

# Obrat po prostorskem obratu: umetniškoražiskovalni pristop

Aleš Vaupotič, Narvika Bovcon

Fakulteta za humanistiko, Univerza v Novi Gorici  
ales.vaupotic@ung.si

Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani  
narvika.bovcon@fri.uni-lj.si

*Razprava problemsko pristopi k metodam, ki jih zajema oznaka »prostorski obrat«, ter pokaže tudi na meje te paradigme. Prvi del teoretsko osvetli problematiko z vidika teorij diskurza Mihaila Bahtina in Michela Foucaulta in semiotike Charlesa S. Peircea, drugi del pa na primerih eksperimentalnih narativizacij kiberprostorov in virtualnih prostorov prevprašuje znakovnost novomedijskega objekta.*

Ključne besede: humanistika / prostorski obrat / teorija diskurza / semiotika / Peirce, Charles Sanders / Bahtin, Mihail / Foucault, Michel / novi mediji / narativizacija / virtualni prostor / omrežja

## Uvod

Oznaka »prostorski obrat« v humanistiki označuje metodološko privilegiiranje prostorskih odnosov na račun časovnih. V ozadju te dvojnosti je par časa in prostora kot čistih zorov (die reine Anschauung) iz Kantove *Kritike čistega uma*.

O prostoru, o nečem razsežnem etc., lahko [...] govorimo le s stališča človeka. [...] Stalna forma te receptivnosti, ki jo imenujemo čutnost, je nujni pogoj vseh razmerij, v katerih zremo predmete kot zunaj sebe, in če abstrahiramo od teh predmetov, je to čisti zor, ki ima ime prostor. (65)

Prostor je torej za Kanta temelj razmerij oz. odnosov med predmeti v mišljenju. Ni pojem na podlagi razuma, ampak (čisti) zor,<sup>1</sup> *a priori* dan skupaj s čutnostjo kot temeljem človeškega spoznanja. Čas kot drugi – zanj pravzaprav prvi – čisti zor je temelj pojma spremembe (68–69).

Prostor, ki je čista forma vsega zunanjega zora, je kot apriorni pogoj omejen zgolj na zunanje pojave. Ker pa nasprotno vse predstave, naj imajo za svoj predmet zunanje predmete ali ne, same na sebi, kot določila duha, vendarle spadajo k no-

tranjemu stanju; to notranje stanje pa spada pod formalni pogoj notranjega zora, torej časa: je čas apriorni pogoj vseh pojavov nasploh (70).

Prostorski obrat na področju metod Kantovo razmerje med časom in prostorom obrne: raziskovanje sočasnih pojavov v medsebojnih razmerjih stopi na prvo mesto. Teorija diskurza, med drugim v oblikah, kot sta jih razvila Mihail M. Bahtin in Michel Foucault, je eno od središč tega metodološkega polja. Članek najprej prouči posledice raziskovalnega pristopa, ki svoj »predmet« obravnava kot prostorsko razpršitev atomarnih elementov po diskurzivni površini (tj. površini, ki je ni mogoče pojasnjevati s pod njo skritimi zakonitostmi). Odgovoriti poskuša na vprašanje, ali je raziskovanje prostorov in prostorski res postalo ključno za reševanje najrazličnejših problemov v humanističnih in družbenih vedah (prim. Warf in Arias 6) ali pa se morda nakazuje že naslednji »obrat«. Drugi del članka predstavi model umetniškoraiziskovalnega pristopa k vprašanju prostorski v kontekstu razvoja elektronskih in predvsem digitalnih informacijskih tehnologij.

## Metodološki obrat k prostorski v teoriji diskurza

Foucault se je v intervjuju »Okoli oblasti« (1977), ki je bil objavljen kot spremna beseda k francoskemu prevodu Benthamovega spisa *Panopticon*, izrecno zavzel za metodološko prednost raziskovanja prostora:

Dvojna investiranost prostora, politično-tehnološka in znanstveno praktična, je filozofijo zreducirala na polje problematike časa. Tisto, o čemer mora po Kantu razmišljati filozof, je čas. Hegel, Bergson, Heidegger. S tem sovpadne korelativno razvrednotenje prostora, ki se vpiše na stran razuma, analitičnega, mrtvega, fiksiranega, inertnega. [...] K]o sem razpravljal o problemih prostora [...], so] rekli, da je reakcionarno toliko govoriti o prostoru in da sta čas in »projekt« tisto, kar je v življenju in napredku bistveno. (44)

Čas je bil torej od Kanta do Heideggerja prevladujoča tema filozofije, prostor pa le njegov podrejeni dodatek. V svojem nasprotovanju takim pristopom se Foucault med drugim navezuje na pomembnost prostora (in arhitekture) v Benthamovem *Panopticonu*, kjer prostor ni zgolj matematični model, ki ga skozi čas zapolnjujejo duhovnozgodovinska bistva, ampak že sam po sebi diferencira in s tem določa realnost. Foucault navede tale primer:

[H]iša je bila do 18. stoletja neizdiferenciran prostor. Seveda so bile sobe: ljudje so v njih spali, jedli, sprejemali obiske, vendar je bilo popolnoma vseeno, v kateri

sobi so to počeli; nato pa je nenadoma prostor postal specifičen in funkcionalen. [...] Delavska družina mora biti fiksirana: s tem, da ji dodelimo življenjski prostor, ki ga sestavlja dnevni prostor, ki služi kot kuhinja in jedilnica, soba za starše, ki je prostor prokreacije, in otroška soba, ji hkrati pripišemo tudi formo družinske morale. (Foucault, »Okno« 43)

Foucaulta zanimajo odnosi oblasti, imanentni prostorom, zato poziva k »historično-politični« problematizaciji prostora. Tu je zanimivo predvsem dejstvo, da ima prostor že sam po sebi pomenski naboj in učinkuje kot neverbalna izjava oz. drža v svetu. Omemba »širokosrčne« obogatitve hiše v nadaljevanju z razdelitvijo na deške in dekliske sobe je seveda ironična, saj gre pri tem predvsem za subjektivacijo (podjarmljanje, določanje) individuov v dečke in deklice v kontekstu delavskih četrti s sredine 19. stoletja.

Prostor ima diskurzivni oz. ideološki naboj, to pa je tema, ki jo je najti tudi v Bahtinovih teorijah o literaturi. (Izraz ideologija Bahtin uporablja v pomenu znakovnega nasploh, ki se sklada s Foucaultevim diskurzom; oba pojma sta neločljiva od družbeno-zgodovinskega konteksta.)<sup>2</sup> Kronotop, Bahtinov bržkone najpomembnejši teoretski koncept, je diskurzivna enota prostora in časa ter ideologije. Bahtin izrecno upošteva Kantovi transcendentalni kategoriji časa in prostora v svoji teoriji kronotopa, a ju preoblikuje in prenese na stvarnejšo raven kot obliki »same realne dejanskosti« (*Teorija* 220). Vendar pa je hierarhični odnos med časovnostjo in prostorskostjo pri Bahtinu glede na Kanta obrnjen, tako da je privilegirana prostorskost. Bahtin uporablja izraz kronotop v dveh pomenih: v nevtralnem pomenu je kronotop isto kakor govorni žanr, tj. skupina podobnih izjav, kar pa je pravzaprav osnovna in edina generična enota njegove teorije. Potemtakem je posamezen konkreten kronotop izjava, ideološko utemeljeno dejanje, ki presega verbalnost kot svoje nebitveno določilo. Na tem mestu je zanimivejši drugi pomen termina kronotop, v katerem je kronotopičnost posebna vrednota, zgoščanje časa v prostoru. V razpravi »Oblike časa in kronotopa v romanu« Bahtin obravnava kot kronotop med drugim usnovitev časa. Pomembno mesto pa kronotopičnost zavzema tudi v Bahtinovi knjigi o Dostojevskem (predvsem v predelani različici z naslovom *Problemi poetike Dostojevskega*), kjer sta osrednja kronotopa karnevalski trg in prag.<sup>3</sup> V teh dveh primerih nazorno stopi v ospredje dialoško sobivanje raznih glasov (oz. govornih žanrov, lahko bi rekli diskurzov) v določenem trenutku in zato pravzaprav zunaj poteka časa.

