

УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ

АРХИТЕКТОНСКИ ФАКУЛТЕТ

Катарина М. Анђелковић

ПРОСТОРНИ КОНТЕКСТ
СИНЕМАТИЧКЕ ПРЕМИСЕ АРХИТЕКТУРЕ

Докторска дисертација

Београд, 2014.

UNIVERSITY OF BELGRADE

FACULTY OF ARCHITECTURE

Katarina M. Andjelkovic

SPATIAL CONTEXT
OF THE CINEMATIC ASPECT OF ARCHITECTURE

Doctoral Dissertation

Belgrade, 2014

Ментор:

Арх Михаило Тимотијевић,

Редовни професор Архитектонског факултета Универзитета у Београду

Члан комисије:

Др Владимир Мако,

Редовни професор Архитектонског факултета Универзитета у Београду

Члан комисије:

Др Владимир Миленковић,

Доцент Архитектонског факултета Универзитета у Београду

Члан комисије:

Др Миодраг Шуваковић,

Редовни професор Универзитета уметности у Београду

Датум одбране:

Израду ове докторске дисертације и рад на научноистраживачким пројектима на Архитектонском факултету Универзитета у Београду у периоду: 2008 - 2010.године (НИП 164003), руководилац проф. др Љиљана Благојевић, и у периоду 2011- 2014.године (НИП 36034), руководилац проф. др Владимир Мако, финансирало је Министарство просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије.

ПРОСТОРНИ КОНТЕКСТ СИНЕМАТИЧКЕ ПРЕМИСЕ АРХИТЕКТУРЕ

РЕЗИМЕ

Ово истраживање је објединило неколико синематичких аспеката и понудило један могући начин посматрања феномена урбаног простора кроз синематички објектив. Резултат је тестирања и верификације синематичког аспекта архитектуре у конекцији са истраживањем архитектонског пројектовања. Осим што обезбеђује суштински допринос савременој теорији архитектуре и урбаних пракси кроз поставку оквира будућих истраживања, ова дисертација представља критику традиционалних теорија у настојању да одговори на ургентна питања истраживача о новим начинима повезивања теоријских и практичних становишта. Успостављени истраживачки оквир, пре свега, обезбеђује флексибилност у раду на оперативној функцији синематичког аспекта архитектуре у теоријском оквиру савременог концепта методологије архитектонског пројектовања. У раду са визуелним компонентама урбаног окружења, које касније прераста у неколико аспеката дејства визуелно-имагинативних открића филмских режисера на промену просторних концепција, ово истраживање превазилази традиционални поглед на архитектуру именујући је уметношћу – уметношћу обликовања простора. У овом контексту и успостављеној релацији са филмом већ од првих корака технологије покретне слике са почетка XX века, покренуто је преиспитивање перцептивних начела, искуства архитектонског простора, и отворена релација концепта кретања према архитектонским и филмским елементима и принципима пројектовања. У том оквиру кроз који архитектура, попут сваке друге уметности, усваја сопствену вредност и однос према свету визуелно–имагинативном манипулацијом простора, перцепције, програма и визуелности, показује на који начин дејство филма утиче на трансформацију архитектонских концепција простора у синематички догађај. Бављење визуелно-имагинативним открићима филмских режисера и архитеката и истраживање перцепције простора је у жижи интересовања истраживача и чини дидактичко–едукативни мотиватор и иницијатор преосмишљавања

архитектонске праксе који се предлаже у раду. Просторни контекст синематичке премисе архитектуре истражен је у условима у којима актуелне промене у савременом архитектонском дискурсу можемо пратити поравнањем односа архитектуре и филма са њиховим методолошким и дидактичким приступима. Њихов однос је придружен актуелном стању савременог архитектонског дискурса означеног концептима кретања, трансформабилности, те манифесности ових појава. Интерпретацијом ових феномена кроз архитектонске концепте условљено је покретање иновативних приступа архитектонском пројектовању. Након доказивања синематичке премисе архитектуре које је обезбедило генералне закључке о односу двеју дисциплина и о потенцијалним иновацијама у теоријско-методолошком оквиру архитектонског пројектовања, ово истраживање је остварило значајне резултате кроз могућности унапређења и надградње утврђених вредности урбаних пракси – прецизно, проширења Каленове урбане стратегије. Могућност проширења Каленове урбане студије кроз синематички аспект пронађена је у обликовању елемената и операбилних принципа мобилизованих кроз концепт *серијске визије*. Тада тврдим да, вођен визуелном перцепцијом и спољним концептима извученим из уметности, теорије архитектуре и синематике, сценарио просторног развоја догађаја, диспозиције програмираних кретања и активности, може да се унапреди и контролише кроз методологију архитектонског пројектовања градећи на постављеним стратегијама *серијске визије*. Комплексност коју захтева доказивање наведене премисе утицала је на разлагање поступка у фазе које се темеље на интердисциплинарном повезивању и праћењу утицаја актуелних промена у савременом архитектонском дискурсу на трансформисање архитектонских концепција простора. Експерименти изведени теоријским повезивањем Каленових начела и синематичких принципа имају повратну улогу да омогуће примену идентификованог знања кроз савремени концепт методологије архитектонског пројектовања.

