izbiro: *ali* osredinjenost na arhitekturno invencijo *ali* osredinjenost na uporabnike arhitekture, temveč vztraja pri tem, da je bistveno *eno in drugo*.

---

<sup>1</sup> Besedilo je bilo prvič objavljeno v reviji *Parametro* kot zapis predavanja, ki ga je Giancarlo de Carlo imel na konferenci v Liegu leta 1969. V predelani in dopolnjeni obliki je bilo besedilo ponovno objavljeno v knjigi *Architecture and Participation*, kot uvodno besedilo. Glej Jones, Petrescu in Till, 2007: 3–22.

## Arhitekturne razsežnosti

Strinjam se z De Carlom, da je pomembno oboje, tako upoštevanje uporabnika kot vztrajanje pri praksi arhitekture kot invencije oziroma kreacije. K temu pa dodajam dvoje. Prvič, ta medsebojna povezanost se kaže v tem, da je arhitektura dobra za ljudi ravno takrat, ko je dobro skonstruirana, ko je torej rezultat uspešne arhitekturne kreacije. In drugič: arhitektura je dobra za ljudi, a ne za ljudi, kakršni so, temveč za ljudi, ki jih arhitektura šele ustvari oziroma soustvari v njihovi mnogoplastni človeškosti. Ravno v tem je njena kreativna ali transformativna zmožnost. Ta izhaja iz notranje strukture arhitekture, ki je tudi notranja struktura proizvedenih objektov. Naj to čisto na kratko pojasnim.

Najprej, arhitektura vedno vsebuje dve razsežnosti, uporabnostno in arhitekturno razsežnost, pri čemer je uporabnostna razsežnost tista, ki neposredno zadeva uporabnika arhitekture. Bistveno pa je pri tem naslednje: če arhitektka ali arhitekt prakticira arhitekturo kot kreativno miselno prakso, če torej deluje na način arhitekturne invencije, misli in realizira ti dve razsežnosti skupaj oziroma hkrati. In če je v tem procesu arhitektka uspešna, če ji torej uspe dobro skonstruirati arhitekturni objekt, potem postaneta v objektu obe razsežnosti nerazločljivo povezani. To pomeni, da bi, če bi eno od razsežnosti skušali razločiti od druge, razpadel sam arhitekturni objekt – izgubili bi arhitekturo kot tako. Uporabnost v arhitekturi je torej vselej od znotraj razširjena uporabnost – razširjena je z momentom arhitekturnosti, in kot lahko tudi rečemo, arhitekturnost v arhitekturi je vselej od znotraj razširjena z momentom uporabnosti. Arhitekturna uporabnost je torej nekaj ustvarjenega, je proizvod uspešne arhitekturne kreacije.

Iz doslej povedanega pa sledi še nekaj: na novo ustvarjena uporabnost, tista, ki jo ustvari arhitektura, predvideva in zahteva tudi svojega specifičnega, se pravi prav tako na novo ustvarjenega uporabnika. Recimo mu *arhitekturni* uporabnik.

To po mojem mnenju lepo tematizira nizozemski arhitekt Herman Hertzberger, ko pravi, da je namen arhitekture to, da omogoči uporabnikom, da postanejo prebivalci (Hertzberger, 1991: 170). Pravi torej, da ima arhitektura neko transformativno zmožnost: uporabnike spremeni v prebivalce. Podobno stališče zagovarja tudi De Carlo, le da se morajo po njegovem mnenju uporabniki arhitekture vključiti v samo projektiranje in gradnjo arhitekture, da bi si jo tako lahko zares prisvojili, v njej zares prebivali in tako postali prebivalci. Natančneje, De Carlo pravi, da uporabniki z aktivno vključitvijo v konstruiranje arhitekture postanejo njeni soustvarjalci, na neki način postanejo arhitekti (De Carlo, 2007: 13).

Sama bi rekla, da je transformativna zmožnost arhitekture v tem, da svoje uporabnike tako rekoč *na novo ustvari*. Vendar za to ni nujno, da ti sodelujejo pri projektiranju in gradnji stavb. Arhitekturni uporabniki lahko postanejo *vsí*: obiskovalci, gledalci, mimoidoči, ne zgolj neposredni uporabniki/graditelji. Arhitekturni objekt namreč človeka nagovarja v njegovi zmožnosti samostojnega mišljenja, ki je generična človeška zmožnost, zmožnost, ki jo ima vsakdo. Vsakdo lahko vidi in prepozna arhitekturo in prav s tem vanjo tudi vstopi v pomenu, da postane arhitek-

turni uporabnik. Za to morata biti izpolnjena samo dva dodatna pogoja. Prvi je, da je treba o arhitekturi nekaj vedeti, treba je razumeti njeno specifično logiko. A gre za vednost in razumevanje, ki ju načeloma lahko pridobi vsakdo. Drugi in bistveni pogoj pa je, da nas arhitektura zanima, da jo želimo videti, da želimo torej v zgrajenem objektu videti tudi njegovo arhitekturnost. Prej sem rekla, da nas arhitekturni objekt nagovarja – drugi dodatni pogoj je torej, da smo ta nagovor pripravljeni sprejeti in nanj odgovoriti. To je pomen formulacije, da arhitekturo želimo videti.<sup>2</sup>

Moje stališče je torej, da je treba, če nam pri načrtovanju in gradnji našega življenjskega okolja res gre *za ljudi*, vztrajati ravno pri uveljavljanju arhitekture kot kreativne miselne dejavnosti. Če mislimo resno, ko pravimo, da so uporabniki tisti odločilni dejavnik, ki ga je treba v konstruiranju grajenega okolja upoštevati, potem je treba vse napore vložiti prav v skrbno konstruiranje arhitekturnih objektov, v ustvarjanje tega, čemur v profesionalnem žargonu pravimo *dobra arhitekturna dela*. To je pravzaprav vsebovano že v sami formulaciji »dobro delo«: za dobro arhitekturno delo velja objekt, ki je dobro skonstruiran. In, kar je ključno in kot sem trdila višje, ravno *kolikor je dobro skonstruiran, je tudi dober za ljudi*.

Svoje stališče bom v nadaljevanju podrobneje razvila na primeru stavbe, ki je po mojem mnenju primer uspešnega arhitekturnega objekta. To je stavba DTS (diagnostične, terapevtske in servisne službe) Univerzitetnega kliničnega centra v Ljubljani (UKC), ki jo je projektirala skupina arhitektov pod vodstvom arhitekta Stanka Kristla. Kristl je eden tistih arhitektov, ki vztrajajo, da je naloga arhitekta v tem, da skuša vsako nalogo, ki se je loti, razviti na način arhitekturne invencije. Hkrati Kristl vztraja pri tem, da arhitekt pri projektiranju ne sme pozabiti, da projektira za kompleksno psihofizično bitje, ki je človek.<sup>3</sup> DTS UKC je primer stavbe, ki kaže, da obe zahtevi Kristl ne le razume, ampak tudi v sami praksi projektiranja obravnava kot neločljivo povezani. Objekt DTS je namreč lep primer tega, kot bom pokazala v nadaljevanju, da lahko prav stavba, ki je dobro skonstruirana, ki je rezultat arhitekturne invencije, na svoje uporabnike učinkuje transformativno. Začela bom z nekoliko podrobnejšo razlago notranje strukture arhitekturnega objekta, ki sem ga za zdaj opisala kot nerazločljivost dvojega, uporabnosti in arhitekturnosti. Ta nerazločljivost nas pelje k naslednji opredelitvi: po svoji notranji strukturi je arhitekturni objekt *eno dvojega*. In posebno, transformativno učinkovanje arhitekturnega objekta je, če še enkrat poudarim, posledica natanko tega, da je zgrajen kot *eno dvojega* oziroma kot *dvoje v enem*.

---

<sup>2</sup> Pojem želje videti prevzemam od Rada Rihe. Glej Riha, 2012: 368–369. Pojem Riha razvije tudi na primeru prakse arhitekture, kot željo videti arhitekturo; glej Riha, 2010: 94–95.

<sup>3</sup> Vprašanju pomena upoštevanja človeka kot kompleksnega psihofizičnega bitja pri projektiranju arhitekture se je Stanko Kristl med drugim posvetil v svoji doktorski disertaciji. Glej Kristl, 1981.

## Objekt posebne vrste: dvojje v enem

Naj začnem s preprosto trditvijo, da vsak grajeni objekt – kot primer takšnega objekta lahko vzamemo stavbo<sup>4</sup> – ni tudi že arhitektura, podobno kot vsako besedilo ni tudi že literarno delo. S tem sicer nisem kaj dosti povedala. Splošno sprejeto stališče namreč je, da obstaja neka razlika med zgolj stavbo in stavbo, ki je arhitekturni objekt, ali, kot lahko tudi rečemo, med arhitekturno skonstruirano stavbo in tisto, ki to ni.<sup>5</sup> K temu pa dodajam še nekaj, kar pa ni splošno sprejeto, da je pri tem namreč ključno, kako razumemo samo razliko. Glede tega obstajata dve prevladujoči stališči. Za obe je značilno, da pripisujeta arhitekturnemu objektu dve razsežnosti, lahko bi tudi rekli, da sta v arhitekturnem objektu združena dva tipa objekta.

V skladu s prvim razumevanjem je stavba, ki je arhitekturni objekt, neka grajena struktura, v katero lahko – tako kot tudi v stavbo, ki ni arhitekturni objekt – vstopimo in jo uporabljamo. Namenjena je opravljanju različnih dejavnosti, recimo bivanju. Arhitekturni objekt je torej predvsem še vedno odgovor na različne utilitarno-tehnične zahteve, kot so funkcionalnost, trdnost in nosilnost konstrukcije, odpornost proti vremenskim razmeram, varčnost zasnove, finančna rentabilnost itd., vendar pa mora imeti *poleg* tega še estetsko razsežnost, preprosto rečeno, biti mora še lep. Stavba-arhitekturni objekt je torej uporabni objekt, ki ga odlikuje še neki dodatek ali presežek – presežek *estetskega* oziroma *umetniškega*. Estetski ali umetniški dodatek je tisto, po čemer se stavba-arhitekturni objekt, razlikuje od stavbe kot »čistega uporabnega objekta«.

Drugo uveljavljeno razumevanje arhitekturnega objekta je, da ta po svojem bistvu nima nič opraviti z uporabnostjo. Njegova primarna funkcija je, da nagovarja našo čutno percepcijo, izraža neko idejo arhitekture in nagovarja naše intelektualne zmožnosti. V skladu s tem razumevanjem je arhitekturni objekt estetski objekt, ki se ne razlikuje bistveno od umetniškega objekta, kakršen je denimo skulptura. Njegova posebnost je zgolj raven njegove vsakdanje uporabnosti, denimo, da je mogoče v njem bivati. V skladu s tem stališčem je torej uporabna vrednost tisti dodatek, po katerem se arhitekturni objekt razlikuje od »čistih estetskih objektov«, ki jih proizvajajo »čiste umetnosti«.

Tema razumevanjema postavljam nasproti drugačno razumevanje. Res je, da je arhitekturni objekt dvojje hkrati in da je ta hkratnost tista, ki ga loči od navadnega objekta. A kako naj to dvojnost pravzaprav razumemo? Prvič, te hkratnosti dvojega

---

<sup>4</sup> Objekti, ki jih projektirajo arhitektkte in arhitekti, so lahko stavbe, lahko pa so seveda tudi trgi, mostovi, spominska znamenja in različne druge grajene strukture.

<sup>5</sup> To seveda ne pomeni, da obstajata le dve možnosti: ali imamo stavbo, ki je arhitekturni objekt ali pa imamo stavbo, ki to ni. Obstajajo arhitekturni objekti – kot bi temu lahko rekli – z različno stopnjo arhitekturnosti, od šibkejših do močnejših in vse do prelomnih arhitekturnih del. Obstaja pa neka spodnja meja, pod katero arhitekture ni več – je zgolj stavba, zgolj neka grajena struktura, ki je za mišljenje in prakticiranje arhitekture nepomembna. Več o problematiki arhitekturnega objekta bo bralec našel v Čeferin, 2016: 167–190.



ne moremo razumeti kot »malo enega in malo drugega«. Arhitekturni objekt ni niti uporabni objekt z estetskim dodatkom niti ni estetski objekt z dodatkom uporabnosti. Toda prav tako tudi ni njuno zlitje v eno. Pač pa je arhitekturni objekt takšno dvoje, v katerem sta obe njegovi komponenti, estetski objekt in uporabni objekt, kot sem že zapisala, *nerazločljivo povezani*. Kaj pomeni ta nerazločljiva povezanost? Pomeni, in to je bistveno, da vsak od teh dveh objektov nastopi kot *on sam* šele v povezavi z drugim. Drugače rečeno, šele ko sta obe komponenti ustrezno povezani med seboj, lahko govorimo o *arhitekturni uporabnosti* in o *arhitekturni estetiki* objekta.

Arhitekturni objekt je objekt, ki je zgrajen iz dveh različnih tipov objektov – zgrajen je torej, če smo natančni, na neki razliki. Vendar ne gre za to, da bi imeli opraviti z dvema različnima, med seboj tako ali drugače povezanima objektoma. Razlika ni vidna na zunaj, denimo v obliki dekorativnega ovoja, ki bi se dodajal uporabnemu objektu, ali pa, nasprotno, uporabne funkcije, ki bi bila dodana nekemu primarno estetskemu objektu. Ta razlika ne nastopa v obliki nečesa zunanjega, kar bi se tako rekoč od zunaj dodajalo samemu objektu. Razlika, ki je za arhitekturni objekt določajoča in odločilna, je *notranja* samemu objektu. Pred seboj imamo en sam objekt, a ga hkrati vidimo kot dvoje. Vidimo ga kot dvoje v enem, kot že omenjeno eno dvoje.

Zgornja interpretacija sugerira, da vsebuje arhitekturni objekt dejansko tri komponente: arhitekturno uporabnost, arhitekturno estetiko in pa to, kar ni niti uporabna niti estetska komponenta, temveč je zgolj njuna razlika. Toda razlika kot tisto tretje ni neki dodatni, tretji objekt. Razlika ne obstaja kot nekaj objektivno obstoječega ali neposredno vidnega, temveč je tisto, kar uporabnostno in estetsko komponento objekta šele poveže v en sam, arhitekturni objekt. Kot takšna je razlika za arhitekturni objekt ravno odločilna: je *razlika* dveh komponent, ki hkrati deluje kot njuna *vez*. Če bi poskušali eno od komponent obravnavati neodvisno od druge, ne bi namreč samo izolirali ene ali druge komponente arhitekturnega objekta, ampak bi uničili objekt kot tak in s tem obe njegovi komponenti.

Arhitekturni objekt je torej objekt posebne vrste, je *objekt z notranjo razliko*. Njegovi komponenti sta na eni strani jasno *razločljivi* – se pravi, vidimo in zaznavamo ga kot hkratnost uporabnosti in estetskosti – na drugi strani pa uspešno konstruiranega objekta ravno ne moremo, pa čeprav le v miselnem eksperimentu, (raz)ločiti – se pravi razstaviti na njegovi dve komponenti. In prav zaradi te nerazločljivosti arhitekturni objekt tudi učinkuje na poseben način.

K tej razlagi je treba dodati še nekaj. Arhitekti nikoli ne načrtujejo le samega objekta, recimo stavbe, ampak razmišljajo o objektu vedno skupaj z lokacijo, za katero je načrtovan. In če jim uspe objekt dobro umestiti v njegov kontekst, ga dobro povezati z njegovo lokacijo, potem kot rezultat te povezave ne nastane le vsota dvoje, objekt na lokaciji, temveč je posredno navzoča še *vez* med objektom in lokacijo. Kaj pomeni, da je vez navzoča posredno? Pomeni, da objekt in njegov kontekst vidimo na nov način, da ju vidimo kot *kraj* – kot *kraj, kjer je objekt*.

In tako kot pri vezi, ki konstituira arhitekturni objekt, velja, da sama vez ni nič neposredno vidnega, tudi pri vezi objekta in njegove lokacije velja, da *sam kraj* ni nič neposredno vidnega. Ni nekakšen dodaten element, ki bi se pojavil na lokaciji. In vendar, učinkuje. Učinkuje tako, da se tako stavba kot njena lokacija pojavita kot objekta posebne vrste, kot *objekta z notranjo razliko*. Oba sta proizvod arhitekturnega ustvarjanja. Ni torej le stavba tista, ki je ustvarjena na novo, temveč je na novo ustvarjena tudi njena lokacija, njen kontekst. Ta je kot sklop različnih elementov, značilnosti in pogojev seveda obstajal, še preden je vanj bila umeščena stavba, a kot rezultat njune uspešne povezave se kontekst pojavi na nov način, kot *lokalizirani kontekst*. Tako stavbo kot njeno lokacijo lahko torej opišemo kot eno, ki je hkrati dvoje. In zaradi te posebne notranje zgradbe na poseben način učinkuje ne le stavba, ampak tudi lokacija, na kateri ta stavba stoji.

To si bomo zdaj pogledali na napovedanem primeru stavbe DTS UKC v Ljubljani. Pogledali si bomo, kaj v primeru arhitekturnega objekta konkretneje pomeni nerazločljivo dvoje in kakšne učinke ima.

## Nerazločljivo dvoje: DTS UKC

Stavba DTS je nastala na podlagi prvonagrajenega natečajnega projekta za stavbo UKC, ki je bil razpisan leta 1968,<sup>6</sup> zgrajena je bila dobrih deset let pozneje. Kot se pri realizaciji arhitekture ponavadi dogaja, sta bila tudi v tem primeru projektiranje in gradnja dolgotrajna, bilo je veliko zastojev in tudi korenitih sprememb in predelave posameznih faz projekta. In kot tudi ponavadi velja v arhitekturi, še zlasti če gre za stavbe tolikšnega obsega in s tako kompleksnim programom, kot je UKC, se je stavba spreminjala tudi po uradnem zaključku gradnje.<sup>7</sup> Ta proces še vedno poteka. Trenutno se gradi stavba nove urgence, imenovana DTS sever, ki ni le prizidek k stari urgenci objekta DTS, temveč korenito posega v njegovo konstrukcijsko, prostorsko in oblikovno zasnovo. Arhitekt Kristl si ves ta čas, zdaj že več kot pol stoletja, aktivno prizadeva, da bi stavba DTS živela kot arhitekturni objekt – sama bi rekla, da si prizadeva za to, da bi se skozi njene številne predelave in spremembe ohranjala njena dvojna struktura, kot dvoje v enem. Le tako lahko namreč dobro deluje, poudarja Kristl, le tako je lahko dober uporabni objekt, bolnišnica. Poglejmo, kaj konkretneje to pomeni.

Stavba DTS je tehnološko, tehnično in programsko izjemno zahteven objekt. Obsega več kot 40.000 m<sup>2</sup> uporabne površine in vključuje različne programe, ki

---

<sup>6</sup> Obravnavo stavbe DTS, ki sledi v tem segmentu besedila, sem najprej pripravila za posvet na SAZU (Posvet o slovenskem kulturnem prostoru, 2017) in bo objavljeno v prihajajočem akademij-skem zborniku.

<sup>7</sup> Za opis poteka načrtovanja in gradnje stavbe DTS ter sprememb med gradnjo in po njej glej Matanović, 1964: 327–355; Kristl, 1990: 340–344; in dr.

morajo biti med seboj učinkovito povezani. Zadostiti mora kompleksnim tehničnim, higienskim, sanitarnim in inštalacijskim zahtevam. Ključno za ta tip stavbe – za bolnišnico, ki je zasnovana tudi kot osrednji medicinsko-raziskovalni center v Sloveniji – je, da dobro deluje, da je dober uporabni objekt. A kaj pomeni dobro delovanje v primeru bolnišnice? Katerim zahtevam mora bolnišnica zadostiti, katere naloge mora opravljati, da lahko rečemo, da dobro deluje?



S. Kristl s sodelavci, pogled v operacijski blok z operacijskimi dvoranami, 2018. Foto: Rok Hočevar.

Kristlov odgovor na to vprašanje, ki ga je razvijal v stavbi DTS in razlagah ter opisih te stavbe, temelji na njegovem razumevanju tega, kaj je bolnišnica. V eni svojih razlag pravi takole: »Bolnišnica je prostor z lastnostjo vsakdanjosti, obenem pa tisto nenavadno mesto, kjer ljudje obračunavajo z najglobljimi osebnimi stiskami in se, tudi če k temu sicer niso nagnjeni, soočajo z najosnovnejšimi vprašanji lastne eksistence.« (Kristl v Glažar, Gregorič in Vardjan, 2017) Dobro delujoča bolnišnica je tista, ki produktivno odgovarja na to občutljivo oziroma krizno stanje človeka. Kristl je to funkcijo bolnišnice povzel s formulacijo, da mora delovati kot terapevtski sodejavnik (glej Kristl, 1990: 343; Čeferin in Kristl, 2017: 20–22; in dr.). Kot je to podrobneje pojasnil, mora biti stavba bolnišnice zasnovana in oblikovana tako, da dobro vpliva na psihofizično stanje človeka.

To je tisto, kar je po mojem mnenju pri stavbi DTS zares uspelo, pri čemer je bistveno, da so ti učinki uspešno doseženi prav kot posledica dejstva, da je stavba zasnovana kot *arhitekturni uporabni objekt*, torej kot dvoje v enem. To se odraža na različnih ravneh, od zasnove stavbe in njene umestitve v tkivo mesta, vse do artikulacije detajlov in na prvi pogled tako obrobni zadev, kot je izbira barv.

