

Pregovarati izlaganje

Christian Teckert, Muthesius Kunsthochschule, Kiel

Christian Teckert (rođen 1967) diplomirao je arhitekturu na Akademiji lepih umetnosti u Beču. Područja njegovog rada su arhitektura, urbanizam i vizuelna kultura.

Osnovao je BÜRO FÜR KOGNITIVEN URBANISMUS (Biro za kognitivni urbanizam) sa Andreasom Spiegлом 1999. i AS-IF ARCHITECTS - BERLIN/VIENNA sa Paulom Grundeiom i Stephanie Kaindl 2001.

2004. godine je odbranio disertaciju na Akademiji lepih umetnosti u Beču.

Radi kao gostujući profesor u školama: Institut für Gebäudelehre, Technical University u Gracu i ETH u Cirihi i kao redovni profesor na Institute for Art and Architecture at the Academy of Fine Arts u Beču. Član je upravnog odbora OEGFA (Austrijskog društva arhitekata) i Viennese SECESSION. On je Muthesius profesor na Muthesius Academy of Arts u Kielu, na predmetu Prostor/koncept.

Skorašnji realizovani projekti: "concept I" realizacija prostornih elemenata za pozorišnu "The Persians" pozorišta "theatercombinat" u Beču (2006) i projekat i realizacija zgrade muzeja Savremene umetnosti u Lajpcigu (2004). Skorašnji projekti iz oblasti arhitekture izložbi: "LAST MINUTE - ON THE COMMODIFICATION OF BORDERLINES" u galeriji Galerie für zeitgenössische Kunst u Lajpcigu (2006); "SCREENCLIMBING - PREMODERN BODIES IN POSTMODERN CITIES" u Kunstverein u Hamburgu (2000); "STUDIOCITY - THE MOBILIZED GAZE" u Kunstverein u Folksburgu (1999) i "STUDIOCITY - THE TELEVISED CITY" u IPZ u Beču (1999). Objavio je: "LAST MINUTE - ON THE COMMODIFICATION OF BORDERLINES" the "Büro für kognitiven Urbanismus" (autori: Christian Teckert, Andreas Spiegl i Karoline Streeruwitz, izdavač Verlag Walther König, Keln, 2003); "PROSPEKT" - a book on the projects of the "Büro für kognitiven Urbanismus"(autori: Christian Teckert i Andreas Spiegl, izdavač Verlag Walther König, Keln, 2003), "REBOUND" (autori: Christian Teckert, Martin Osterider i Almut Rink, 2001), "17:48" (Schlegel/Teckert, tekstovi Stefana Hespera i Reinharda Brauna, 1995) i "HAUS WITTGENSTEIN" (Schlegel/Teckert, tekstovi Friedricha Achleitnera i Andreasa Spiegla).

www.muthesius-kunsthochschule.de www.akbild.ac.at www.as-if.info

Ovaj tekst se zasniva na predavanju održanom u Beogradu 12. decembra 2008. i predstavlja pokušaj da se nađe zajednička crta u radovima i projektima koji su nastali u različitim kontekstima, u saradnji mnogih učesnika i na razne načine, koji su pokušali da odgovore na pitanja o kojima će ovde biti reči. Radovi i projekti se odnose na problem izlaganja, politike izlaganja, odnosno preciznije: da li su *zastor* ili *ekran* interfejs između viđenja i pogleda kulture.

Pre nego što pokušam da detaljnije obradim ovo pitanje, hteo bih da u par reči objasnim specifičnost pozicije mog rada kao interfejsa u nekim kolaboracijama. Svi moji projekti su se bavili temom odnosa politike vidljivog i *displaya* (*prim. prev. engl. izlaganja*), subjektivnosti i percepcije prostora. S obzirom da sam po obrazovanju arhitekta, moj rad se kreće na relaciji teorija-praksa, između umetnosti, arhitekture i urbanizma. Iz toga sledi da uzimam različite uloge i respektujem specifičan način rada u okviru oblasti arhitekture, umetnosti ili domenu kustoske prakse.

U ovom procesu često se granice preispituju, pomeraju i probijaju. Pretpostavljam da je to neminovno kad se radi sa *interfaceom* između određenih diskursa i polja prakse. Mnogi od ovih radova i projekata su se razvili u toku paralelnih saradnji pri čemu su se uticaji preplitali i pogledi na projekat menjali. Ponekad je bilo nužno primeniti interdisciplinarnе metode u okviru jednog projekta. Ma koliko postavka bila kompleksna, zajednička nit ovih projekata i radova je stvaranje političkog, društvenog i kulturnog okvira kao *interfacea*, koji formira i transformiše prostor na mnogo određeniji način nego pukim projektovanjem na njega.