У првом делу истраживања, приступљено је контекстуализацији концептуалног истраживачког оквира ради позиционирања истраживачког модела у којем је могуће тумачити утицај филма и синематичке праксе на архитектонску. Теоријско-историјски преглед кроз модернизам и постмодернизам обезбедио је сагледавање филма као критичког извора архитектонских концепција простора, док су резултати изведених

интервјуа обезбедили фундаментално полазиште тумачења поступка рада филмског режисера са елаборацијом овог утицаја на поступке карактеристичне за архитектонску праксу. Указивањем на нераздвојивост двеју дисциплина инструментализацијом визуелних феномена који их повезују, дискутовано је да архитектонски и урбани простори могу имати синематичке квалитете који нису очигледни у свакодневној пасивној перцепцији урбаних простора. Због комплексности овог феномена, било је неопходно разумети шта је у бити природа архитектонског простора идентификованог из синематичког угла посматрања, те је приступљено теоријској идентификацији основних синематичких концепата и квалитета архитектонског простора. У другом делу дисертације, фокус је на томе како идентификовано знање можемо применити кроз методологију архитектонског пројектовања и која је његова теоријска импликација у савременом архитектонском дискурсу када учествује у преошћавању недовољне повезаности теорије и праксе. Отуда су изведена експериментална теоријска повезивања утврђених синематичких принципа са фундаменталним теоријским постулатима Каленове урбане студије. У том поступку, издвојени су *модели операционализације* који чине радне методе архитектонског обликовања изведене из различитих повезивања теоријских постулата у синематичкој перспективи и примењене на изабраним просторним и оперативним уређајима. Затим је приступљено адаптацији *модела операционализације* са циљем да пронађу практичну примену у процесу пројектовања. Евалуацијом резултата експеримента на усвојеном иновативном оперативном уређају *пракса ходања и синематичко креирање слика*, стичу се услови за проверу синематичке премисе архитектуре у трећем делу дисертације. Наиме, у закључном делу дисертације изведен је експеримент који проблематику транзитирања ка синематичком моделу истраживања расклапа у утврђеном интердисциплинарном оквиру. Интердисциплинарни оквир за извођење експеримента је омогућио откривање специфичног поља уметничких импликација у архитектури, и показан је кроз примену синематичких уређаја на проблемима интерпретације и апстракције. У том оквиру и у контексту „пројектовања као истраживања“, истражени су начини, могућности и дејство примене филмске стратегије монтаже и технике рез на концептуално промишљање архитектонских просторних концепција. Кроз студију случаја “Key of the Game - The Conquest of Belgrade Fortress“, испитани су утврђени оперативни и просторни уређаји, инструменти и алати

архитектонског пројектовања, који уређују концепт, структуру и интегритет архитектонског ентитета, посматраног кроз синематички објектив. Поглавље је закључено методичким транзитирањем између архитектонске теорије, филма и праксе архитектонског пројектовања, ка успостављању концепта истраживања и природе знања успостављеног у релацији са уметничким експериментом у архитектури. Након изведених резултата, верификовање основне премисе овог истраживања да савремени концепт архитектонског пројектовања у својој основи захтева „отворени“ приступ, заокружено је интеграцијом Фукоовог метода и понудом *Сценарија пројектовања* кроз параметре успостављања нове истраживачке парадигме у архитектури.