Poglejmo si najprej čakalnice, ki se v bolnišnicah ponavadi obravnavajo kot utilitarni tip prostora. Arhitekt Kristl s sodelavci je o njih razmišljal drugače – kot o arhitekturnih prostorih. V izhodišču njihove zasnove je postavil zahtevo, da morajo biti primerne za ljudi, ki so v občutljivem psihofizičnem stanju. Zato so čakalnice zasnovane tako, da niso prostorsko zamejene: skozi steklene stene se odpira pogled na široke hodnike, ki povezujejo različne oddelke kompleksa. Prostor je členjen s koriti zelenja, da je tako kljub odprtosti dosežen občutek intimnosti. V teh prostorih ni ničesar, za kar bi lahko rekli, da je zgolj estetski dodatek, ki bi ga lahko odvezli – če bi ga, bi posegli v samo funkcionalnost, *arhitekturno* uporabnost prostora. Posegli bi v dobro delovanje čakalnice. Kristl to delovanje opiše takole: »Bolniki, ki čakajo na pregled, lahko spremljajo zdravnike in medicinske sestre, ki hodijo mimo, v prijetnem okolju se lahko pogovarjajo med seboj in tako malo pozabijo na svoje težave.« (Čeferin in Kristl, 2017) Sama bi to povzela takole: arhitektura uokvirja poglede in usmerja pozornost na različna dogajanja v prostoru ter tako odpira možnost, da se tisti, ki čakajo, nekoliko iztrgajo iz svoje situacije, da njihov čas čakanja teče drugače.

Po enaki logiki so v stavbi DTS obravnavani tudi tisti vidiki, ki jih ponavadi razumemo kot estetske vidike stavbe, kot je denimo izbor barv. Kristl je temu vprašanju namenil prav posebno pozornost. Barve ni obravnaval kot dekorativni dodatek, prej bi lahko rekli, da ga je zanimala *arhitekturna* uporabnost barve. V enem svojih člankov je to pojasnil takole:

S srednjeveško lorensko kombinacijo srebrno modre s prehodom v zeleno v območju glavnega dostopa v bolnišnico želimo zbuditi pri bolniku, obiskovalcu in osebju občutek dostojanstvene angažiranosti in, če hočete, pomembnosti ob tem poslanstvu. Belo-rumeno-oranžno-rdeči barvni spekter smo izbrali za diagnostično terapevtske elemente. Tu je pacient potreben konkretne psihične opore in pri tem naj v čim večji meri sodeluje tudi optimistično prostorsko okolje. Belo-modro-oranžno-rjavo barvno kombinacijo smo namenili delovnim servisnim etažam, kot so sterilizacija, lekarna, pralnica itd., kar zbuja občutek svežine in čistoče. (Kristl, 1975: 217)

To, kar ga je pri barvni obdelavi prostora zanimalo, je bilo pravzaprav *učinkovanje* oziroma *funkcionalnost* barve. To pa je *arhitekturni* problem, torej problem, ki v sebi neločljivo povezuje dve razsežnosti, uporabnost in estetiko. Tako kot lahko rečemo, da je arhitekta zanimala uporabnost barve, lahko torej tudi rečemo, da ga je barva zanimala prav s stališča estetike, seveda tudi estetike v razširjenem pomenu *arhitekturne* estetike. Konkretnije, zanimalo ga je, kako s pomočjo barve strukturirati izkušnjo prostora, da bo ta učinkoval na pravi način, da bo, če se oprem na lepe Kristlove formulacije, zbudil občutek dostojanstvene angažiranosti osebja in prebudil optimistično razpoloženje tistih, ki se tu zdravijo.



S. Kristl s sodelavci, detajli in artikulacija barv v stavbi DTS, 1975. Foto: Jeff Bickert.



S. Kristl s sodelavci, vhodna avla UKC, 2018. Foto: Rok Hočevar.



S. Kristl s sodelavci, vstopna ploščad v UKC, 2018. Foto: Rok Hočevar.

Na posebej mojstrski način je tovrstno razmišljanje – razmišljanje na način dvojega hkrati – razvito v glavni avli UKC. Avla je osrednji komunikacijski prostor kompleksa, kjer se mešajo različne poti – bolnikov, obiskovalcev, medicinskega osebja – in ki deluje kot nekakšen filter za zaposlene in obiskovalce pred vstopom v prostore hospitala. Vendar avla ni zasnovana preprosto kot funkcionalno vozlišče kompleksa. Zasnovana je kot odprt, kontinuiran prostor. Vanj se spuščajo široka stopnišča in ga povezujejo z drugimi nadstropji, odpira se navzven, nadaljuje v trg pred stavbo in tako povezuje s tkivom mesta. Z občutljivim oblikovanjem stropnih elementov, razporeditvijo opreme, artikuliranjem detajlov, izborom barv je še poudarjen posebni značaj tega prostora. Pri tem je bistveno, da je to prostor, ki je namenjen za vse, za bolnike, medicinsko osebje, obiskovalce. Kristl pravi, da ga je zasnoval kot trg, osrednji trg mesta v malem, ki je UKC (Čeferin in Kristl, 2017).

V tej formulaciji je po mojem mnenju povzet ključni dosežek arhitekture tega prostora. S tem, ko je prostor zasnoval tako, je Kristl namreč posegel v samo razumevanje tipa stavbe, ki je bolnišnica. Posegel je v uhojeno razumevanje bolnišnice kot utilitarnega prostora in hkrati kot nekakšnega kriznega prostora družbe, v katerega je treba umakniti tiste, ki so bolni, da se jih lahko ozdravi, tako rekoč »normalizira«. Vhodna avla je napoved bolnišnice kot drugačnega prostora, kot prostora, ki je sestavni del javnega življenja in ki ima značaj družbeno pomembnega prostora. Pri tem je bistveno naslednje: takšen prostor za njegove uporabnike odpira možnost, da so v njem na drugačen način. Natančneje, odpira možnost, da postanejo *arhitekturni uporabniki*: da torej niso zgolj tisti, ki prostor uporabljajo, ampak v njem preprosto *so*, preživljajo čas, podobno kot se preživlja čas na mestnem trgu. To je še zlasti pomembno za bolnike oziroma za tiste, ki se tu zdravijo. Prostor odpira možnost, da so v njem na enak način kot drugi, da ne zdrsnejo v vlogo pasivnih objektov znanstvene obravnave, na kar jih skuša dostikrat omejiti medicinski sistem, ampak se opirajo na lastne zmožnosti. To je po mojem mnenju največ, kar je pri bolnišnici mogoče doseči z arhitekturo: odpiranje možnosti, da se bolniki oprejo na lastne zmožnosti in da tako po svojih močeh sodelujejo pri zdravljenju. Ko bolnišnica tako deluje, se kar najbolj približa ideji terapevtskega sodejavnika: ne omogoča le, da se počutimo drugače, ampak odpira možnost za to, da *smo* drugače, na samostojen, v sebi oprt način.

V obliki takšnih učinkov se manifestira tista notranja razlika, ki je za arhitekturni objekt, v našem konkretnem primeru je to objekt DTS, konstitutivna. Kot rečeno, same notranje razlike ne vidimo, pa vendar jo vidimo. Ne vidimo je kot takšne, temveč jo vidimo takrat, ko vidimo arhitekturno stvaritev kot uspešen arhitekturni objekt. Natančneje, ko opazimo njegove učinke, kot denimo to, ko se umiri ritem toka časa, ko opazimo spreminjanje svetlobe dneva, ko lahko zavzamemo nekaj distance do težavne situacije, v kateri smo se znašli, tiste distance, ki je pogoj za to, da se skušamo tudi z lastnimi močmi iz nje izvleči. Notranjo razliko, ki določa arhitekturni objekt, dejansko vidimo takrat, ko smo mi sami v svetu drugače – ko smo v svetu na način arhitekturnih uporabnikov.



S. Kristl s sodelavci, prostorski segmenti in detajli ob vstopni ploščadi v UKC, 2018. Foto: Jeff Bickert.



## Sklep: Rekonstruiranje arhitekture

Na začetku sem omenila, da se arhitekt Kristl bori za to, da bi se stavba DTS ohranila pri življenju, kar pomeni, da se bori za ohranitev njene dvojne strukture, torej tistega, kar jo dela za arhitekturni objekt. Prav to se namreč v nekaterih segmentih izgublja pri prenovi in razširitvi te stavbe z objektom nove urgence, imenovanim DTS sever. Stavba DTS je sicer spomeniško zaščiten in to je treba upoštevati pri posodobitvah te stavbe, kot tudi pri gradnji nove stavbe, ki se na staro navezuje. A problem je, da se stara stavba varuje in posodablja tako, da je obravnavana kot vsota dveh razločljivih razsežnosti, arhitekturnosti in uporabnosti. S takšno obravnavo pa ne izgubljam le posamezne razsežnosti objekta, temveč kar sam arhitekturni objekt. To poteka na dva načina.

Prvi način je, da se varovanje razume kot ohranjanje estetske komponente stavbe oziroma kot ohranjanje t. i. avtorsko-umetniške poteze, ki je realizirana v objektu – kot da je to potezo mogoče obravnavati ločeno, neodvisno od uporabnostno-tehnične razsežnosti arhitekturnega objekta. Primer takšnega posega v kompleks UKC je denimo izbor vidnega betona za fasadne elemente nove urgence. Ti naj bi sledili fasadnemu oblikovanju stare urgence oziroma stavbe DTS. In vendar, izbran je bil beton, ki je sicer pobarvan v enakem rožnatem tonu, kot je ton fasadnih elementov stare stavbe, ima pa drugačno sestavo.<sup>8</sup> To je morda videti malenkost, a ta malenkostna razlika med eno in drugo vrsto materiala ima pomembne učinke: po svoji rožnati barvi je barvani beton nove stavbe sicer zelo podoben brečastemu betonu stare stavbe, a ne le da se stara drugače, ampak ima tudi drugačno teksturo in tako tudi (vizualno) učinkuje drugače. Lahko bi celo rekli, da se kot posledica izbire druge vrste betona – barvanega namesto brečastega – spremeni materialna navzočnost stavbne mase, pa čeprav minimalno. In prav zaradi svoje posebne materialne navzočnosti se stara stavba lepo vklaplja v svoj kontekst, hkrati pa v njem deluje kot »moteči element«, tako, da skupaj s svojo lokacijo soustvarja kraj – specifični kraj, kjer je Klinični center. Skratka, z izborom novega materiala za masivne fasadne elemente nova stavba ne nadaljuje arhitek-

---

<sup>8</sup> Za fasadne elemente stavbe DTS je bil načrtovan brečasti beton, kar pa je bilo že v stari stavbi upoštevano in izvedeno le delno. Nekateri deli fasade stare stavbe so bili izvedeni iz navadnih betonskih elementov, ki so bili potem obdelani z ometom in barvo. Fasadni elementi nove stavbe DTS sever v celoti niso izvedeni iz brečastega betona. Na pomembno razliko med eno in drugo vrsto betona je Kristl opozarjal že med gradnjo UKC. Med drugim jo je opredelil takole: »Za fasadno oblikovanje je bil dosledno z izjemo steklenih pasov projektiran brečasti beton, čeprav zaradi enostranskega prikaza cene investitorju ni bil povsod izveden. Tako so postale dvomljive zlasti vertikalne polne stene ob notranjih atrijih, ki so izvedene, kar zadeva trajnost in vzdržljivost, v neprimerno slabši tehniki, to je v ometu in barvi, in bo vsekakor potrebno obnavljanje zaradi otežkočene dostopnosti dokaj dražje in nerodno. [...] Brečasti beton, čeprav tu ni izveden z brečastim cementom, je bil predlagan in sprejet kot element zunanje obdelave zaradi njegovih pozitivnih lastnosti: sam beton je gostejši, plastičen, z manjšo vodovpojnostjo, odpornejši proti mehkim vodam in koroziji. Po drugi strani pa s svojim toplim tonom daje bolj optimističen vtis kot njegov sivi brat, ki bi ga zaradi mrkosti v našem primeru morali barvno obdelati.« (Kristl, 1975: 216–217)

turnega značaja stare stavbe, temveč ga zgolj posnema. Ne varuje arhitekture, temveč zgolj njeno rožnato podobo.

Drugi način izgubljanja stavbe DTS kot arhitekturnega objekta je, da se pri njenem varovanju osredinja samo na njeno uporabnostno razsežnost in se ne upošteva, da uporabnost v arhitekturi nikoli ni zgolj uporabnostno-tehnični problem. Tako se v imenu večje tehnološke učinkovitosti in ekonomičnosti v stavbi DTS zapirajo pogledi iz notranjosti v zunanost, čakalnice se spreminjajo v pisarne in hodniki v čakalnice, ukinjajo se notranji svetlobni atriji, nepremišljeno se rušijo posamezni deli obstoječega objekta. Tako se ne le uničuje stavba, ki je zaščiteno avtorsko delo, ampak se uničuje zmožnost te stavbe, da dobro deluje, da je dobra za ljudi. Na to skuša opozoriti arhitekt Kristl, ko opozarja, da je to, kar se zdaj gradi, zgolj mašinerija, nič drugega kot mašinerija (Čeferin in Kristl, 2017).

Prav to je pravzaprav bistveni problem, s katerim se danes sooča arhitektura. Ne kaže se le pri t. i. ohranjanju starih stavb, kot sem pokazala na primeru stavbe DTS, temveč tudi pri gradnji novih. Veliko se gradi, a večinoma se gradijo uporabni objekti z (bolj ali manj) estetskimi ovoji, ali pa estetizirani objekti, ki s svojo spektakularno formo zakrivajo, da so zgolj uporabni objekti. Tako v prvem kot v drugem primeru je to, kar umanjka, prav arhitektura. Še drugače povedano: tisto, kar se izključuje tako pri prenovah kot pri novogradnjah, je prav moment tistega novega, ki je rezultat uspešne arhitekturne invencije. To ni novo, ki se ga slavi danes, ni novo kot nekaj vselej različnega, vselej drugačnega od tega, kar že je. Novo, ki ga arhitektura ustvari, ni opredeljeno z razliko med različnimi proizvodi. Ustreza tisti drugi, *notranji* razliki, razliki, ki sama na sebi ni nič neposredno vidnega, in vendar učinkuje. Učinkuje kot nekakšen »materialni vzrok«, ki lahko povzroči, da smo v svetu drugače, in da tako tudi sam svet vidimo drugače – ne več kot zaprti mehanizem, ki deluje neodvisno od nas samih, temveč kot teritorij za naše lastno delovanje. Sam svet se torej pojavi na drug način: kot odprti svet, takšen, ki ga je mogoče spremeniti.

Tu lahko vidimo to, kar De Carlo zgolj nakaže v svojem besedilu iz leta 1969, da obstaja namreč povezava med prakticiranjem arhitekture na način invencije in arhitekturnim odpiranjem možnosti za družbeno spremembo. Dvajset let pozneje je v nekem intervjuju to povezavo na podoben način pojasnil tudi sam. Povedal je, da je ideja, da lahko sama arhitektura sproži družbeno spremembo, sicer zastarela, vendar pa lahko vsaj utira pot zanjo, saj spodbuja naše kritično mišljenje (De Carlo v Van Toorn in Bouman, 2005). In kaj je takšno spodbujanje drugega kot spodbujanje naše zmožnosti, da vidimo, da svet ni nekaj za vedno danega, nespremenljivega in določenega, temveč je odprt za transformacije – od naše zmožnosti preciznega analitičnega in hkrati kritičnega mišljenja je potem odvisno, ali bomo in kako bomo znali možnost takšnih transformacij tudi praktično udejanjiti. Prav zato je po mojem prepričanju danes treba vztrajati pri prakticiranju in uveljavljanju arhitekture kot kreativne miselne prakse, tj. pri prakticiranju in uveljavljanju tako praktične kot teoretične oblike arhitekturne miselne prakse.

## Literatura

- ČEFERIN, PETRA (2016): *Niti uporabni niti estetski objekt: Strukturna logika arhitekture*. Ljubljana: Založba ZRC.
- ČEFERIN, PETRA IN STANKO KRISTL (2017): Arhitekt Ljubljanskega UKC. *Delo, Sobotna Priloga*, 9. december, 20–22.
- DE CARLO, GIANCARLO (2007): Architecture's Public. V *Architecture and Participation*, P. Blundell Jones, D. Petrescu in J. Till (ur.), 3–22. Abingdon: Spon Press.
- GLAŽAR, TADEJ, TINA GREGORIČ IN MAJA VARDJAN (2017): *Stanko Kristl, arhitekt. Humanost in prostor*. Ljubljana: MAO.
- HERTZBERGER, HERMANN (1991): *Lessons for Students in Architecture*. Rotterdam: Uitgeverij 010 Publishers.
- KRISTL, STANKO (1975): Projektiranje in izvedba DTS objektov. *Gradbeni vestnik* (9-10): 210–227.
- KRISTL, STANKO (1981): *Primerjalna raziskava arhitekturne zasnove bolnišnične porodniške oskrbovalne enote in obravnava izdelanega modela*. Doktorska disertacija. Ljubljana: Univerza v Ljubljani.
- KRISTL, STANKO (1990): Golgota gradnje našega UKC. *Bilten UKC*: 340–344.
- MATANOVIĆ, UROŠ (1964): NBL – kdaj, kje, kako. *Medicinski razgledi* (november): 327–355.
- RIHA, RADO (2010): Arhitektura in nove ontologije. V *Projekt arhitektura. Kreativna praksa v času globalnega kapitalizma*, J. Bickert, P. Čeferin in C. Požar (ur.), 83–89. Ljubljana: Arhitekturni muzej Ljubljana.
- RIHA, RADO (2012): *Kant in drugi kopernikanski obrat v filozofiji*. Ljubljana: Založba ZRC.
- VAN TOORN, ROEMER IN OLE BOUMAN (2005): Architecture is Too Important to Leave to the Architects: A Conversation with Giancarlo De Carlo. *Volume 2005(2)*: 21–26. Dostopno tudi na: <http://volumeproject.org/architecture-is-too-important-to-leave-to-the-architects-a-conversation-with-giancarlo-de-carlo/> (28. november 2018).

# The Collective, the Individual and Self-Determination

## A Metabolist Project in the Architecture of PREVI Lima

### Povzetek

#### Kolektivno, individualno in samodoločba. Metabolistični projekt v arhitekturi limske soseske PREVI

PREVI Lima, tj. limski eksperimentalni stanovanjski projekt iz let 1968–1975, je v arhitekturi in urbanem načrtovanju mednarodno pripoznan kot relevanten model urbanega razvoja. Avtor v prispevku analizira, kako so prebivalci soseske PREVI začeli kmalu po vselitvi vanjo prilagajati bivalne enote, sosesko so dograjevali in jo drugače spreminjali – postala je njihovo območje svobode, kar se je še posebej odražalo na fasadah, ki so postale platna njihovih družbenih prizadevanj. Posledično so se stavbe razvile onkraj vseh arhitekturnih pričakovanj, vsaka sprememba pa je krepila proces samodoločanja prebivalcev; razkrivala je bitke prekrivajočih se kultur in odražala živahen proces konsolidacije perujske kulture. Prebivalci so tako uresničili ideje o participaciji, individualizaciji arhitekture in svobodi pri določanju lastnih bivalnih pogojev, čeprav na povsem drugačen način, kot je bilo načrtovano.

**Ključne besede:** progresivne kolektivne stanovanjske politike, samopomoč, skupnostno organiziranje, moderna arhitektura, PREVI Lima

*Sharif S. Kahatt je profesor arhitekture na Pontificia Universidad Católica del Perú – Arquitectura PUCP. Magisterij iz arhitekture v urbanem načrtovanju je pridobil na Univerzi Harvard, doktorat iz teorije in zgodovine arhitekture pa na barcelonski Šoli za arhitekturo. Prejel je dve mednarodni knjižni nagradi, in sicer X BIAU v São Paulu in nagrado Bruna Zevija v Rimu. Na 14. Beneškem bienalu (2014) je bil kurator perujskega paviljona. Je eden od ustanovnih partnerjev limskega podjetja K+M Arquitectura y urbanismo.*

### Abstract

PREVI Lima—Lima's Experimental Housing Project, 1968–1975—has gained worldwide recognition in the architecture and urban design fields as a relevant model for urban development. PREVI neighbours quickly started to appropriate the units, building and transforming the neighbourhood in a field of freedom, particularly in the facades, which became canvases for their social aspirations. As a result, the houses evolved beyond any architectural expectations, and every addition reinforced the residents' self-determination, revealing the struggles of the overlapping cultures, and expressing the vivid processes of consolidation of the Peruvian culture. The ideas of participation, individualization of the architecture and the freedom to build their own dwelling conditions were fully achieved, albeit in a completely different way than planned.

**Keywords:** progressive collective housing, self-help, community organization, modern architecture, PREVI Lima

*Sharif S. Kahatt is a Professor of Architecture at Pontificia Universidad Católica del Perú – Arquitectura PUCP. He holds a Master's of Architecture in Urban Design from Harvard University and a Doctorate in Theory and History of Architecture from the Barcelona School of Architecture. He has received the X BIAU Book Award in São Paulo and the Bruno Zevi Prize in Rome and was appointed Curator of the Peruvian Pavilion at the 14<sup>th</sup> Venice Biennale (2014). He is a founding Partner at K+M Arquitectura y urbanismo in Lima.*

## Introduction

In recent years, *PREVI Lima*—Lima’s Experimental Housing Project, 1968–1975—has gained worldwide recognition as a relevant model for urban development. It became recognized not only for being the result of an international competition, which selected a group of internationally acclaimed architects, but also for providing an alternative urbanism, one that has already proved to be particularly important as a precedent model following the global economic crash of 2008.

Nevertheless, this internationally recognized Peruvian neighbourhood has only rarely been associated with the international utopian movements developed in Europe and Japan in the late 1950s and during the 1960s. The dramatic context of poverty and scarcity in Peruvian cities (and in its Latin American neighbours) has always been associated with ideas of pragmatism and mass production in postwar architecture. This perception has blocked an awareness of the more innovative and avant-garde architectural and urban concepts proposed in the various PREVI competition entries of 1969, which is related to a critique of mass-produced housing architecture. Experimental housing project in Lima challenged the repetitive and “closed forms” of modern mass housing—where the “users” were dominated by the built form—by designing “open forms” that would enable the inhabitants to initiate transformations, additions and expansions.



Photo of Maki-Kikutake-Kurokawa’s PREVI Lima houses in 2014. Photo: Sharif Kahatt.

Moreover, although the work done in PREVI Lima is now mostly associated with ideas such as self-help, participation, incremental housing and prefabrication, it is also connected to other “utopian” seminal ideas of the time, such as organic growth, genetic systems, spatial clusters, walkable stems, megastructures and group form. In this sense, revisiting the Japanese Metabolist Group and Fumihiko Maki’s ideas on “collective form” is crucial in order to adequately analyze the Maki-Kurokawa-Kikutake PREVI project, as well as to rethink the significance of the PREVI Lima competition as an attempt at designing architecture that empowers the users, gives them the possibility to construct or project their own living environment.

