

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 simbolični formi, ki temelji na konceptih obvladovanja, nadzorovanja in samoosredičenosti 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 Ettlenger, ki opozarja na problem nejasnosti pojmov, s katerimi opisujemo lastnosti digitalno ustvarjenih podob v teoriji novih medijev. Ettlenger 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 Ettlenger opozarja, da lahko sodobne vizualne medije in digitalno virtualnost umestimo v linijo razvoja iluzionističnih tehnik, ki so od nekdaj 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 povezuje 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 reprezentiranega 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 Dolenca, 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 privilegiranem prostoru za umetnost. Bela kocka kot prevladujoči tip galerijskega prostora za moderno in sodobno umetnost pogosto nastopa kot možnost neke drugosti – predrugačenja 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)

V civilizacijah brez ladij sanje usahnejo,
vohunjenje nadomesti avanturo in policija gusarje.
Michel Foucault

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) balzimirane, 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 govorice? A tudi govorica, 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 imenovalac 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 govorico. Heterotopije pa, nasprotno, vznemirjajo in spodkopavajo govorico, 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 zabaviščni parki, trgovski centri in kraji igre tudi heterotopični?¹ 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 predrugači 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

¹ 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 govorice, 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.² 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.³ Vendar je prehiter 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

² »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)

³ 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 rodi zgolj heterotopije, temveč tudi avtotopijo, tudi istost ali vsakdanjost je rojena skoznjo – 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 padec enoznačnosti reda, šele v drugem koraku nastopi zakritje te vrzeli z drugim načinom mišljenja in vzpostavitvijo 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.⁴

⁴ »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 z vzponi in padci, bolj ali manj ohranja v isti obliki, oziroma njegova črna različica – *black box*, lahko vzpostavljala prostor kot možnost neke drugosti?⁵

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, zgodovina 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.⁶ 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 posejduje 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 zbežanosti. Takole opaža Igor Zabel: »Taki prostori so spremenjeni v ločene, trajne entitete, in mi, obiskovalci, dobimo nekakšne 'čiste oči' – kot da bi svoje družbene,

⁵ *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 Klonk. Klonkova 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. Klonkova 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?« (Klonk, 2009: 211)

⁶ 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 nebistvenega, 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 Tiravanijevi nudli. Če bi bila podvojitvev dosledno izpeljana, bi delo glede na svoje mesto ne bilo izmaknjeno in bi ostalo zakrito oziroma ne bi bilo zaznано 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 prepletena 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.⁷ 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.⁸ »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.

⁷ Seveda, z opombami v bolj ali manj drobnem tisku.

⁸ 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).

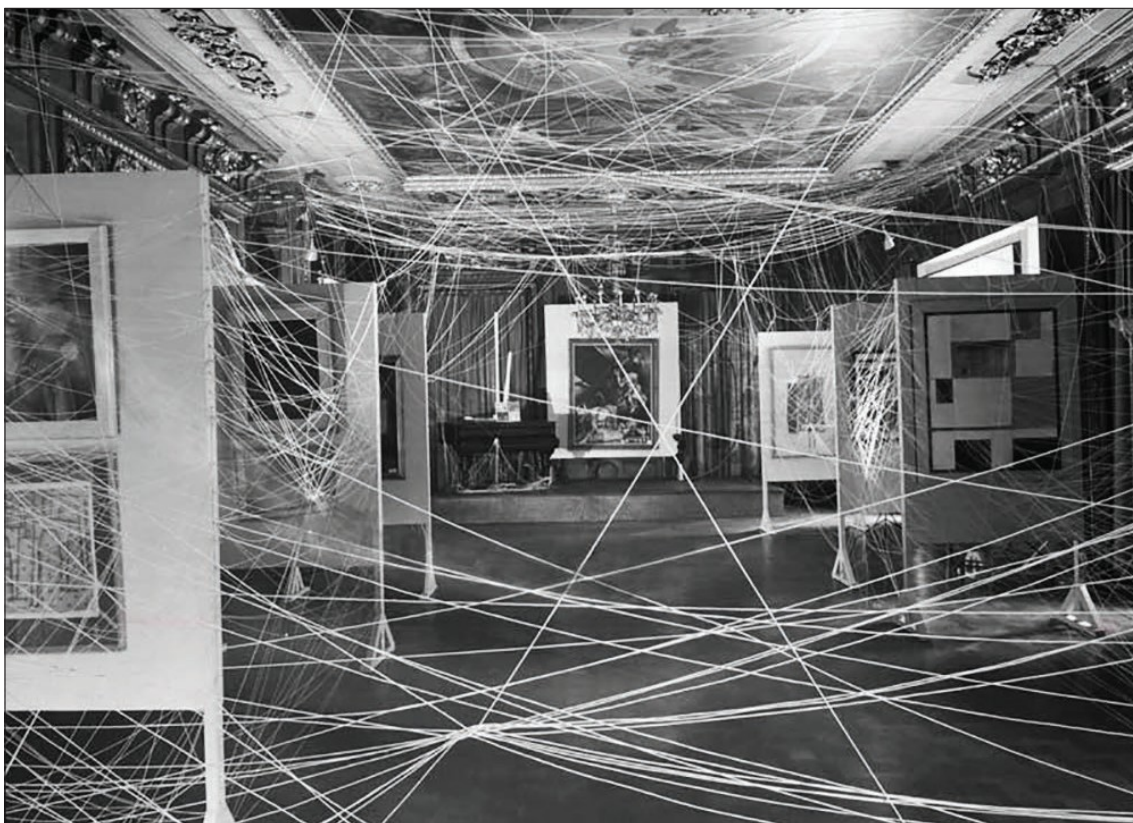
Mimogrede: Tudi to, kar je mogoče brati kot neposredno umetniško provokacijo, ki zbuja dvom tako o »posvečenem« prostoru galerije, kot tudi o umetnostno-tržnem sistemu in gledalcu potrošniku, na sprevrnjen način deluje prav kot podpora celotnemu mehanizmu. Naj pojasnim; če pustimo ob strani vse šokantnosti, 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 Manzonia *Merda d'artista* (1961), katerega vsebina je, kot piše na pločevinki: 30 gr neto, sveže konzervirano.⁹ 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.¹⁰ 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, izničenja in odde litve 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