Насупрот истраживањима која се широм Европе и света развијају кроз тумачење репрезентације архитектуре на филму, ово истраживање је понудило перспективу која до сада није разматрана у домаћим и иностраним научним радовима. Разлика у односу на претходна и актуелна истраживања лежи у целовитој анализи која почиње испитивањем могућности примене основних стратегија и техника филмске режије у архитектури. Ова питања затим покрећу кључне теоријско-практичне позиције кроз које повезују области архитектуре, филма и синематичке праксе, препознају синематичке ефекте у основи квалитета архитектонских простора и синематичке концепте, идентификују основне синематичке принципе, и по први пут дефинишу могућност имплементације остварених резултата кроз архитектонско пројектовање у постструктуралистичкој перспективи постмодерног дискурзивног окружења до данас. Оваква разлика произашла је из постављеног циља на самом почетку истраживања, који се односи на конструисање анализе креативне фазе стварања и расклапања сложеног процеса концептуализације архитектонског решења. У том смислу, отворено је питање како су концептуални елементи филмске стратегије монтаже и технике *editing* коришћени као методолошки алат за проверу синематичке премисе архитектуре кроз фундаменталне елементе концепта методологије архитектонског пројектовања. Постављене хипотезе нису условиле развој истраживања у смеру приказа и творбе архитектонских елемената филмских сцена кроз елементе пројектовања који подржавају симулацију реалности аналогну оној у филмској сцени (предмет истраживања која се изводе у европским и светским истраживачким институтима), већ у смислу дефинисања утицаја поступка филмске продукције на

поступке карактеристичне за архитектонску праксу кроз паралеле филмских функција са архитектонским (нпр. функција откривања, зависност од контекста, континуитет, визије / превођење спољног света, итд.). Истраживање је примењено на интерпретацију архитектонских и урбаних сценарија, испитивање механизма перцепције и потенцијалну реконфигурацију реалности из специфичних могућности које нуде релације препознате између процеса архитектонског пројектовања и филмске режије. Овом приликом иницирана теоријска и методолошка разматрања чине основу за рад на интердисциплинарном повезивању између архитектуре, филма и визуелних уметности, и значајно темеље на актуелним променама у савременом архитектонском истраживању и пракси, а које нису довољно повезане са теоријским становиштима нити су усаглашене са пројектантским стратегијама и уређајима за истраживање.

Релација између архитектуре и филма отпочела је са технолошком иновацијом која доноси покретне слике почетком XX века, али је до данас у континуитету богаћена размењеним концептима, стратегијама, техникама и практичним уређајима, који су реконфигурисали њихове системе знања. Рана филмска остварења предвиђају „панорамске погледе“ приказивањем путовања кроз локације и просторно-визуелну жељу за кретањем, који ће кроз концепт *циркулације* касније постати у потпуности уграђени у принципе обликовања у модерној архитектури (Giuliana Bruno, 2002). Овом елаборацијом, теоретичар у области студија културе, Ђулијана Бруно уводи значај описивања симулације кретања кроз простор никада статичне филмске репрезентације. Поређењем статуса филмске репрезентације која и сама стреми кретању и предвиђањем просторних конфигурација које побуђују праву природу архитектонског искуства (покренуте из перспективе кретања просторног субјекта), остварен је увид у потенцијал архитектонске праксе и едукације да значајно обогате утврђена методолошка становишта позивајући оперативне уређаје обеју дисциплина на аспирацију кретањем. Такође, увидом у урбане дебате кроз поглед практичара који раде у области филмске режије и архитектонског пројектовања и примере архитектонске репрезентације раних година XX века, откривена је карактеристична инспирисаност архитектуре покретним сликама које, у циљу промовисања модерног покрета, откривају нове архитектонске истраживачке инструменте за испитивање њиховог утицаја на перцепцију посматрача. Касније током XX века, ситуационистички покрет

шездесетих година ће показати ширу улогу покретних слика у архитектури анализирајући оно што данас препознајемо као претечу синематичких тенденција постојећих урбаних пракси, а у складу са поставком фокуса архитектонске имажинације у рамљење и просторно уређивање секвенци рамова, обликујући пројициране акције субјеката у простору. Специфичност оваког обрта огледа се у низу архитектонских истраживања која утичу на посматрање урбаних простора као визуелних апарата и система заснованих на кретању, где је основни параметар архитектонског искуства простор доживљен кроз трансформацију, трајање и пролазност. Овакав приступ дозвољава архитектури да буде перципирана као секвенца догађаја или низ кадрова уместо њене јединствене артикулације, те као таква представља место отелотворене визуелне конзумације са потенцијалом препознавања извесних феномена урбаног простора који би на други начин остали неоткривени, и на тај начин би остао неискоришћен њихов потенцијал у промишљању просторних квалитета и концепата. У складу са тим, истражена је будућа визија урбаног простора (она која обухвата кретање субјекта у простору као димензије за коју верујемо да је фундаментална у концепцији архитектонских пројеката) из перцептивног потенцијала подржаног употребом нових технологија модерности и простора, затим *панораме*, *диораме* и коначно филма, заснованих на просторном и временском управљању у архитектури вођеној процесима и буржоаском реториком флуидности и протока. Основна истраживачка хипотеза произашла је из овако проширеног интересовања за архитектуру у изразима процеса која престаје да служи традиционалним конвенцијама или начинима репрезентације и продукције и која, посредовањем иновативне технологије, подстиче више синематичко укључивање субјекта у простор. Историја архитектуре је сведок непосредног утицаја репрезентационих формула на модификацију архитектонске праксе, али је њихово потискивање у други план и разлагање кроз коресподентне фазе процеса пројектовања данас значајно ублажило дејство на продукцију архитектонских концепата, препуштајући теоријско - практично усмерење експериментисању са новим архитектонским искуством из аналогije са просторном секвенцом синематичке путање коју води филмски режисер.