This essay analyzes the Japanese PREVI competition entry in the light of the utopian ideas developed since 1960 and reflects on how these ideas enabled the people to participate in the process of building their own homes within an urban project that brought the residents together and activated their desires. This essay also assesses the relevance of the PREVI competition in the context of Peru’s efforts to provide sufficient housing structures in Lima during the postwar period. It also points to the interesting organic and vernacular transformations of the PREVI houses over the last 40 years of their inhabitation.

## Postwar Japan and the Ideas of the Metabolist Group

Modern architecture in postwar Japan—as in the United States, Brazil, Mexico, Western Europe and other countries—performed a key role in public culture. On the one side, architecture consolidated popular aspirations and ambitions through public buildings and new large institutional headquarters, and, on the other hand, it was a catalyst for a new culture, becoming a silent engine for the modernization of society. In a general sense, it fueled the development of culture.

Before 1965, in Japan and the Western world, the expansion of the capitalist industrial and consumerist development economic model had reached its peak, and therefore, immediately afterwards, began its decline. From the mid-1960s onwards, “modernism” (including, among other arts, modern architecture) started to be the main objective of the cultural critiques of different intellectuals and avant-garde groups. The strong affiliation of “systematized and speculative architecture” to the political establishment transformed professional practice and stimulated (other) radical initiatives and approaches. The manifestos, books and exhibitions criticizing this cultural model became a widespread reaction throughout international cultural and the architectural world. Particularly, in Europe and Japan, architecture groups such as Archigram (England), Superstudio (Italy), and the Metabolists (Japan) demonstrated through publications, plans and projects the impossibility of architecture as it had been previously conceptualized,

accompanied by their frustration in not having a positive impact in the transformation of postwar cities, and in their inability to fulfill society's demands in terms of material and emotional needs, that being the qualitative and pendant task.

In this context, projects and drawings from these avant-garde groups quickly became recognized (and acclaimed) worldwide, transforming an underground architectural movement into what Manfredo Tafuri called "the academy of utopia" (Tafuri, 1987: 357–363). This phenomenon—as Tafuri pointed out—was not only about designing for a world organized by technology, but was also reviving, some 50 years later, the goals of the Italian Futurists. Nevertheless, beyond Tafuri's critique, these actions marked the end of a period of architects as pure (drafting table) designers, and starting a new realm of social activism and cultural critique pushing the role of the architect into a new domain.

These young architects (most of them in their 30s and with no built work) were taking part in the new horizons of modern culture, surpassing the "design" of buildings, proposing new ways of occupying territory and novel solutions for the



Photo of the Metabolist housing cluster, circa 1979, from *INVI-Instituto de Investigacion y Normalizacion de la Vivienda*, PREVI, Proyecto I-8, Vol.16.

urban housing deficit. In this context, the Metabolist group emerged not as an isolated phenomenon but rather as a part of these movements in the global culture that had resulted from postwar social changes around the world. Their interest in incremental housing<sup>1</sup> and progressive development were part of their actions to create a new social order based on the egalitarian ideal and the empowerment of citizens, and to open up new realms of design, building and dwelling as part of an ongoing process of growth and change—architecture as a “living organism”. They were in search of new ways of making architecture in which the architects could, so to speak, transfer the architectural project to the inhabitants—the subjects of architecture—such that they could continue to develop it on their own, either “incrementing the building” or even “finishing it”.

Perhaps precisely for these reasons, most of the projects presented in the Metabolist publications were seeking a new kind of city characterized by new forms of urban spaces. In this sense, the “utopian proposals”—those of this group as well as others from the avant-garde movement—usually tackled a series of problems that architecture was unable to resolve in the “real and professional world”. Consequently, most of the Metabolist proposals were trying to solve the question of mass housing and rapid urbanization of the Japanese cities in an abstract plane, such as the Tokyo Bay project,<sup>2</sup> where almost the entire project was situated over the water.

In such a context, the PREVI Lima competition offered the group a real possibility of designing an ideal collective housing project for 2,000 families. Therefore, the invitation to participate in this international competition in Peru, which was sponsored by the United Nations, emerged as a unique opportunity to rethink the idea of mass housing in a context of a developing world capital such as Lima.

## The New Housing Approach and PREVI Lima

Despite the building of several neighbourhood units and residential clusters in Lima and many other cities in Peru since 1945 (see Ministerio de fomento, 1945), the housing crisis went on and worsened during the 1960s. The demand for low-income (subsidized, public) housing continued to increase under the pressure

---

<sup>1</sup> “Incremental housing” could be defined as a type of house that is designed to accommodate growth and change as part of its conception. The future development of the spatial organization and structure of a house is envisioned already in the design of the initial project.

<sup>2</sup> The Tokyo Bay project was designed by Kenzo Tange in the early 1960s, when Japanese cities (particularly Tokyo) were growing vastly, mainly through sprawl urbanization due to industrial development and automobile popularization. With a radical and optimistic attitude regarding the power of architecture and engineering, the Tokyo Bay project attempted to build a whole new city “on the water”, generating full continuity on the bay.



of internal migration to major coastal cities, which had begun to increase rapidly.<sup>3</sup> The shanty towns in Lima started to expand even as the housing agencies insisted on continuing to build modern neighbourhood units.

The problem with this approach, which was set out in the government national housing plan, was that each Neighbourhood Unit took many years to be completed, and the quantity of houses being offered was never enough (see Smirnoff, 1963). When the program started, Lima had registered a population of more than 660,000 inhabitants, with nearly 35,000 people living in poor conditions. At the time of the census of 1961, Lima had almost two million inhabitants, and nearly 350,000 people were dwelling in squatter settlements in the northern, eastern and southern peripheries of Lima.<sup>4</sup>

During those years, the *National Housing Corporation* (CNV, for its acronym in Spanish) and the *National Housing Institute* (INVI) became absorbed into the *Junta Nacional de Vivienda* (JNV), the new National Housing Office, which not only developed modern housing projects (previously implemented by CNV), but also developed low-income “site-and-services” projects (originally promoted by INVI). It was also meant to improve the living standards of the existing *barriadas* (shanty towns), providing basic infrastructure—water, energy and sanitation (usually done by FNSBS<sup>5</sup>). These *site-and-service* neighbourhoods (urban developments of 150m<sup>2</sup> lots with basic services) were planned and implemented by the State and then handed to citizens to “build progressively and eventually expand” their own houses.

This strategy of the “expandable house” was known as *Vivienda elemental* (elemental house)<sup>6</sup> and was the outcome of the Housing Report of 1958, “Agrarian Reform and Housing Commission” (CRAV). This Housing Report presented the government as a provider of basic services and infrastructure, and the citizens as the ones responsible for progressively constructing their own houses with the provision of technical assistance and supervision by the State—in this case, the *Technical Assistance Office*.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup> The population of Lima in 1965 was approximately 2.7 million inhabitants and approximately half of them were living in squatter towns. As of 2017, the population of Lima is nearly 10 million people, and nearly 70% of the population lives in squatter settlements in northern, eastern and southern Lima.

<sup>4</sup> Lima in 1940 had a population of 661,508 inhabitants, and in 1961 this increased to 1,901,927 inhabitants. Source: INEI (Censos Nacionales de 1940; 1961; 1972; 1981; 1993).

<sup>5</sup> National Fund for Health and Social Development – FNSBS was created by the regime of General Manuel Odria as a populist “social aid” to the informal settlements in the urban areas.

<sup>6</sup> The name “elemental house” has no official or recognized relation to the one operating now in Chile.

<sup>7</sup> The *Oficinas de Asistencia Técnica* (OAT) was founded to provide technical assistance to low-income housing development and improve living conditions in squatter settlements and poor areas in the cities. It also helped post-disaster reorganization.

It was in this way that the ideas of the anthropologist Jose Matos Mar and architects Adolfo Córdova, Eduardo Neira, and Manuel Valega, (ideas which were later taken up by John F.C. Turner and many others) on planning the development of “formal” housing based on the spontaneous self-help process became the answer and the most effective response to the housing crisis—it meant making “auto-construction” the official State response.<sup>8</sup> Thus, architecture and urban design allowed the citizens (mostly migrants from the rural areas in search of economic and social progress) to participate in the formation of the urban spaces, meaning in the city-making.



Aerial view of Peru Avenue, San Martin de Porras in 1960. The informal urbanization extends from the riverside to the northern (agricultural) areas.

This in turn led to the PREVI Lima call for an architectural and urban design competition where the proposals had to provide a “master plan”, with housing typologies, social infrastructure and a network of open pedestrian spaces. More importantly, the brief asked for the organization of residential clusters, which had to be based on a typical modular house, which allowed for incremental growth under a “aided-self-help” construction process.

---

<sup>8</sup> The proliferation of *tugurios* (slums, city blocks taken over by squatters) and *barriadas* (squatter settlements built from scratch), is evidence of the housing crisis registered by many sociologists and anthropologists since the 1950s. One of the most recognized studies is *Las Barriadas de Lima 1957* by Jose Matos Mar (1977).

The project was based on the concepts of neighbourhood planning, including the distribution of housing typologies, the provision of educational and commercial facilities, and public spaces such as *alamedas* (planted pedestrian walkways), sidewalks, plazas and gardens. The urban ideas were based on the spatial character of the community, underpinning the human scale with pedestrian streets within and between cluster openings, and providing small plazas combined with gardens and with public space furniture. Nevertheless, the inventiveness and biggest potential of the project was to “*architecturalize and urbanize*” informal settlement patterns and to embrace self-help construction as a part of the “formal city” urban structure.

It was at this time when many architects were starting to recognize the impossibility of achieving the total modernization of cities and societies and to accept the need to work together, not as individuals but as a collective, which included the need for new ideas for progressive growth and aided-self-help.

In this context, Peter Land, an English architect educated both in England and America, was hired by the Peruvian government to develop the idea and lead this initiative. After almost two years of surveys and studies, Land ran the competition between 1968–69 and then directed its development and construction under the United Nations Development Program sponsorship from 1969 to 1975. It was thus in this way that Peter Land came to organize and direct the PREVI Lima project, consolidating all these strategies into the 1968 competition brief,<sup>9</sup> adopting, adapting and transforming the advancement in pre-fabrication and mass-housing production of the “developed world” into the conditions and constraints of a rapidly growing city such as Lima.

## The Metabolist Project and the PREVI Collective Ideal

Beginning in 1965, the PREVI Housing competition was developed by the Peruvian government and sponsored by the United Nations Development Program (UNDP) as an “experimental project”. Its goal was to find new solutions to the overwhelming “informal” urbanization and the lack of housing in developing countries, which created endless squatter settlements, mostly on the outskirts of cities.

---

<sup>9</sup> Peter Land, an English architect educated both in England and America was hired by the Peruvian government to develop the idea. He ran the competition and directed its development and construction under the United Nations sponsorship. He arrived from the USA to Lima in 1962, to organize the OAS sponsored master’s in urban planning at *Instituto de Urbanismo* in Universidad Nacional de Ingeniería - UNI. Land was called by President Belaúnde to work on PREVI in 1965. In 1967, Land travelled with Belaúnde to the United Nations offices in New York to get the institutional sponsorship of PREVI, which was achieved in 1968.



Aerial Photo of PREVI Lima in 2014. Photo: Evelyn Merino-Reyna.

As squatter towns and areas emerged in most Latin American capitals during the 1960s, it was the Peruvian government of President Fernando Belaúnde—himself an architect and urban planner—which promoted the competition to stop the growth of squatter settlements on the outskirts of Lima.<sup>10</sup> At that moment, the internal migration to the coastal cities of Peru were so intense that the population started to illegally settle on private and public land and to build their houses with no supervision or technical assistance other than that of local builders. Therefore, the challenge was to merge the “vernacular” (self-help) houses of the shanty towns with the industrialization of construction and the spatial organization of modern architecture.

---

<sup>10</sup> The PREVI International Competition was organized by the Peruvian Housing Bank and was sponsored by the United Nations Development Program. The competition started in 1968 and the jury met in Lima in September 1969. The goal of PREVI was to test this merger, while for the UNDP it was to test a low-income housing model for third world countries.

The PREVI competition brief requested an urban project for an average of 1,500 housing units in a desert site of nearly 40 hectares next to the Pan-American Highway, 9.5 km north of Lima's downtown.<sup>11</sup> At the time, the site was still a peripheral area of the city, close to the new industrial sector of northern Lima, which would provide houses for workers near their workplaces.

The brief also stated that the lots could not be smaller than 80m<sup>2</sup> or larger than 150m<sup>2</sup>, and the built area should offer spaces that ranged between 60–120m<sup>2</sup>. The houses had to be planned for incremental growth, designed for a maximum height of three stories (including expansions). Finally, all projects had to be based on a modular design that guaranteed a pre-fabrication process, using a 10cm module to standardize its production. In a general sense, the competition pursued a "high-density-low-rise" neighbourhood capable of generating a sense of community (see Kahatt, 2013). More specifically, PREVI called for an architectural and urban design competition that had to address six crucial points.

The first was to create a high-density, low-rise urban complex with a continuous urban fabric. For Peter Land, this request was the fundamental principle of a new urban agenda in urban development for a sustainable world. According to his viewpoint, the high-density, low-rise model was not only more successful in social interaction and economic development, as demonstrated in traditional cities, but also offered the same density and programmatic capacity with better urban conditions than any "modern" development based on towers and parks.

The second crucial point was the use of a "cluster" concept, with houses set around a plaza intended to generate a sense of community. That idea was then a fairly new design instrument proposed by the competition to organize community groups into spatial units in the Peruvian context. Although the concept, known as "group associations,"<sup>12</sup> was first tested as a similar idea in the 1950s neighbourhood units in Lima, the idea of *housing clusters* was clearly introduced by the Smithsons, and then expanded by them to the Team 10 network and to Western European architectural culture, appearing in the PREVI competition in Lima through Land's brief (see Smithson and Smithson, 1967).

The third point was the use of the notion of "*casa-que-crece*" (growing house), a house with an open space (garden or patio) that allows growth and change. Although this idea was first known as *Wachsenedehaus* and tested in Germany in the early 1930s by Martin Wagner (see Wagner, 2015), and was also evident in the

---

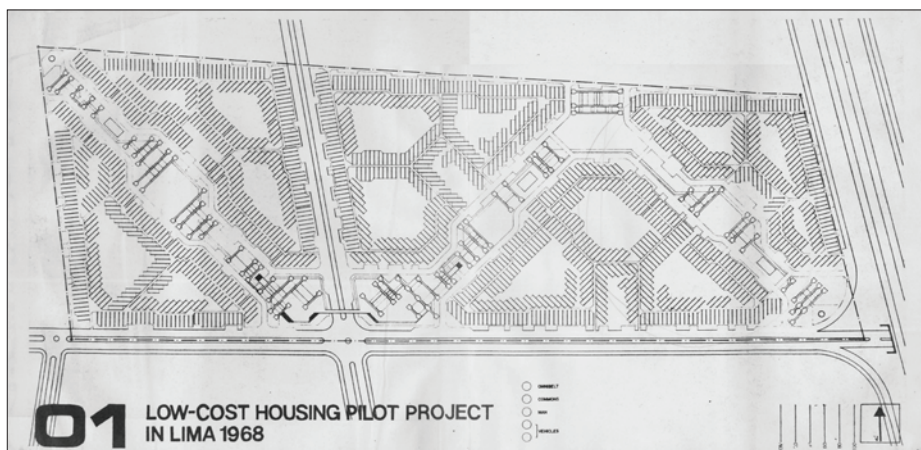
<sup>11</sup> The site, in the current district of Los Olivos, was an old agricultural area of land, part of *Fundo el Naranjal*. The land acquisition between *Banco de la Vivienda*, *la Caja de Ahorros de Lima* and PREVI project was troublesome and involved political accusations of corruption incidents and the like. This scandal obscured the PREVI competition from its very beginning (Sharif Kahatt interview with Peter Land, Chicago, March 2007).

<sup>12</sup> It was explored by Santiago Agurto, head architect at the *Corporación Nacional de Vivienda* – CNV, in the Matute, Mirones and Rimac neighbourhood units in the early 1950s.

courtyard projects of Ludwig Mies van der Rohe and Ludwig Hilberseimer, the “growing house” idea in Lima was closer to the “vernacular”—more commonly called “informal”—solution employed by poor families in the shanty towns due to economic limitations. Having learned from those spontaneous experiences, architect Adolfo Córdova rationalized this phenomenon as the “elemental house”, an incremental housing practice used to overcome the housing crisis (see Córdova, 1958).

The fourth asked for a landscape plan that included street lighting and urban furniture. Land knew the difficulties of inhabiting the arid deserts of the Peruvian coast, and because of that, he was very aware of the beauty and excellent climate conditions provided by the interior vegetation and urban landscape in the traditional neighbourhoods of Lima, such as Barranco or Miraflores.

The competition requirements also requested, as a fifth point, that the urban project should prioritize connectivity by separating vehicular and pedestrian traffic. While such traffic separation (pedestrian-vs-cars separation was a modern principle) had a long tradition in British and American neighbourhood planning through the Garden Cities movement and the neighbourhood unit concept, during the postwar period, this idea was also one of the most utilized principles of urban design in Western cities overall.<sup>13</sup> In Lima, this strategy also had a great impact, particularly through the *neighbourhood units*<sup>14</sup> program during the 1950s.



Master plan entry drawing (Board 01), Competition Entry, Maki Archive. The Social infrastructure along the spine includes: two elementary schools, two high schools, three kindergartens, two community centers, plazas and a commercial area and retail spaces.

<sup>13</sup> It was also used by fry & drew and Le Corbusier in their plan for Chandigarh (1950) as the “7v” system.

<sup>14</sup> The “neighbourhood units” program (*Unidades Vecinales*) was promoted by Fernando Belaunde (deputy of Lima) and established in 1945 by the Government of President Luis Bustamante y Rivero. It encompassed a full new “urban legislation” that enabled the design and construction of these new housing projects that became a clear demonstration of the Peruvian process of modernization.

The sixth and last point—and probably the most important in economic terms—was related to innovation and the use of pre-fabricated materials. The design of the PREVI house and its parts not only had to be easily produced and transported, but these also had to be done at a low cost. Although for many architects the social interaction produced in the clusters was the most important idea to explore, the creation of new prefab construction systems and/or the use of new prefab materials was another crucial aspect of the experimental project. In pragmatic terms, testing the capacity of architecture to produce “incremental and organic” growth meant a new developmental step in the discipline.

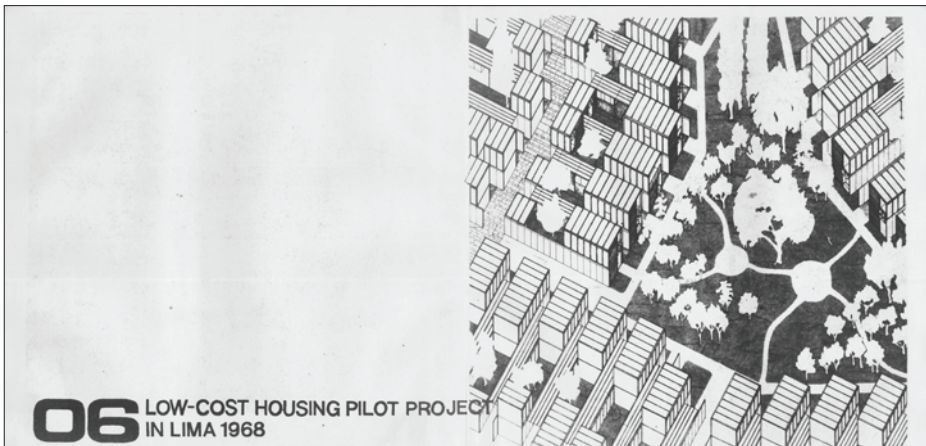
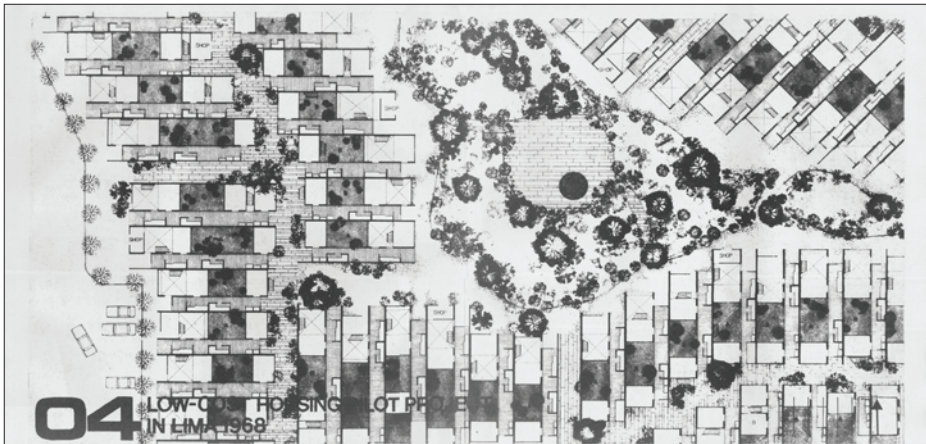
In this sense, perhaps Fumihiko Maki’s most relevant contribution in his writings was the acceptance of the “incomplete” in architecture as part of natural developments in different times and places. Introducing that “variable” into modern architecture’s discourse not only gave new value to vernacular and traditional (un-modern) buildings, it also allowed them to become part of the spectrum of modern architectural culture. In doing so, the Japanese agrarian house-type—to which Maki refers as “basically court-type row-houses” in his 1964 publication (see Maki, 2004: 12, 32)—is a significant design reference, as well as an influential precedent for the Metabolist competition “type” in their PREVI competition entry.

According to Maki’s writings, *Group Form* is the result of incremental accumulation of spatially interconnected elements along an armature (for example, a central road or topography line), among other elements that could be intrinsic to the territory or an infrastructural intervention. In this way, it is easy to identify the idea of the old Japanese country house as an unconscious spatial reference—an appropriate urban form—for a low-income housing project.