⁹ 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*.

¹⁰ 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 preteklih opozicij 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.¹¹ Na kratko: »Biti

¹¹ 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 »artiklov« 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 umeščenosti 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 predodločenosti 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*.¹² 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 osvobodnem 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

¹² 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 oddeliti 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 sprevačajo 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 Mujezinović. 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*. AxI 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 gledalčevo 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 redukcioniistične 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 udejanjale 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 kartezijanskega 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 perspektivnega modela (Bishop, 2005: 13).

Novi pogledi na realnost prostora tako v domeni fizike kot filozofije so odzvanjali v sodobni umetniški kritični drži do perspektivnega 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.¹ 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 ambienti (*environments*) in *hopeningi* 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 objektnost 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

¹ 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 Pittoresque* 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 Internationale 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 paradigmatski 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 raztelešeni 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)²

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 zabrisale 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

² 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*³ (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 (leseni 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 kultnemu morilcu).

³ 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 sprevračanjem 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 umetnost⁴ 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-

⁴ 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 redukcionistično 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 razstavniki 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.⁵

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 katerimkoli (neumetniškim) 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

⁵ Minimalistična umetnost se zaradi uporabe industrijskih materialov in serijske, tehnološke izdelave giblje na meji »neumetniškega« in se zблиžuje 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 sprevrčanjem 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 zunanjega 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 vesolju; 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 podrejala 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 številke 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.⁶

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

⁶ 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 astronauti 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 brez zvočen 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 izkušenski 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 izkušensko dimenzijo estetskega doživetja. Claire Bishop je umetnost instalacije klasificirala glede na izkušnjo, ki jo strukturira za gledalca.⁷

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)

Utelešena 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

⁷ 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 vpojno, 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, izpostavljal in reduciriral 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.⁸ 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:

⁸ Na primer instalacija *Fractured Light - Partial Scrim Ceiling - Eye-Level Wire* (MoMA, New York, 1970–71), ki jo je večina obiskovalcev spregledala; postavitve 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)