С обзиром да претходно наведени експерименти фокусирају на идеју учења посматрања и различиту примену нових алата изведених из аналогije рада архитекте и филмског

режисера, у циљу прилагођавања насталим променама, отворено је питање ургентне промене услова постојећих методолошких приступа архитектонског пројектовања. Претпостављено је да би фазу креативне анализе пре фазе самог стварања овакав приступ могао изнова пронаћи у истраживању процеса, процедура и правила пројектантског деловања и тврдњи да: „отворени“ процес архитектонског стваралаштва пружа могућност концептуализације архитектонског простора из синематичког угла који, кроз овакав иновативни методолошки приступ, подржава развој архитектуре у односима простор - концептуализација, дијалектике простор - искуство, архитектуре као односа игре и истраживања, као отвореног истраживачког поља, догађаја и конструисане ситуације. Наиме, поступа се из уверења аутора да сложеност процеса концептуализације архитектонског решења и значај те „отворене“ креативне фазе стварања која претходи пројектовању, као и разноликост и непоновљивост њених исхода и резултата, донекле подривају могућност опстанка неке *a priori* постављене теорије могућих начина интервенисања и коришћење постојећег сета утилитарних процедура и поступака, као и постојећих истраживачких норми. У складу са тим, отворено је питање да ли су постојећи истраживачки алати и научни методи традиционалног модела истраживања од помоћи приликом откривања потенцијала синематичког аспекта архитектуре кроз нови концептуални истраживачки оквир; те је приступљено преиспитивању одговарајуће истраживачке парадигме кроз алтернативне моделе и *practice-based* истраживачки оквир. Закључено је да је у постмодерној постструктуралистичкој перспективи синематички приступ могуће реализовати употребом Фукоовог метода, који је омогућио основне услове препознавања концепата између архитектуре и филма. Његовом применом су створени услови за истраживање оперативних уређаја и концептуалних одредница из синематичке праксе и филма примењивих за конструисање архитектонских објеката. Упркос чињеници да је основни параметар њихове концептуалне повезаности питање перцептивног искуства које инкорпорира варијабилу временске компоненте у односу на слику, за потребе овог истраживања испитан је шири контекст релација време – простор – слика – кретање кроз двопартитну анализу синематике као концепта и праксе у архитектури, која потенцијално детектује позиције реализације њених уметничких импликација. Затим је приступљено анализи потенцијала синематичких квалитета архитектонског простора, који су пронађени кроз везу са наративним ефектима, визуелним, темпоралним, и ефектом вођења погледа.

