

Prostor in gledalec: utelešena zaznava v umetnosti instalacije

Abstract

Space and Spectator: Embodied Perception in the Art of Installation

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

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

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

Povzetek

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

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

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

Uvod

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

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

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

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

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

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 Pitteresque* v Moskvi leta 1917; projekt *Merzbau* (1923–1935) Kurta Schwittersa, ali na primer eksperimente s prostorom v Bauhausu (László Moholy Nagy ipd.). V smeri svežih konceptov preoblikovanj razstavnega prostora glej npr. Duchampovo oblikovanje dveh razstav nadrealistične umetnosti *Mednarodna razstava nadrealizma/Exposition International du Surréalisme* v Parizu leta 1938 in razstavo *Prvi dokumenti/listine nadrealizma/First Papers of Surrealism* v New Yorku leta 1942.

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

Gledalec v prepletu predmetnosti in prostora

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

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

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

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

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

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

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 – uravnovežal je material proti materialu, na primer les proti tkanini, papir proti kovini ipd. V letih 1923–1936 se je obsesivno ukvarjal z gradnjo celostne umetnine (*Gesamtkunstwerk*), ki jo je poimenoval *Merzbau*. Tako atelje kot bivanjske prostore svoje hiše v Hannoveru je



Kurt Schwitters, *Merzbau*, 1933

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

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 sprevačanjem običajnega pojmovanja mase, prostora in gravitacije je Schwitters v umetnosti izrazil to, kar je Einstein predlagal v svoji splošni teoriji relativnosti. (Schlain, 1991: 370)

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

Gledalec in umetnost izkušnje

Čeprav se minimalistična 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 redukcioniistično naravnane kipurstva ter s prvo obsežno muzejsko predstavitevijo minimalistične umetnosti z naslovom *Primarne strukture/Primary Structures* (Židovski muzej, New York, 1966). Minimalizem se v letu 1968 simbolno konča z objavo besedila *Antiforma/Anti Form* R. Morrisa, sicer vodilnega predstavnika minimalizma, ki ob kritiki minimalizma poda tudi nove smernice umetnosti, ki materialnosti dela ne podreja več formi, ampak upošteva procesualnost in lastnosti materiala kot bistveni kategoriji umetniškega dela.

danjim in umetniškimi ter odprtost umetnosti za socialni prostor. Brian O'Doherty (*Inside the White Cube*, 1977) ugotavlja, da v novi umetnosti delo zajame galerijski prostor in njegove zakone, s čimer razstavniki postane vsebina. Umetniško delo, ki se povezuje z lastnim okoljem, sugerira tudi nekonvencionalno pozicijo gledalca, ki ni več obravnavan kot par raztelešenih 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 katerikoli (neumetniškimi) objektom.