Drugi pomen, kronotopičnost, potemtakem postavi v ospredje zunajčasovno hkratnost glasov v posebnih prostorih, gre za prostore, ki niso več samo prizorišča ali arhitekture, ampak se poudarek prenese na prostorsko sočasje nadpovprečno intenzivnega soočanja literarnih junakov

ideologov. Bahtin v svojih metodah zavrača teleološko linearnost časa, ki se izničuje v svoji monološki končnosti. Pomembni so sinhroni odnosi med glasovi kot govornimi žanri oziroma ideologijami. Foucault predlaga nekaj podobnega s svojo arheološko metodo. V *Arheologiji vednosti* metoda z istim imenom »zamrzne zgodovino«. <sup>4</sup> S kronološkega vidika arheologijo zanimata zgolj dve točki: začetek, ko se t. i. diskurzivna formacija pojavi, in konec, ko ta formacija izgine. <sup>5</sup> Čas obstaja samo v prelomih, to pa seveda nasprotuje tradicionalni homogeni linearnosti zgodovine (Foucault, *Arheologija* 177). Arheološki opis je razvit prek modela t. i. »splošne zgodovine«, tj. na »posebni ravni, na kateri lahko zgodovina da prostor določnim tipom diskurzov, ki imajo sami svoj lastni tip zgodovinskosti in ki so v odnosu s celo skupino različnih zgodovinskosti« (prav tam). <sup>6</sup> Zgodovinski potek je potemtakem razcepljen na več časovnih zaporedij, ki ležijo drugo ob drugem. Za arheološki pristop je pomembno predvsem dvoje. Prvič, navidezna sinhronija diskurzivnih formacij, ki so razprostrte na površini »zamrznjene« zgodovine, je pravzaprav začasni odlog temporalnih zaporednosti, zato da bi se pokazali odnosi, ki določajo temporalnost same diskurzivne formacije, tako da je na primer lahko nekaj arheološko pred nečim drugim, čeprav ni pred tem z vidika kronologije. S tem arheologija »osvobaja raven dogodkov[ne] *sklopit[ve]*«, <sup>7</sup> kar pomeni, da osvobaja posamezne edinstvene dogodke iz linearnosti, ki jih v napredovanju proti cilju uničuje. Dogodki se v perspektivi arheologije emancipirajo in med sabo vzpostavijo trenje (gl. pogl. IV/V/A/a v Foucault, *Arheologija*). Pravila formacije diskurzivne prakse so različno splošna: bodisi so v sinhronem hierarhičnem razmerju bodisi implicirajo tudi »časovni vektor«, npr. neko pravilo se lahko pojavi šele po tem, ko se je pojavilo neko drugo – iz Foucaulteve dikcije je tukaj razvidno, da je čas, v kolikor je vektor, razumljen prek prostorskega (gl. pogl. IV/V/A/b). S tega vidika arheologija kartografsko opisuje temporalne vektorje izpeljave, metoda arheologije vednosti zgodovino razpre kot zemljevid. Drugič, Foucault želi s pomočjo arheologije diferencirati razlike, zato zavrača homogeni pojem »spremembe« in se zavzema za več tipov »transformacij«, ki se kažejo na več ravneh dogodkov (gl. pogl. IV/V/B). <sup>8</sup>

Posledica kompliciranega modela »splošne zgodovine« so načela, ki vodijo analizo izjav (tj. enot diskurzivne formacije): gre za načela »redkosti«, »zunanjosti« in »akumulacije« diskurza. Prvo poudarja, da diskurzivna formacija ni *langue*, saj nikoli ne pokriva vseh možnosti diskurza. Postopki redčenja izključujejo posamezne možnosti, vendar pri tem ne gre za potlačitev v nekakšen tihi podtekst – vsaka izjava je na pravem mestu. Iz nepopolnosti izjavnega polja sledi, da ima vsaka izjava svojstveno »vrednost«, <sup>9</sup> svoj potencial za izmenjave. Analiza mora potemtakem raziskovati tako

regularnost redčenja diskurza kot njegovo ekonomijo, to pa odpira vprašanja oblasti in političnih bojev. Princip »zunanosti« pomeni, da namesto tradicionalnega obrata ekspresije, modela subjektivnosti in teleologije razuma, ostaja izjavna analiza na ravni diskurzivne zunanosti (brez notranjosti), kjer so razporejeni relativno redki izjavni dogodki. Treba je potemtakem sprejeti dosegljivo skromnost anonimnega diskurzivnega polja in njegov lastni čas, na račun skrivnih procesov zavesti z njeno časovnostjo. Tretja lastnost izjavne analize je »akumulacija«. V nasprotju z vnovičnim oživljanjem izjav s pomočjo dokumentov in operacije spominjanja arheološki pristop ostaja zgolj pri eksistenci izjav, ločenih od izjavljanja, v času, ko so se ohranile, reaktivirale ali pozabile (gl. pogl. III/IV v Foucault, *Arheologija*). Princip diskontinuitete, ki ga Foucault v tem delu pogosto omenja, pomeni ravno to: zavarovati je treba izjavo, kot se je pojavila, kar vodi v prekomerno kopičenje arheoloških analiz, ki ostajajo omejene na določeno interdiskurzivno konfiguracijo. Posledica načel arheološke metode je, da je mogoče zgolj urejati zbrani arhiv, ne da bi se poseglo onkraj, ta urejevalska razmerja pa so seveda sinhrono-prostorska (tudi, kolikor gre za vektorje v množici prepletenih serij). Arheološke raziskave pri tem praviloma ovržejo uveljavljene povezave med izjavami.

Pri Bahtinu se podoben pogled na zgodovinsko analizo kaže v pripombi iz razprave »Ep in roman«, kjer zapiše, da ga ne zanimajo literarnozgodovinska gibanja in smeri, ki si sledijo skozi zgodovino, temveč kot protagoniste literarne zgodovine vidi literarne zvrsti. S tem postavlja v jedro literature kot procesa odnose med žanri; gre seveda za literarne zvrsti, kakršne so ep, tragedija, roman, ki pa jih Bahtin obravnava v kontekstu teorije govornih žanrov, podobnih Foucaultevim diskurzivnim formacijam. Da Bahtina res zanimajo prelomi in podobnosti na t. i. arheološki ravni, kaže na primer njegovo raziskovanje tradicije karnevalskosti, ki je ne omejuje na zunanje podobnosti ali skupne ideje, ki bi povezovalе pojave med sabo, ampak išče to, čemur bi Foucault rekel »arheološki izomorfizem« med različnimi diskurzivnimi formacijami (gl. pogl. IV/IV/2/a v Foucault, *Arheologija*). Po Bahtinu so na primer v pozni antiki romaneskne bližji resno-smešni žanri kot pa antični roman. Ohranitev karnevalske tradicije najde v literaturi – bolj kot v cirkusu, ki je karnevalu po zunanjih podobnostih sicer bližji, vendar pripada drugemu družbeno-zgodovinskemu glasu. Foucault bi tu lahko govoril o »arheološkem zamiku«, kjer gre za isto strukturo z arheološkega vidika različnih elementov.

Teorija diskurza v bahtinovski ali foucaultevski različici zavrača enovit zgodovinski razvoj in poudarja soobstoj posameznih diskurzivnih praks (Foucault) ali glasov (Bahtin).<sup>10</sup> Soobstoj pa že pri Kantu implicira prostor kot podlago za odnose med elementi. Bahtin jih uprostori v konceptu dia-

loškosti, ki pride najbolj do izraza v kronotopični situaciji, to pomeni, da se različni družbeno-zgodovinski glasovi soočijo na omejenem prostoru, vsak prinese s sabo lastni pogled na svet, ki vsebuje tudi predstave o času, te pa se s tem seveda multiplicirajo ter, kot pravi, čas se pri tem zgošča in usnavlja. Foucault pa s težnjo, da bi zavaroval sestavine arhiva v njihovih medsebojnih odnosih, arhiv razprostre v prostoru in šele nato kartografsko opisuje različne časovnosti posameznih diskurzivnih praks.

## **Kaj na področju metodologije pomeni »prostor«?**

V nasprotju s tradicionalnim kartezijanskim pojmom prostora kot množice fizičnih lokacij sodobno družboslovje in humanistika pokažeta, da je prostor raznolika, kompleksna, pogosto zmedena serija različnih tipov lokacij – fizičnih, mitoloških, simbolnih, zamišljenih, jezikovnih, kartografskih, percepcijskih, reprezentacijskih –, kar pomeni prostor razpet med materijo in pomenom. (Warf in Arias 9–10)

Barney Warf in Santa Arias, urednika zbornika *The Spatial Turn* (Prostorski obrat) iz leta 2009, ugotavljata, da se je definicija prostora izmuznila geografiji ter postala vprašanje družboslovja in humanistike na splošno. Kontekst tega obrata je zavrnitev historizmov 19. stoletja v imenu kontekstualnosti pojavov. Na tem mestu velja opozoriti na tesno povezavo prostorskega obrata z metodami novega historizma v humanistiki s konca 20. stoletja.