Another important idea of the competition—revealed in the Japanese proposal—is the merger of architecture and urbanism into a cohesive synthesis. At that time, many architects were interested in achieving that same “goal”. As Aldo Van Eyck—a Team 10 architect and another competition participant—summarized: “The time has come to conceive of architecture urbanistically and urbanism architecturally ... to arrive at the singular through plurality and vice versa.” (Van Eyck in Smithson (ed.), 1991: 102) In the PREVI competition, in the Metabolist project by Fumihiko Maki, Kiyonori Kikutake and Kisho Kurokawa, the urban form is clearly made out of small pieces of architecture that emphasize the singular identity of each unit. In that sense, the Metabolist proposal proposes a sequential repetition of housing units that produce a sinuous pedestrian spine, where the urban public life can occur with great intensity, stimulated not only by the everyday journeys of the neighbours, but mainly by the commercial, social and educational facilities that would provide their services.

At the same time, the triangular collective (green and open) spaces, shaped by the housing units, provide small parks as semi-public spaces for encounters and social exchange, which can easily become a focal point for the users. As explained by the architects in their brief, the

attempts to maximize the community involvement of each dwelling led to the discovery that triangular groups of dwellings provided the greatest degree of exposure for each unit. Overall adoption of this pattern provided enclosed common areas within the development as well as common continuous areas at the edges. (PREVI-Lima: Low-Cost Housing Project, 1970: 191)



Plan and Isometric View Cluster (Boards 04 & 06), Competition Entry, Maki Archive.

Similarly, to these intentions, in order to avoid the idea of a total control of an enclosed urban form, Maki and Ōtaka stated in their writings that their concern was not to produce a “master plan” but rather “a ‘master program’, since the latter term includes a time dimension. Given a set of goals, the ‘master program’ suggests several alternatives for achieving them ...” (Maki and Ōtaka, 2004: 2). Along the same lines, some years later, Siegfried Giedion—Maki’s colleague at the Harvard Urban Design program—demanded the same urban attitude for the



new city interventions.<sup>15</sup> For that reason, the emergence of the “open-ended form” idea for architecture and urban design in this competition was not only accepted by many modern architects—including the young Metabolists in Japan—but also became a commonplace idea for the Peruvian architects who were working with the *site-and-service* projects and the *aided-self-help* programs in the “vernacular incremental” shanty towns of Lima.

## PREVI Lima: An Open Form as a Metabolist Model

Recalling the competition, Maki pointed out that the PREVI program “called for a series of dwelling units that could be adapted to meet the variety of living circumstances and sizes of families (from two to eight children) that would occupy the houses” (Maki, 2009: 32). To be more precise, PREVI requested 1,500 low-cost housing units that would be organized in this way.<sup>16</sup> Additionally, the lot area would occupy between 80–150m<sup>2</sup> and the built area per unit between 60–120m<sup>2</sup> and could be expanded up to three floors, with flexible uses and expansions. Lastly, the brief also requested *high levels of experimentation* and inventiveness to use the minimum built space and maximize the open space, as well as sustainable factors as orientation, ventilation, sun control, noise control, among other factors of living conditions.

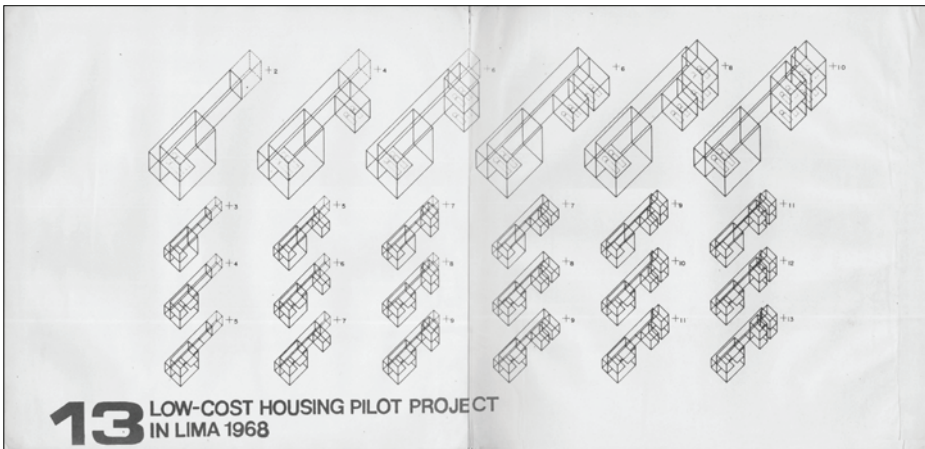
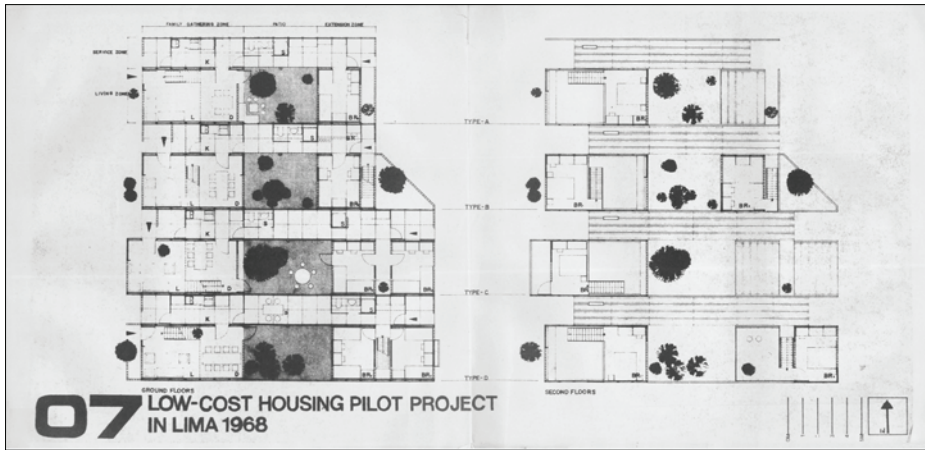
Responding to these requests, the Maki-Kikutake-Kurokawa team laid out a project that could easily be expanded and compressed according to lot size. The proposal deployed two lot sizes: 6x20 meters, and 6x16 meters, which offered very different possibilities of organizing the “public and private” areas, either by way of parallel or of transversal elements. With only two “houses” of 96m<sup>2</sup> and 120m<sup>2</sup>, respectively, the Metabolist project offered a great variety of dwelling options, providing altogether 32 different dwelling arrangements, as shown in the isometric drawing. Referring to this amount of possibilities for such a minimal design, Maki stated in a recent interview:

Our proposal was to develop a genetic sort of form. Families ranged in size from just a core to up to 10 children, so we decided to make the building in such a way that many parts of it could be added later. (Koolhaas and Obrist, 2011: 309)

---

<sup>15</sup> “What is needed is a totally new attitude towards the structure of the city ... In place of the rigid master plan proposed in the early years of the century, a flexible ‘master program’ is now being put forward, one that allows for changes and that leaves open-ended the possibilities for the future.” (Giedion, 1967: 862)

<sup>16</sup> The program for PREVI housing requested the following: 40% (600 units) 2 adults + 2 children; 40% (600 units) 2 adults + 4 children; 20% (300 units) 2 adults + 6 children.



Floor plans and different arrangements and options (Boards 07 & 13), Competition Entry, Maki Archive.

Undoubtedly, the possibilities offered to the self-determination aspired to by the people was in the DNA of the competition, but also, in the choice of the inhabitant and its capabilities to shape its own dwelling. It is also relevant to mention that this Metabolist idea of “the part and the whole” became particularly relevant to understand the housing prototype produced by the Maki-Kikutake-Kurokawa team for their PREVI proposal, which can also be easily related to the Japanese architectural tradition, which revealed their autonomy in expending their homes.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> In Maki’s own terms, the “genetic idea was to establish the court as defined by two elongated elements, one, of two floors, and the other of one, and as the family grows, another floor could be added, but keeping the spine intact. So I am not so sure if the court is a ‘group form’ but there is definitely a genetic sort of a spatial component, which allowed the growth of family.” (Maki, Baumgartner, and Tomeu, 2012)



Photo of the Metabolist project in PREVI Lima in Dorit Fromm, "Peru: PREVI", in *The Architectural Review*, vol. 1,063, pp. 48-54, London, 1985.

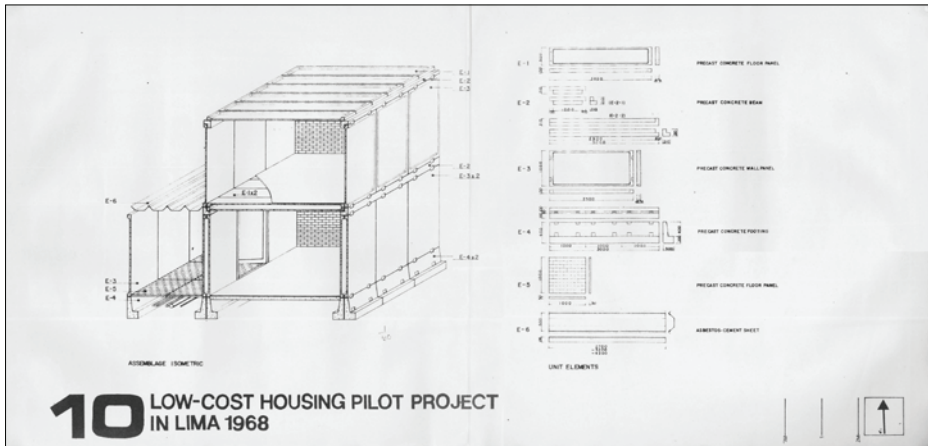
## Collective Architecture as a Self-Determination Action

The members of the PREVI competition jury<sup>18</sup> met in Lima in September 1969 and selected six official winners of the competition: Maki, Kitutake, Kurokawa (Japan); Herbert Ohl (Germany); Atelier 5 (Switzerland); Mazzari, Llanos (Peru); Chaparro, Smirnoff, Wyzkowski, Ramírez (Peru); Crousse, Páez, Pérez León (Peru) (see Vallarino, 1977). Although there was official recognition of the young Japanese team as one of the winners, none of the six projects were built in their entirety, nor was the prize divided between the six winners, as stated in some of the later documents.<sup>19</sup> Due to variety and the wide range of difficulties during the development of the competition, including a military coup d'état that ousted the elected President Belaúnde in 1968, the "translation" of the projects into the

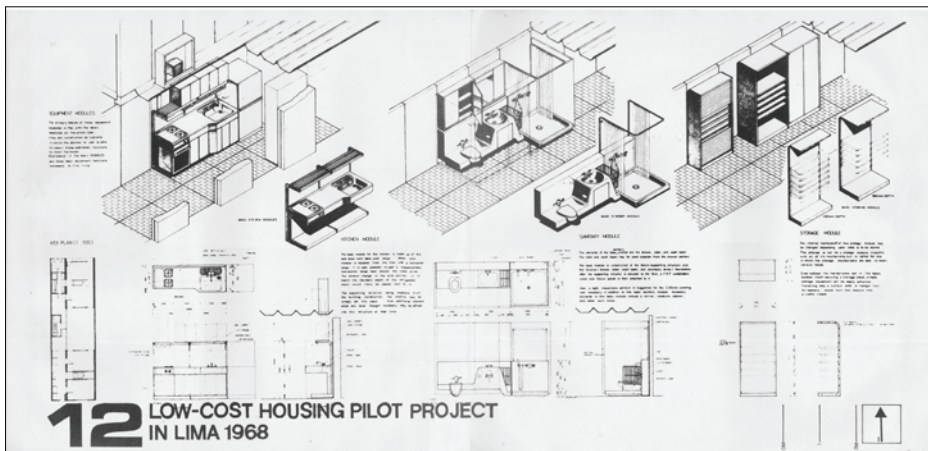
---

<sup>18</sup> Eduardo Barclay, Manuel Valega, Ricardo Malachowski, Alfredo Pérez (Peru), José Antonio Coderch (Spain), Halldor Gunnlogson (Denmark), Álvaro Ortega (Colombia/UN), Carl Koch (USA/ UIA), Ernest Weissmann (UN), Darío González (Peru) and Peter Land (UN).

<sup>19</sup> 15<sup>th</sup>-24<sup>th</sup> September 1969. "Judging in Lima. The winning architects (3 Peruvians, 3 internationals) will take part in the development of PREVI, each one developing 250 houses. Each winner will receive \$5,000 in addition to the \$5,000 for cost of travels and accommodations during orientation meetings." (Atelier 5, 1974)



**10** LOW-COST HOUSING PILOT PROJECT  
IN LIMA 1968



**12** LOW-COST HOUSING PILOT PROJECT  
IN LIMA 1968

Construction details and Prefab modules (Boards 10 & 12), Competition Entry, Maki Archive.

construction documents at the construction site, as well as the decision of the new military government to delay the budget approvals, led Peter Land and his team to decide to design and build a new project made out of clusters,<sup>20</sup> which would include all of the competition entries.

By 1971, this second PREVI Lima Project was planned to occupy 40 hectares in four phases, including a 2,000-unit plan with infrastructure, educational, recreational and commercial facilities, based on the competition brief, which would produce a low-rise, high-density, open-ended pedestrian community.

<sup>20</sup> The Peter Land brief requested the use of housing clusters to avoid the traditional use of the "housing blocks" that were traditionally implemented in Latin American cities (meaning: a 100x100 meter block with rectilinear plots). The competition promoted the idea of planning groups of houses around a plaza in order to generate a sense of community.

Nevertheless, by 1975, when Peter Land left Lima, only the first phase had been built, with nearly 450 houses and its accompanying public spaces completed.<sup>21</sup> The construction of the planned three apartment buildings and the community center was cancelled. Since the houses had to be built with different construction materials, most elements were replaced by concrete bricks or PREVI-brick (a local version of a standard CMU) for the walls, and with reinforced concrete slabs. In the case of the Japanese project, this “adaptation and transformation” of the design to local conditions, probably produced the most “low-tech” building that the Metabolist group ever imagined.<sup>22</sup>

PREVI’s ultimate idea of merging traditional methods and modern technologies for mass housing is still relevant today, particularly in Lima (and in any other “developing world city” where there is a great need for low-income housing). Although today the scale and ambition of the PREVI Lima competition would be seen somehow as a “utopian” initiative, the project was not a naïve attempt. It was instead a thoroughly pragmatic and appropriate project for Lima at that time. Furthermore, even though the technical assistance office was never established to guide the expansions,<sup>23</sup> or the owners ever provided the “expansion plans” that were to be prepared by the architects in the competition schemes (see Boards 07 & 13), the PREVI neighbourhood is nevertheless still offering sound living conditions in most cases.

In relation to the “group form idea”, Maki explains how the discovery of these “forms of association” have endured throughout his career, becoming one of the threads that run transversally through his architecture: “The notion of starting with the individual elements to arrive at the whole was not only elaborated in the idea of collective form, but subsequently became a basic theme for my own architectural aesthetic and logic.” (Maki, 2004: ix) For this reason, the most presented unit plan is the house that is divided into two areas (a living zone and a service zone) following the two elongated elements.<sup>24</sup> This strategy shows the patio as the “genesis” of the architecture, where literally all people, activities and spaces

---

<sup>21</sup> Land left Lima in 1975 and travelled to the USA to develop academic research and teach classes at Harvard University. In those years, with the support of the Graham Foundation, he produced the documentation for his book “The Experimental Housing Project. Design and Technology in a New Neighbourhood”, published in 2015.

<sup>22</sup> Maki points out: “Ironically, this happens to be the only interesting example of collaboration among the Metabolists—and there is no technology; it’s all low tech.” (Koolhaas and Obrist, 2011: 313)

<sup>23</sup> The PREVI project originally planned to offer the residents “technical assistance” to expand their houses with pre-fabricated parts as designed by the architects in the extension models, as requested in the competition brief. The plans were not handed over to the residents, nor was the office ever established.

<sup>24</sup> In these designs, no matter which of the sizes or types used, the design of the house facilitates the adoption of prefab elements (PREVI-Lima: Low-Cost Housing Project, 1970: 191).



Photo of PREVI Lima in 2016. Photo: Sharif Kahatt.

converge and stimulate the family life, in which can be seen the organic capacity of extension of spaces intrinsic to the Japanese tradition.<sup>25</sup> It literally bridges from the individual to the collective realm and encourages social interaction.

These *naturalistic and organic* ideas of incremental growth presented in the PREVI houses have an almost conflicting condition when looking at their “systematized and tectonic expression” of the row housing. However, that contradiction quickly vanished, right after the inhabitants’ appropriation of the housing units and the transformation of their architecture. The rectilinear concrete blocks that expressed the massive nature of the production in the façade, has been rapidly covered in time by multiple layers of additions and renovations, making the original façade just the bare structure of a typical self-built Lima brick “home”. Nowadays, spontaneous addition and non-planned architecture has completely changed the image of the neighbourhood.

---

<sup>25</sup> Historian Leonardo Benevolo pointed out one key element in the modern architecture of Japan in 1966 stating “... the continuity of interior and exterior and its organic capacity of extension—the young Japanese architects have realized that it is impossible to aim for the preservation of the old harmony, indissolubly connected with a series of social limitations that would be unthinkable today. So they accepted the risks of a partial break, firmly shifting the emphasis from form to content and bringing to the fore the concern for social innovation inherent in the modern movement with an enthusiasm that seems to have become dulled in the West.” (Benevolo, 1971: 782)

Shortly after its occupation, PREVI neighbours quickly started to appropriate the units, building and transforming the neighbourhood in a field of freedom, particularly in the façades, which became canvases for their social aspirations. As a result, the houses evolved beyond any architectural expectations, and every addition reinforced the residents' self-determination, revealing the struggles of the overlapping cultures and expressing the vivid processes of consolidation of the Peruvian culture.

Looking at the PREVI neighbourhood today, one can see how the Japanese project was as pragmatic and open as it was generous with the families' evolution. Its linear lot allowed the users to take control of the space in sections, as much as contain the life of the house in small spaces. This strategy was also utilized by many different proposals in the competition, becoming a standard characteristic in high-density low-rise (and low-income) housing projects. The PREVI ideas and principles have influenced many different projects today, particularly relevant in the recent years' ELEMENTAL project in Chile (and elsewhere after 2008), which transplants all these ideas into the contemporary scene, building progressive housing in several countries. The ideas of participation, individualization of the architecture and the freedom to build their own dwelling conditions were fully achieved, although in a completely different way: in different ways the residents of the PREVI neighbourhood have been building, extending and refurbishing the houses for the last 50 years, and continue to do so today.

## Bibliography

- ATELIER 5 (1974): *PREVI: LIMA Report*. Unpublished material. Sert Special Collection, Loeb Library, Harvard University.
- BENEVOLO, LEONARDO (1971): *History of Modern Architecture*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- CÓRDOVA, ADOLFO (1958): *La vivienda en el Perú. Estado actual y evaluación de las necesidades*. Lima: CRAV-Comisión para la reforma agraria y la vivienda.
- GIEDION, SIEGFRIED (1967): *Space, Time and Architecture (5th Ed.)*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- KAHATT, SHARIF (2013): *PREVI-Lima: Architecture as Collective Open Work*. Rome: Fondazione Bruno Zevi.
- KOOLHAAS, REM, AND HANS ULRICH OBRIST (2011): *Project Japan Metabolism Talks*. Cologne: Taschen.
- MAKI, FUMIHIKO (2004): *Investigations in Collective Form*. St. Louis: Washington University.
- MAKI, FUMIHIKO, AND MASATO ÔTAKA (2004): *Collective Form. Three Paradigms. Investigations in Collective Form*, 1–24. Washington: Washington University.
- MAKI, FUMIHIKO (2009): *Low-Cost Housing in Lima, Peru. Fumihiko Maki*, 32–33. London: Phaidon.

- MAKI, FUMIHIKO, MARIANNE BAUMGARTNER, AND RAMIS TOMEU (2012): Genetic Strategy. Interview with Fumihiko Maki. *Digital Architectural Papers* 9. Available at: <http://www.architecturalpapers.ch/index.php?ID=88> (3 December 2018).
- MATOS MAR, JOSÉ (1977): *Las Barriadas de Lima 1957*. Lima: IEP.
- LAND, PETER (2015): *The Experimental Housing Project. Design and Technology in a New Neighbourhood*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- MINISTERIO DE FOMENTO (1945): Plan Nacional de Vivienda. *El Arquitecto Peruano* 98.
- PREVI-LIMA: LOW-COST HOUSING PROJECT (1970): *Architectural Design* 40(4): 187–205.
- SMITHSON, PETER, AND ALISON SMITHSON (1967): *Urban Structuring: Studies of Alison & Peter Smithson*. London: Studio Vista.
- SMIRNOFF, VÍCTOR (1963): 25 años de vivienda en el Perú. *El Arquitecto Peruano* 306/307/308.
- SMITHSON, ALISON (ED.) (1991): *Team 10 Meetings: 1953–1984*. New York: Rizzoli.
- TAFURI, MANFREDO, AND FRANCESCO DAL CO (1987): The International Concept of Utopia. *Modern Architecture / 2*. New York: Electa Rizzoli.
- VALLARINO, JOSÉ (1977): PREVI: Un experimento a medias. *El Arquitecto Peruano* 356.
- WAGNER, MARTIN (2015): *Martin Wagner: Das wachsende Haus*, J. Fezer, C. Hiller, N. Hirsch, W. Kuehn, and H. Peleg (eds.). Berlin: Spector Books.



# Arhitektura: redefiniranje človeškega prebivanja

## Pogovor z Radom Riho

### Abstract

#### **Architecture: A Redefinition of Human Habitation. A Conversation with Rado Riha**

The interview is based on the premise that architecture creates conditions for human habitation. The interviewee, philosopher Rado Riha, emphasizes that we can answer the question of how architecture achieves this only after we have answered the question of what is human habitation. In his opinion, the human being possesses an endless capability of self-creation. Creative architectural thought encourages this very capability, and leads one to constant reinvention. Architecture facilitates this constant reinvention by perpetually redefining itself in each historical context.