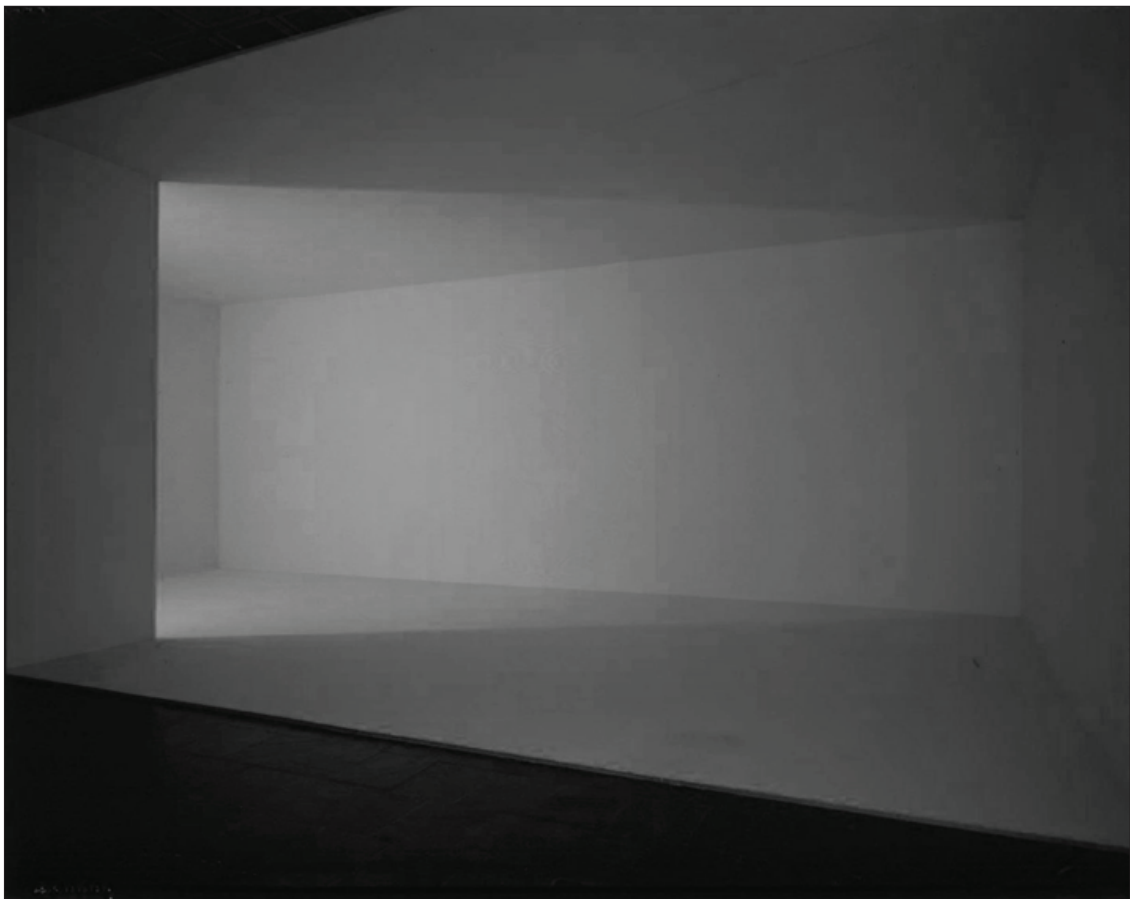
V približno istem času se je tudi Maria Nordman ukvarjala s subtilnimi preoblikovanji prostora, najprej svojega ateljeja, nato tudi v postavitvah lokacijsko specifičnih (*site-specific*) del v okviru umetniških institucij, da bi vzpostavila drugačno zaznavno stanje. Njene instalacije so pogosto vsebovale 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 proporcev 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.⁹

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.

⁹ 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)¹⁰ 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 doba 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'.«¹¹ 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 prikriva 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 sprevrnitve platonističnega dualističnega razumevanja realnosti.¹² Deleuze v svoji sprevrnitvi platonizma meni, da je simulaker podoba, ki

¹⁰ 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 postmodernej 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 simulakov.

¹¹ 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)

¹² 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 »sprejmemo 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 prikrito njegovo izvorno 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 Deleuza 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 fantazmatska 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).

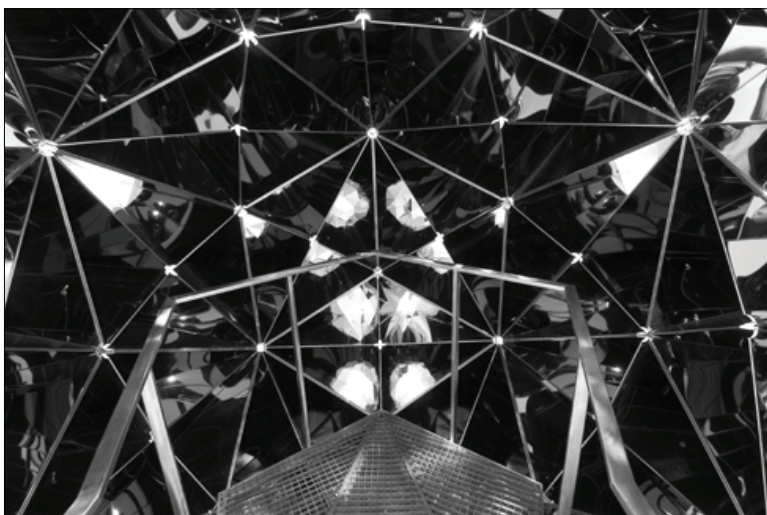
izgubljenega jedra in gravitacije v sodobni kulturni produkciji podob, ki bi usmerila heterogenost umetniške produkcije v večjo enotnost, je tudi razcvet in soobstoj različnih novih umetniških zvrsti (*Land Art*, *Body Art*, performans, konceptualizem, nova figuralika ipd.), med katerimi pridobiva umetnost 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.¹³ 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 Yajoi 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.¹⁴ Vizualna destabilizacija

¹³ 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.

¹⁴ 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)¹⁵ Olafurja Eliassona, ki udejanja model večperspektivnosti 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

¹⁵ 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.

kalejdoskopa, je v stabilni perspektivični 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).¹⁶ 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 subjektive 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.