Poudarek na raziskavah prostorskih odnosov pa se pravzaprav umešča med skrajnosti raziskovanja realnih prostorov in njihovih pomenskih implikacij na eni strani ter spacializacije v okviru konceptualnih razpršitev na drugi. V drugem primeru je »prostor« seveda prostor predstavnega vzporejanja enot, ki obstajajo v mislih.

Literarnovedni primer druge možnosti – pojmovnega uprostorjenja, ki prostor razume kot mišljenjski prostor razporeditve medsebojno neodvisnih elementov – pretresa tridelni članek Josepha Franka »Spatial Form in Modern Literature« (Prostorska oblika v moderni literaturi) iz leta 1945, v katerem avtor »prostorsko obliko« v besedni in drugih umetnostih poveže z modernostjo in z modernističnostjo. Frank zagovarja novo koncepcijo estetske oblike, ki jo v navezavi na Lessinga pojmuje v razmerju med čutno naravo umetniških medijev (na primer besed v jeziku ali volumnov v kiparstvu) in pogoji, ki določajo njihovo človeško zaznavo (ki jezik dojema v časovnem zaporedju, volumne pa v prostoru in trenutku). Kip je zgrajen tako, da njegove dele gledalec dojema hkrati, ne pa da bi npr. potovanje okoli kipa razvijalo zaporedje pogledov, kot v videoposnetku

kipa. Možna je »harmonizacija« čutne narave literarnega dela s človeško zaznavo medija, tj. z zaporednostjo dojemanja jezika: dogodke iz pripovedi dojemamo zaporedoma, kot jih beremo. Vendar pa Frank pokaže, da so modernistične umetnine, nasprotno, zgrajene po načelih prostorske oblike.<sup>11</sup> Avtorje, kakršni so T. S. Eliot, Ezra Pound, Marcel Proust ali James Joyce, je po Franku (225) treba dojemati na podlagi prostorske oblike njihovih besedil: »[B]ralec naj bi dojemal njihove spise prostorsko, v trenutku, ne pa kot sekvenco«. Ena od logičnih posledic tega je, da je roman *Ulikses* mogoče zgolj »ponovno brati« (Frank 235), saj so šele po končanem branju v bralčevi zavesti navzoče vse »enote pomena« (na primer skupine besed, fragmenti anekdot ali celote po ene plasti dejanja, kar seveda implicira obstoj vzporednih simultanih dejanj), ki sodelujejo pri konstrukciji pomena dela kot celote. Pomen dela je odložen do konca postopka percepcije, reflektivna referenčnost pa s tem stopa v ospredje in z njo nevarnost redukcije pomena dela na njegovo formo.

Frank je odkril pomembno področje problemov, povezanih z modelom bralne percepcije literarne umetnine, kjer bralec z branjem zgolj zbere arhiv avtonomnih elementov, da jih bo potem šele v drugi fazi lahko v mislih razpostavil v odnose in prek njihovega hkratnega dojemanja razumel, kaj umetnina sporoča. Gre za nekakšno foucaultevsko trenje med posameznimi soobstajajočimi enotami pomena. Vendar pa ostaja v Frankovih nadaljnjih izpeljavah več zagat, npr. razmerja med realizmom in modernizmom ne more teoretsko pojasniti, saj opaža ostanke *verisimilituda* tudi v delih s prostorsko obliko. Danes nesprejemljivo je njegovo pojmovanje fragmenta, ki ga predpostavka o »mitskosti« prostorske oblike ne more razumeti v smislu foucaultevske diskurzivne površine (gl. pogl. III/IV v Foucault, *Arheologija*), saj ta zavrača enotnost pod površino pojavov kot pendant protipostavitvi elementov (Frank 653; Škulj 71).<sup>12</sup>

## **Posledice metod »prostorskega obrata« in njihove omejitve**

S Frankovo ugotovitvijo, da prostorska oblika na diskurzivni ravni predstavlja modernost, se v knjigi *Der realistische Weg* (Realistična pot) iz leta 1994 implicitno strinja tudi Hans Vilmar Geppert, ki se metodološko opira na semiotiko Charlesa S. Peircea (prim. Vaupotič, »Peirceova«). Zanimivo je vprašanje, kaj v okvirih Peirceove semiotike pomeni, da je za modernizem značilen prostorski oblikovni princip v Frankovem smislu. Peirce razlikuje tri odnose znaka do končnega interpretanta, tj. do povsem pravilne interpretacije realnega objekta, ki je sicer skrajno težko dosegljiva (prim. pogl. 3.3.3 v Geppert). Znak je lahko rem (Rheme), diciznak oziroma dicent znak



(Dicisign, Dicent Sign) ali argument (Peirce 14–15). Remski odnos znaka do končnega interpretanta pomeni zgolj možno povezavo (po Aristotelu), problematično povezavo (po Kantu) oz. odprto povezavo pomenov (po Benseju). Remska možnost predstavlja razprostrtje potencialnih hipotetičnih razumevanj, ki se nato v semiozi nadgrajujejo v konkretne dejanske trditve diciznakov, v t. i. tretjosti Peirceove triadne semiotike pa naj bi nato nastala še regularna – nujna – povezava med znakom in njegovo pravo interpretacijo.

Remsko odprto polje možnih interpretacij je seveda to, na kar meri spacialnost Frankovega pogleda na modernizem. Pred bralcem se odpre potencialno bogastvo (referencialno in izjavljalno nedoločenih) pomenskih entitet. Po Geppertu se v modernizmu utelesi »filozofski pragmaticizem« potencialnih abstrakcij in imaginativne svobode (66), osamosvojena refleksivno-eksperimentalna raven (276). V okvirih Peirceovega pragmaticizma, pravzaprav njegove logike kot znanstvene metodologije, naj bi bila abdukcija kot tip sklepanja podlaga modernističnega semiotično-avtorefleksivnega pogleda. Vendar remskost možnih interpretacij ne ustreza nobeni dejanskosti, gre za obilje znakov, ki so prišli od nekod, a ne delujejo, kakor bi morali, tj. v dejanskih ali celo trdnim pravilom sledečih povezavah. To so tako rekoč »slabi« znaki, večinoma »degenerirane«<sup>13</sup> replike propadlih družbenih kod. Za realistični diskurz je rem znak krize, kakor se kaže na primer v družbenem romanu (*Gesellschaftsroman*) v opisih doživljanja neobvladljive razpršenosti velemesta, ki jo je treba z osmišljanjem preseči.<sup>14</sup>

Poraja se načelno vprašanje, kaj je pravzaprav problematično v zvezi z uprostorjenjem enot pomena bodisi v okvirih modernistične spacialne forme bodisi v primeru prostorskega metodološkega principa nasploh. Geppert ugotavlja, da je za izhod iz krize, kakršna zaznamuje začetek t. i. »poti« realističnega romana, nujna nekakšna »epifanija« (409): religioznemu podobno razkritje pristnosti in smiselnosti dejanskega. Joyceova poetika okoli leta 1900 razvija pojem *epiphany*, ki ga Geppert označi za znak moderne, a dodaja, da Joyceov diskurz ni usmerjen k cilju in konsenzu ter da poleg pragmaticističnih uporablja še nekakšne »dodatne« diskurzivne možnosti. Pri tem ima v mislih princip mreže relacij, ki se virtualno odpira, torej prav prostorskost na ravni kompozicije umetnine.