**Keywords:** philosophy of architecture, architecture, architectural user, dwelling

### Povzetek

Izhodiščna teza intervjuja je stališče, da je arhitektura dejavnost, ki ustvarja pogoje za človeško prebivanje. Filozof Rado Riha pri tem poudarja, da vprašanje, kako lahko arhitektura to naredi, zahteva še odgovor na vprašanje, kaj sploh je človeško prebivanje. Sam zavzame stališče, da je za človeka značilna neskončna zmožnost samokreacije, prav to pa je tisto, kar podpira kreativna miselna praksa arhitekture: človeka vodi k temu, da se vedno znova na novo izumlja. To arhitektura počne tako, da se tudi sama nenehno redefinira, nenehno odgovarja na vprašanje, kaj v vsakokratni zgodovinski situaciji arhitektura sploh je.

**Ključne besede:** filozofija arhitekture, arhitektura, arhitekturni uporabnik, prebivanje

Filozof Rado Riha je znanstveni svetnik in predstojnik Filozofskega inštituta ZRC SAZU. Raziskovalno dela na področju Marxove kritike politične ekonomije, sodobne kontinentalne, predvsem francoske filozofije, Lacanove psihoanalize, med klasičnimi filozofi pa je njegov referenčni avtor Immanuel Kant. Skupaj s filozofinjo Jelico Šumič Riha sta v okviru Filozofskega inštituta ZRC SAZU v devetdesetih letih prejšnjega stoletja prva v Ljubljano pripeljala francoska filozofa Alaina Badiouja in Jacquesa Rancièrja. Pred kratkim je pri dunajski založbi Turia+Kant izšla njegova knjiga *Kant in Lacan'scher Absicht*, predelana različica slovenske knjige *Kant in drugi kopernikanski obrat filozofije*. V svojem filozofskem delu se Riha ukvarja tudi z arhitekturo: na predavanju na konferenci Arhitekturni epicentri v Ljubljani (MAO) leta 2007 je poudaril, da ga zanimajo srečanje med arhitekturo in filozofijo, njuni skupni problemi in njuna skupna vprašanja. Eno takšnih vprašanj je tudi vprašanje možnosti človeškega prebivanja. Arhitektura si prizadeva, da bi v svetu ustvarjala pogoje za človeško prebivanje, in išče načine, kako bi to naredila. A to vprašanje zahteva, kot pravi Rado Riha, še dodaten korak, in sicer odgovor na vprašanje, kaj človeško prebivanje sploh je.

**Arhitekti si vedno znova prizadevamo, da bi povedali, za kaj je arhitektura dobra, da bi osmislili svoje delovanje. V zadnjem času se kot takšen »utemeljitveni moment« arhitekture pogosto navaja, da arhitektura ugodno vpliva na počutje in razpoloženje ljudi, da izboljšuje njihovo psihosomatsko zdravje. To trdi, denimo, arhitekturni teoretik Alberto Perez-Gomez v svoji zadnji knjigi z naslovom *Attunement*, pri čemer daje arhitekturi še večjo moč: pravi, da odpira možnost za človeško prebivanje, za to, da lahko človek zares prebiva v svetu. Se strinjaš s temi opredelitvami arhitekture? Bi tudi sam rekel, da je to tisto, zaradi česar je arhitektura dobra?**

Najprej bi pripomnil nekaj, kar ne zadeva le arhitekture. Če začnemo razmišljanje o neki človeški dejavnosti, v najinem primeru torej o arhitekturi, z vprašanjem, za kaj je ta dejavnost dobra, če se, še preden odgovorimo na vprašanje, kaj ta dejavnost je in kaj je specifični način njenega delovanja, vprašamo, čemu služi, potem smo to dejavnost že vnaprej vpisali v rubriko služnosti in potencialne koristnosti. Oziroma, povedano nekoliko drugače, sprejeli smo vseprisotno zahtevo našega časa, lahko ji rečemo kar kapitalistična paradigma, da mora vse nečemu služiti, biti za nekaj uporabno, skratka, biti del pogona. Mislim, da je za teorijo ali pa filozofijo arhitekture veliko bolj produktivno, če začne z navidezno preprostim, v resnici pa precej težavnim vprašanjem, kaj je arhitektura po svojem pojmu, kako je torej treba in mogoče pojmovno določiti arhitekturo. In šele na podlagi konstrukcije pojma arhitekture je mogoče potem razviti, ali je in kako je arhitektura določena tudi s svojo uporabnostjo. Če pa nas v razmišljanju o arhitekturi vprašanje njene uporabnosti vodi, smo že vnaprej sprejeli predstavo, da je temeljno določilo vsake stvari njena uporabnost. To pa nas pripelje pred zagatno dejstvo, da obstaja kup stvari, ki ne služijo ničemur, ki so tako rekoč same sebi namen. Filozofija je,

recimo, miselna praksa, ki spremlja človeštvo tako rekoč od njegovega začetka. Pa vendar je dejavnost, ki ne služi ničemur, razen mišljenju samemu. Filozofija je oziroma mora biti dobra za misliti, in to je vse. Kakšne druge uporabne vrednosti nima. Paradoks je seveda v tem, da nas lahko zgolj takšno stališče pripelje do produktivne uporabe filozofije. Tako kot nas po mojem lahko zgolj natančen odgovor na vprašanje, »kaj je arhitektura« pripelje tudi do specifičnega načina njene uporabnosti in do njenega uporabnika. Še to: če govorim o pojmu arhitekture, potem izhajam iz tega, da obstajata dva osnovna pojma arhitekture. Arhitekturo lahko vežemo ali strogo na delo oziroma produkte dela arhitektov. Lahko pa razumemo kot arhitekturo tudi kar vsako grajeno strukturo. Za vse, kar je pozidano in poseljeno, lahko rečemo, da je arhitektura. Arhitektura postane torej pojem za način človeškega prebivanja. Način človeškega prebivanja v dveh med seboj tesno povezanih pomenih: kot specifičen način, na katerega v svetu prebiva človek. In pa kot način, ki določa, kaj pravzaprav je človeka vredno človeško prebivanje v svetu.

**Skratka, preden skušamo odgovoriti na vprašanje, zakaj je arhitektura dobra, si moramo po tvojem mnenju zastaviti vprašanje, kaj arhitektura sploh je?**

Natančno to, če ponovim, samo vprašanje, zakaj je nekaj dobro, že implicira, če je postavljeno kot *izhodišče* razpravljanja, da mora biti neka stvar vedno za nekaj dobra. Kakorkoli je že razumljiv strah arhitektov pred očitkom, da delajo arhitekturo samo za arhitekto, pa mislim, da lahko le arhitektura, ki je arhitekturno dobra, ki torej ni dobra za nič, ampak je dobra samo za arhitekturo, doseže to, da je dobra tudi za ljudi in za okolje. Če pa je izhodišče, pa čeprav le tiho izhodišče razmišljanja o arhitekturi, da mora nečemu služiti, potem bo to izhodišče prej ali slej pripeljalo do tega, da bo arhitektura podrejena nekemu arhitekturi zunanjemu smotru. In nasprotno, le če razviješ arhitekturo v njenem strogo arhitekturnem pojmu, je mogoče priti do tega, da je to grajena struktura, ki je namenjena bivanju ljudi. Ko prideš do tega, pa se seveda takoj postavi tudi vprašanje, kakšnemu bivanju ljudi. In arhitekt ali arhitektka lahko s svojim arhitekturnim odgovorom na to vprašanje precej prispeva k temu, da bo vprašanje človeškega prebivanja razvito v vsej njegovi vsebinski kompleksnosti. Navsezadnje arhitektura ni odgovor na zahtevo po zatočišču, ki je skupna ljudem in živalim.

**In kako bi sam opredelil človeka vredno prebivanje? V čem vidiš določilo takšnega načina prebivanja?**

To določilo je odvisno od vsakokratnega časa in prostora tega človeškega prebivanja. A tako kot zadovoljevanje lakote pri človeku ni samo sredstvo preživetja, pač pa je hkrati izraz in sredstvo vsakokratne specifične kulture človeškega bivanja, tudi pojem človeškega prebivanja vsebuje in zadovoljuje potrebe, ki niso zgolj potrebe po varnosti in preživetju, ampak so družbeno, kulturno proizvedene in določene potrebe.

Skratka, če se vrnem k temu, kar sem povedal prej: ko arhitekturo ločimo od zadovoljevanja osnovnih potreb, recimo potrebe, da je človek na varnem, na toplem, pridemo do bolj abstraktne opredelitve, da arhitektura zadovoljuje potrebe človeškega bivanja. Tu se potem takoj postavi vprašanje, kaj pa to človeško prebivanje oziroma bivanje je? Kaj je človeka vredno prebivanje, kaj je specifična kulturna oblika tega bivanja? Odgovor na ta vprašanja pa seveda ni samo stvar arhitekture, temveč je tudi oziroma je predvsem stvar vsakokratne družbene in kulturne ureditve, vsakokratnega načina, kako družba razume samo sebe, kako je v njej razumljena arhitektura, kaj so smotri in cilji družbe, itn. Je cilj družbe, da moraš vedno proizvajati nekaj koristnega in uporabnega, o čemer potem v zadnji instanci odloča trg, tako da vedno proizvajamo za trg? Ali pa bi bilo vendarle mogoče te cilje opredeliti tudi zunaj tržne ekonomije kapitalizma? Skratka, kaj je danes, v dobi vladavine znanosti in tehnike, človeški način bivanja? Na to pa ne odgovarja samo arhitektura, ampak tudi cela vrsta drugih znanstvenih disciplin, od urbanizma do filozofije, psihoanalize, sociologije itn.

**Torej praviš, da se določilo človeškega prebivanja spreminja skozi čas in je odvisno od vsakokratne dane družbe in kulture, da torej ni nekega transtemporalnega in transsituacijskega določila, ki bi veljalo za človeško bivanje na splošno?**

Tudi če odgovarjamo na splošno, se pravi transtemporalno in transsituacijsko vprašanje, kaj je človek, bomo vedno odgovorili v okvirih svoje družbe in svojega časa. Ne glede na to pa je odgovor lahko tak, da vsebuje tudi opredelitve, ki prese-gajo dani čas in prostor, se pravi, da velja tako za vsakokratni dani čas in prostor, za dani svet, kakor tudi za neki drugi čas in prostor, za neki drugi svet. In po mojem mnenju je zanimivejši, produktivnejši tisti odgovor, ki zadene nekaj, kar lahko velja vsaj minimalno transtemporalno in transsituacijsko. Skratka, kar ni le izraz samo svojega časa in svojega prostora.

**Zakaj je takšen odgovor produktivnejši?**

Če opredelimo človeka npr. kot proizvajalca in se zadovoljimo s tem, da rečemo, človek je bitje, ki mora, tako kot vsako živo bitje zadovoljiti svoje potrebe, zato proizvaja, nato pa dodamo, kaj proizvaja, to pa določa trg, smo dali neko opredelitev, ki izraža iz časa in prostora kapitalizma in velja zanj. Če pa rečemo, človek je živo bitje, ki samo ustvarja svojo usodo, bi bilo pa verjetno zelo nevarno, če bi to, kaj oziroma v čem ta usoda je, definirali do konca. Definiramo jo lahko vedno samo izhajajoč iz svojega časa in prostora, na tej osnovi bomo opredelili, kaj je človeška usoda, zakaj in kako je človek na svetu. Če postavimo tako definicijo, da se lahko naprej razvija, skratka, da je v sebi odprta, pa je to nekaj, kar človeku, če je res svobodno bitje, omogoča, da je svoboden. V trenutku, ko zakoličimo, kaj človek je, pa odvzamemo ravno to, kar naj bi človek v bistvu bil, to pa je, svoboden. S tem smo mu svobodo nekako vzeli – saj svoboda dejansko vedno pomeni tudi

tveganje. Pomeni tudi, da nikoli ne veš, kaj, v čem pravzaprav tvoja svoboda je. Svoboda vedno vsebuje moment nedoločenosti, radikalne odprtosti.

**Ali bi torej lahko rekli, da arhitektura, ko odpira možnost za človeško prebivanje, odpira tudi možnost za to, da človek udejanja svojo svobodo?**

Če je arhitektura dobra, odpira tudi možnost za to, da se pomen človeškega bivanja definira vedno na novo. Odpira torej možnost za proces nenehne redefinicije tega, kaj človek je. V tej svoji zmožnosti za nenehno redefinicijo človeškega prebivanja lahko arhitektura gotovo deluje kot eden od gradnikov človekove svobode.

**Nekateri arhitekturni teoretiki trdijo, da so si človeška in živalska bivališča po svojem bistvu enaka in da o obojem lahko govorimo kot o arhitekturi: ptičja gnezda lahko veljajo za čudovite in učinkovite »arhitekturne konstrukcije«, termitnjaki so fascinantne »tektonske strukture«. Perez-Gomez, če še enkrat omenim njegovo delo, pa nasprotno trdi, da je ta analogija neustrezna, saj ima bivališče za človeka čisto poseben pomen, ker je človek bitje jezika. Se s tem strinjaš?**

Glede vprašanja razlike med človekom in živaljo, natančneje, glede nepremostljivosti te razlike, se je treba s Perez-Gomezom gotovo strinjati. Perez-Gomez izhaja iz Heideggrove filozofije, sam bi dodal Marxove stavke iz prvega zvezka *Kapitala I*, ki jih poznaš tudi sama, torej: »Naša predpostavka je delo v obliki, v kateri pripada izključno človeku. Pajek opravlja operacije, ki so podobne tkalčevim. In čebela z gradnjo svojih voščenih celic osramoti marsikaterega človeškega stavbenika. A tudi najslabšega stavbenika že vnaprej pred najboljšo čebelo odlikuje to, da celico, preden jo zgradi v vosku, zgradi v svoji glavi.« Skratka, mislim, da lahko upravičeno trdimo, da obstaja neka kvalitativna razlika med človekom in drugimi živimi bitji. Ta kvalitativna razlika je utemeljena v jeziku. V trenutku, ko je prisoten jezik, imamo opravka s subjektom in ne zgolj z živim bitjem, ki zadovoljuje svoje potrebe. Skratka, smo v nekem drugem svetu.

**Tipičen ugovor temu bi bil, da imajo vendar tudi živali svoj jezik.**

Ja, seveda, živali se sporazumevajo med sabo, sporazumevajo se tudi s človekom. A v tem ni problem. Ni problem v tem, da se ne bi dalo določiti podobnosti človeškega in živalskega sporazumevanja. Toda, če se še tako približaš podobnosti obeh načinov sporazumevanja, razlika med njima ostaja po mojem mnenju nepremostljiva. Povedano na malo bolj splošni ravni: seveda je mogoče zarisati neko razvojno linijo od živali do človeka. Vendar problem ni ne v možnosti ne v upravičenosti zarisovanja takšne razvojne linije. Problem je v tem, ali poteka ta razvoj zgolj evolucijsko, torej kot neprekinjena črta, ali pa poteka prek revolucij, torej prek prekinitve premočrtne razvojne linije z nekim momentom, ki deluje v njej kot prekinitvev in nastop nečesa radikalno novega, glede na svoj nastop kontingentnega. Na področju teorije znanosti se ta problem pojavlja v obliki dileme, ali je razvoj

znanosti evolucijski, ali gre torej pri njem za premočrtno kopičenje vednosti, ali pa vsebuje razvojni proces znanosti kvalitativne skoke, radikalne, revolucionarne preoke v dojemanju in prakticanju znanosti – takšna revolucionarna sprememba se zgodi, denimo, z Galilejevo matematizacijo narave. Obe usmeritvi je mogoče zagovarjati, vprašanje je, kakšne so teoretične in praktične konsekvence ene ali druge usmeritve. Odgovora na to vprašanje pa bi nas po mojem preveč oddaljila od najine teme, arhitekture.

**Ostaniva torej pri vprašanju človeškega jezika: kako bi sam opredelil razliko med živalskim in človeškim jezikom, tisto razliko, ki je odločilna za to, da je človeško bivališče po definiciji nekaj drugega od živalskega?**

Preprosto, gre za dva svetova. Tega, kar me loči od živali, ni mogoče zajeti z neko nevtralnno definicijo. Da ne bo nesporazumov: zagovarjati neko kvalitativno razliko med človeškim in živalskim bivanjem absolutno ne pomeni zagovarjati nadrejenosti ali nemara celo večvrednosti človeškega bivanja. A v dejstvu, da človek misli in da je kot misleče bitje govoreče bitje, je vsebovana neka kvalitativna razlika med obema. Tu se lahko spomnimo na definicijo začetka arhitekture, ki jo je postavil Vittorio Gregotti. Njegov odgovor na vprašanje, kaj je prvi akt arhitekture, je: postavitve kamna sredi neznanega sveta. Sam razumem Gregottijevo argumentacijo takole: v naravi, to je svetu, v katerem vladajo zakoni nujnosti, je vse med seboj nekako povezano: če vržem kamen na odprtem v zrak, bo nujno padel nazaj. Postavitve kamna pa je znak in sredstvo simbolne prekinitve tega kavzalnega niza z napovedjo nečesa radikalno novega. Je zaznamovanje, še boljše, odprtje mesta za nekaj, kar ravno ni že del naravnega kavzalnega niza, je odprtje mesta za nekaj še neznanega, novega. V Gregottijevem primeru odprtje mesta za arhitekturo, ki se bo zgodila. In ki jo bo treba v njenem pomenu vedno znova na novo določiti.

**Med arhitekti ni nenavadno prepričanje, da obstaja nekakšna prvinska dojemljivost, občutljivost, ki jo človek prenaša iz roda v rod, tako rekoč od praprednikov naprej, in ki jo je treba upoštevati pri projektiranju grajenega okolja, da bo to bolj celostno, harmonično, da bo zares človeško. Kaj meniš o takšnih razlagah človeka in arhitekture? Ali po tvojem mnenju lahko govorimo o nekakšni »prasubstanci« človeškega bitja, ki se ohranja skozi njegov razvoj?**

Seveda lahko izhajam iz tega, da nosim kot človek v sebi Nekaj, karkoli to Nekaj že je, recimo, nekakšno prazno Človeškosti, ki se na različne načine izraža v procesu in skozi proces človeške zgodovine. Vprašanje je, kako je to prazno prišlo v človeka. Odgovor ni težak, če postavimo, da ga je vanj vsadil prvi Stvarnik. Zato je boljše, da takšne hipoteze opustimo. Zanimivejša in produktivnejša od predpostavke nekakšne prasubstance Človeškosti in eksistence prvega Stvarnika je zato po mojem hipoteza, da je za človeka značilna zmožnost neskončne samokreacije, ki pa je pri človeku v bistvu vedno kreacija iz nič – zato razvojna linija človeške kulture

tudi temelji na radikalnih prekinitvah in rezih, ne na evoluciji, temveč na revoluciji. Resnične spremembe na podlagi predpostavke o kontinuiranem razvoju preprosto ni mogoče razložiti. Je prekinitvev in vzpostavitev neke nove logike, v kateri lahko isti odgovori na ista vprašanja dobijo čisto drug pomen. Dovolj je, da se isti svet pokaže v drugačni luči, pa postane ta isti svet tudi že drugačen.

**Na podoben način govoriš o arhitekturi: v svojih besedilih in predavanjih poudarjaš, da arhitektura vedno znova izumlja samo sebe, da se vzpostavlja skozi prerese, da afirmira moment novega. Na podlagi tvojega dela na področju filozofije arhitekture je videti, da te bolj kot »harmonizirajoči« učinki arhitekture na človeka in družbo – od izboljšave psihosomatskega zdravja do odpiranja možnosti za človeško prebivanje – zanima arhitektura kot nekakšna motnja, prekinitvev. Ali to drži?**

Mislím, da med arhitekturo, ki omogoča dober način človeškega prebivanja, in arhitekturo, ki deluje v danem svetu kot motnja, ni zares nasprotja. Dobra arhitektura, arhitektura kot kreativna miselna praksa, je dobra, kadar deluje pravzaprav kot motnja. Motnja danih arhitekturnih kodov, danega načina konstruiranja, danega načina bivanja. Vse, kar je v človeškem življenju dobrega, deluje oziroma se vsaj začne kot motnja, kot prekinitvev. Vsaka kreacija je, če uporabim formulacijo Alaina Badiouja, akt miselnega odpora – odpora proti redu danega, obstoječega. Arhitektura kot taka je prekinitvev z nekim običajnim načinom bivanja, in to je možnost, ki jo po mojem mnenju ima arhitektura v sebi. Že sama konstrukcija prostora je lahko takšna, da nam na neki najbolj elementarni ravni pokaže: mogoče je tudi drugače prebivati, mogoče je doživljati prostor na način, ki se razlikuje od običajnega, ki je drugačen. To lahko pokaže arhitektura. To je neki minimalni korak, a po mojem mnenju zadošča. Arhitektura oblikuje človeško bivanje, človeka pelje k temu, da se mora skozi prekinitvev vedno na novo izumiti.

**Kaj je po tvojem mnenju pravi odgovor na to, kar se kaže kot neuspeh arhitektov – recimo avantgardnih arhitektov iz prve polovice prejšnjega stoletja – da bi jim z arhitekturno radikalno zasnovanimi projekti stanovanjskih in javnih zgradb uspelo nagovoriti širok krog ljudi, nagovoriti jih v njihovi zmožnosti, da vidijo nove možnosti za bivanje, ki jih projekti odpirajo, jih sprejmejo in jih skozi lastno uporabo stavb in prostorov tudi razvijajo naprej?**

Na prvo misel je moj odgovor, da je seveda nadaljevanje avantgarde tista prava možnost. Da ni uspela, neuspeh torej, sam na sebi ni znamenje ničesar. To, da neka ideja na svojem začetku ne uspe ali celo propade, je, če kot njen avtor res verjameš vanjo, ravno možnost, da se k njej vrneš in skušaš razumeti, kje so razlogi za njen neuspeh. In da jo na novo opredeliš – da torej nadaljuješ, pa čeprav gre pri tem za nadaljevanje, ki temelji na prekinitvi. Drugače kot tako, da projekt, za katerega misliš, da je to tisto, za kar gre, nadaljuješ tudi po spodletelih poskusih njegove realizacije, preprosto ne gre. Danes je lahko tisto, za kar gre arhitekturi,

nekaj čisto drugega, kot je to bilo za, recimo, arhitekturo Miesovega časa. Kljub tej različnosti pa lahko gre v osnovi še vedno za realizacije iste arhitekturne ideje. Samo dejstvo neuspeha ni dokaz za nič, ni dokaz za to, da je treba začetno idejo opustiti.