Uvod: *Screen* - između pogleda i viđenja

U mnogim osvrtima na poststrukturalističku teoriju, koncept viđenja se zasniva na dvostrukom argumentu: mogu da gledam, ali takođe mogu biti i viđen, mogu da posmatram, ali takođe mogu biti i posmatran. Ovo je argument zasnovan na konceptu rascepa između viđenja i pogleda.

U ponovom čitanju *Jacques Lacana*, filmski teoretičar *Kaja Silverman* objašnjava kako viđenje koje se razvija iz subjekta viđenja, može jedino da se razume kroz odnos sa pogledom identifikovanog sa "prisustvom drugih po sebi". Ovde se fokusiramo na konstitutivnu ulogu kulturnog „*sreena*“, između pogleda i viđenja, gde se subjektivnost mapira i pregovara.

Pogled je prihvaćen agent kroz koji se društveno potvrđujemo ili negiramo kao spektakl. Ili, kako bi to *Lacan* rekao: "Ono što me određuje, na najdubljem nivou u režimu vidljivog je pogled koji je izvan. Kroz pogled sam uveden u svetlo, odnosno u režimu viđenja ja sam prosvetljen i trpim njegov uticaj."

(Jacques Lacan, XI Seminar, Četiri temeljna pojma psihoanalize)

A na konceptualnom nivou sagledavanja *screena*, ta dva vizuelno struktuirana vektora se prepliću formirajući subjektivnost. *Screen* je projekcija površine koja reguliše odnos subjekta i realnosti i njega samog. Stoga, stvarnost se ne sagledava direktno, već posredno, kao projekcija čije značenje treba interpretirati. *Screen* funkcioniše kao refleksivna ploha za subjekat, koji pokušava da prepozna sebe u njoj ili da se uskladi sa slikom.

Poslednjih vekova postoji veliko interesovanje za odnos *ekran/zastor* i posmatrač/posetilac u kontekstu galerije ili muzejskog prostora. Ali, kao što je *Tony Bennett* pokazao u svojoj knjizi *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics* iz 2005, metode zasnovane na širem uvidu odnosa posmatrača i posetioca, su već primenjivane u muzejskoj arhitekturi devetnestog veka. Nakon otvaranja muzejskih kolekcija za javnost, u devetnestom veku, bilo je neophodno primeniti mehanizme kontrole i nadzora u cilju regulisanja ponašanja posetilaca: formiranjem koridorskih postavki; stvaranjem velikih posmatračkih polja; stvaranjem slobodnih prostora neometenih kolonadama stubova; postavljanjem osmatračkih pozicija.

Povećanim korišćenjem reflektujućeg stakla u izložbenim vitrinama, stvorena je pojačana svesnost vidljivosti posmatrača, čime je stvorena politika gledanja gde je posmatrač ujedno i subjekat kontrolisanog posmatranja - posmatrač je stalno „izložen“. Tek je početkom dvadesetog veka fokus muzejske arhitekture pomeren ka pojmu kontenplacije, kojom je sva pažnja usmerena ka individualnoj indentifikaciji posmatrača sa umetničkim delom. „Naglašavanje identifikacije sa umetnikom i njegovom namerom, značilo je fizičko prisustvo posmatrača da bi se umetničko delo „oživelo“, ističe *Julia Noorderaaf* u svojoj knjizi *Strategies of Display* iz 2004. Drugim rečima, posetilac je postao esencijalna veza između umetnikovih namera izraženih kroz umetničko delo i izlaganja u muzeju ili galeriji: odigravanje (*re-enactment*) umetnikovih emocija moralo bi da se desi u svesti posmatračkog subjekta“. Ova tranzicija od šireg pogleda i nadgledanja ka kontemplaciji, dovela je do formiranja principa „*white cube*“ kao neutralnog sadržioca za subjektivnu recepciju umetničkih dela. Želeo bih da naglasim da bi panoptički mehanizam vizuelne kontrole trebalo da bude apsorbovan i internalizovan od strane idealizovanog posmatrača zatečenog pod nevidljivom kontrolom *Lacanova* pogleda koji zrači iz belih zidova galerije.

U knjizi *Briana O'Dohertyja* iz 1960., *Inside the White Cube*, nalazi se ključni tekst za analiziranje jačine mehanizma označenog kao „aura“, ovih u međuvremenu standardizovanih, tipičnih prostora za izlaganje umetničkih dela. Ovaj po pretpostavci neutralni kontejner belih zidova postao je

naturalizovan i sveopšte prihvaćen. Njegov ideološki okvir je prerastao u arhitektonski, baš kao u *Michel Foucaultovom* čuvenom opisu „*Panopticon*“ zatvora gde je esencija moći u asimetriji: „videti a ne biti viđen“. Kada govorimo o mestima gde se izlažu umetnička dela nema mesta neutralnosti, i ako se ovaj argument iznese, uveliko se poklapa sa onim što je *Mary Anne Staniszewski* nazivala „pozornicom za institucijsku nevidljivost“.