¹⁶ 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 (kozmoške resnice, bivanje, dualizem obstoja in izničenja, 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 nedoločnemu 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 mehuru podobno skulpturo, ki deluje hkrati kot naravna in visokotehnološka oblika. Gladka, zloščena površina deluje kot zrcalo oblakom in dobesedno 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 platenje 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«¹⁷ 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

¹⁷ 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 kvalitete. 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.«¹⁸ (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, prereflektivni 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.

¹⁸ 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 izmišljen 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 vzburjenja, 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, protetika, nevroznanost ipd.) in sodobnih tehnologij (radiologija, komunikacijska orodja, mikro- in nanoskopija) se naglo vpenjajo v sodobno vsakdanjost 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 sensoriuma 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 »nevronske« ali visceralno estetsko izkustvo.¹⁹ 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

¹⁹ 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*, *Decorporalization*, *Nanofacture*, *Neurodynamics*, *Prosthetics*, *Remote Sensing*, *Synaesthesia* ipd.

(Liliana Porter, Edith Dekyndt), raztešeno 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 sprevračajo 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 (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 vpljnostne 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 publiko 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 pojmihi 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 kontinuuma. Če znamo rešiti ta problem, potem smo rešili tudi prvi dve Zenonovi aporiji.

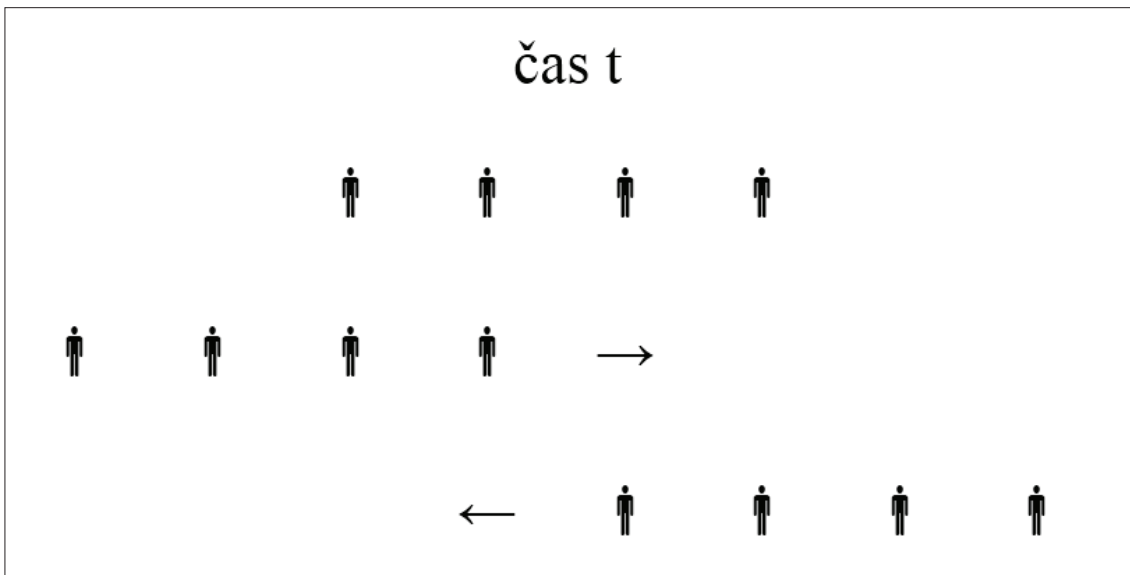
Prva pot razrešitve paradoksa je, da preprosto zavrnamo razdaljo kot kontinuum in rečemo, da razdalja (in čas) ni neskončno deljiva, da na koncu pridemo do nekega »atoma« razdalje, ki ga ni več mogoče razdeliti na polovico in ga je mogoče »prepotovati« le v nekem atomarnem času. V tem primeru vse druge 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 zlitih 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.