Geppert seveda ne formulira podrobneje teh specifično modernističnih diskurzivnih možnosti, kar je razumljivo, saj njegov projekt zagovarja stališče, da je realistični diskurz tisti, ki bi moral biti v središču pozornosti literarne in preimerjalnoumetnostne vede. Na tem mestu pa je vendarle mogoče nakazati ilustrativen primer, kako humanistika nekritično posploši koncepte iz eksaktnejših disciplin oziroma kako jim ne sledi pri novih odkritjih. Dvojnost poti in mreže je namreč postala vprašljiva. Če je rea-



listična umetnina primer diskurza, napredujočega po »poti«, je Joyceova po Geppertu primer (naključne) mreže, kar je na deskriptivni ravni pravzaprav prepričljiva ugotovitev, ki jo na primer bralni vtis *Uliksa* zlahka potrdi. Bralec se venomer ozira onkraj besedila, da bi si predočil delo kot nekaj celovitega. Vprašanje ostaja, kam onkraj? Težava pa se nahaja pravzaprav na drugi ravni, namreč da posplošitev predstave o razpršenosti pojavov ne zadostuje. Sodobni matematični modeli razlikujejo med naključno mrežo (*random network*) in skalno neodvisnim omrežjem (*scale-free network*). Kot sta leta 1999 v prelomnem članku »Emergence of Scaling in Random Networks« dokazala Albert-László Barabási in Réka Albert (gl. Barabási in Albert), skalno neodvisno omrežje v nasprotju z naključno mrežo uspešno matematično modelira realna omrežja (primeri takih mrež so povezave svetovnega spleta, znanstveno citiranje, celični metabolizem itn.), ki so velika, nimajo vozlišča s tipičnim številom povezav, so obstojna in na ravni topologije kompleksna. Ta omrežja rastejo tako, da se nova vozlišča bolj verjetno povezujejo z bolj povezanimi vozlišči in se ne dodajajo naključno – rast sledi načelu »bogatejši še bolj bogatijo«. Obstojnost realnih omrežij zagotavlja njihova struktura: relativno majhno število vozlišč ima mnoge povezave, ki ohranjajo omrežje, tudi v primeru, če del manj pomembnih vozlišč izgine. Naključna mreža je, kot se izkaže, podvržena hitrejši razgradnji.

Nov matematični model skalno neodvisnega omrežja je pri opisovanju družbenih omrežij zamenjal neustrezno uporabljeno teorijo naključnih omrežij povezav. Razlaga modernističnega romana se glede vprašanja podobe dejanskosti izkaže pravzaprav za napačno, saj je model družbe kot naključnega omrežja preprosto zastarel. Razlika med naključno mrežo in skalno neodvisnim omrežjem tako prepreči joyceovski poetološki projekt iskanja »razodetja« v na videz banalni dejanskosti – ravno nasprotno, površina mreže sama je regularno razpršena, to razpršenost pa je treba najprej opisati, nato pa v skladu s tem poiskati ustrezno rešitev. Posledica teh ugotovitev pa je seveda predvsem metodološka: teorija, tako humanistična kakor eksaktnoznanstvena, ne more več uporabljati izraza *mreža* v zvezi z mrežami realnih odnosov v okvirih kontinuitete dejanskosti na nespecifičen in posplošujoč način.

\* \* \*

Ob kritičnem premisleku se metodološki primat sinhronne konstelacije elementov potemtakem lahko izkaže tudi za teoretski problem. Remska povezava znaka s pravilno interpretacijo pa tudi primer novih matematičnih modelov za mreže odnosov kažeta na problematičnost enoznačnega

pojma prostora, ki naj bi stal v opoziciji s časovnostjo. Zdi se, da realnost vendarle obstaja hkrati v prostoru in času.

Foucault se v *Arheologiji vednosti* malce šaljivo označi za »pozitivista«, pa vendar to oznako po svoje misli resno. Vsekakor njegova arheološka metoda vabi k zbiranju in pozorni analizi arhivov. Uprostorjenje pomenskih enot obstaja pravzaprav na dva načina: skozi (post)strukturalistično uzrtje prostorski diskurzivnega v potencialni celoti diskurza<sup>15</sup> in skozi omejenost nabora realiziranih pojavov, ki so zbrani v arhivu. Foucault prek načel »redkosti«, »zunanosti« in »akumulacije« diskurzivnega zavrača kakršno koli možnost strukturalističnih metod. V na ta način zbranim in opisanem arhivu prostorskost odnosov med elementi ne obstaja vnaprej, ampak jo je treba razumeti v skladu z možnimi predstavnimi modeli razporeditve relacij, kot je na primer skalno neodvisno omrežje. Raziskovanje realnih mrež seveda predpostavlja »živost« področij relacij, ki pa zahtevajo ustrezno preoblikovanje pojmovanja prostora relacij tudi na metodološki ravni.

## **Semiotika novomedijskega objekta – primeri eksperimentalnih narativizacij uprostorjenih arhivov**

Eden najvplivnejših teoretikov novih medijev Lev Manovich je v knjigi *The Language of New Media* (Jezik novih medijev) leta 2001 zapisal, da je struktura novomedijskega objekta določena z razpetostjo med vmesnike in podatkovno zbirko, ki jo Manovich razume v netehničnem pomenu besede, kot arhiv (227). Manovichevo metodološko ozadje so foucaultovski arheološki pristopi, za katere je realnost mreža povezanih regularnih praks, ki jih je mogoče proučevati kot arhivske enote na več ravneh generalizacije. Njegov pogled na novomedijske umetnostne prakse je vzporeden in skladen s teoretsko refleksijo »umetnosti arhiva« – tj. umetnin, zgrajenih kot simulirani ali realni arhivi.<sup>16</sup> Podatkovna zbirka je za Manovicha hkrati osrednja kulturna forma današnjega časa: »Novomedijski projekti ali izdelujejo vmesnike za multimedijske podatkovne zbirke ali pa oblikujejo navigacijo skozi prostorske reprezentacije podatkov. [...] Naloga v prvem primeru je izdelati učinkovit vmesnik, v drugem primeru pa je potrebno uporabnika psihološko povsem potopiti v imaginarni svet« (215). Prostora, ki narekuje določeno navigacijo, si ne moremo zamisliti, ne da bi vseboval elemente iz podatkovne zbirke – tako postane navigabilni prostor pravzaprav vmesnik za podatkovno zbirko –, po drugi strani pa tudi do elementov podatkovne zbirke ne moremo dostopati, ne da bi uporabili algoritem, ki te elemente ureja v bolj ali manj narativno zaporedje potovanja po arhivu. Človekovo dožemanje okolice poteka v času, vendar

je mogoče na drugi ravni govoriti tudi o tem, ali predmet v interakciji z uporabnikom ustvarja specifično temporalnost, tj. zaporedje transformacij v času in na več ravneh, ali pa ta predmet stoji pred prejemnikom nespremenjen in se zgolj prepušča temporalnosti njegove kontemplacije. Pregled različnih načinov, kako vključiti čas v novomedijski objekt v polju umetnosti, je hkrati tudi razmislek o posebnem vidiku oblikovanja interakcije med človekom in računalnikom, obenem pa implicitno nakazuje možnosti onkraj metod »prostorskega obrata«, ki bi uprostorjenim elementom digitalizirane podatkovne zbirke vrnilo časovno dimenzijo.

V nadaljevanju bodo kot odgovor na dileme iz prvega dela članka predlagane konkretne rešitve, ki posegajo na področje novomedijske umetnosti in sodobne (likovne in konceptualne) umetnosti. Umetniškoraiziskovalni pristop avtorjev predstavljenih projektov,<sup>17</sup> ki sta hkrati tudi avtorja pričujoče refleksije, je utelešen v eksperimentalnih osmislih jezika prostorov v računalniško ustvarjenih in predvajanih prostorskih konstelacijah. (O pojmu umetniškega raziskovanja, predvsem z vidika bolonjske reforme, gl. tudi Lesage.)

Izraz virtualni prostor v tem članku označuje računalniško ustvarjen, interaktiven tridimenzionalni prostor, ki se izrisuje na ekranih ali projekcijah. Zasnova tovrstnega prostora se mora opredeliti do problemov specializacije, ki ureja elemente podatkovne zbirke, in temporalnosti, ki določa tako interakcijo z uporabnikom kot samospreminjanje komunikacijskega sistema, pri čemer so mogoče različne rešitve.<sup>18</sup>

V virtualnem prostoru oziroma ekranski videopodobi *VideoSpace* (2002–3)<sup>19</sup> ni časa. Uporabnik lahko vodi prvoosebni pogled kamere skozi prostor, pri tem pa se lastnosti prostora dajejo zgolj na ogled, čeprav uporabnik lahko požene videe, zvoke in razkrije besedila. Edina časovnost v tem prostoru je časovnost uporabnikovega razkrivanja kompleksnega semiotičnega objekta.<sup>20</sup> Predstavljanje vsebine projekta je strukturirano prostorsko, tj. sinhrono. Pomen je zakodiran v prostorske relacije med elementi, zaradi česar postanejo razdalje v prostoru konceptualne in logične razdalje.