Danas možemo da primetimo da pojava *white cubea* i specifičnih režima sagledavanja u arhitekturi muzeja koji su se iz toga izrodili predstavljaju preteču opštije tranzicije ka društvu u kome je imperativ postao „performans“ „kreativnog subjekta“- subjekta koji se permanentno izlaže, odnosno koji sam sebe stavlja u poziciju izloženog. Možda se kontrolisan pogled razgradio u stanje samokontrole i samosvesnosti, kao u slučaju *Ulrich Brocklingovog* „demokratizovanog *Panopticona*“ predstavljenog mehanizmima kao što je nadziranje pod uglom od 360 stepeni, što je postalo popularna tehnika u korporativnim, poslovnim sredinama. U ovakvim prostorima, radnici su izloženi anonimnim evaluacijama u neodređenom vremenskom periodu. Najefektniji mehanizam kontrolisanja ipak funkcioniše kroz svest o mogućnosti da budemo posmatrani i vrednovani u bilo kom trenutku. Nasuprot klasičnom *Panopticonu* koji je *Foucault* opisao, više nema hijerarhijskog poretka u relacijama vidljivog a-hijerehijskog modela u recipročnom posmatranju: svako može da posmatra svakoga.

Praksa: Izbor projekata i radova

Fleeting intrusions

Video instalacija u garaži Mackey Apartments u Los Anđelesu
*Christian Teckert i Christof Schlegel, 1997.*¹

Na slici video projekcije na belom zidu možemo primetiti senke, koje se polako pomeraju. Tada slika prikazuje pomeranje kamere sa belog zida, za koji se ispostavlja da je zid zadnje strane garaže. Slika se dalje pomera unazad, na ulicu Los Anđelesa, menja svoj pravac i konačno počne da se kreće napred ka ulici. Nakon vožnje od nekoliko minuta kamera (=kola) ulazi u veliki tunel na autoputu i u trenutku se polako gubi u mraku. Javlja se prvi rez. Posmatrač sada može da vidi spoljašnjost automobila, počinje muzika i pojavljuju se glumci u kolima. Robert de Niro priča sa ženom koja sedi do njega u automobilu. Pogledi se razmenjuju, oni pričaju da li i dalje imaju vremena... Kada napuste tunel, video se ponovnim rezom vraća na kameru (=kola) koja nestaje u noći.

Opisana scena je jedna od tri „vožnje sa kamerom“ kojima se ulazi u filmske

prizore Los Anđelesa, prizore nama već poznate i prisutne u kolektivnom sećanju iz mnogobrojnih holivudskih filmova. Rad pokušava da oživi mesta (lokacije) koja pamtimo iz filmova, uz mogućnost stvaranja iluzivnih skokova kroz vreme, između savremenih video slika i estetike sekvenci odabranih uglavnom iz filmova osamdesetih.

Epizode počinju ili se završavaju kadrom koji prikazuje zadnji zid garaže *Mackey-house* u Los Anđelesu, na kojem su prvobitno i prikazivane njihove projekcije u okviru izložbe *L.A.NDING*. Zid funkcioniše kao zastor na koji je video rad projektovan, ali istovremeno i kao ekran za mapiranje filmske topologije grada. Kretanje kamere svojim nestvarnim (nescenskim) karakterom beskrajno remeti sled sekvenci, menjajući sadržaj i prostorno-vremensku logiku filma u retrospektivi.

Izabrani filmovi su od specifičnog ličnog značaja, u smislu da prikazuju slike grada koji se ne može predstaviti u vidu koherentnog vremenskog i prostornog iskustva (za razliku od svog opozita, Njujorka), već mnogo vernije kretanjem kroz serije *stanja svesti*. Filmske scene direktno pokreću pitanje vremena (kroz dijaloge iz filmova „*American Gigolo*“ i „*Heat*“), prikazujući mesta prelaza, tranzicije (tunel, most, rampu, lift i kolski pristup). Ovim radom, pokušano je da se pronikne u prostorno-vremenski dijagram grada koji je sam po sebi postao *screen* - potencijalna pozornica za filmsku reprezentaciju.

STUDIOCITY - televizijski grad

Izložbeni projekat u okviru IPZ Zgrade, Beč, 1999.