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

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

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

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

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



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

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

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

Arhitektura nevidnega

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

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

Prostorske intervencije umetnikov, kot so Robert Irwin, James Turrell, Doug Wheeler, Maria Nordman, Larry Bell, Eric Orr, DeWain Valentine ali Bruce Nauman, pogosto niso vsebovale objektov ali so bili ti dematerializirani. Posluževali so se »materialov«, kot so svetloba in optični učinki odsevanja ter lomljenja, prostor in čas, zvok in tišina, ogenj, dim, platno ali niti. Uvajali so nove, zlasti svetlobno občutljive industrijske materiale, kot so pleksi steklo, poliestrska ali epoksidna smola, akrilne mase, steklena vlakna, neonske in fluorescentne luči, projektorje ipd. V najradikalnejši obliki so bila njihova dela omejena na minimalne, skoraj neopazne intervencije v prostoru (Nordman, Irwin), ki so zahtevale specifično kognitivno in zaznavno investicijo gledalca ter povratno poglobljala njegovo zavedanje prostorsko-časovne kontingentnosti in stopnjo osebne ozaveščenosti. Umetniške intervencije so se preusmerjale od predmetnosti k ambientu, proučevale so učinke svetlobe na materialnost ali uporabljale arhitekturo kot medij usmerjanja zaznavne izkušnje. Določeni umetniki so raziskovali percepcijo tudi v okviru znanstvenih programov (npr. *Art and Technology*), ki so poskušali vzpostaviti intenzivnejše ustvarjalno sodelovanje med znanstveniki in umetniki z namenom razvoja tehnološko napredne umetnosti.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 astronomi med poleti v vesolje. Umetnika sta opisala učinke izostrenega doživljanja svetlobe in prostora, ki sta jih doživela ob zapustitvi komore: »Postalo je temnejše od teme, izolacija čutov je bila zastrašujoča, vendar, ko si prišel ven, je vse delovalo drugače [...] Svetlobo sva tako jaz kot Jim (Turrell), s katerim sva takrat delala skupaj, izkusila na povsem nov način. O svetlobi si lahko začel razmišljati kot o gostoti.« (Irwin v Auping, 2009: 95–96) Tudi Maria Nordman je v obiskih zvočno izoliranih sob našla navdih za nadaljnje delo: »Pred leti sem večkrat obiskala izolirane sobe, kjer sem odkrila, da vedno sama oddajam vsebine v temen in brezzvogen prostor. Moje oči so projicirale belino v praznino in moja ušesa so poslušala telesne zvoke.« (Nordman v Butterfield, 1993: 98)

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

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

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

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 vpojni, sanjski ambient (*environment*). Drugi model izhaja iz fenomenološkega modela gledajočega subjekta, kot ga razume francoski filozof Maurice Merleau-Ponty. Njegovo delo *Fenomenologija zaznave* (1945, angleški prevod 1962) je bilo ključno za teoretizacijo minimalistične skulpture s strani umetnikov in kritikov v 60. letih in za njihovo razumevanje intenziviranja telesne izkušnje v zaznavi del. Tretji model izhaja iz poststrukturalističnih interpretacij poznega Freuda v 60. in 70. letih Jacquesa Lacana in Rolanda Barthesa, zlasti Freudove teorije nagona smrti (*Onkraj načela ugodja*, 1920), teorije libidinalnega umika in subjektivne dezintegracije. Četrty model je tip instalacij, kjer nastopa aktiviran gledalec kot kritični in politični subjekt in se opira na pisanje Ernesta Laclaua ali Chantal Mouffe.

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

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

Po mnenju M. Aupinga je bila Irwinova posebna sposobnost, da je znal učinkovito uporabiti slabe ali neizrazite arhitekturne situacije, spremeniti detajle in ustvariti popolnoma novo kvaliteto prostora. Označil ga je za »arhitekta nevidnega«, ki se ukvarja z efemernimi kvalitetami svetlobe in prostora tako, da jih naredi otipljive in občutne. Na začetku 70. let so bile njegove intervencije pogosto reducirane na drobne, skoraj neopazne manipulacije danih elementov arhitekture.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; postavitev dodatne stene, ki je fizično onemogočila dostop do prostora zadaj v *Eye - Level Room Division* (Pace Gallery, New York, 1973); ali pa instalacija *Soft Wall* v isti galeriji naslednje leto (Pace Gallery, 7. 12. 1974–4. 1. 1975), kjer je razpotegnjena polprosojna tkanina (gaza) ustvarila dodatno steno, ki je zmeščala obliko in zaznavo prostora.