**Dobro, govoriš o arhitektu, ampak kje je v tem procesu uporabnik? Praviš, da je praksa arhitekture razvijanje neke arhitekturne ideje, za katero arhitektu ali arhitektki gre – je torej uporabnik sestavni del procesa razvijanja ideje, v pomenu nekakšnega »materiala«, ki se skozi sam proces preoblikuje v drugačnega uporabnika, takšnega, ki vidi in živi arhitekturni potencial arhitekture – v arhitekturnega uporabnika?**

Se strinjam, arhitekt s svojim delom ne ustvari le svojega arhitekturnega objekta, ampak soustvari tudi svojega uporabnika, torej arhitekturnega uporabnika. Morda bolj kot opomba pod črto pa naslednje: od arhitektov je mogoče pogosto slišati, da se pri konstruiranju objekta ne sme pozabiti na uporabnika. Včasih se mi zdi, da hočejo s tem reči: ne smemo pozabiti na naše naročnike. Ampak pojma naročnik in uporabnik se ne prekrivata. Uporabniki arhitekture smo namreč vsi. Že ko samo greš skozi mesto, si uporabnik arhitekture. Arhitekturni uporabnik je, zelo trivialno rečeno, ena od manifestacij načina, na katerega arhitektura oblikuje človeka. Ko arhitekt oblikuje prostor, vključuje to oblikovanje tudi neko implicitno predstavo, kaj je človek, kakšen je človek, ki bo v tem prostoru živel. Gotovo so tudi arhitekti, ki pač konstruirajo svoje vsakokratne objekte, ne da bi se preveč ukvarjali s tem, kaj je človek. To jih preprosto ne zanima. A če je arhitekt vsaj minimalno ustvarjaljen, če s svojim projektiranjem res oblikuje oziroma preoblikuje prostor, potem hkrati oblikuje oziroma preoblikuje tudi podobo človeka, pa naj to ve ali ne. Pomembno je, vsaj po mojem mnenju, da so arhitekti pripravljene razmišljati tudi o tem, kakšno podobo človeka soustvarjajo, ko ustvarjajo svoj objekt. Takšen razmislek je sestavni del projektiranja. Toda za to, da bi arhitekt lahko resno razmišljal o podobi človeka, ki jo implicira njegov konstrukcijski projekt, potrebuje močno podporo v sociologiji, filozofiji, psihoanalizi itn. Na podlagi te vednosti uporabnik za arhitekta ne bo le neka dodatna težava, skorajda tujek v projektu, ampak bo postal nekaj tako samoumevna, kot je to neki tehnični detajl.

**V svojem delu na področju filozofije arhitekture kot enega ključnih vprašanj tega trenutka poudarjaš vprašanje možnosti avtonomnega delovanja, pri čemer stavo na avtonomijo podrobneje opredeljuješ kot gesto upora, natančneje, logičnega upora. V zvezi s tem me zanima dvojje. Prvič, zakaj praviš, da je stava na avtonomijo arhitekture tudi gesta upora? Uhojeno razumevanje arhitekturne avtonomije, tudi med arhitekti, namreč je, da zavzemanje za arhitekturno avtonomijo, nasprotno, pomeni umik v domeno stroke, v nekakšen slonokoščeni stolp arhitekture. In drugič, zakaj govoriš o *logičnem* uporu?**



Formulacijo o logičnem odporu prevzemam od Badiouja. Izraz »odpor po logiki« uporabi Badiou, ko govori o francoskem odporniškem gibanju med drugo svetovno vojno. Odpor okupatorju je bil, kot pravi, preprosto logična konsekvence tega, da si misli. Kdor je bil pripravljen razmišljati o situaciji, ko je nemška vojska okupirala Francijo, je imel, logično vzeto, na voljo samo dve možnosti. Ali se podredi ali se upre. Odpor je bil logična konsekvence, ena od logičnih konsekvenc situacije, torej okupacije. Če si bil pripravljen misliti, si preprosto moral priti do sklepa, da se je treba okupaciji upreti.

### **Kaj to pomeni v primeru arhitekture?**

Če je arhitektura avtonomna, če torej določa samo sebe, potem mora priti tudi do zaključka, da deluje v javnem prostoru, in prej ali slej mora priti tudi do tega, da se v tem javnem prostoru zavzema za ideje emancipacije, enakopravnosti. Ne more drugače, kot da se usmeri proti potrošniški družbi. Preprosto zato, ker potrošniška družba človeka ne nagovarja v njegovem avtonomnem bivanju. Za potrošniško družbo je človek nekdo, ki je del blagovnega sveta in blagovne produkcije, je kupec oziroma uporabnik neke menjalne vrednosti. Njegov način delovanja in njegov pomen sta s tem že vnaprej definirana. A biti človek je vsaj v eni potezi isto kot biti arhitekt: v tem, da nenehno izumljaš, redefiniraš samega sebe – to pomeni, da si avtonomen. Seveda smo vedno del družbe, vedno smo določeni z danimi družbenimi, kulturnimi, političnimi itn. razmerami – a to, kako s to določitvijo ravnamo, kaj iz nje naredimo, je odvisno v zadnji instanci od nas samih. Prav zato mislim, da je zahteva, ki jo lahko pogosto slišimo, da namreč arhitektura ne sme biti sama sebi namen, zelo problematična. Ne vem, ali imam prav, ampak zdi se mi, da je v tej zahtevi skrit naslednji argument: ne pozabimo, da je arhitektura tržna dejavnost, in za tržno dejavnost uporabnik ni tisti, ki naj bi prebival na človeka vreden način, ampak je v resnici potrošnik, ki sledi, če nekoliko poenostavim, določenim modnim trendom. In arhitekt mora zato vedno delati v okviru teh trendov. Sicer pa, zakaj bi zavzemanje za avtonomno arhitekturo navsezadnje ne pomenilo tudi zavzemanja za uporabnika? Zakaj kar na lepem to poudarjanje: avtonomija arhitekture, da, seveda, seveda – toda, ne pozabimo na uporabnika. Če pa je vendar uporabnik sestavni del kompleksnega sistema arhitekturne dejavnosti? Kaj je arhitektura po svojem pojmu? Je način gradnje za ljudi, uporabnik je vanjo vgrajen od vsega začetka.

**Avtonomno delovanje povezuješ s pojmom želje, kot ga razvija Lacanova psihoanaliza, natančneje s pojmom odločene želje. Kaj ima avtonomija in kaj ima misel opraviti z željo? Lahko na kratko pojasniš to povezavo na primeru arhitekture, konkretno, pri delu arhitekta/arhitektke?**

Pojem želje prevzemam sicer iz Lacanove psihoanalize, v okviru najinega pogovora ga uporabljam na elementarni ravni, in sicer kot poimenovanje tega, kar poganja, če lahko tako rečem, človeka kot govoreče bitje. Preneseno na arhitek-

turo to preprosto pomeni: če nekdo deluje kot arhitekt, ga žene želja arhitektura. No, lahko ga seveda žene tudi želja, da bi dobro zaslužil, navsezadnje je takšen pogonski moment vgrajen v skoraj vsako poklicno dejavnost. Oboje se ne izključuje, ampak to me tu ne zanima. Če smo del neke kreativne dejavnosti, potem je že samo dejstvo, da delujemo v njenem okviru, izraz naše želje. Po mojem mnenju v kreativni dejavnosti ne moreš zares delovati, ne da bi te v tem vodila želja, želja biti oziroma postati, denimo, dober filozof, arhitekt, glasbenik. Skratka, za to, da bi to postal, potrebuješ nekakšen pogon, in temu pogonu lahko rečemo želja. Denar kot pogonski motor se lahko kvečjemu pridruži želji biti dober arhitekt, vendar pa ne more narediti dobrega arhitekta. Prej nasprotno. Če privoliš samo v to, da te žene denar, potem prej ali slej začneš delati to, kar je modno, in izgubiš tisto, kar je bistveno, to pa je, da arhitektura izumlja samo sebe.

### **Zakaj govoriš o odločeni želji?**

Ni dovolj, da željo imaš, temveč je treba svojo željo tudi želeti, in to je potem odločena, kar pomeni tudi odločna želja. Se pravi želja, ki nenehno teži k temu, da svoj objekt tudi realizira. In odločena ali odločna želja je v resnici nekaj, kar deluje v nas kot nekakšen nenehen *še!* Kot zahteva po nenehnem nadaljevanju. Je nekakšna bodica v našem delovanju, ki nam ne da nikoli miru, ki ne dopušča, da bi kadarkoli odnehali, pa naj gre za naše zmage ali za naše poraze. Priganja nas, da vztrajamo naprej.

### **Ko že govoriš o delovanju: v svojem delu poudarjaš, da mora arhitektura vključevati dve ravni delovanja, praktično izdelovanje in teoretsko refleksijo. Zakaj arhitektura potrebuje teorijo, in sicer svojo lastno teorijo, arhitekturno teorijo?**

Meni se zdi naravnost samoumevno, da arhitekture kot, če poenostavim, prakse, se pravi kot konstrukcije in gradnje različnih objektov, preprosto ni brez arhitekture kot teorije. Teorija arhitekture in praksa arhitekture sta dve področji delovanja arhitekture in brez svojih dveh področnih disciplin arhitektura ne more preživeti kot avtonomna miselna praksa. Bo pač postala privesek neke druge dejavnosti in kot avtonomna znanstvena in estetska disciplina usahnila. Skratka, če ni sposobna, da bi na ravni teorije povedala, kaj je arhitektura in kako deluje v svetu, bo pomanjkljiva tudi njena praksa. Bo pač arhitektom neko drugo področje vednosti in delovanja določalo, kaj so kot arhitekti, kaj in kako naj delajo in predstavljajo svoje delo. Teorija arhitekture je, preprosto, eden od načinov, kako lahko arhitektura živi naprej. In teorija arhitekture se mora nenehno razvijati naprej, ne v svojem lastnem slonokoščinem stolpu, temveč v povezavi z drugimi področji vednosti. Potrebuje izposoje z drugih področij, saj drugače danes ne more živeti nobena teoretska disciplina. Omenila si Lacana: Lacan si je sposojal od lingvistike, matematike, zgodovine, res sposojal, matematike ni uporabljal kot matematik, ampak kot psihoanalitik. Podobno velja za Badiouja: uporablja matematiko, a kot

filozof. Skratka, to sposojanje je danes preprosto nujno. Nobena področna vednost ne more danes obstajati izolirano od drugih, potrebno je nenehno prestopanje mej lastne discipline, potrebne so plodne izposoje, uporaba tujih konceptov, uvoz pojmov, ki potujijo lastno misel, itn. Arhitektura potrebuje sociologijo, filozofijo, psihoanalizo..., naštevanje bi moral tu nadaljevati.

**Sam pogosto začemjaš svoja predavanja o arhitekturi tako, da poveš, da boš o arhitekturi govoril kot filozof, s stališča filozofije. To se seveda lahko bere kot vnaprejšnje opravičilo, da se na samo arhitekturo ne spoznaš, da torej določenih stvari ne boš mogel povedati, hkrati pa je to tudi napoved, da boš kot filozof o arhitekturi lahko nekaj povedal. Kaj lahko filozofija pove (o) arhitekturi?**

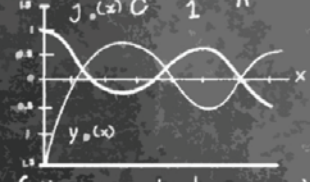
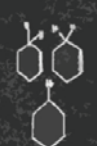
Gotovo je v tej moji izjavi tudi neka obrambna drža. Zato me je razveselilo, ko sem pred kratkim bral Adornov članek *Funkcionalizem danes* in sem videl, da je poslušalce svojega predavanja, arhitekta, nagovoril na enak način: z opozorilom na to, da ni strokovnjak za področje arhitekture. In Adorno gotovo ni nekdo, ki bi se moral pred komerkoli opravičevati za to, kako razmišlja. A se je vseeno opravičil. No, hkrati pa je takšno opravičilo tudi napoved, da boš o arhitekturi govoril na drugačen način, kot govorijo o njej arhitekti ali profesionalni teoretiki arhitekture. Kar zadeva filozofijo arhitekture, pa najprej: je neka razlika med filozofijo arhitekture in teorijo arhitekture. Teorija arhitekture bo v zadnji instanci vedno orientirana k temu, da pove tudi, kakšna je, če malo poenostavim, uporabna vrednost nekega področja vednosti ali delovanja. Skatka, kakšen izdelek lahko pade na koncu ven. Za filozofijo pa je bolj zanimivo, kot bi rekel Deleuze, izumljanje konceptov, se pravi, iskanje odgovora na vprašanje, kaj je arhitektura po svojem pojmu, kakšna je njena logična struktura, njeno mesto v kulturi in družbi. To so vprašanja, ki se zastavljajo vedno znova, so nekako neskončna. Zato me zelo veseli, da v Sloveniji obstaja vsaj en doktorat, tvoj, ki ga ne razumem samo jaz kot doktorat s področja filozofije arhitekture. Skratka, filozofija je mišljenje na ravni abstrakcije. Kar ne pomeni, da ne bi mišljenje na ravni abstrakcije bilo v sebi zelo konkretno, razvito v obliki precizne, torej konkretne argumentacijske mreže. Vendar ima vprašanje, »kaj je ta X, s katerim se ukvarjam, kako je zgrajen, kako glede na pojem tega, kar je, deluje v svetu«, definitivno prednost pred vprašanjem, »kako je to uporabno, kako se lahko proda«. No, lahko pa takšno konkretno razmišljanje na ravni abstrakcije vsebuje precej uživanja.





$$\begin{aligned} x \vee (y \wedge z) &= (x \vee y) \wedge z \\ x \wedge (y \vee z) &= (x \wedge y) \vee z \\ x \vee y &= y \vee x \\ x \wedge y &= y \wedge x \\ x \wedge (y \vee z) &= (x \wedge y) \vee (x \wedge z) \\ x \vee (y \wedge z) &= (x \vee y) \wedge (x \vee z) \\ x \vee 0 &= x \\ x \wedge 1 &= x \\ x \wedge 0 &= 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \Gamma_2 E_1 &= 3 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 5^2 \\ \Gamma_3 E_1 &= 3 \cdot 5^2 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 2 = 600 \\ E_2 &= 7 \cdot 5^2 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 1 \cdot 4 \cdot 5^2 \\ \Psi(x) &= \frac{1}{2} \sin x + \frac{1}{4} (1 + \sqrt{1 - 4x^2}) \\ \Gamma_4 E_1 &= 4 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 5^2 \cdot 5^2 \cdot 4 \cdot 1 \cdot (1 + \sqrt{1 - 5^2}) \\ \Psi(x) &= \frac{1}{2} \sin x + \frac{1}{4} \sin x \cdot (\cos x + \sigma \sin x) \left[ 1 \sin 2x + \frac{1}{2} (\cos^2 x + \sin^2 x) \right] \end{aligned}$$



$$\langle N_i, V_i, N_j, V_j, C_{ij} | N_i, V_i, N_j, V_j \rangle$$

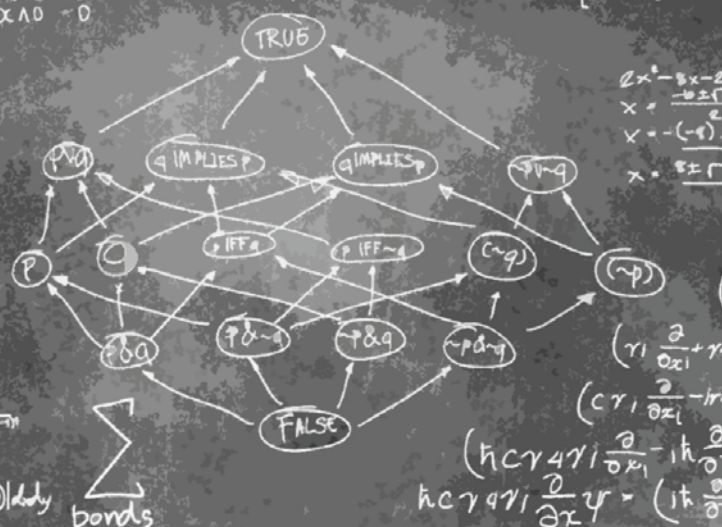
$$\int \left( \frac{x^2 - 2x}{x-1} \right)^2 dx = 4 \left[ (v_i + v_j)^2 - (v_i + v_j)(N_i + N_j) \right]$$

$$f_{\text{max}} = \left( \frac{2x-2}{x-1} \right)^2 \left( \frac{2x-2}{x-1} \right)$$

$$f(x) = \frac{(x-1)^2 - 4(x-1) + 4}{(x-1)^3}$$

$$f'(x) = \frac{2(x-1) - 4}{(x-1)^4} = \frac{2x-6}{(x-1)^4}$$

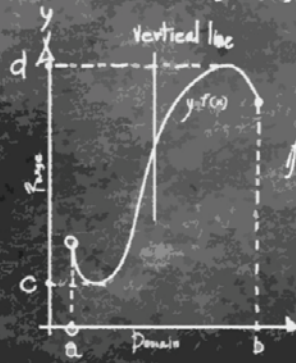
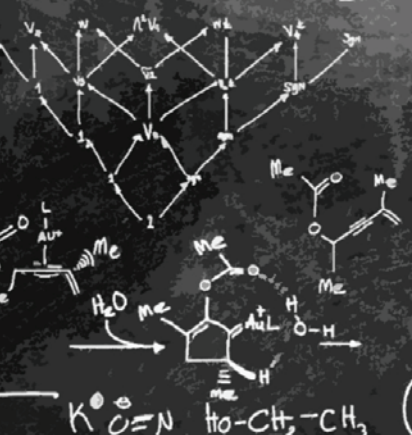
$$f''(x) = \frac{2(x-1)^4 - 4(2x-6)(x-1)^3}{(x-1)^8} = \frac{2(x-1) - 8(2x-6)}{(x-1)^5} = \frac{2x-2-16x+48}{(x-1)^5} = \frac{-14x+46}{(x-1)^5}$$



$$E = \sum_i \lambda_i \int_A |f_i(r) - \bar{f}(r)|^2 d^3r + \mu \sum_j \int_B |\delta_j(x, y)|^2 |V(\phi(x, y))|^2 d^2xy$$

bonds

$$\left( \hbar c \gamma \frac{\partial}{\partial x_1} - i \hbar \frac{\partial}{\partial t} \right) \psi = \left( i \hbar \frac{\partial}{\partial t} \right) \psi$$

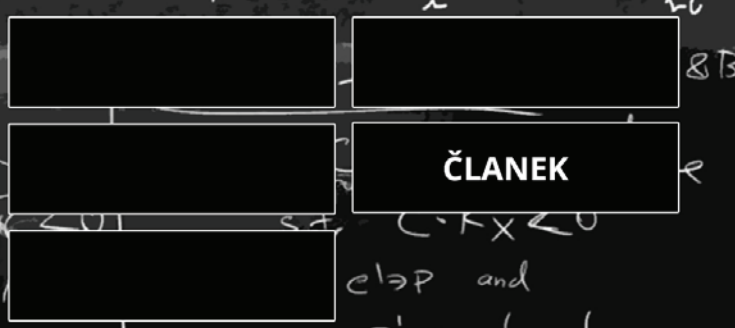


In  $(\Delta)$  in the intersection of  $f^{-1}(c_0)$  and  $\bar{p}^{-1}(\bar{a}_0)$   
 $\Delta(c_1) = \delta_p$   
 $y_1, y_2 \in C\{c_0\}$  satisfy  $\Delta(y_1) = \Delta(y_2)$   
 if and only if there are elements  $a$  in  $A\{a_0\}$ ,  $\delta$  in  $D\{\delta_0\}$  such that  
 $y_1 = f(a) \vee p(\delta)$   
 $B\{b_0\}$  is the pullback of  $A\{a_0\} \xrightarrow{f} C\{c_0\} \xleftarrow{p} D\{\delta_0\}$

$$|\Psi_{\Sigma}(t)| = \left| \sum_{i \in I} e^{i \tau(x)} \right| \leq \sum_{i \in I} e^{-\dots}$$

### MMP for surfaces

Castelnuovo contraction  $h_m$  (\*)  
 look for curves  $C \subset S$  ( $K_S$ )  
 find such  $C$  with  $g(C) = 0, C^2 = -1$   
 contract it using (\*)  
 minimal model  $\rightarrow$  either  $K_S \in C \geq 0$  or  $S$  is uniruled  
 $\downarrow$   
 $B$  fiber of  $\sigma$   
 $C = 0$



ČLANEK

- $e_1 \ni p$  and
- $C'$  is rational
- $C' \cdot (K_X) \leq \dim X + 1$



# “666 XXX”: Sexploitation in Czech and Slovak Black Metal and Porno-Gore Grind

## Povzetek

### »666 XXX«: Seksploatacija v češkem in slovaškem *black metalu* in žanru *porno-gore grind*

Avtorja v prispevku obravnavata pojav erotike in pornografije v dveh skrajnih podžanrih metal glasbe, *black metala* in žanra *porno-gore grind*, pri čemer je njuno izhodišče teza, da ta žanra zaznamujeta izkoriščanje in seksizem, prevladuje pa heteroseksualna moškost. Teoretsko se članek opira na študije pornografije, ki ta pojav razumejo kot pomemben družbeni dejavnik, ključna pa je umestitev problematike v okvir subkulturnih študij, še zlasti punka in metala. Glavni vir študije so spletne publikacije: v primeru *black metala* njihov vizualno gradivo, v primeru žanra *porno-gore grind* pa poleg vizualnega gradiva tudi drugi multimedijski elementi.