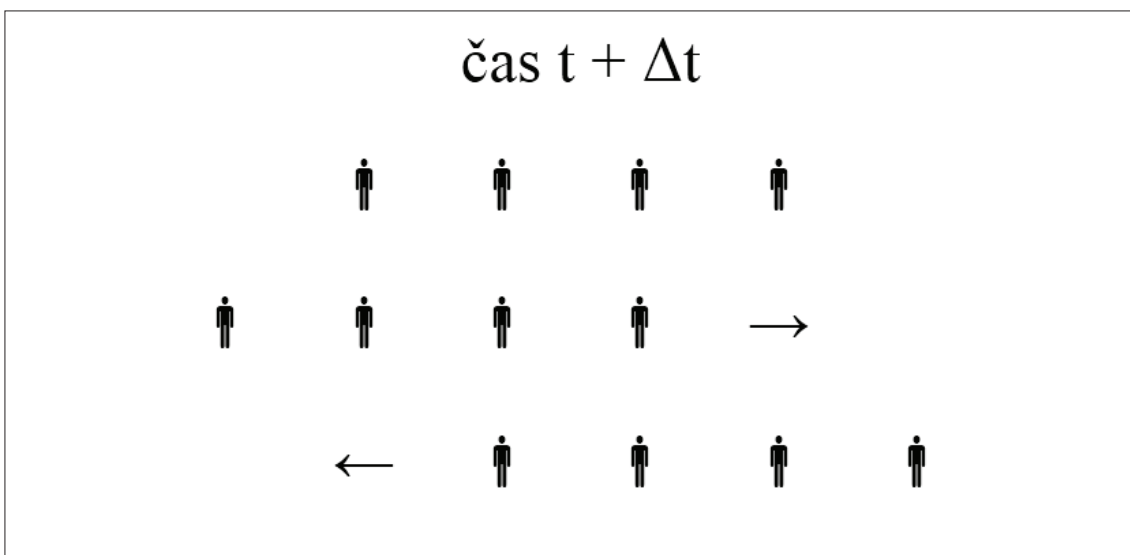
To je tudi bistvo Aristotelove rešitve prvih dveh Zenonovih aporij. Neskončno intervalov, ki jih mora Ahil preteči, je sicer v sami razdalji, ki je kontinuum, mogočih, a ti intervali so mogoči zgolj kot neskončni proces delitve. Če nam bi resnično uspelo postaviti vse vmesne zastavice, bi tudi Ahil potreboval 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.

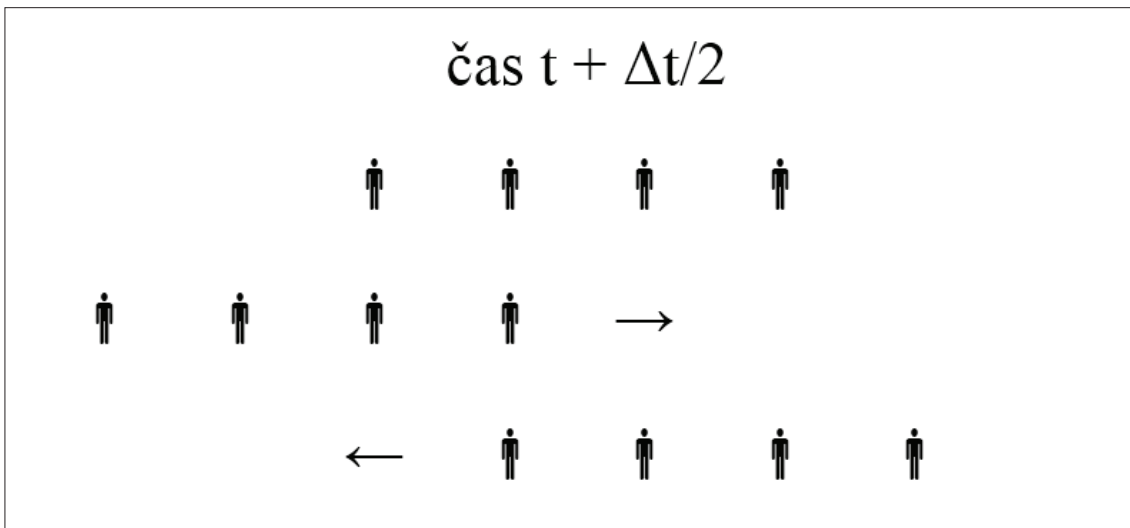
Stadion. Argument telovadcev v vrstah, ki korakajo po stadionu, pravi, da iz neatomarnosti gibanja sledi, da je nujno tudi čas kontinuum. Imamo tri vrste telovadcev. Prva vrsta miruje, druga koraka v eno stran, tretja pa z enako hitrostjo v drugo stran. Ob času t so telovadci poravnani kot na prvi sliki.



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 dogodijo 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 kontinuume. 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 nevroznosti

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 hipokampusa, 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 boljšo 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 dojemljanju 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 (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/ (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/ (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.

Perspektive¹

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 vzpostavljanja 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).

¹ 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 specifičnost medija vsakokratnega obdobja in so ponavadi imeli zelo različne vsebine, sama ideja seže nazaj vsaj do klasične antičke, danes pa je ponovno oživela 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 namenjeno.

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 kvadraturnega 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 samopoveličevanje 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 uravnoteženi, je mogoče interakcija usmerjati s primernimi programskimi ukazi v sistemu. Navidezni izgubi moči umetnika je mogoče kljubovati z ustrezno preišljeno 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 začrtanih 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 podobe 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 vesolja. 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 vklenjenci 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 zgoj 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 medijskih 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 zgoj 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, sensorama, 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, Einsensteinove teorije o več-senzornem 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, proporcih, 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 evoliucijsko fenomenologijo medijev in njenega *telosa*. Za to razpravo je konec koncev nebstveno, 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).¹ 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

¹ 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.