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

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

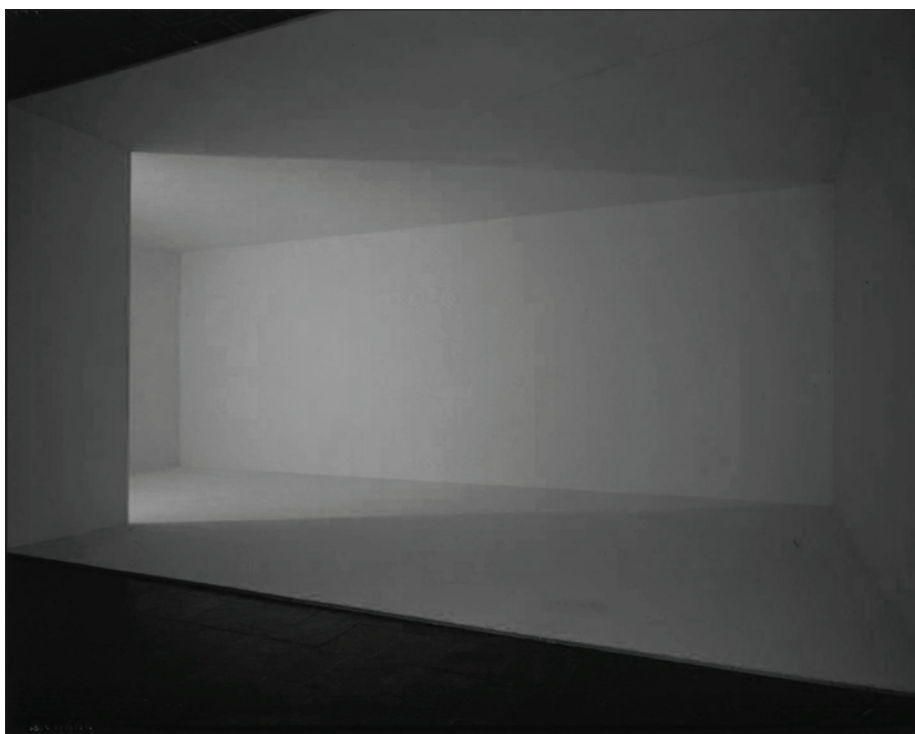
V približno istem času se je tudi Maria Nordman ukvarjala s subtilnimi preoblikovanji prostora, najprej svojega ateljeja, nato tudi v postavitvah lokacijsko specifičnih (*site-specific*) del v okviru umetniških institucij, da bi vzpostavila drugačno zaznavno stanje. Njene instalacije so pogosto vsebovale sobe, kjer so zareze (špranje) v stenah in vogalih ustvarile odprtine, skozi katere je v sobo pronicala svetloba; tako je svetloba ustvarila dodatno nematerialno »steno« kot prostorsko delineacijo, ki prepušča pogled. Studio, v katerem je ustvarjala, je nenehno spreminjala z usmerjanjem svetlobe in zaznavno manipulacijo 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 dobo simulacije označuje globlji, ontološki prevrat realnosti, ki postaja hiperrealna v smislu »likvidacije vseh referentov resnice«, kjer ni več prostora za imitacijo, ampak za »substitucijo realnega z znaki realnega« (Baudrillard, 1991: 10–11). Postmoderna podoba je simulaker, ki v osnovi zanika sam obstoj realnosti in se ne referira na zunanji model zunaj nje same: okrnjen je sam princip resničnosti, saj »simulacija zbudi dvom o razliki med 'resničnim' in 'lažnim', med 'realnim' in 'imaginarnim'.«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 prikrieva ali zakriva. Z izmaknitvijo temeljne resnice se izmaknejo vsi kriteriji razlikovanja pravega od lažnega, realnega ali naravnega od umetnega, videza od bistva.

Teorija simulakra predstavlja tudi jedro Deleuzevega dela *Logika smisla* (1969), ki osvetljuje možnost sprewnitve platonističnega dualističnega razumevanja realnosti.¹² Deleuze v svoji sprewnitvi 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 postmoderni družbi, ki je zasičena s podobami do te mere, da ne moremo več razlikovati originala od kopije in v tem smislu oba misleca ugotavljata, da živimo v svetu simulakrov.