Büro für kognitiven Urbanismus/Biro za kognitivni urbanizam²

Projekat se fokusira na temu televizijske strukture u okviru urbane sredine. Deveti sprat zgrade *IPZ- u Vienna - Heiligenstadt* je oko četiri nedelje bio transformisan u mesto postavke diskurzivnih pitanja o proizvodnji slike grada i strategijama njene reprezentacije. Postavljen je i studio za debate, kao i privremene kancelarije za službenike “biroa” za kognitivni urbanizam. Desetero pozvanih umetnika je proizvelo karakteristične radove u okviru i van same zgrade.

Prvi projekat “biroa za kognitivni urbanizam”, *STUDIOCITY*, bavio se uticajem televizije i njenih strategija na viziju stvaranja slike grada. U centru projekta locirana je teza o recipročnom efektu između programske mreže televizije i programiranja (ili “*Televisionierung*”), individualnih gradskih četvrti. Urbane strukture se sve više formiraju prema televizijski serviranoj percepciji - proizvodnja identiteta urbanih četvrti funkcioniše na isti način na koji i

proizvodnja privremeno konfigurisanih slika i festivalskih programa. U ovoj recipročnoj dinamici televizija predstavlja bitan *interface* za klasifikaciju urbanih strategija. Pored kritičkog osvrta umetnika na televizijske mreže, glavni cilj *STUDIOCITY*-ja je da otvori mogućnosti za intervenciju na polju strategija koje su u vezi sa politikom slike grada.

Za *STUDIOCITY*, deveti sprat višespretnice sa pogledom na grad je bio pozornica za „programski pejzaž“, uključujući studio gde su se odvijale dikusije, performansi kao i radovi drugih pozvanih umetnika koji su se bavili politikom gledanja i odnosima između televizije i percepcije grada. U četiri programske večeri, deveti sprat zgrade *IPZ Vienna*, postao je pozornica specifično odabranog programa koji su činili: performansi, prezentacije i diskusije. Biro za kognitivni urbanizam privremeno je bio smešten u okviru prostora *IPZ* kako bi se omogućilo stvaranje posebnih instalacija i video radova za nedeljne „programske večeri“. Parafrazirajući posebne forme televizijskih rasprava, postavka „Studija“ *STUDIOCITY* je nastala kao kombinacija buržoaskog salona po ugledu na salon iz postavke emisije „*Club 2*“, austrijske nacionalne televizije i savremenih „*talk-show*“ emisija kao na primer „*Talk im Turm*“, televizije *Sat 1*.

Prostori su nastali po ugledu na sistem programskih kanala kroz koje bi posetioci imali brz pregled. Istovremeno, perspektive grada bile su postavljene jedne kraj drugih. U prostoru je nastalo televizijsko udvajanje: prostor kao *interface* između televizije (*Fernsicht*) i TV prijemnika (*Fernsehen*). Zastor rada bila je strukturalna staklena fasada koja je opisala pun krug oko prostora i postala panoramski tapet za gradske scene.

STUDIOCITY – pokrenuto viđenje

Izloženi projekat, Kunstverein, Wolfsburg, 1999.

Büro für kognitiven Urbanismus/Biro za kognitivni urbanizam

Arhitektura izložbe Kunstverein Wolfsburg, 1999-2004.

Schlegel/Teckert

Studiocity je u *Kunstverein*u, u Wolfsburgu bio fokusiran na pitanje kako automobil utiče na percepciju gradske sredine. U Wolfsburgu se nalazi uprava *Volkswagena* tako da automobil nije samo sveprisutan motiv, već i glavni ekonomsko-politički i identifikujući faktor. U ovom slučaju, paralele između percepcije grada iz automobila i sa televizijskog ekrana su bile naglašene, kako bi se pokazalo da grad nastaje iz spoljašnjosti i kao slika. Stoga slika grada kroz šoferšajbnu poprima sve odlike televizije, gde gledalac menjajući smer kretanja menja i kanale, imajući volan kao daljinski upravljač i sopstveni radio iz automobila kao *soundtrack**³

Koncept ove izložbe zasniva se na recipročnim efektima, koji nastaju posmatranjem grada u pokretu i njegovog sagledavanja pod tim uslovima. Značajno za gledanje u pokretu nije brzina ili količina percipiranih atrakcija, već prividna medijacija ovog kretanja. Javljaju se dva dominantna faktora ovog načina percepcije: automobil i televizija. Ono što je paradigmatično kod oba *aparata* nije potencijal u nastanku raznih, posebnih formi ličnih utisaka već uticaj na odnos gledanja i viđenja. Ovom intervencijom razjašnjeno je uvođenje posebne zone. Automobil i televizija stoje između oka i grada. Ovaj jaz ne funkcioniše samo kao filter prema različitim tumačenjima teorije *screena* već kao distance - tvorac medijuma. Značenje *aparata* se pomera, menja kao pri gledanju televizije ili u slučaju vožnje automobila. Suština diskusije nije u tome gde i koliko brzo nešto može da se sagleda, već u prostornom odnosu između oka i vidljivog.