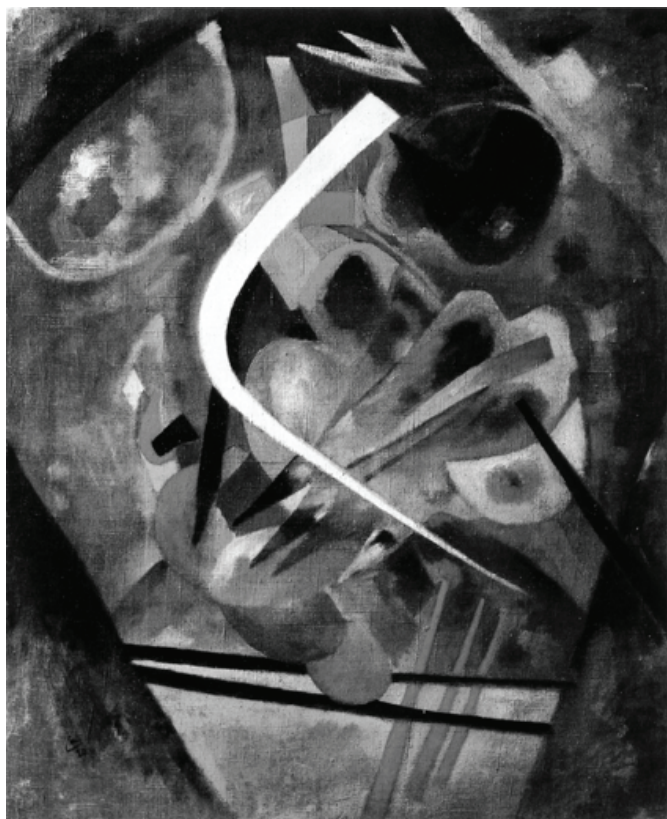
The Multiple Meanings of “Abstract”

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



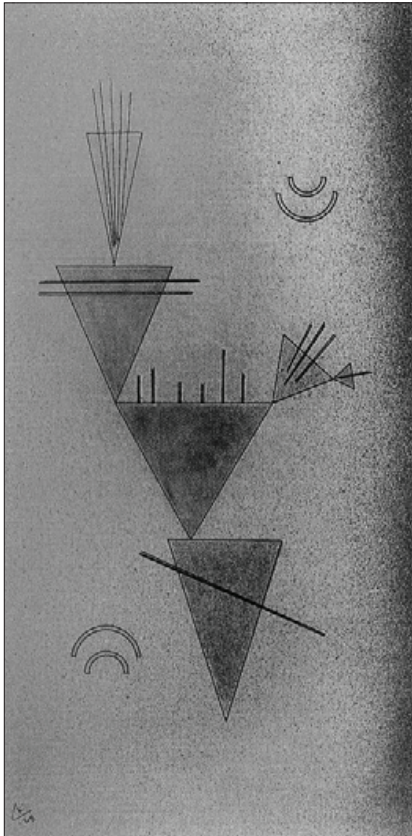
Wassily Kandinsky, *Moscow I*, 1916



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?

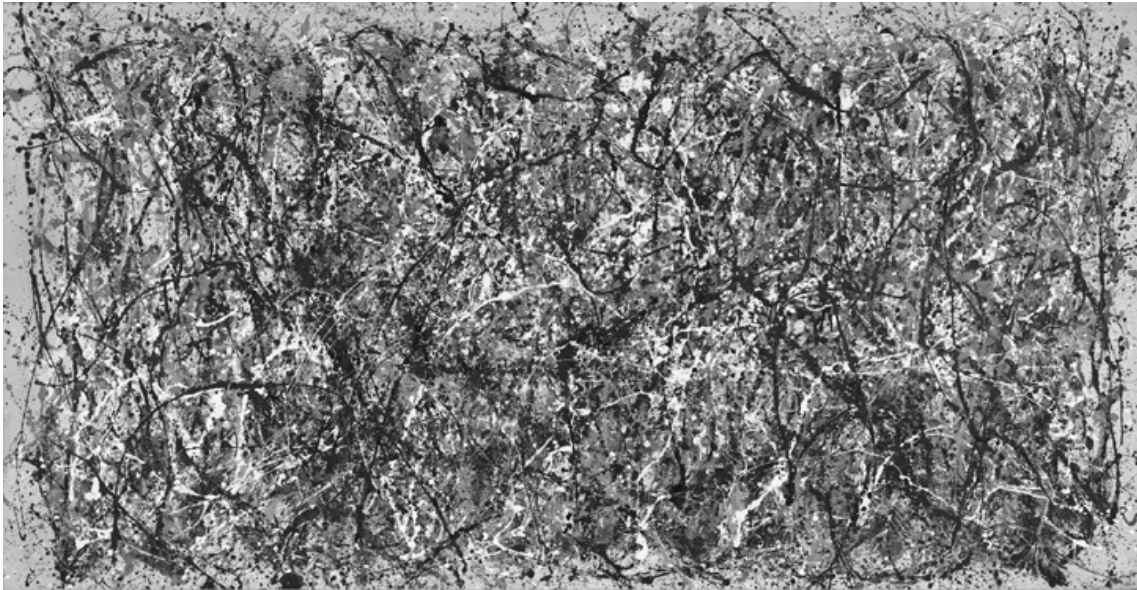
The kinds of images that abstract art creates are obviously quite difficult to define. Add to that the growing popularity of the elusive term “virtual”, and it becomes tempting to use this term to describe also the elusive nature of abstract images. And yet, according to the proposed definitions of this 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.