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 »sprejememo ta novi svet simulacije in ga popeljemo en korak dlje, do točke, ko ni vrnitve, in ga dvignemo do pozitivne simulacije najvišje stopnje z ureditvijo vseh naših moči lažnega proti pretresanju mreže reprezentacij enkrat za vselej« (ibid.). Tehnološko manipulirano podobo, zlasti v času digitalizacije, določajo povsem drugačni principi konstituiranja, reproduciranja, distribuiranja, posredovanja in zaznavanja. Massumi meni, da je

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

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

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

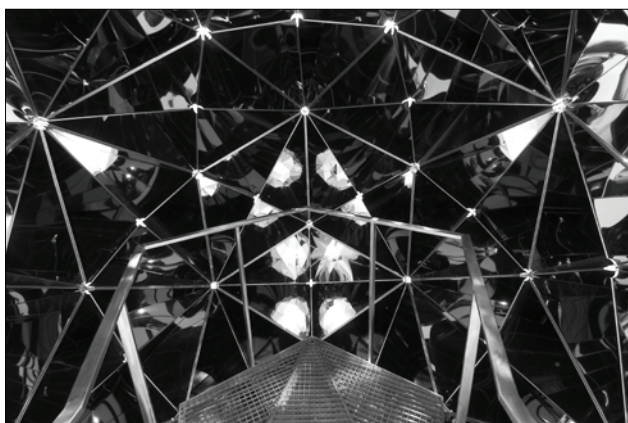
izgubljenega jedra in gravitacije v sodobni kulturni produkciji podob, ki bi usmerila heterogenost umetniške produkcije v večjo enotnost, je tudi razcvet in soobstoj različnih novih umetniških zvrsti (*Land Art, Body Art, performans, konceptualizem, nova figuratika* ipd.), med katerimi pridobiva umetnost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

Razmah umetnosti instalacije v obdobju postmodernizma razkriva nova razmerja med koncepti prostora in zaznavajočim subjektom, ki se ob izgubi totalizirajoče matrice realnosti vzpostavlja kot negotov, razcepljen in razpršen. Claire Bishop poudarja, da je umetnost instalacije z vidika odnosa do gledalca podprta z idejo »aktiviranja« gledajočega subjekta ter idejo njegove decentralizacije oz. »razsrediščenja« (Bishop, 2005: 11). Instalacija v lastno prostorsko strukturo zajame gledalca, zato sta poudarjeni njegovi senzorna neposrednost in fizična participatornost. V nasprotju s tradicionalnimi oblikami optično naravnane umetnosti spodbuja instalacija aktivnega gledalca, ki izkuša prostor in samega sebe na utelešen način. V tem pogledu umetnost instalacije udejanja poststrukturalistične teoretske impulze razsrediščenega subjekta (Barthes, Foucault, Lacan, Derrida), ki trdijo, da je posameznik notranje razcepljen z nezavednimi željami, dislociran in nekoherenten. Večperspektivnost instalacije, ki ne generira idealnega mesta opazovanja, subvertira ideje perspektivnega racionalnega samocentrizma.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 Yayoi Kusama destabilizira gotovost gledalčeve samoidentitete in ponuja mimetično izkustvo fragmentacije. Neskončno pomnoževanje zrcalnih odsevov v njenih instalacijah deluje v smeri poenotenja subjekta z obdajajočim okoljem do točke samoizbrisa, s čimer razbijajo iluzijo ega, kot ga razlaga Lacanova psihoanaliza.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 večperspektivčnosti s strukturiranjem dveh nasprotujočih si utelešenih zaznavnih izkušenj. *Multipla votlina* je bleščeča kovinska kristalinična prostorska struktura z bodičavo površino, v katero lahko vstopimo in opazujemo zunanji prostor skozi kalejdoskopske odprtine, ali pa ostajamo zunaj dela in, nasprotno, kukamo v njegovo notranjost. Ko opazujemo prostor v notranjosti, vidimo ljudi in svetlobne odseve, ki so pomnoženi v gibljivo zmes kaotičnih odsevov. Gledalec, ki opazuje notranjost *Votline* skozi izbrano odprtino

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.