Izložbenu arhitekturu za *Kunstverein* u Wolfsburgu su osmislili *Christof Schlegel* i *Christian Teckert*. Istraživan je neizvestan odnos „spolja“ i „unutra“. Arhitektonska intervencija se zasniva na strukturi izvrnute „*white cube box*“, sa podom postavljenim spolja i sa široko transformisanim zidovima. Delovi poda su podignuti za stepenik iznad zemlje što je predstavljalo arhitektonsku nameru da se formira bina za posetioce izložbe, kao i da se ostvari nova mogućnost za umetničku intervenciju. Prostor je posedovao klasične osobine *White cubea*, ali na malo pomeren način. Na primer, boja nije bila bela, već je predstavljala mešavinu različitih boja. Izlagački prostor je namerno ostavljen ambivalentnim da mesto izlaganja ne bi postalo primarno u odnosu na umetnička dela. Novi pod lebdi iznad spoljnog prostora, dok je unutrašnji pod obložen travertin pločama, koje su tipična obloga za spoljno popločanje. Cilj nam je bio formiranje strukture čije se značenje i posebnost mogu uvek iznova redefinisati, a da pri tom arhitektonska materijalizacija ne postane fleksibilna. Ovakvi zahvati traže stalno preispitivanje i pregovaranje sa institucijama, kustosima i umetnicima čiju inventivnost zahtevaju. Projekat „*Studiocity*“ je prvi projekat održan u preuređenom prostoru.

SCREENCLIMBING – premoderna tela u postmodernom prostoru

Izložbeni projekat, Kunstverein, Hamburg, 2000.

Büro für kognitiven Urbanismus / Biro za kognitivni urbanizam

Projekat *Screenclimbing* je razmatrao uticaj medijalnih i virtuelnih gradskih konstrukcija na pojam identiteta i tela. Trend bodibildinga, fitnesa i sporta može se protumačiti kao indikator činjenice da se urbani domen sve više koristi kao kvazi-prirodan. Opseg ovih uticaja se pruža od svakodnevnih fenomena kao što su *mountainbikes, jeep, sneakers, itd.* pa sve do penjanja

po fasadi, *base-jumping* ili igranja golfa u gradu. *Screen* služi kao *interface* koji prikazuje posebne istorijske, ideološke i političke razlike, gde se pojavljuju specifični odnosi prema telu i identitetu.

U toku osam nedelja nastala je izložbena arhitektura koja je uspela da ostvari prostorni odnos prema *screen*-u kao membrani socijalnog i kulturnog fenomena u narativnom, linearnom smislu.

Razvili smo argumente, perspektive i mišljenja vezana za temu izložbe kao i specifičnu dramaturgiju. Osnovni koncept arhitekture izložbe bio je da dostignemo ovu dramaturšku crtu i ponudimo mogućnost da se različite umetničke "artikulacije" postave jedne kraj drugih kako bi izgradile sopstvene odnose. Upotreba delimično transparentnog tekstila poslužila je za razvoj ostalih argumenata. Neprestano pretvaranje elementa (koji se može čitati kao ekran ili zastor) u arhitektonski material predstavlja kretanje ka pozorišnom kontekstu.

Izložba nas vodi od klasične izložbene situacije *white cubea* i njene analize do kvazi filmske situacije koja postavlja *screen* i posmatrača u kvazi pozorišnu situaciju, obmotavajući tela posetilaca uvlačeći ih u scenu. U cilju prenošenja razmatranja i argumenata, Biro za kognitivni urbanizam je tokom trajanja izložbe razvio specifične situacije, koje su označavale različite poglede na temu. Ove situacije su bile bazirane na dijalozima kao iz radio drama, koji demonstriraju ambivalentnost pristupanja problemu. Takođe, prikazuju specifično sakupljenu i obrađenu kolekciju video radova, materijala iz urbanih sredina kao i filmova i televizije.

DIS - SITES for Site - seeing / NE/ MESTA za razgledanje (*prim. prev. engl., dis-site*)

Doprinos grupnoj izložbi, curated by Soenke Gau and Katharina Schlieben, Künstlerhaus, Wien, 2002.

Büro für kognitiven Urbanismus / Biro za kognitivni urbanizam

Pošto smo bili pozvani da učestvujemo u projektovanju predavačkih učionica u okviru izložbe, Biro za kognitivni urbanizam je izabrao odgovarajuće prostore za različita predavanja u gradskom okruženju.