*VideoSpace* je zgrajen na modelu realnosti, ki ga opisuje trikotni relaciogram med vozliščem, teritorijem in trajektorijem, ta pa se preslika na razmerje med umetniškim projektom, razstavo in obiskovalcem. Relacije med vozlišči (štirimi elementi v arhivu *VideoSpace*), teritorijem (virtualnim prostorom *VideoSpace*) in trajektorijem uporabnikovega prečenja prostora ustrezajo elementom dispozitiva razstave. To konceptualno ogrodje je bilo uporabljeno v razstavnem projektu *Friedhof Laguna*<sup>21</sup> kot metoda za identifikacijo »realnosti« konkretne razstavnega konteksta (tj. Benetk in bialne razstave) in kot osnova za predlog alternativne realnosti, ki jo je

nosil skulpturalni vektor, usmerjeni objekt v realnem prostoru, postavljen na strateško mesto (pred glavni vhod v razstavni prostor Giardini). Novo vozlišče in z njim nakazani trajektorij sta ponudila alternativni teritorij, tj. možno drugačno realnost kot novo plast v dani resničnosti takratnega trenutka. Konceptu *Friedhof Laguna* je bila glede na *VideoSpace* dodana razlika med notranjo perspektivo fiktivnih globokomorskih bitij (imenovanih *Deep-Sea Water Voyagers*) – v vsaki skulpturi je bil računalnik z ekranom, ki je prikazoval prilagojeno različico prostora *VideoSpace* – ter zunanjo perspektivo z vidika obiskovalca razstave, ki je videl zunanji videz skulpture kot del beneškega okolja. Tako je bitje »videlo« Benetke drugače, z njim pa tudi obiskovalec oziroma uporabnik projekta, ko je uporabljal vmesnik *VideoSpace*. Instalacija je delovala v časovnem trajanju razstave, medtem ko je notranji pogled bitij ostal brezčasen, oboje skupaj pa je sestavljalo pomen umetniške izjave. Bahtin je obravnaval dvojnost človeškega obstoja v razpravi »Avtor in junak v estetski dejavnosti« (1920–1924), kjer je pokazal, da življenja ljudi kot projekti, kot poskusi, da bi nekaj dosegli, ne morejo biti zgrajena kot zaporedje dogodkov v času, ampak le kot brezčasna totalnost cilja, ki izničuje sodobnost v njeni usmerjenosti v prihodnost.

Odsotnost sprememb v času v okviru projekta *VideoSpace* – uporabnik je imel neomejen čas, da je raziskoval prostorske odnose med elementi – je bila glavni izziv za naslednji projekt. *Mouseion Serapeion* (2004–)<sup>22</sup> je »inteligentni« arhiv, ki stopa v komunikacijsko izmenjavo z uporabnikom, tako da preoblikuje relacije med elementi arhiva, vsakič ko uporabnik vnese nov iskalni niz. Dve arhivski entiteti – z izborom določeni homogeni arhiv video del ter dokaj homogeni arhiv galerijskega občinstva<sup>23</sup> – sta bili soočeni, tako da sta preoblikovali druga drugo v času. Vsak uporabnikov vnos je dobil odgovor programja, ki je bil sestavljen na podlagi celotne arhivske zbirke pa tudi uporabnikovega vnosa (ki se je s tem dodal k zbirki). Ta dogodek, artikulirajoči iskalni poseg, je premaknil stanje projekta *Mouseion Serapeion* en nepovraten korak naprej. Novo stanje arhiva sledi prejšnjemu v času, in sicer ne zato, ker ura kaže drug čas, ampak zato, ker se je zgodila sprememba, ki je spremenila realnost tega novomedijskega objekta.

Na zaslonu se rezultat poizvedbe pokaže kot površinska razporeditev glavnega in šestih stranskih zadetkov, kar je samo del kompleksnega omrežja arhivskih elementov, ki pa onkraj konstelacije sedmih elementov ostaja skrito in nedosegljivo do naslednje uporabniške intervencije: če uporabnik ne vnese iskalnega niza, se konstelacija na ekranu ne spremeni. Ta vidik projekta spominja na situacijo, ko Foucaulteva konceptualna enota oblast-vednost učinkuje prek simultanege določanja pomenov in omejevanja diskurzivnih možnosti. Projekt *Mouseion Serapeion* se premika naprej proti spojitvi podatkov, ki so v osnovi sestavljali arhivsko zbirko kot be-

sedilni opisi projektov v njej, z besedilnimi vnosi občinstva na temo tega arhiva. Projekt ne napreduje k določenemu cilju, ampak se spreminja vzporedno z življenji njegovega občinstva. S tem tudi sam tako rekoč »živi«.

*Mouseion Serapeion* je bil integriran v instalaciji *S.O.L.A.R.I.S.* (2004) in *S.O.L.A.R.I.S.2* (2007).<sup>24</sup> Velika digitalna grafika panoramskega formata, ki je bila podlaga za video projekcije, se je zgostila v objekt v galerijskem prostoru, a ni bila več le »stvar« – na primer vozlišče iz *Friedhof Lagune*. Obiskovalec je bil soočen z obrazom v pomenu Lévinasovega koncepta obličja, namreč, projekt je temeljil na poskusu zgraditi odgovoren vmesnik, s katerim uporabnik enakovredno stopa v dialog.

Naslednji koncept načrtovanja v virtualnem prostoru razprostrtega arhiva je povezal tridimenzionalni virtualni prostor in spreminjanje v času, izhodišči projektov *VideoSpace* in *Mouseion Serapeion*. Temeljil je na povezovanju podobe prostora, ki je neskončen v vse smeri in se hkrati ves čas spreminja, s tem pa onemogoča prostorsko orientacijo, z obsežno arhivsko zbirko elementov, ki niso postavljeni na fiksirane točke v prostoru, ampak uporabniku sledijo. To je nujno, če je elementov v prostoru veliko, ker v nasprotnem primeru pomen prostorskih razdalj ošibi. V projektu *Poglej še enkrat, ni ga več tam* (2005-8)<sup>25</sup> je bila za temelj vmesnika uporabljena metafora neskončne puščave s sipinami tipa barhan, ki potujejo z vetrom. Algoritem spremlja uporabnikovo gibanje skozi puščavo, zato da lahko s katere koli točke, kjer se uporabnik trenutno nahaja, v realnem času izrisuje neskončni virtualni prostor v vse smeri. Algoritem tudi beleži, ali je uporabnik videl posamezne objekte, ki se prikazujejo v puščavi (natančneje, ali se je uporabnik objektom približal in s tem pokazal zanimanje zanje), te podatke pa uporablja pri izbiranju in prikazu naslednjega objekta iz podatkovne zbirke. Prostor tako postane dinamičen po času, spregovori uporabniku prek tehnik umetne inteligence, ali pa, nasprotno, pripoveduje zgodbo po zaporednih segmentih. Uporabnikova gesta, njegovo zavestno dejanje, vstopi v sistem in ga rekonfigurira, s tem pa premakne za korak naprej po njegovi časovni osi.<sup>26</sup>

V zgoraj predstavljenih primerih novomedijskih projektov je bila informacija utemeljena v prostorski razporeditvi elementov arhiva. Nasprotno pa obličje kralja ne predstavlja vsebine, tj. sočasnega stanja realnosti v obliki arhiva, zato tudi ne dialoga. V *Brecknock brž, življenje je na niti!* (2006; po verzu: »To Brecknock, while my fearful head is on« iz Shakespearovega *Riharda III.*, IV, 2)<sup>27</sup> je kratka digitalna animacija, ki raziskuje dogodek osebne konfrontacije med udeležencem in novomedijskim objektom, v tem primeru računalniško animirano podobo kralja Riharda Tretjega. Uporabnik ne more vplivati na podobo, lahko zgolj vstopi v situacijo. Ker pa je vsebina digitalnega videa odgovor, zavrnitev, naslovljena ne-

posredno na udeleženca, se časovni premik zgodi v osebi, ki gleda video projekcijo, v trenutku zavrnitve.<sup>28</sup> V projektu *V Brecknock ...* se lokacija novomedijskega objekta, tj. dogodek, ki ga stroj sproži, premakne iz stroja v človekovo zavest. Manovich je predvidel tovrsten razvoj v svojem najpomembnejšem principu jezika novih medijev, v kulturnem prekodiranju: jezik novih medijev se je infiltriral v življenja ljudi in zato fizična navzočnost računalniških informacijskih tehnologij ni več potrebna, nasprotno, resničnost je treba v novih pogojih na novo premisliti.