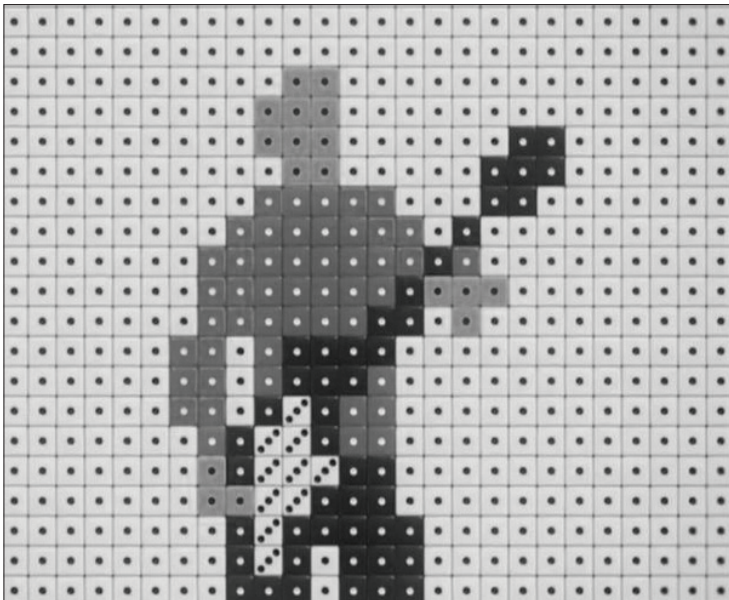
Between Pictorial and Non-Pictorial Images

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



A visually ambiguous image

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”.

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

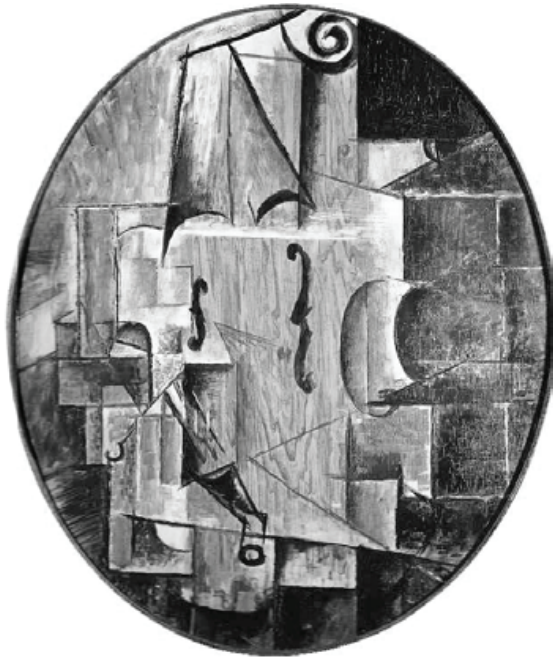
Another interesting example of visual ambiguity in a moving image is the music video of The Chemical Brothers' song *Let Forever Be*. It combines the ambiguity of the optical illusions discussed above together with the issue of pictorial and non-pictorial images discussed in the previous section.

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 inexistent 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 odslkava 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 kritizma, 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)¹

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

¹ 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.² 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 eksistenco neke imaginarne entitete (Dufrenne, 1973: 362). Fotografija je torej umetnost, če lahko pokaže, da ponuja (estetsko) izkustvo, ki ga ne omogoča dejanskost kot taka.

² 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 izvorniku). 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 stopajo 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, veliki 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, uporablja 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 *camero obscuro*, 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 prostora, 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 Objektivom, 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 kvalitete; 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 priključuje 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 kvalitete, 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, RENSSLAER 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 gledalca¹

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 dožemanje 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)

¹ 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 uskladiti, 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 priključuje 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 izčrpata 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 nevtralni 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 pros-tora; stvari, ki jih vidimo, tu ne najdemo več v podobi, marveč v nas samih.