**Ključne besede:** metal, pornografija, *porno-gore grind*, *black metal*, seksizem

*Jiří Almer je doktorski kandidat na Inštitutu za ekonomsko in socialno zgodovino Filozofske fakultete Karlove univerze v Pragi. Skrajne glasbene žanre raziskuje že leta, prav tako pa je recenzent češke muzikološke revije »HIS Voice«. Je tudi vokalist v gore-grind glasbeni skupini. (killthepop@centrum.cz)*

*Ondřej Daniel je zaposlen na praški Metropolitanski univerzi. Leta 2012 je doktoriral na Inštitutu za svetovno zgodovino Filozofske fakultete Karlove univerze v Pragi. V svojem raziskovanju se osredinja na postsocializem, nacionalizem, migracije in popularno kulturo. Je avtor več kot 25 akademskih člankov in poglavij v zbornikih v češčini, angleščini, francoščini in poljščini. (ondrej.daniel@mup.cz)*

## Abstract

The article analyses the presence of erotica and pornography within two genres of extreme metal music: black metal (BM) and porno-gore grind (PGG). By contextualizing it through a prism of exploitation and sexism, the authors discuss the heterosexual male domination of these genres. The authors employ a porn studies approach, dealing with pornography as an important social phenomenon. Subcultural studies, particularly when it comes to punk and metal, also provide a theoretical background to the article. The main source of the presented research are webzines: in the case of BM, their visual components, and in the case of PGG, visual and other multimedia elements.

**Keywords:** metal, pornography, porno-gore grind, black metal, sexism

*Jiří Almer is a Ph.D. candidate at the Institute of Economic and Social History (Faculty of Arts) at Charles University in Prague. He is a long-time researcher of extreme music scenes as well as a reviewer in the Czech musicological magazine "HIS Voice". Last but not least, he is a vocalist in a gore-grind band. (killthepop@centrum.cz)*

*Ondřej Daniel works at the Metropolitan University Prague. He earned his Ph.D. at the Institute of World History (Faculty of Arts) at Charles University in Prague in 2012, having specialised in post-socialism, nationalism, migration and popular culture. He has published over 25 academic articles and book chapters in Czech, English, French and Polish. (ondrej.daniel@mup.cz)*

<sup>1</sup> Half of this publication was supported by the grant no. SVV-2017 - 260421, realized at the Charles University, Faculty of Arts.

<sup>2</sup> Half of this publication is the result of Metropolitan University Prague research project no. 57-01 "Political Science, Culture, Media and Language", which was conducted in 2018 under a grant from the Institutional Fund for the Long-Term Strategic Development of Research Organisations.

On the CD cover of the album *Ten, který se vyhýbá světlu* [*The One Who Avoids the Light*] issued in 1997 by a Czech black metal act entitled *Unclean*, a spectator can observe a motif that could be considered quite a typical one for the occult and Satanist strands of this extreme metal genre. A man-figure with horns and wings that could represent Lucifer is bending down towards a naked woman in a pose that could remind one of sexual intercourse. This reminiscent image might be reinforced by the fact that “the fallen and the most beautiful amongst angels” holds one of woman’s breasts. Moreover, an angle of one of her legs could also suggest that the meeting of the two is all but innocent. The woman has her eyes closed and it is hard to determine whether she is sleeping or just passively accepting what is happening to her. Thus the depicted scene could suggest either ritual abuse or the mythological figure of Incubus. The theme of sexual intercourse hidden behind mystical references, in any case, occurs in many examples of black metal production.

In other extreme metal genres, such as the porno-gore grind scene that has gathered together around the “annual sanctuary” of grind-core, metal and hard-core genres, the festival Extreme Obscene, references to sex may take the form of pornography and the public display of genitals. A powerful example may be presented in the CD cover for *Pussy(De)Luxe* by the Czech porno-gore (grind) band *Spasm*, displaying a woman in leather and chain necklaces in a seductive pose typical for pornography. Despite the fact that this picture has a direct masculine/phallic message, we can also read it as a joke about the live band performance assuring us even more. At the same time, however, porno-gore (grind) scene suffers from male domination, sexism and objectification. Ambiguity between sexism and the disintegration of heterosexual male domination in a tiny branch of extreme metal connoisseurs can also function as a looking-glass into mainstream music and society as well as into different ways erotica and pornography can be treated, consumed and explained.

### “Hey, who watches porn? ... And who jacks off?”<sup>3</sup>

In this study, we focus on themes and levels of sexploitation in extreme metal. The term “sexploitation” is reserved for movies that use erotica and sex for commercial purposes (Sconce, 2007). Here, we have decided to extend its use to the visual, textual and performative production of two extreme metal sub-styles. We have chosen two different, and in certain ways complementary, cases of black metal (BM) and porno-gore grind (PGG). Even if in the Czech and Slovak cases both are parts of larger global scenes, we limit ourselves to the context of the period

---

<sup>3</sup> Quote taken from Storm, 2016.





Spasm, *Pussy(De)Luxe*, 2015, CD cover

of “long post-socialism”, starting with the emergence of extreme metal in Czechoslovakia coinciding with perestroika in the second half of the 1980s, and lasting until recently. Our research methodology is qualitative, focusing on those visual and narrative patterns that echo erotica and pornography.

One part of the research material was accessed with the help of the emerging Czech and Slovak Archive of Subcultures, others by way the local file-sharing

platform Uloz.to as well as Google Images, YouTube, Facebook, Bandcamp and its Czech and Slovak equivalent, Bandzone. An important empirical tool was the website *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*. Several mentions of local BM were retraced thanks to the archiving of 1990s fanzines on the website entitled *Send Back My Stamps*. In the case of BM, we’ve used six archived interviews with members of different Czech and Slovak BM scenes (the interviews were conducted by various authors): two of the interviewees were members of the first generation of Czech BM bands, originating in the late 1980s; two are from the second generation, active since the mid-1990s, one based in Czech Republic and one in Slovakia; and two are from the youngest generation of Czech BM fans and musicians, active since the mid-2010s. In the case of PGG, the research is based on the subcultural media, especially webzines (local as well as international), and six oral history semi-structured interviews, also conducted by various authors, with hardcore-punk zinesters interlinked with Czech and Slovak Archive of Subcultures in the period 2016–2018. Our research can also be described as partly ethnological, echoing the methodology of participant observation. Namely, in the case of PGG, one of the authors is an insider and a participant on the scene: he performs live, and has organized a festival; moreover, he is also engaged in the punk environment and the power-electronics scene, where pornography is there a common phenomenon as well. In the case of BM, both authors are consumers of recorded and live (performed) music. As for erotica and pornography as such ... well, we’ve heard about that from our friends.

Several works related to the discipline of porn studies were consulted in order to interpret the gathered material. Above all, the introduction to *Porn Studies* written by Linda Williams (2004) is of crucial relevance. Not only does she understand pornography as an integral part of popular culture, but mainly, and more importantly for the research of PGG, she outlines the issue of displaying nudity in the public space. For her, that which is regarded as “on-scene” is admissible, while that which is “off-scene” (cut out from the rest) or “obscene” is not. But the definition of what is on- and what off-scene is negotiable, as with any other popular-culture product; the notion of obscenity was even included in the name of the main Czech PGG festival, Extreme Obscene. Besides *Porn Studies*, Robert Jensen’s *Getting Off* (2007) helped us sharpen our hypothesis as well as include an important portion of auto-reflexivity to the topic. The historical work, edited by Lynn Hunt, *The Invention of Pornography, 1500–1800* (1993) enabled us to see contemporary pornography in a broader historical picture of political critique delimited between the two poles: struggle for freedom of speech, on one side, and sexual pleasure that may include misogyny and objectification, on the other. Finally, Anna-Elena Pääkkölä (2013) reminds us in her thesis that sexual pleasure based on violence and domination is also linked to S/M (queer) erotica; moreover, the effect of sexual pleasure with emphasis on Sadean philosophy can be viewed as the political critique of the clerical discourse as well as that of the Enlightenment.

Metal studies, a sub-discipline of popular music studies, is especially connected to Keith Kahn-Harris. According to him, the quest to decode the meanings in extreme metal (death metal, black metal and grind-core) production can be difficult since the scenes are often “reflexively anti-reflexive” — they are oriented towards rejection of “politics” and reflexive change (Kahn-Harris, 2003b: 91–92). Even in the often discussed case of ideologically driven BM, according to Kahn-Harris, the music itself is much more important than any political intent (Kahn-Harris, 2006: 6). Despite the conclusions of the research of Natalie Purcell (2003: 200–201), where she points out that most death metal musicians share the idea of liberal non-nationalism (this is even more visible within grind-core scene), no particular ethics, as opposed to the hardcore punk scene, for example, is clearly stated. Notwithstanding the above, we consider cases of sexism in BM and PGG as striking, and claims of “reflexive anti-reflexivity” as endeavours to avoid responsibility. Avoiding responsibility seems even more striking when we hear extreme metal connoisseurs stating that they are only “interested in the music”, while CD booklets depict rape scenes. Gender topics in subcultures have been raised especially by Angela McRobbie (1991), and later by Dunja Brill (2007). Even though subcultures are often regarded as environments that allow for undermining the patriarchal structures of the family and society, the position of women within music scenes is for the most part secondary; often women are present solely as partners of active males or as sexual symbols used for attracting male-rebels. In punk, active women participation is predominantly limited to the posts of vocalist or a bass-

-guitar player (Římanová, 2015: 30–32). Whereas the prism of vocalist as a sexual symbol seems to be present, the position of a bass guitar player reflects a deep lack of empowerment. The guitarist, the main creator of the band and usually also the songwriter, is in most cases male. Even though oftentimes extreme bands of the power-violence genre (PW, extremely fast punk/grind-core) with strong anti-chauvinist attitude have female vocalists, the key positions—in the case of PW, the guitarist and drummer—are mostly occupied by a man. Pauwke Berkers and Julian Schaap (2018) describe the position of woman musicians in cases of extreme metal as searching for equality through mimicking men, for example, the extremity of their “brutal” vocals.

Sexism in sub-genres of extreme metal were studied by Michelle Philippov (2006) and Rosemary Overell (2011), who similarly to us, worked with the above-mentioned ambiguities of the meanings related to sexuality in death metal and grind-core, respectively. Extreme metal pushes the already masculine heavy metal into an even more pronounced exaggeration that can turn into misogyny and sexism. The basic elements of extreme metal, for example, the rhythmic speed and technical virtuosity, and more especially the vocal part that is intended to be so brutal that only a few women would be able to sing it (Mishrell, 2012: 23), is regarded by most metalheads to be the main distinction against mainstream—the same mainstream that is regarded by most feminist authors as the backbone of sexism in culture (Hall, 2017: 1–2; Zeisler, 2016).

Following the indications of Lynn Hunt and Anna-Elena Pääkkölä, should we understand erotica and pornography in BM and PGG as potential gender and queer empowerment or rather, following the subcultural emic narratives, as brutality and bestiality? Should we follow Robert Jensen’s thesis on pornography as reinforcing the male dominance and getting more and more specialized while getting more and more hardcore? Can we also observe similar overspecialization in the musical genres of extreme metal, where the new sub-styles of already hyper-specialized sub-styles do not cease to emerge?

## “Better some tits than no tits but this was an end to itself”<sup>4</sup>

A debate around nudity and erotica on stage during a BM concert was opened in mid-June 2017. A band that could be considered a true legend of the first wave of Czech BM, *Master’s Hammer*, presented, during their show in Prague, a choreography of two young naked women, one of whom at first wore a mask of Baphomet but later posed without it, wherein they supposedly kissed

---

<sup>4</sup> Quote taken from H., 2017.

each other and used a fan to provide fresh air to the already silver-haired male musicians. According to the singer and lead guitarist of the group, František Štorm, the two women were dedicated groupies (Shock, 2018). In webzines, their presence on stage was, however, perceived in a much less enthusiastic and rather discomfited way. The critique focused mainly on the autotelism of such a stage performance and the randomness of their choreography (H., 2016), but also the general awkwardness of such scenes (Johan, 2017).

BM is one of the extreme metal genres merging some elements of punk ethics, and glam rock and the hard-rock aesthetic, with influences of horror movies and comic strip culture. In the academic press, it has been convincingly argued that during the more than three decades of its existence, the genre has changed its position from the initial provocation based on occult references through sectarian violence until its appropriation by the life-style-driven culture of young urban professionals. Most of the scholarly attention has focused uniquely on the often overexposed second wave of BM (Introvigne, 2017; Moynihan and Söderlind, 2003; Olson, 2008; Reyes, 2013). Here, we try to operationalize sexploitation in BM as whole. It goes without saying that given our focus, our examples come particularly from the first and second waves of BM, as the third wave is more conscious and attentive regarding such topics.

Women in eroticized positions were a part of BM aesthetics from its beginnings in the early 1980s. Sexploitation, even if limited to particular visuals of several BM acts using it either for ideological reasons or for its shock value, could also be understood as part of Satanist imaginary. Images of desecration or the ritual killing of women, presumably virgins, could therefore be considered as an important part of BM. The aesthetic of the black mass as used in BM owes much to 1960s and 1970s horror movies as well as to earlier literature. We could search particular sources in the decadent novel *Down There (Là-Bas)*, 1891, published in Czech in 1919 and republished in 1997) written by Joris-Karl Huysmans, who linked Satanism with suppressed sexual pleasures on a scale between erotic blasphemy and paedophilia murders. In addition, films such as *Black Sunday* (1960), *Rosemary's Baby* (1968), *A Bay of Blood* (1971) and *The Omen* (1976) have all contributed to the image of Satanism as an utterly eroticized and blood-seeking antithesis of Christianity. In Czechoslovakia, the BM band Törr was probably the first one that, since 1990, started using erotica in their visual materials, without, however, openly embracing Satanism.

Visuals of naked female bodies can also result from desires of a predominantly masculine scene (Kahn-Harris, 2003a; Walser, 2004). Images of naked female bodies, cut from erotic journals, were, similarly to Törr visuals, present on every possible free spot of the Slovak fanzine *Mortal*, in the undated issue no. 7. In most cases, in contrast with cases of eroticization by mainstream sexism, nudity and sex in BM visuals were presented in the form of blasphemy. Not all BM bands and fanzines used sexual visuals so explicitly. The undated 3<sup>rd</sup> issue of

the Slovak fanzine *Mortianna* used similar graphic motifs, with fantasy painting of an erotically attractive but still modestly dressed witch, whereas on its back page it presented a drawing of a pretty female face with flock of bats flying from the direction of moon. But one of the most known of iconic blasphemous black metal sexual pictures was displayed on the cover of the EP *Fuck me Jesus*, issued in 1991 by the Swedish band Marduk. There is a nun depicted masturbating with crucifix. This motif has often been reprinted and exploited in even more explicit scenes, such as in a cartoon published in the Slovak fanzine *Mortal* in 1999, where we could see a nun having sex with the crucified Christ. This could be interpreted in line with the emic narrative of Satanism as a liberation of sexuality bringing empowerment based on pleasure, instead of religious abstinence, but it still opens the question: could this be translated into an increase of respect for feminine sexuality and as such provide a source for development of other emancipation activities within the scene? If not, it can still be seen as just male-designed blasphemy.

The fetishization of sex and violence was in some BM visuals, in particular in the second generation of BM, instrumentalized through images of staged murder scenes and/or sexual violence. Nevertheless, we didn't find such motifs in the Czech or Slovak contexts. Following the visual documentation of the main second-generation BM annual event in the Czech Republic, the Eternal Hate Fest festival in Southwest Bohemia, with an important number of visitors coming from across the close borders of Germany and Austria but from other countries as well, two



Unclean, *Ten, který se vyhýbá světlu* ("The one who avoids the light"), 1997, CD Cover

observations relevant to the topic of this study may be stressed. Firstly, the macho body postures present in the other genres of extreme metal (Kahn-Harris, 2003a) can also be detected in Eternal Hate Fest stage performances, and in the audience as well. Secondly, among the audience, there was a considerable number of female fans that could be described as "BM-chic", merging sexy elements of goth and emo with the overall BM imaginary.

The second point, however, appears to be rather an exception in a micro-scene that seems to be communicating misanthropy and seclusion from the worldly pleasures at every possible occasion. In an interview with the *Hassgesang* zine editor about women and gender roles, the guitarist Set from the Czech band Sekhmet states:

I am not a tyrannizer but some women need a good punch. The truth is I don't care much about it, but what I do hate are whores and feminists. Those blind cows should look around themselves. They might find out that, in this world, they can do whatever they like, like everybody else. Another fact is that since ancient times, women have taken care of "households", kept the fireplace and cooked what the men brought them from hunting trips. It is a beautiful thing to form family, and I hope I will manage to bring another white warrior into this world. (Hassgesang, 2004)

Even if many statements of national-socialist black metal (NSBM) protagonists, such as the one just quoted, are linked much more to a White Power imagery that can correlate much more to racial exclusivism than to the anti-humanism and misanthropy typical for other BM strands, the overall sexist tone is not an exception. However, even in this extreme case, Sekhmet—also linked with Eternal Hate Fest—kept friendly and personal contacts with the BM band Kraake, both bands echoing the second generation of mainly Nordic BM (Lucas et al., 2011).

Until recently, Kraake had a female singer performing under the stage name "Valfarin" as a front(wo)man and even an originator of the band's name (Obscuro, 2017). If we follow the visual documentation of her stage performance stored in Kraake's Bandzone profile, we can see almost no allusion to her femininity. As a singer of Kraake, Valfarin acted like any other second-generation, Nordic-inspired BM singer. Such stage figures can be described as androgynous rather than as masculine or feminine. Probably the only allusion to Valfarin's femininity can be found in an interview in which she acclaims inspiration from the unearthly sounds during the exorcism of Anneliese Michel (Echoes, 2014). Deep fascination by evil in the second generation of BM that results in some cases with the open embracing of National Socialism thus contrasts with the occult BM, in which the images of female breasts could represent the offering to Satan or—and probably more importantly—simply result from the sexism of one part of the scene.

## “Everybody knows that gore-grind lyrics aren’t meant to be taken seriously...”<sup>5</sup>

In his critical book on pornography, Robert Jensen states the substantial role of male teens. Older porn consumers are usually regarded as “jerk-offs”. To watch porn while masturbating does not equal being real men, at least not the masculine alpha male, i.e., the ideal that all men should follow (Jensen, 2007: 41, 167). The discourse of a teen musician of a rock or metal band, who mostly attracts the school girls, can be regarded similarly. Musicologists Julian Schaap and Pauwke Berkers add that many bands start their careers in school and the local environment, where social bonds with the people of same sex play a crucial role (Schaap and Pauwke, 2004: 104). Keeping this in mind, we can carefully ask the question as to whether the motto “Hey, who watches porn? And who jacks off?” (Storm, 2016) that is put forth by the singer of the PGG band Spasm at the beginning of performances, is—if not ridiculous—surely lampooning the element of male-rock-masculinity as well.

Grind-core as a genre stems from the metal and punk legacy. In general, most grind-core bands share the punk ethics of “do it yourself” and the anti-chauvinistic hardcore punk morale. Death/grind or brutal death bands can, however, be closer to the “reflexively anti-reflexive” extreme metal. Both these approaches represent the base for PGG. Following the roots of extreme metal even deeper, a rock ‘n’ roll legacy comes to light. To many metal as well as punk fans, this is personified by Motörhead’s reviving of the prism of the rock ‘n’ roll rebel attacking the “bourgeois” morale at the turn of 1970s and 1980s. Rock ‘n’ roll went hand in hand with the sexual revolution that led to gender empowerment as well as to the increase of mainstream sexism in culture. The legacy of rock ‘n’ roll could also be detected in the sub-genre of technical death metal focusing on musical skill and sophisticated compositions close to classical music. Certain musical skills, especially those based on the ability of playing fast, are important for PW as well. Both technical death metal and PW can be seen as an opposite to PGG. Namely, contrary to the above-mentioned technical skill, PGG musically is based on a very simple style of usually a groovy metalized polka dance rhythm that is “brutalized” by blast-beats and the vocals of bubbling, grunting or (pig)squealing that represent the main characteristic of the sub-genre. Often, the bands have no lyrics at all, and if so, they’ll sometimes lampoon some pop song (or a pornographic sample), usually the song titles are meaning enough for a particular track and the rest is grunting or squealing. This approach is, in general, usually called “gore-grind”; PGG is thus in this context not only musical, but a particularly semantic sub-genre. Some gore-grind bands stem from classical death metal and grind-core “brutality”, where

---

<sup>5</sup> From an interview with Haemorrhage (Löfquist, 2008).

the topics of cannibalism, zombies, gore-splatter and brutal violence usually based on B-horror and exploitation movies are especially articulated. This approach, older than PGG, is represented by bands like Impetigo, ROT, Regurgitate, Dead Infection or Haemorrhage. The most known PGG bands are Cock and Ball Torture, Blood Duster, Regurgitate, Rompeprop, Torsofuck, Haemorrhage, within which we can see Czech ones such as Carnal Diafragma, Gotalax, Spasm and Aggressive Tyrants. PGG can definitely be recognized by the titles of its tracks, such as "Where Girls Learn to Piss On Command", "Vaginal Luftwaffe", "Raped by Elephant", "Mouth Full of Hairs", and "Licking the Brown Line of Fat Old Granny Bitch".

Whereas in the case of PGG the humorous nature is particularly emphasized and widely articulated by fans, brutal death metal articulates brutal violence as a fantasy, or simply as an inevitable part of the brutality in music (Overell, 2011: 202–205; Mikkelsen, 2016). The overall PGG prism of gore/slasher, violence, rape, exploitation, sexual perversion, pathological issues, or even fluids (defecation, vomiting ...) is explicated solely as a joke, hyperbole or parody. Moreover, the musical primitiveness is regarded not only as an asset, but even as a mission, as Maty, the singer of Gotalax (the name references a Czech brand of laxativum) underlines: "... we play just the same, it is how it is, stupid polka ... we were always jackassry, but people like it ... you just jump to the stage in the costume, so you are the idiot, so the people have fun ..." (SB Corporation, 2016). The interview with Spasm, moreover, is headlined: "Gore-grind, for many musicians, is the last option they would like to play" (see Kezir, 2016). The costumes of the porn bands often present a parody of the typical male rock musician dress code. Moreover, the act of taking off a t-shirt and showing male muscles is ridiculed by fat men going naked and showing their fat stomachs. Some bands wear S&M masks or medical cloaks. But if we take the above-mentioned masculine domination in death metal with all the discourse of brutality, music skill, stage behaviour and dress code, then the PGG self-presentation can be read as the downgrading element.