V zadnjih letih se je tehnologija virtualnih svetov premaknila s stacionarnega računalniškega ekrana na omrežene mobilne zaslonske naprave, tako da so različni virtualni svetovi postali posamezne prozorne plasti, ki se razprostirajo čez realni svet in skupaj z njim tvorijo t. i. »mešano« resničnost. Znani »Milgramov kontinuum realnosti in virtualnosti« poveže polje mešane realnosti od realnega okolja prek povečane resničnosti (*augmented reality*) ter nato povečane virtualnosti do virtualnega okolja (prim. Milgram in Kishino). Resničnost postane razpeta med dva ekstrema, poleg fizičnih časovno-prostorskih razdalj so človekovo okolje tudi znaki, ki so v istem trenutku kjerkoli na svetu.<sup>29</sup> Paul Virilio ob tem opozarja na »kontaminiranje« razdalj in nastop perspektive »realnega časa«, ki postavlja dogodek zgolj v trajanje časa, ne pa v prostor, saj je dosegljiv povsod. Vendar pa razdalje, kot človekovo občutenje telesnega potovanja med lokacijami, pri tem ne izginejo v celoti.

Primer novomedijskega objekta, ki je dosegljiv od koder koli, je *IP luč*<sup>30</sup> (2008). Sestavlja jo žarnica, priklopljena na električni tok in na internetno omrežje, tako da jo je mogoče prižgati z gumbom na spletni strani ali z gumbom na ohišju žarnice. Luč ima svoj lasten spletni naslov in oddaja informacijo o svojem stanju (prižgana, ugasnjena, nedosegljiva). S tem je postala objekt z dvojno eksistenco: v realnem prostoru in kot informacija na spletu. Prek asketske tehnične rešitve z mikrokrmilnikom in mrežno kartico je dostopna neposredno, brez uporabe računalnika. Sklep tovrstnega poskusa je, da se lahko potencialno podvojijo in, kolikor nosijo sporočila, delokalizirajo vse stvari v viziji t. i. »Interneta stvari«, torej viziji, ko so sami predmeti povezani prek medmrežja.

Podvojitev realnega prostora se je zgodila tudi s pomočjo tehnologij, temelječih na sistemu za pozicioniranje (GPS), ki so prek t. i. pametnih telefonov omogočile določanje lokacije v realnem prostoru.<sup>31</sup> Lokalizacija iskanja po spletu, ki je nastopila s povezavo Googlovega zemljevida s pametnimi telefoni in Googlovim iskanjem (prim. Madrigal), je bila del novega razmaha lokalizirane povečane resničnosti, ki uporabniku omogoči dostopanje do informacij o bližnji okolici (v razdalji, ki jo je mogoče prehoditi peš). Projekti v povečani resničnosti so lahko uporabne informacije

v obliki kačipot, lahko pa učinkujejo tudi kot virtualne urbane skulpture. Povečana resničnost, s katero je mogoče nadgraditi pogled skozi kamero pametnega telefona in prek posnetka kamere »v živo« gledati virtualne modele ter z njimi tudi upravljati, je medij serije projektov z naslovom *Atlas* (2011–2013), ki je združila devet umetnikov<sup>32</sup> iz Društva za povezovanje umetnosti in znanosti ArtNetLab v skupnih razstavnih postavitvah v virtualnem in realnem prostoru.<sup>33</sup>

\* \* \*

Prostorska razporeditev elementov je orodje za poudarjanje logičnih in konceptualnih relacij med elementi v arhivu. Vse bolj poudarjen časovni premik v novomedijskih objektih, predstavljenih v članku, nakazuje na oživljanje tehnologije oziroma njeno brezšivno vključevanje v to, kar dojemamo kot resničnost. V Bahtinovi teoriji izhaja teoretski odnos z realnostjo iz točke, ko ljudje, besedila in stvari začnejo odgovarjati na vprašanja, ki jih nekdo zastavi. Ta dialog je jedro temporalnosti, ki je bila predstavljena.

V kontekstu sodobne humanistike so spoznanja iz obravnavanih primerov z metodološkega vidika pravzaprav bistvena, še posebej za šibko določeno področje digitalne humanistike, ki se sooča z možnostjo obdelave podatkov v doslej nepredstavljenem obsegu. Postavlja se upravičeno vprašanje o smiselnosti in pravilni uporabi prek algoritmov pridobljenih rezultatov, še posebej na tako kompleksnih področjih, kot je literarna veda. Navedeni primeri iz besedila tematizirajo nekaj temeljnih koordinat področja, ki stoji med postopkom digitalizacije obstoječih arhivov na eni strani in njihovo bodisi predstavitevjo ali pa – kar je pravzaprav nadpomenka – njihovim razumevanjem in razlaganjem na drugi. Nazorno se namreč pokaže področje večpredstavnostnih komunikacijskih procesov, ki stoji med digitaliziranim arhivom podatkov in njegovo rabo. Pregleden nabor različnih možnosti osmiselitve podatkov bi moral biti podlaga za raziskovalčeve utemeljene izbire, ki potekajo v okvirih vseh raziskav digitaliziranih arhivov podatkov, temelj tega nabora pa bi moral biti seveda precej bolj sistematičen in obširen študij, nekakšne temeljne raziskave novomedijskih komunikacij v sodobni družbi. Ob tem pa velja upoštevati tudi opozorilo, ki se ponuja na podlagi gornjih primerov, namreč da morajo biti eksperimentalni prototipi zelo konkretni – novomedijska umetnost se zato kot del umetnosti in njenega polja ustvarjalne svobode, ki pa obenem tankočutno stopa v dialog z obstoječimi družbenimi komunikacijskimi modeli, pokaže kot še ne dovolj izkoriščen partner humanistike na prehodu v dobo, v kateri so – sicer zgolj potencialno – vsi podatki dostopni v trenutku.



## OPOMBE

<sup>1</sup> Kant uporabi za čista zora tudi izraz forma (Form) pojavov, vendar pa forma ne pomeni oblike, ampak specifični dodatek človeške čutnosti k spoznanju, npr. v zvezi s časom je pojem oblike (Gestalt) zgolj »analogija«: »Čas ni nič drugega kot forma notranjega čuta, tj. zrenja samega sebe in svojega notranjega stanja. Kajti čas ne more biti določilo zunanjih pojavov; čas ne spada ne k obliki ne k legi etc., pač pa določa razmerje predstav v našem notranjem stanju. In prav ker ta notranji zor ne podaja nobene oblike, poskušamo to pomanjkljivost nadomestiti z analogijami in si časovno sosledje predstavljamo kot črto brez konca, v kateri raznoterje tvori zaporedje, ki ima le eno dimenzijo, ter iz lastnosti te črte sklepamo na vse lastnosti časa, s to izjemo, da so deli črte hkrati, deli časa pa vselej v sosledju. Iz tega je tudi razvidno, da je sama predstava časa zor, saj se da vsa njena razmerja izraziti z zunanjim zorom« (Kant 69).

<sup>2</sup> Prim. knjigo *Marksizem in filozofija jezika* Valentina N. Vološinova, ki je pripadal Bahtinovemu krogu (Bahtinu nekateri knjigo celo pripisujejo).

<sup>3</sup> Bahtin govori o kronotopu predvsem v razpravah: »Oblike časa in kronotopa v romanu« (1937–1938: Bahtin, *Teorija* 217–370), *Ustvarjanje François Rabelaisa in ljudska kultura srednjega veka in renesanse* (1940) in »K metodologiji humanističnih ved« (1974: Bahtin, *Estetika* 335–353).

<sup>4</sup> Fra. »figer«, strditi, narediti negibno; slovenski knjižni prevod, »osupniti«, je neustrezen.

<sup>5</sup> Foucault uporablja različne izraze, ki se v veliki meri prekrivajo. Enota diskurza je »diskurzivna formacija« ali »diskurzivni oddelek/divizija« ali »diskurzivna regularnost« ali »izjavni sistem« ali »pozitivnost« (positivité), pa tudi »zgodovinsko a priori« (*a priori historique*), vednost (savoir) in celo »pravila formacije«. V zadnjem izrazu je navidezen paradoks, stanje je drugačno kot npr. v primeru lingvistike, ko je stavek element teksta, določa ga gramatika kot sistem pravil; ali v primeru logike, ki določa propozicijo, ki je del deduktivne celote. Izjavo določa sama diskurzivna formacija, katere del je. Pravila formacije so torej enaka sami diskurzivni enoti. »Diskurzivna praksa« je tisto, kar posreduje med eksistenco diskurza in njegovo regularnostjo.