Ove lokacije ili „*DISsites*“ (*prim.prev.engl., ne/mesta*) reflektuju slike i politiku percepcije unutar izložbe, čija je tema "*disneyfication*" (*prim.prev.engl., diznifikacija*) i njenih režima gledanja. Načini gledanja određuju način na koji se urbani prostori javljaju i postaju vidljivi. Identifikovali smo pet načina gledanja u cilju izlaganja, izmeštanja, raspoređivanja, povlačenja, udaljavanja ili dislociranja prostora. Time grad postaje lokacija, diskurs proizvodnje,

urbana učionica. Originalni izložbeni prostor u *Künstlerhausu* je ispražnjen i jedino što je ostalo su dijagrami na zidovima koji određuju geografske pravce ka posebnim predavačkim prostorima u zavisnosti od njihovog odnosa prema režimu gledanja.

Odabrane su određene lokacije u gradu kao mesta za snimanje filma. Svaka scena je imala različit zaplet, povezan određenim režimom gledanja, što je stvorilo pozadinu za predavanja. Večernje predavanje *“displayed”* je održano u staklenom paviljonu, veoma sličnom modelu „Vitrine”, sa pogledom iz daljine na originalnu izložbenu postavku u *Künstlerhausu* u Beču. Predavanja *„displaced”* su bila locirana u konferencijskoj sali austrijske državne televizije *ORF*, sa pogledom na čitav grad u pozadini, titlovana serijama sa TV ekrana, nalik medijskom režimu gledanja. Večernja predavanja *„distributed”* su se odvijala u delovima skupih tržnih centara *Wienerberga* transformisanim u pozorišni ambijent.

Predavanje *„distanced”* je bilo smešteno u ogromnu staklenu kutiju na krovu zgrade koja se nalazi pored Gasometra iz devetnestog veka u Beču. Na ovaj način je ostvarena ideja izvrnutog *Panopticona*, ukrštenog panoramom kao sredstvom spektakularnog pogleda na pejzaž od strane statičnog posmatrača.

Predavanja *“dislocated”* su se odvijala u virtuelizovanom enterijeru Bečkog planetarijuma, u kome je projektovana galaksija na unutrašnju stranu ogromne kupole, predstavljajući nematerijalnost *screena* kao *interfacea* između pogleda i viđenja.

GFZK2

An exhibition building for the Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig, 2001-2005. as-if ⁴

Početak projekta je bio na inicijativu *„as-if”*, sa ciljem da se razviju strategije za nove načine prezentacije i izlaganja za *GFZK Leipzig*, gde bi finalni rezultat bila proizvodnja novog projekta tog prostora. *GFZK* se nalazi na obodima starog gradskog jezgra Lajpciga, pored velikog parka koji se graniči sa luksuznim vilama i *Musikerviertelom*, četvrti iz devetnestog veka. Sama institucija i izložbeni prostor su do 2004. bili smešteni u *Vili*, u koju se *GFZK* uselio 1998.godine, postavljenom pod uglom od 45 stepeni, u samom kraju parcele sa ogromnim travnjakom, skoro sličnim kvadratu, sa slobodnim pristupom za javnost sa svih strana.

Kako da se oformi prostorna postavka koja bi omogućila posetiocu da uđe u nju i postane tako njen integralni deo, čime bi postao svestan

načina percepcije u okviru institucijskih okvira. Implicirana teatralnost i performtivnost, uključene u sam čin dolaska do izložbenog prostora predstavljaju temu na kojoj smo radili, oslanjajući se na strategije razvijene u okviru prakse konceptualne umetnosti, koja se obraća posmatraču kao aktivnom učesniku politike izlaganja.

Preko zidnih elemenata koji se otvaraju ili savitljivih elemenata istog prostora trebalo je da se otvore mogućnosti za transformaciju, čime bi bili omogućeni novi odnosi u samom prostoru. Zanimao nas je razvoj specifičnih modela prostora, programski i prostorno nedovoljno određenih. Elementi kolekcije bi trebalo da redefinišu i izmene izložbeni prostor, ali isto tako i kretanje kroz objekat. Da bi se stvorio prostorni doživljaj pri kome je sagledavanje umetničkih dela uvek u bliskoj vezi sa percepcijom prostora, odlučili smo da izbegnemo potpuno zatvorene prostore. Uvedeni su horizontalni otvori, delimično iznad plafona a delimično iznad podova, tako da je održana veza bilo sa spoljašnjim, bilo sa unutrašnjim, susednim prostorima. Interesovala nas je mogućnost stvaranja situacija udvajanja i ambivalentnosti između unutrašnjosti i spoljašnjosti, iznad i ispod. Zgrada bi trebalo da formira kontinualni protok pokreta i odnosa gledanja i opažanja. Istovremeno, sagledavanje objekta kao skupa sukcesivnih i samosličnih prostora izloženih na horizontalnoj ravni bio je jedan od osnovnih ciljeva. Projekat je razvijen od unutra ka spolja. Spoljašnjost objekta je zamišljena kao sled unutrašnjih principa.