In the case of the above-mentioned ethics, the bulk of the Czech PGG scene is into the grind-core approach. The bands, for example, play at the events of the Good Night White Pride anti-neo-Nazi campaign. The gore and porn topics, on the other hand, are only seldom presented in a political way. The PGG support of sexploitation has been stressed as a reason such bands are sometimes cast away by very political hardcore/grind bands (Deathfist in 2014, Malström in 2013), and should not belong to hardcore-punk scene (Samuel, 2015). The PGG scene is (aside from the "attack-on-censorship" extreme metal discourse of the past) often represented by gore/rape sexploitation, one of the most extreme cases being Cannibal Corpse, banned in the most explicit way in Germany (DawnoftheShred, 2007). Moreover, PGG bands, in contrast to many death metal or even hardcore bands, usually do not come to festivals like Masters of Rock. Thence, the messages of PGG can hardly reach the overall rock audience.



Probably the most known festival of grind-core and extreme metal music, Obscene Extreme, established in 1998/99, takes place in the Czech Republic. Its peculiarity is that the organizer (known as Čurby) invites both political and brutal/gore bands (but not BM bands, only blackened grind, crust or punk), which is very rare in the extreme metal club scenes. The premise is that these genres should be, despite their issues, still united and understood as one scene. The most valued element of the festival is probably the possibility for fans to dance on the stage for a while and then stage dive. This is the moment for exposing freaky, pervert, and funny costumes; nudity is also acceptable to a certain extent, i.e., as long as it stays in the limits of a shared notion of a “sense of humour”. One can hardly be surprised that this masquerade takes place especially during the PGG shows. One of the fans, Storm, reports on the Spasm show for the *Marast Music* webzine:

As their show starts, you can hardly see the band. There is a parade of masks, naked boys and beach equipment on the stage, and I know I’m amongst my fellows when Radim, the vocalist, asks the fans whether they watch porn and if they jack off. (Obscene Extreme, 2016)

Moreover, the festival also hosts special artistic freak or S&M shows and performances with a potential of queer/S&M empowerment. The most shocking persona in this regard was probably a performer called Selfie the Clown (in 2016, and again in 2017), who was damaging his body with drills, stabbing nails into his penis and knocking them into his testicles as well. The DIY journalist Grinch explains the logic of the festival:

I suppose there is no need to mention that racist or sexist thoughts have no space there, and all the bands and the fans agree with that (well, maybe, there is only some gore-grind hyperbole, but any person with a brain would understand that). (Grinch, 2017)

Since the explanation of all ambiguities within the scene seems meaningless can hardly reach a wider audience, we are back to “reflexive anti-reflexivity”.

Reflecting on the PGG overarching humorous prism, we find hardly any examples of sexual jokes that would objectify a male. For example, when you Google “porn-gore grind bands”, most of the hits will display male domination based on objectifying women, differentiating itself from “sexist” mainstream only by its brutality and disgusting content. Even in more ambivalent cases, for example, the band Cock and Ball Torture that, despite its name, semantically does not support male domination—on the contrary, it downgrades and ridicules it—the particularly perverse content goes clearly hand in hand with the male-centred discourse.

Let's look at an example. The members of a Czech PGG band, Gotalax, are asked by an interviewer: "Have you ever, as the whole band, fucked one girl?" The first member indicates he is married, the second one blurts just "no", and the singer responds in a seemingly planned discourse of gore sexual abnormality: "I have never fucked a girl, but we have been talking about this and it can be fine." (SB Corporation, 2016) Another example is the already mentioned band Spasm. The motto of its singer ("Hey, who watches porn? And who jacks off?") indicates the everyday-ness of male masturbation, characteristic for the masculine discourse.

Moreover, when asked about the competition for the cover girl for their album *Pussy(De)Luxe*, members of the band—three old men—explain that the girl who won was happy with the collaboration: "She simply needed to have a photo with the group of such handsome men. This is an offer she couldn't have found anywhere else." This clear objectification is accompanied by the statement that "the humour and hyperbole belongs to this genre. Our intention is not to offend anyone, but when it happens, it is in our specific sense of humour." (Kezir, 2016)

Skulda, one of the best known Czech grind-core zinesters, reminds us that the singer of Spasm has also been known for much more radical statements such as "Girls, are you swallowing?" (Almer, 2017) Skulda regards this particular statement as an extraordinarily stupid sexist behaviour, but also states:

[...] If they were really fucking on stage, ugly fat man with ugly fat woman, or even shitting on each other, that would be super [...] Nowadays the scene of hardcore sometimes keeps some kind of strange and sick Victorian morale, when every sexual content is *a priori* regarded as sexist. (Almer, 2017)

This narrative can be read as an attempt to find the ideal way of articulating porn and erotica within extreme music, where—maybe paradoxically—censorship tendencies can be tracked, though the question of almost non-existent empowerment persists. As an insider female critic of PGG, Jill Mikkelson, clearly and aptly argues: "Where are all the turbo-feminist gore-grind bands if metal is about challenging the boundaries of acceptability?" (Mikkelson, 2016) This statement also finds support in Anna-Elena Pääkköläs' argument that she makes in the context of queer empowerment. Pääkkölä points out that even the Mikhail Bakhtin-type of the carnival, which would fit with the Obscene Extreme festival quite well, "still imposes limitation upon the subordinate groups of the society" (Pääkkölä, 2013: 27).

## Evil versus weird? Stereotypes reinvigorated

Both BM and PGG, are predominantly white male heterosexual scenes. In the case of BM, patriarchal values linked to the rather traditional readings of mascu-

linity can be analysed both in the occult BM as well as in NSBM, where the topics linked to Nordic mythology sometimes tend to highly valorise even bands from “North Bohemia”. Yet observation of the Eternal Hate Fest shows a much more complex picture: besides BM metalheads, with its style of motorcycle gangs, one can also observe feminine “BM chic” fans. Standing next to them are also androgynous figures that could problematize such traditional readings of gender roles and exploit their (a)sexuality in a much more provocative and challenging way. In the case of PGG musicians, we can trace similar weirdo, sexually deprived, androgynous aberrance of masculinity. The ridiculed and degraded masculinity of “jerks-off” is thus also the favourite auto-stereotyping in the PGG scene, allegedly misunderstood by neighbouring subcultures and almost absolutely ignored by mainstream music. Quite on the contrary, in both scenes, the motifs of self-purifying can be tracked, as the debate about the Master’s Hammer concert and in Skulda’s allegations of a “sick Victorian morale” suggest. Yet pointing out that even fat and ridiculed men can be eroticized “rock stars” does not make sexism less visible. Moreover, the purifying persons are for the most part heterosexual men.

As proposed above, the roots of empowerment can grow from loosened sexual pleasure. Yet, as we have seen, for women, pleasure is sometimes not allowed, not even on a semantic level; when it is, they have to follow men’s “sense of humor”—act merely as a passive object (as in the case of ritual abuse depicted in many occult BM visuals), perform blasphemy suited particularly for the “masculine eye” (such as masturbation with crucifix), or suppress their femininity. Some empowerment can be traced at the Obscene Extreme festival, but there, PGG bands simply coexist alongside and do not participate in queer-based performances. We believe that it is not an exaggeration to say that extreme metal itself finds its “extremism” in heterosexual (white) male definitions, alongside which the mainstream erotica and pornography is organized. As such, sex also sells in extreme metal, even if this role of sexual symbols might not be crucial, neither is it always clearly recognized. Therefore, the sexploitation in extreme metal can only be seen as different from that in mainstream from the point of view of the topics at its focus, but not in its overall form.

## References

- ALMER, JIŘI (2017): An Interview with Skulda (for fanzine *Napalmanach*). Taken at the Czech and Slovak Archive of Subcultures, 27 October.
- BERKERS, PAUWKE, AND JULIAN SCHAAP (2018): *Gender Inequality in Metal Music Production*. Bingley: Emerald Publishing Limited.
- BHUT (2014): An Interview with Kraake. *Echoes*, 17 August. Available at: <http://www.echoes-zine.cz/rozhovory/kraake-black-metal-je-soucasti-naseho-zivota> (1 June 2018).

- BRILL, DUNJA (2007): Gender, Status and Subcultural Capital in Goth Scene. In *Youth Culture: Scenes, Subcultures and Tribes*, P. Hodkinson, and W. Deicke (eds.), 111–126. London: Routledge.
- DAWN OF THE SHRED (2007): Butchered at Birth. Cannibal Corpse. *Encyclopaedia Metallum: The Metal Archives*. Available at: [https://www.metal-archives.com/reviews/Cannibal\\_Corpse/Butchered\\_at\\_Birth/1525/DawnoftheShred/84346](https://www.metal-archives.com/reviews/Cannibal_Corpse/Butchered_at_Birth/1525/DawnoftheShred/84346) (1 June 2018).
- GRAVENKISS (2017): An Interview with Kraake. *Obscuro*, 16 March. Available at: <http://obscuro.cz/rozhovor-s-alastorom-z-kraake/> (1 June 2018).
- GRINCH (2017): Obscene Extreme 2017. *Tubera*. Available at: <http://www.tubera.cz/obscene-extreme-2017-n1430> (1 June 2018).
- H. (2017): Master's Hammer, Cult of Fire. *Sicmaggot*, 15 June. Available at: <http://sicmaggot.cz/reporty/masters-hammer-cult-of-fire/> (1 June 2018).
- HALL, BETH (2017): *Queer Voices. How Queer Artists Subvert Gender Stereotypes in the Music Industry*. Available at: [http://www.academia.edu/35292698/Queer\\_Voices](http://www.academia.edu/35292698/Queer_Voices) (1 June 2018).
- HASSGESANG (2004): An Interview with Sekhmet, NSBM band from Northern Bohemia. *Hassgesang 2004*: 28.
- HUNT, LYNN (ED.) (1993): *The Invention of Pornography, 1500–1800: Obscenity and the Origins of Modernity*. New York: Zone Books.
- INTROVIGNE, MASSIMO (2017): "I Worship Death, Evil, and All Darkness": Black Metal and Satanism. *La Rosa di Paracelso 2*: 11–27.
- JENSEN, ROBERT (2007): *Getting Off Pornography and the End of Masculinity*. Boston, Massachusetts: South End Press.
- JOHAN (2017): Master's Hammer, Cult of Fire. *Fobia zine*, 13 June. Available at: <http://www.fobiazine.net/article/10234/master%C2%B4s-hammer-cult-of-fire/> (1 June 2018).
- KAHN-HARRIS, KEITH (2003): Death Metal and the Limits of Musical Expression. In *Policing Pop (Sound Matters)*, M. Cloonan, and R. Garofalo (eds.), Chapter 5. Philadelphia: Temple University Press.
- KAHN-HARRIS, KEITH (2006): *The Aesthetics of Hate Music*. Institute for Jewish Policy Research. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/275951968\\_The\\_Aesthetics\\_of\\_Hate\\_Music](https://www.researchgate.net/publication/275951968_The_Aesthetics_of_Hate_Music) (1 June).
- KEZIR (2016): An Interview with Spasm. *Marast Music*, 28 April. Available at: <http://www.marastmusic.com/Clanky/SPASM-goregrind-je-u-spousty-muzikantu-to-posledni-co-by-chteli-hrat> (1 June 2018).
- LEPRA (2014): Obscene Extreme 2014. *Death Fist Webzine*, 31 July. Available at: <http://deathfistzine.blogspot.com/2014/07/obscene-extreme-fest-2014-lepra-jan-ip.html> (1 June 2018).
- LÖFQUIST, DANIEL (2008): An Interview with Haemorrhage. *Critical Mass*, 12 July. Available at: <http://magazine.criticalmass.se/index.php/articles/721-haemorrhage-spanish-gods-of-goregrind> (1 June 2018).
- LUCAS, CAROLINE, MARK DEEKS, AND KARL SPRACKLEN (2011): Grim Up North: Northern England, Northern Europe and Black Metal. *Journal for Cultural Research* 15(3): 279–295.

- MALSTRÖM ZINE, issue no. 2, 2013, unpagged.
- McROBBIE, ANGELA (1991): *Feminism and Youth Culture: From "Jackie" to "Just Seventeen"*. Hampshire: Macmillan.
- MIKKELSON, JILL (2016): It's Time to Stop Making Excuses for Extreme Metal's Violent Misogynist Fantasies. *Noisey Vice*, 21 January. Available at: [https://noisey.vice.com/en\\_us/article/rb8bnd/death-metal-misogyny](https://noisey.vice.com/en_us/article/rb8bnd/death-metal-misogyny) (1 June 2018).
- MISHRELL, KIRK W. (2012): *Rockin' The Tritone: Gender, Race & The Aesthetics of Aggressive Heavy Metal Subcultures*. Master of Arts Thesis. Georgia State University. Available at: [https://scholarworks.gsu.edu/history\\_theses/52/](https://scholarworks.gsu.edu/history_theses/52/) (1 June 2018).
- MOYNIHAN, MICHAEL, AND DIDRIK SØDERLIND (2003): *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*. Port Townsend, WA: Feral House.
- OLSON, BENJAMIN HEDGE (2008): *I Am the Black Wizards: Multiplicity, Mysticism and Identity in Black Metal Music and Culture*. Master of Arts Thesis. Bowling Green State University. Available at: [https://etd.ohiolink.edu/!etd.send\\_file?accession=bgus1206132032&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=bgus1206132032&disposition=inline) (1 June 2018).
- OVERELL, ROSEMARY (2014): I Hate Girls and Emotions: Brutal Sociality and Gender. In *Affective Intensities in Extreme Music Scenes. Pop Music, Culture and Identity*, R. Overell (ed.), 93–117. London: Palgrave Macmillan.
- PÄÄKKÖLÄ, ANNA-ELENA (2013): *Sadomasochistic Power Relations and Erotica in Audiovisual Music Performances*. Thesis for Licentiate Degree Department of Musicology School of History, Culture, and Arts Studies. University of Turku.
- PATTERSON, DAYAL (2013): *Black Metal: Evolution of the Cult*. Port Townsend, Washington: Feral House.
- PHILLIPOV, MICHELLE (2006): "None So Vile"? Towards an Ethics of Death Metal. *Southern Review: Communication, Politics & Culture* 38(2): 74–85.
- PURCELL, NATALIE J. (2003): *Death Metal Music: The Passion and Politics of a Subculture*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.
- REYES, IAN (2013): Blacker than Death: Recollecting the "Black Turn" in Metal Aesthetics. *Journal of Popular Music Studies* 25: 240–257. Available at: [https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.si/&httpsredir=1&article=1034&context=com\\_facpubs](https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.si/&httpsredir=1&article=1034&context=com_facpubs) (1 June 2018).
- ŘÍMANOVÁ, JANA (2015): *Role žen v historii českého punku*. Master of Arts Thesis. Faculty of Humanities, Charles University.
- SAMUEL (2015): An Interview with Blum. *Czechcore*, 14 October. Available at: <https://www.czechcore.cz/Rozhovor-s-Blumem-P7026239.html> (1 June 2018).
- SB CORPORATION (2016): *An Interview with Gutalax*. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=wAgmb4kukxw> (1 June 2018).
- SCONCE, JEFFREY (2007): *Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Politics*. Durham, North Carolina: Duke University Press.
- SCHAAP, JULIAN, AND PAUWKE BERKERS (2014): Grunting Alone? Online Gender Inequality in Extreme Metal Music. *IASPM@Journal* 4(1): 101–116. Available at: <http://www.iaspm-journal.com/>

- iaspmjournal.net/index.php/IASPM\_Journal/article/view/675 (1 June 2018).
- SHOCK, VIKI (2018): An Interview with František Štorm. *Pražský Patriot*, 22 March. Available at: <https://www.prazskypatriot.cz/rozhovor-s-frantiskem-stormem-vytvarnikem-a-leaderem-kultovni-blackmetalove-kapely-masters-hammer-nejen-o-novem-albu-fascinator/> (1 June 2018).
- STORM (2016): Obscene Extreme 2016. *Marast Music*, 24 July. Available at: <http://www.marastmusic.com/Clanky/Obscene-Extreme-2016-patek> (1 June 2018).
- WALSER, ROBERT (2004): Forging Masculinity: Heavy Metal Sounds and Images of Gender. In *Popular Music. Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, S. Frith, A. Goodwin, and L. Grossberg (eds.). London and New York: Routledge.
- WILLIAMS, LINDA (2004): *Porn Studies*. Durham, North Carolina: Duke University Press.
- ZEISLER, ANDI (2016): Music Business "Feminism" is Little More than Branding. Just Ask Kesha. *The Guardian*, 26 April. Available at: <https://www.theguardian.com/music/2016/apr/26/feminism-music-business-branding-beyonce-kesha> (1 June 2018).



## **DRUŽBENA PSIHOPATOLOGIJA IN PARANOJA**

(let. XLIV, št. 266)

Osrednji namen številke je tematizacija naslovnih pojavov z družbenega in ne individualnega vidika. Avtorji pišejo o strukturi in različnih oblikah paranoidnega mišljenja, teorijah zarote, prisili in narcizmu, obravnavajo pa tudi aktualna politična vprašanja.

## **PRVI SPOL: KRITIČNE ŠTUDIJE MOŠKIH IN MOŠKOSTI / PRIVLAČNOSTI SPOLOV**

(let. XLV, št. 267)

Študije moškosti so raziskovalno polje, ki se v Sloveniji šele uveljavlja. Prvi blok prinaša pomembne uvide domačih in tujih avtorjev, ki tvorijo nabor besedil, relevantnih za vsakega proučevalca tega področja. V drugem bloku so zbrani prispevki, ki izzivajo prevladujoče predstave o tem, kako naj razmišljamo o spolu, seksualnosti, reproduktivnih pravicah, homoseksualnosti in pravicah žensk.

## **SOVRAŽNI GOVOR**

(let. XLV, št. 268)

Čedalje pogostejša raba termina sovražni govor zahteva njegovo kritično analizo. Številka prinaša nekatere splošne premisleke, ki jim sledijo pravni in kriminološki pogledi. Posebno pozornost smo posvetili Evropi, migracijam in islamu, tu sta še sklop o digitalnih medijih ter seksizmu in homofobiji.

## **MISLIMO REVOLUCIJE**

(let. XLV, št. 269)

Z 269. številko pri ČKZ obeležujemo 100-letnico oktobrske revolucije. Številka odpira nove poglede na potenciale in omejitve emancipatornih in osvobodilnih politik, ki jih je sprožil oktobrski prevrat leta 1917 v Rusiji, na njegov vpliv na poznejša revolucionarna postajanja ter na nekatere aktualne gradnje antikapitalističnih alternativ.

## **AVTONOMNA TOVARNA ROG**

(let. XLV, št. 270)

»O Rogu morajo pisati rogovci,« je bilo osnovno vodilo 270. številke. V njej je dvanajst po obliki in vsebini raznolikih prispevkov, v katerih se avtorji oziroma kolektivi ukvarjajo z umeščenostjo Roga v mesto, njegovo notranjo dinamiko in posameznimi vprašanji, ki ga prečijo. Tudi vse objavljene fotografije so priskrbeli rogovci.

## **SOLIDARNOSTNE EKONOMIJE**

(let. XLVI, št. 271)

Številka odpira ključna vprašanja s področja solidarnostnih ekonomij, s posebnim poudarkom na zadrugištvu. Poleg teoretskih in konceptualnih premislov ter primerov dobre prakse, predvsem iz lokalnega okolja, prinaša tudi prvi prevod štirih temeljnih mednarodnih zadrugišnih dokumentov v slovenščino.

## **ZASEBNI ZAVOD: KULTURA**

(let. let. XLVI, št. 272)

Številka se ukvarja s stanjem na področju neinstitucionalne kulturne produkcije. Avtorji, tudi sami ustvarjalci na tem področju, se posvečajo vprašanjem kulturne politike, razmišljajo o konceptih, ki jo opredeljujejo ter kritično orisujejo stanje v posameznih umetnostih in razpravljajo o prekrarnosti.

## **ODRAST / STANOVANJSKE POLITIKE**

(let. XLVI, št. 273)

Blok o odrasti je prvi zaključen izbor znanstvenih in strokovnih besedil na to temo v Sloveniji. Avtorji razmišljajo o okoljskih omejitvah ter možnostih nove politične in ekonomske organizacije, predstavljamo pa tudi dva prevoda, ki sta pomembna za opredelitev samega koncepta. Drugi blok odpira perečo temo stanovanjske preskrbe, pri čemer je poudarek na političnosti vprašanja, kar uvaja novo branje problematike. Blok vsebuje tudi štiri manifeste, katerih avtorji so snovalci različnih evropskih stanovanjskih alternativ.



ZADNJA ŠTEVILKA





**SPREMLJAJTE NAS:**

www.ckz.si

FB: [www.facebook.com/CKZrevija](http://www.facebook.com/CKZrevija)

TW: [www.twitter.com/CKZ\\_revija](http://www.twitter.com/CKZ_revija)

## NAROČITE SE NA ČASOPIS ZA KRITIKO ZNANOSTI

**PRIDRUŽITE SE NAŠIM ZVESTIM BRALCEM IN SE NAROČITE NA ČASOPIS ZA KRITIKO ZNANOSTI.** LETNA NAROČNINA JE 30 EVROV, ZA ŠTUDENTE IN BREZPOSELNE PA 20 EVROV (40 OZ. 60 ODPSTOTKOV PRIHRANKA). NAROČNINA VELJA OD DATUMA PLAČILA, ZA NASLEDNJE ŠTIRI ŠTEVILKE.

Vsak novi naročnik prejme darilo: eno od zadnjih osmih števil (našteti na prejšnji strani) po lastni izbiri.

*Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo je uveljavljena družboslovna in humanistična znanstvena revija. Zavezani smo kritični misli in transdisciplinarnosti, osvobajajočim epistemologijam in odpiranju akademskega prostora. Govorimo o tistem, o čemer se ne govori. Brcamo proti toku in izumljamo nove sloge plavanja. Vsako leto štirikrat, že od leta 1973.*

Svoje naročilo nam sporočite na elektronski naslov [narocnine@ckz.si](mailto:narocnine@ckz.si).

Na obvestila se lahko naročite na povezavi <http://www.ckz.si/narocanje-in-nakup>.



**NAPOVEDUJEMO:  
MEDVRSTNIŠKO NASILJE –  
POPULACIJA LGBT**  
(let. XLVII, št. 275)