<sup>6</sup> Prevod je prilagojen izvorniku: »c'est ce niveau singulier où l'histoire peut donner lieu à des types définis de discours, qui ont eux-mêmes leur type propre d'historicité, et qui sont en relation avec tout un ensemble d'historicités diverses« (Foucault, *L'Archéologie* 215).

<sup>7</sup> Slovenski prevod je težko razumljiv: izvornik govori o »le niveau d'embrayage événementiel«, torej o komunikacijski povezavi dveh dogodkovnih entitet, na primer v obliki povezave, podobne situaciji, ko voznik avtomobila spusti sklopko, deli motorja pa zato začnejo delovati drug na drugega. Angleški prevod govori o »dogodkovnem angažmaju« oziroma »dogodkovnem spoprijetju«: »'evential' engagement« (Foucault, *Archaeology* 185).

<sup>8</sup> Pojem spremembe pri Kantu izvira iz časa kot čistega zora, Foucault pa ga očitno programatično preoblikuje v razmerja med različnimi transformacijami, ki temeljijo na prostorski.

<sup>9</sup> Foucaultev pojem vrednosti se razlikuje od Saussurjevega iz *Predavanj iz splošnega jezikoslovja*.

<sup>10</sup> Razlika med Bahtinovo in Foucaultevo različico teorije diskurza je najbolj razvidna, če primerjamo osnovna elementa njenih teorij: Bahtinovo dejanje kot človekovo odgovorno in dejavno odločitev ter Foucaultev tako ali drugače udejanjen dogodek.

<sup>11</sup> Konfliktni odnos z medijem je duhovnozgodovinsko pojasnjen v tretjem delu razprave (Frank 651). Frankov pogled na zaznavanje umetnin je danes presežen, saj branje kot kompleksno dejavnost primerja z mešanjem barv v gledalčevem očesu, s čimer so se ukvarjali impresionistični slikarji, kar pa je veliko bolj fiziološko določen in zavestno nenadzorovan proces kakor branje (240).

<sup>12</sup> Frankovo novokritiško razpravo je Jola Škulj primerjala z Bahtinovimi teorijami. Problematičnost Frankovih formulacij je razrešila s pomočjo bahtinovske možnosti, da »koncept celote [...] interpretiramo tudi kot kaj odprtega ali neskončnega« (Škulj 68).

<sup>13</sup> Izraz je uporabljen v Peirceovem pomenu, ki označuje premik z višje semiotične stopnje na nižjo, ko na primer simbol deluje kot ikona.

<sup>14</sup> Peirceov pragmaticizem je na diskurzivno-logični ravni seveda izrazito blizu realističnemu diskurzu.

<sup>15</sup> O metodološki dilemi prostor-čas piše Gilles Deleuze, ko omenja »strukturalističnega junaka«, ki s svojimi naprezanji vzdržuje strukturalistični projekt pri življenju – ta po drugem »kriteriju« vključuje prostorskost.

<sup>16</sup> Primer je arhiv fotografij Gerharda Richterja z naslovom *Atlas*, ki je izšel tudi v knjižni obliki (gl. Richter; prim. Buchloh). Tudi letošnja, 55. mednarodna razstava umetnosti *Beneški bienale* nosi s tega vidika zgovoren naslov: *Il Palazzo Enciclopedico / The Encyclopedic Palace* (Enciklopedična palača, kustos Massimiliano Gioni).

<sup>17</sup> Predstavljeni bodo umetniški projekti Narvike Bovcon in Aleša Vaupotiča, ki so – običajno v sodelovanju s soavtorji in sodelavci v produkciji društva ArtNetLab – nastajali po letu 2002.

<sup>18</sup> Ob nastajanju projektov se je po analogiji s pojmom hipertekst in njegovo transverbalno inačico hipermedij ponujal izraz »hiperprostor«, sicer *ad hoc* neologizem, ki opozarja na povezljivost uprostorjenih elementov. Seveda ima izraz hiperprostor zgodovino (ki jo na primer v znanstveni fantastiki zasleduje Sten Odenwald: gl. Odenwald), tokrat pa je poudarjen semiotični vidik, tj. vprašanje, kaj se zgodi s pomeni, ko predmeti v prostori postanejo nekakšne (hiper)povezave.

<sup>19</sup> *Video.Space* je računalniško ustvarjen prostor, podoben videoigram, vendar brez elementa igranja igre, je prostor, ki se ne spreminja. Sestavljajo ga gričevnata stilizirana pokrajina, neprehodna »meja« prostora in arhiv treh elementov (z njihovimi medsebojnimi povezavami kot četrtim elementom). Vsak element arhiva naseljuje določeno območje v pokrajini. Poleg tega pokrajina in tridimenzionalni modeli v njej nosijo še eno dodatno pomensko plast, saj jih ne prekrivajo »realistične« podobe, ki bi podvajale pomen samih objektov (na primer da bi bili griči prekriti s sliko trave ali da bi bila hiša prekrita s teksturo lesa), ampak so vse površine nosilke »kvazi-fotografskih« podob – tj. deloma fotografskih, vendar preoblikovanih za virtualni prostor –, ki ustvarjajo kontekst za osrednji arhivski niz štirih elementov. Dostopno na: <http://black.fri.uni-lj.si/videospace> (4. april 2013). Programiranje: Jure Bevk in Tomaž Bobnar.

<sup>20</sup> Ta prostor je »objekt«, ne pa okolje, ker uporabnik predmetov v njem ne more spreminjati.

<sup>21</sup> Avtorji: Narvika Bovcon, Gašper Jemec, Aleš Vaupotič. Glasba: Bojana Šaljić; fotografija: Tomo Brejc. Projekt je bil zasnovan za 50. mednarodno razstavo likovnih umetnosti Beneški bienale leta 2003. Dostopno na: <http://black.fri.uni-lj.si/recyc/flr> (4. april 2013).

<sup>22</sup> Dostopno na: <http://black.fri.uni-lj.si/mouseionserapeion> (4. april 2013). *Mouseion Serapeion 1.0* (DVD-ROM, 2004): programiranje: Tine Borovnik, Dejan Dular, Matej Guid, Rok Lenardič, Sergej Panić in Gregor Šoško. *Mouseion Serapeion 2.0* (spletišče, 2005): programiranje: Tomaž Bobnar, Jure Bratina, Sandi Humar, Uroš Ipavec, Klemen Lavrač, Matej Strašek in Luka Vrhovec. *Mouseion Serapeion 2.1 Wiki* (2006): programiranje: Domen Jesenovec in Sebastjan Terbut. *Mouseion Serapeion 1.1 Instalacija* (2007): programiranje: Gregor Slokan in Rok Sadar.

<sup>23</sup> Izhodiščni arhiv je arhiv video del študentov Akademije za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani, ki so nastajala na Katedri za video od leta 1987 do 1997, ter nekaj dodatnih video del, ki predstavljajo kontekst glavnine videov oziroma so vplivala

na študentska video dela (profesor Srečo Dragan, asistent Dominik Križan). Arhiv je bil torej že kot gradivo za projekt homogen, oziroma je homogenost zagotavljal izbor arhiva kot del projekta. Koncept *Mouseion Serapeion* obenem privzema, da so uporabniki in uporabnice tega projekta določeno in precej homogeno občinstvo, ki je seznanjeno z video deli in s problemi video umetnosti nasploh, ne pa povsem naključni obiskovalci. Na spletu je seveda težko preverjati, kdo uporablja vmesnik, vendar na razstavi že sama institucija umetnostne galerije zagotavlja homogeno občinstvo.

<sup>24</sup> Dostopno na: <http://solaris.vaupotic.bovcon.com> (4. april 2013). *S.O.L.A.R.I.S.2* je nastal v sodelovanju z DigitGroup iz Beograda.

<sup>25</sup> Avtorji: Narvika Bovcon, Barak Reiser, Aleš Vaupotič. Programiranje platforme *Podatkovna sipina*: Igor Lautar (gl. Bovcon, Reiser in Vaupotič).

<sup>26</sup> Platforma realnočasovnega hiperprostora *Podatkovna sipina* je bila uporabljena tudi za podvojitev galerijske razstave 8. mednarodnega festivala novomedijske umetnosti *Pixelpoint: Zelena puščana* (2007) v računalniško ustvarjeni simulaciji alternativnih in spremenljivih prostorskih odnosov med projekti.

<sup>27</sup> Dostopno na: <http://black.fri.uni-lj.si/brecknock> (4. april 2013).

<sup>28</sup> Kralj Rihard III. iz Shakespearove historije zavrne »Njega, ki ga naredil je za kralja« (»made I him king for this«), hkrati pa gre za zavrnitev tudi na metaravni nemožnosti dialoga.