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

Tudi to delo lahko primerjamo z Lacanovo teorijo pogleda in subjekta, ki jo na nekem mestu ponazori z anekdoto z ribolova (Lacan, 1996: 90–91).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 subjektove zavesti se vzpostavi v odnosu do lastnega telesa kot fizična zaznava notranje, telesne koherence v nasprotju z zunanjo diskoherenco in ne v dominantnem odnosu do okolja, ki ga obdaja. *Votlina* poudarja fluidno prehajanje notranjega v zunanje, vidne izkušnje v taktilno in telesno, ki spodbuja občutenje lastne čutne telesne imanence, ki je mesto nagiba zavesti.

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 narav-

no 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 izničanja, materialnega in duhovnega) usmerjajo v kvalitativno drugačno domeno umetniških raziskovanj.

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

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

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

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

Utelešena simulacija

Sodobne nevrološke raziskave percepcije razkrivajo nov pomen mehanizma »simulacije«, ki za razliko od poststrukturalističnih filozofskih in socioloških navezav tega pojma na virtualno (digitalno) razširitev realnega proučujejo fiziološke implikacije simulacijskih procesov v domeni telesne nevrofiziologije. V okviru nedavnih nevroestetskih razprav (V. Gallese, D. Friedberg) se pojem »utelešena simulacija« uveljavlja kot nov model spoznanja in percepcije, ki uspešno preseže dualistično razločevanje med telesnim in mentalnim. »Eksperimentalna estetika«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 kvalitet. Namen eksperimentalne estetike ni v reduciranju estetike na golo nevronske delovanje, temveč v osvetlitvi telesnih komponent estetskega doživljanja. Prednost razkritja bioloških korenin ustvarjalnega ali percepcijskega dejanja se kaže v estetski interpretaciji, ki je manj pogojena z geopolitičnim, socialnim ali kulturno-estetskim kontekstom razumevanja umetnosti. Glej Gallese, 2017.

le nadzornik mišic, ampak sestavni del našega kognitivnega sistema.«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, prerefleksivni funkcionalni mehanizem možgansko-telesnega sistema ni le osnova estetskega izkustva, temveč določa družbeno intersubjektivnost kot medtelesni relacijski odnos »vzajemne resonance«, kjer s pomočjo čutno-gibalnih odzivov našega telesa razumemo tudi dejanja drugih.

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

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

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 izmišljeni svet, kar je posledica občutka varne intimnosti s svetom, ki si ga ne le predstavljamo, temveč tudi dobesedno utelešamo. Negibnost oz. večja stopnja gibalne inhibicije omogoča intenzivnejšo krepitev nevroškega vzbujenja, kar ponazarjajo npr. žive fiktivne izkušnje med sanjanjem, ki so vzporedne z inhibicijo mišičnega tonusa (gibanja) našega telesa.



Ann Veronica Janssens, *Volute*, 2006–2017

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

Raziskovanje (tehnološko) razširjenega senzoriuma se izrazi v vrsti sodobnih instalacij, ki raziskujejo pomen intenziviranja posameznih senzoričnih zmožnosti učinkov. Intenziviranje vonja v instalacijah Michela Blazyja ali umetnice Sissel Tolas, poudarjanje olfaktorne in gustatorne dimenzije relacijskih del Rirkrita Tiravanije so le nekateri od številnih poskusov, kako umetnost odrešiti končnosti »optičnega purizma« in ustvariti celovitejše, telesno določeno »nevronsko« ali visceralno estetsko izkustvo.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*, *Decorporealization*, *Nanofacture*, *Neurodynamics*, *Prosthetics*, *Remote Sensing*, *Synaesthesia* ipd.

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



Tatiana Trouvé, *The Antechamber*, 2009

Sklep

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

telesnega senzoriuma, 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 sprevrtačeje 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 prepletene 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.