Dodatno značenje u okviru zgrade je razvijeno pomoću kliznih zidova. Tanke površine za izlaganje su uključene u sam prostor da bi definisale primarne zone nalik na izlagačke bine. Time su stvorene promenljive granice unutar zgrade koje postaju tema. Stvorena je platforma, koja s jedne strane omogućava ponovno preispitivanje odnosa stavova umetnika i kustosa, ujedno stvarajući od posmatrača aktivnog učesnika izložbe. Procepi, otvori i neočekivane vizure u okviru zgrade ističu politiku sagledavanja. Suprotno ideji klasičnog izložbenog prostora – galerije (*White Cube*), koji istovremeno neutrališe društveni kontekst i stvara auru umetničkog dela, ostvareni su principi permanentnog angažovanja i dijaloga sa institucionalnim parametrima unapređenim arhitektonskim predstavljanjem. Od otvaranja 2004. godine *GFZK2* je više puta bio transformisan u različite prostorne konfiguracije stvarajući drugačije celine u okviru objekta iznova pregovarajući osnovne elemente konfiguracije: *screen* i izlaganje.

Last Minute – o prilagođavanju granica

Izložbeni projekat, Galerie für Zeitgenössische Kunst, Leipzig, 2006.

Büro für kognitiven Urbanismus / Biro za kognitivni urbanizam

Kada ljudi sa nemačkog govornog područja govore o „last-minute“ aranžmanu oni to najčešće dovode u vezu sa tipom putovanja, pri kome je destinacija manje važna od same želje da se bude negde, prvenstveno negde drugo što je moguće pre. *Last-minute* ostavlja izbor destinacije otvoren. Pitanja kako će budućnost izgledati i gde će se put završiti ostaju nejasni. Jedino što je jasno je osećaj da sadašnji trenutak traži da bude napušten. U tom smislu *Last-minute* predstavlja ekonomičan vid bekstva. Jedina bitna stvar kod *Last-minute* aranžmana je da definiše polazište. Konačna destinacija zavisi od trenutka kada se nađemo na prodajnom šalteru. Ova neodređenost između polazišta i odredišta baca novu svetlost na destinaciju. Ona postaje promenljiva. Nije samo njena privremena pojavnost nejasna, već i njene prostorne koordinate. Ova izložba se bavi pitanjima bekstva i beznadežne potrebe da se pobegne, kao fenomenom savremenog života.

Biro za kognitivni urbanizam koristi elemente *screena* i načina izlaganja u *GFZK2*, kao razvijene stranice knjige u prostoru. Prilozi scena svakodnevnog života evociraju i prostorno prikazuju društvo u stanju „*Last-minute*“ kulture, obraćajući se i kulturi mikro-arhitekture, mobilnih telefona, sistema *GPS-a*, kamerama za nadziranje, pristupnim tačkama bežičnog interneta..., uređajima koji progresivno rade na povezivanju teritorija i mapiranju prostora. Distanca između *screena* i njegovog pojavnog subjekta se smanjuje svakog trenutka.

Završna reč:

Obrađene teme u ovom kontekstu čitaju se kao transferzalni prodori kroz heterogeni skup radova i projekata koji su evoluirali tokom deset godina specifičnih saradnji. Način na koji su pomenuti, otkriva putanju njihovih odnosa u istraživanju statusa *screena*, specifičnih oblika zastora, zida, gde izlaganje, naravno, znači i izostavljanje svih mogućih priča koje bi se isplele oko ovog specifičnog skupa artikulacija. Presek kroz ove artikulacije može dozvoliti upliv određenih elemenata na površinu, koje je Fuko sublimirao pojmom *dispositif*. Strategiju rada koja se tiče izlaganja, prostornosti i *displaying-a* umetničkih dela čiji *dispositif* predstavlja *interface* između prostora i slike, pogleda i viđenja, treba i iznova preispitivati, osim u slučaju da implicirane ideologije postanu nevidljive i doprinesu institucijalnoj amneziji.

Christian Teckert, Beč 2009.