Ta povratak v samega sebe, ki nas napoti k nekemu drugemu temeljnemu mitu slikarstva, namreč k Narcisu, zazrtemu v svojo podobo, gotovo pripiše pre-velik 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 pra-vilno, 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 per-spektiva, 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 ključke 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 kuriozitetete. 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 zburjanje 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 izvorniku!« 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 zgrabiti 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 »nevralske 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.

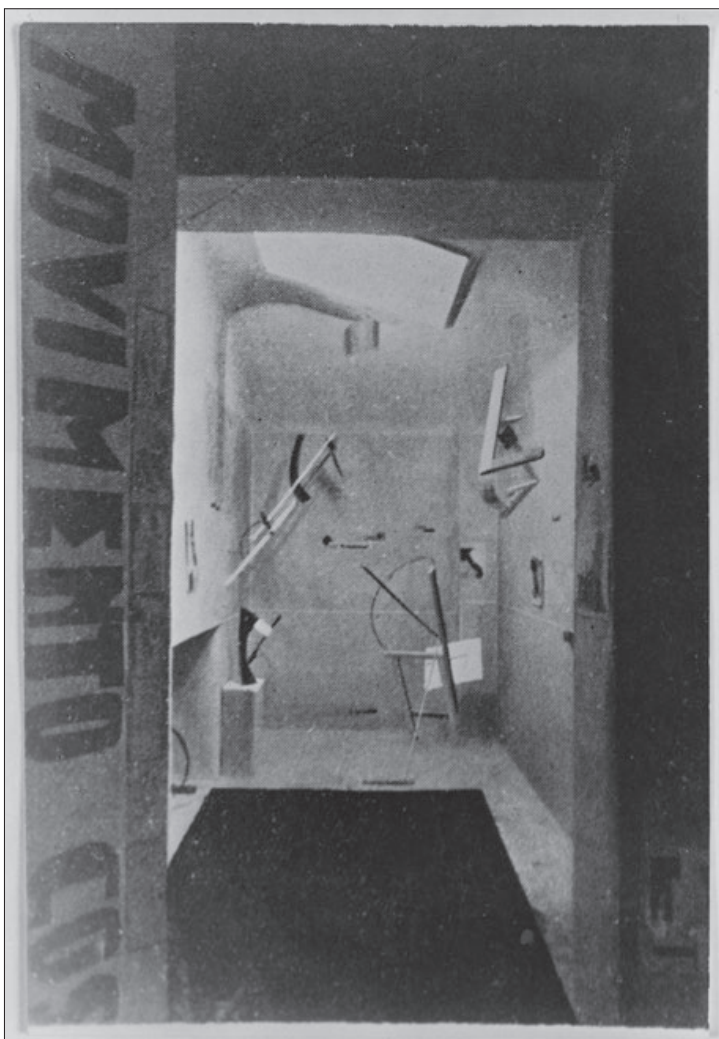
Černigojev ambient ponuja izkušnjo avantgardistične totalitete izkušnje, združevanje prostora, slikarstva, kiparstva, verbalnih intervencij ter *ready mada* v enovit *Gesamtkunstwerk*, značilen za avantgardistično delovanje in njegovo teorijo.

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 specifik posameznega medija, saj sta avtorja s svojim konceptom prostorske slike zanikala prav tovrstne teoretske premise, ki so v 80. letih že postale dogmatske 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-



August 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 ambientni na razstavah, na katerih je sodeloval, ko je bival na Zahodu. Predvsem pa so bili neposredni vzorniki ambientni Ela Lisickega *Prounraum* iz leta 1923 na Grosse Berliner Kunstaussstellung

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

Ena poglavitnih 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 pritrdil 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 preišljen.

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 »perspektivični 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 ambienti 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 proporcev in prostorske dinamike ter v uporabi tako realnih materialov kot poslikanih površin. Šlo je predvsem za vključevanje gledalca v razbiranje in dojemanje 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 obravnava 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 v 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 Matanović, *Žito in vrvice*, 1969. Z dovoljenjem Moderne galerije, Ljubljana.

»rane« na platnu pa zopet povsem nedvoumno priključijo v spomin številne poznosrednjeveške nabožne upodobitve Kristusove rane na prsih (Bredekamp, 2010: 261–264). To zaporedje premen v formi, ki izražajo eno in isto simboliko, temelječo na motivu zareze ali rane, umešča Matanovićevo delo v skupino vizualizacij simbolične forme, ki skozi stoletja in v različnih medijih priključijo 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 začenja naše zaznavanje njegovega objekta« (Brejc, 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, spretnitvijo ustaljenih načinov razmišljanja in tradicije v odnosu do realnega (gledalčevega) in estetskega prostora umetnine. Preplet slikarskega in kiparskega »mišljenja«, posamičnih lastnosti ali njunih 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 zatoj 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 sprevračanje 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 njunem 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 njunimi 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.