<sup>29</sup> Pri tem je treba dodati omejitev, namreč povezanost razvitega dela sveta je neprimerno večja od manj razvitih okolij.

<sup>30</sup> Koncept: Narvika Bovcon in Aleš Vaupotič; programska in strojna oprema: Matevž Grbec, Marko Ilić in Samo Mahnič. Dostopno na: [http://black.fri.uni-lj.si/2008/index.php?option=com\\_artnetlab&ProjectID=70](http://black.fri.uni-lj.si/2008/index.php?option=com_artnetlab&ProjectID=70) (4. april 2013).

<sup>31</sup> Projekt *Znajdi se* (2008–2010) je na spletni storitvi *Google Zemlja* zarisal poti, ki sta jih avtorja prehodila med svojim bivanjem v Beogradu v okviru delavnice *Rizom mesta* (2010) – sled so tvorile načrtovane pa tudi povsem nepričakovane, a nujne poti. Realni in virtualni prostor ter čas so se združili v dogajanju, ki je imelo svoj namen in svoje posledice.

<sup>32</sup> Narvika Bovcon, Jure Fingušt Prebil, Eva Lucija Kozak, Gorazd Krnc, Dominik Mahnič, Vanja Mervič, Evelin Stermitz, Aleš Vaupotič in Tilen Žbona.

<sup>33</sup> Gre za serijo razstavnih intervencij – v Kinu Šiška, na *dOCUMENTI 13* v Kasslu, v Galeriji SC v Zagrebu, na *Mesecu oblikovanja 2012* v Ljubljani, na 55. mednarodni razstavi *Beneški bienale* – in natisnjeni katalog s »povečanimi« stranmi, na katerih je mogoče gledati videoe prek aplikacije *Layar Vision* na pametnem telefonu ali tabličnem računalniku. Dostopno na: <http://black.fri.uni-lj.si/kinosiska>, <http://www.hna.de/nachrichten/documenta/lori-waxmans-kunstkritik-artnetlab-2353568.html>, <http://black.fri.uni-lj.si/atlas> in <http://black.fri.uni-lj.si/mo2012> (4. april 2013). Kot priča ocena Lori Waxman iz gornje povezave je v kontekstu sodobne umetnosti povečana resničnost še ne dovolj izkoriščen medij.

## LITERATURA

- Bahčin, Mihail M. *Eстетika in humanistične vede*. Ur. Aleksander Skaza, prev. Helena Biffio idr. Ljubljana: Studia humanitatis, 1999.
- — —. *Teorija romana*. Ur. Aleksander Skaza, prev. Drago Bajt. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1982.
- — —. *Ustvarjanje François Rabelaisa in ljudska kultura srednjega veka in renesanse*. Prev. Borut Kraševc. Ljubljana: LUD Literatura, 2008.

- Barabási, Albert-László, in Réka Albert. »Emergence of Scaling in Random Networks«. *Science* 286.5439 (1999): 509–512.
- Bovcon, Narvika, Barak Reiser in Aleš Vaupotič. *If You Look Back, It Won't Be There Anymore (On the Data Dune Platform)*. Ljubljana: ArtNetLab, 2008. Dostopno na: [http://black.fri.uni-lj.si/datadune/x\\_dd\\_binder\\_crop\\_optim\\_redu.pdf](http://black.fri.uni-lj.si/datadune/x_dd_binder_crop_optim_redu.pdf) (4. april 2013).
- Buchloh, Benjamin H. D. »Gerhard Richter's Atlas. The Anomic Archive«. *October* 88 (1999): 117–145.
- Deleuze, Gilles. »Po čem prepoznamo strukturalizem?« *Sodobna literarna teorija*. Ljubljana: Krtina 1995. 41–64.
- Foucault, Michel. *The Archaeology of Knowledge*. Prev. A. M. Sheridan. Abingdon: Routledge, 2002.
- . *L'Archéologie du savoir*. Pariz: Gallimard, 1969.
- . *Arheologija vednosti*. Prev. Uroš Grilc. Ljubljana: Studia humanitatis, 2011.
- . *Nadzorovanje in kaznovanje*. Prev. Braco Rotar. Ljubljana: Delavska enotnost, 1984.
- . »Oko oblasti«. Foucault, *Vednost – oblast – subjekt*. Ur. Mladen Dolar, prev. Boris Čibej idr. Ljubljana: Krt, 1991. 41–56.
- Frank, Joseph. »Spatial Form in Modern Literature«. *The Sewanee Review* 53.2 (1945): 221–240, 53.3 (1945): 433–456, 53.4 (1945): 643–653.
- Geppert, Hans Vilmar. *Der realistische Weg*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1994.
- Kant, Immanuel. »Kritika čistega uma: 1/4«. *Problemi* 39.1–2 (2001). URN:NBN:SI:DOC-GVYUWJSM pri <<http://www.dlib.si>>.
- Lesage, Dieter. »Who's Afraid of Artistic Research? On Measuring Artistic Research Output«. *ART&RESEARCH* 2.2. (2009). Dostopno na: <http://www.artandresearch.org.uk/v2n2/lesage.html> (4. april 2013).
- Lévinas, Emmanuel. *Etika in neskončno; Čas in drugi*. Ljubljana: Družina, 1998.
- Madrigal, Alexis. C. »How Google Builds Its Maps – and What It Means for the Future of Everything«. *The Atlantic* (6. september 2012). Dostopno na: <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/09/how-google-builds-its-maps-and-what-it-means-for-the-future-of-everything/261913> (4. april 2013).
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press, 2001.
- Milgram, Paul, in Fumio Kishino. »Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays.« *IEICE Transactions on Information and Systems* E77-D.12 (1994): 1321–1329.
- Odenwald, Sten. »Who Invented Hyperspace? Hyperspace in Science Fiction«. *Astronomy Cafe* 1995. Dostopno na: <http://www.astronomycafe.net/anthol/scifi2.html>.
- Peirce, Charles S. *Izbrani spisi o teoriji znaka in pomena ter pragmatizmu*. Prev. Alenka Hladnik idr. Ljubljana: Krtina, 2004.
- Richter, Gerhard. *Atlas*. Köln: Walther König, 2006.
- Warf, Barney, in Santa Arias. »Introduction.« *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives*. Ur. Barney Warf in Santa Arias. Abingdon: Routledge, 2009. 1–10.
- Škulj, Jola. »Spacialna forma in dialoškost: vprašanje konceptualizacije modernističnega romana«. *Primerjalna književnost* 12.1 (1989): 61–74.
- de Saussure, Ferdinand. *Predavanja iz splošnega jezikoslovja*. Ljubljana: ISH Fakulteta za podiplomski humanistični študij, 1997.
- Vaupotič, Aleš. »On the Problem of Historical Research in Humanities: Michel Foucault and Mikhail Bakhtin«. *Logos: International Multilingual Electronic Journal for Culture and Spirituality* 2.3 (2002). Dostopno na: <http://kud-logos.si/2002/09/05/on-the-problem-of-historical-research-in-humanities-michel-foucault-and-mikhail-bakhtin> (4. april 2013).
- . »Peirceova teorija raziskave kot poetološki model: primer literarnega realizma«. *Primerjalna književnost* 35.2 (2012): 83–93.

Virilio, Paul. *Hitrost osvoboditve*. Ljubljana: Študentska založba, 1996.

Vološinov, Valentin N. *Marksizem in filozofija jezika*. Prev. Marko Kržan. Ljubljana: Studia humanitatis, 2008.

## The Turn after the Spatial Turn: The Artistic Research Perspective

Keywords: humanities / spatial turn / theory of discourse / semiotics / Peirce, Charles Sanders / Bakhtin, Mikhail / Foucault, Michel / new media / narrativization / virtual space / networks

This article addresses the consequences of the methodological approach of the “spatial turn,” whose “object” of research is the dispersion of atomic elements on a discursive surface. The theory of discourse developed by Mikhail Bakhtin and Michel Foucault is one of the centers of this methodological field. The research focused on spatial relations—in real spaces and in the spatialization of conceptual dispersions—brought about important insights; however, upon a closer look its limitations appear as well. Using the semiotics of Charles S. Peirce, the article asks whether the research on space and spatiality is a key to solving the diverse questions in the humanities and social sciences, or is the next “turn” already in view. In the second part, the article presents a model of artistic research on the problem of spatiality in the context of the changes brought about by the development of electronic and digital information technologies.