1. *Schlegel/Teckert*

Od 1992. do 2000. ovom saradnjom, nastali su projekti u oblasti *site-specific* (prim. prev. engl. rad koji odgovara jednom, specifičnom prostoru) instalacija i video radova u čijem je fokusu bilo pitanje privremenosti kao elementa koji definiše prostor, kao i odnosa javnog i institucionalizovanog prostora. Publikacije tima *Schlegel/Teckert*: „*Haus Wittgenstein*“; „17:48“

2. *Büro für kognitiven Urbanismus* / Biro za kognitivni urbanizam

Od 1999. Biro za kognitivni urbanizam (*Büro für kognitiven Urbanismus*), (*Andreas Spiegl i Christian Teckert*; *Christof Schlegel* je bio član do 2000.godine) se bavi analizom pojmova gradskog prostora, subjektivnosti i medija. U formi *site-specific* izložbenih projekata. Pored rada na projektima izložbi, Biro za kognitivni urbanizam daje doprinos grupnim izložbama i objavljuje knjige, od kojih su najznačajnije: „PROSPEKT“, 2004. i „LAST MINUTE“, 2006. objavljene od strane *Walther König*, Keln.

3. *prim. prev. engl., muzika koja prati film ili televizijski program.

4. *as-if*

U oblasti arhitekture, *as-if* (*Paul Grundei, Stephanie Kaindl i Christian Teckert*) saraduju od 2001. Pored mnogih ostvarenih arhitektonskih dela, zgrada muzeja *as-if* projektovana za potrebe *GFZK* (Gallery for Contemporary Art) u Lajpcigu otvorena je 2004. godine, zadobivši brojna priznanja. Trenutno *as-if* rade sa *Barbara*-om *Steiner* na publikaciji *GFZK2* koja će biti objavljena od strane izdavačke kuće *Jovis* 2009.



01



02



03



04

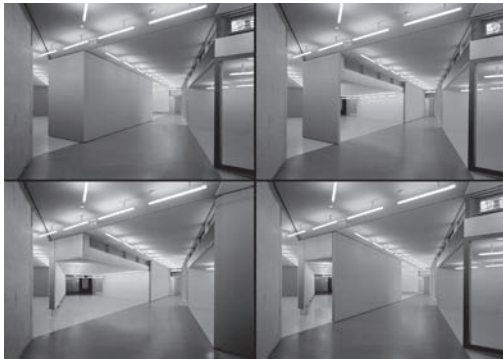
01 Schlegel/Teckert: "fleeting intrusions 1", 1997, Kadrovi iz videa © Schlegel/Teckert / Schlegel/Teckert: "fleeting intrusions 1", 1997, Videostills © Schlegel/Teckert 02 Biro za kognitivni urbanizam: "Studiocity - televizijski grad", zgrada IPZ Beč, 1999; Izgled postavke © Wolfgang Thaler / Office for Cognitive Urbanism: "Studiocity - the televisionised city", IPZ Vienna, 1999; Exhibition View © Wolfgang Thaler
03-04 Biro za kognitivni urbanizam: "Studiocity - pokrenuto viđenje", Kunstverein Wolfsburg, 1999; Izgled postavke; Arhitektura: Schlegel/Teckert, 1999 © Wolfgang Thaler / Office for Cognitive Urbanism: "Studiocity the mobilized gaze", Kunstverein Wolfsburg, 1999; Exhibition View; Architecture: Schlegel/Teckert, 1999 © Wolfgang Thaler



05



06



07



08

05 Biro za kognitivni urbanizam: "Screenclimbing - pre-modern bodies in postmodern spaces", Kunstverein, Hamburg, 2000; Izgled postavke © Wolfgang Thaler / Office for Cognitive Urbanism: "Screenclimbing - pre-modern bodies in postmodern spaces", Kunstverein in Hamburg, 2000; Exhibition View © Wolfgang Thaler **06** Biro za kognitivni urbanizam: "Dis-Sites 1-5", Künstlerhaus, Beč, 2002; Izgled postavke "Dis-Site2" (ORF Zentrum) © Biro za kognitivni urbanizam / Office for Cognitive Urbanism: "Dis-Sites 1-5", Künstlerhaus Wien, 2002; View of "Dis-Site2" (ORF Zentrum) © Office for Cognitive Urbanism **07-08** Studio as-if (Berlin - Beč): "GFZK2", Izložbeni objekat za Galerie für Zeitgenössische Kunst, Lajpcig, 2001-2005; Izgled izložbenog prostora sa različitim pozicijama kliznih zidova / izgled objekta © Wolfgang Thaler / as-if berlin-wien: "GFZK2", An Exhibition Building for the Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig, 2001-2005; View of an exhibition space with different positions of the sliding walls/outside view © Wolfgang Thaler