Упоредо овом процесу, донекле смо изгурани из поузаног терена теорије и остали без упоришта сигурне расправе, која нас са сигурношћу упућује на подробније разумевање односа теорије и праксе, чији би однос могли унапредити проширењем постојећих теорија кроз синематичку компоненту и њену примену у пракси кроз методологију архитектонског пројектовања. С једне стране, фаза креативне анализе прелиминарне архитектонске концептуализације, у којој архитекта још увек није везан налазима сопственог контекстуалног истраживања, у овој дисертацији методолошки је вођена стратегијом „игре“, а описана синематичким ефектима дуж путање кроз урбане просторе која је том приликом створена. Читав процес инспирисан је *синематичком трајекторијом* где је сам чин ходања по синематичкој трајекторији потенцијални инструмент – архитектонски оперативни уређај – заправо чин субверзије традиционалног Ле Корбизијеовог концепта *promenade architecturale* или филмско-архитектонске променадe Сергеја Ајзенштајна. Повезивање *чина ходања* са радовима архитеката и филмских режисера такође се односи на позив читаоцу да преиспита установљена перцептивна начела и сагледа урбане просторе кроз сочиво камере и око филмског режисера. У студији архитектуре као масовног медија, Биатрис Коломина (Beatriz Colomina) показује да су Корбизијеови увиди заправо били синематички у својој суштини. Кроз унапређење идеје *promenade architecturale*, Корбизије је утврдио да је архитектура валоризована кроз описивање кретања просторног субјекта који се помера од једног до другог места, када можемо рећи да се архитектура придружује филму у пракси која ангажује анализу ефекта вођења погледа у релацији са кретањем. Изведена студија случаја “Key of the Game - Conquest of Belgrade Fortress” потврдила је да архитекте могу учити из способности филмских режисера за репрезентацију и кретање кроз простор, те реализовати претпоставку синематичке премисе архитектуре кроз примену нових оперативних уређаја за прилагођавање архитектонских концепција синематичким принципима. У ту сврху, примењен је мотив кретања као концепт који обезбеђује слободан приступ кроз пројектантско деловање у прелиминарној фази концептуализације. У погледу анализе синематичких компоненти и принципа у поменутом архитектонском поступку, осим питања мобилне и имобилне перцептивне компоненте синематичког управљања погледом који је у основи синематичког принципа, овај поступак је обухватио и рад на откривању вишеструких синематичких квалитета архитектонског простора повезаних са наративним,

визуелним и темпоралним ефектима. У фокусу истраживања је показано на који начин је, употребом стратегија и техника филмске режије, могуће открити синематичке квалитете и концепте архитектонског простора кроз идентификацију особених феномена које није могуће сагледати из друге перспективе. Истраживање је показало да, упркос чињеници да су архитектура и филмска пракса, и у новије време спрега урбаних пракси које можемо објединити под термином синематичке праксе, сасвим издиференциране дисциплине које су кроз читав XX век заправо ојачавале међусобну повезаност путем бројних интелектуалних, репрезентационих и практичних уређаја. Наиме, ове визуелне уметности, односно просторне праксе, се тангирају кроз статичне и динамичне односе откривајући неколико заједничких трајекторија препознатљивих у елементима процеса архитектонског пројектовања односно филмске продукције, остварујући особене паралеле у фази концептуализације.

Следећа претпоставка произашла је из упоредаг померања фокуса „од опсесије физичким објектима ка опсесији сликама“, које омогућава да урбане просторе града почнемо схватати као визуелни апарат у концептуалном архитектонском мапирању урбаног окружења у којем више не постоји примарни нагласак на задавању форме. Рад са комплексним питањима искуства архитектонског простора и перцепције из угла покретног субјекта учествује у превазилажењу замке формалног аспекта архитектуре на начин да читамо проблем синематичке трајекторије и њено управљање које није искључиво питање архитектонске форме, већ и позив на дискусију о синематичкој трајекторији у архитектури као формалном, просторно-програмском и визуелном регулатору. Примењено у архитектонској пракси и дидактичкој структури архитектонског образовања, увођење архитектонских елемената под контролу синематичких компоненти: нарације, темпоралних, визуелних ефеката или комплексном конструкцијом погледа и опсервације, едукатори заправо нуде *просторне уређаје* (лабиринт, машине, итд.) и *оперативне уређаје* у процесу архитектонског пројектовања, и системе које је могуће студирати, манипулисати, артикулисати. У том смислу, улога пројектанта је преусмерена на осмишљавање инструкција за управљање – *игру* у процесу пројектовања, да би формализацију архитектонских облика заменила акција коју изводи „режирано“ кретање. Ова истраживачка хипотеза односила се на могућности отварања алтернативних

истраживачких модела у функцији истраживања концептуалног, методолошког и епистемолошког оквира архитектонског пројектовања као истраживања који пружа оквир за прилагођавање архитектонских концепција простора серији синематичких принципа. У овом делу истраживања, приступљено је адаптацији иновативног оперативног уређаја за прилагођавање архитектонских концепција синематичким принципима, коришћена су три модела операционализације из којих су изведене три експерименталне теоријске конекције. Резултат је усвајање оперативног уређаја у методологији архитектонског пројектовања, затим протокола и образаца. Започето је њихово финално тестирање кроз процес пројектовања: прво, које се тиче примене филмских техника у самом процесу пројектовања; и друго, које се тиче пројектовања као истраживања и транзиције ка новом моделу истраживања, усвајањем слике и кретања као инструмената и просторних уређаја у основи новог методолошког приступа архитектонског пројектовања. Финални корак рада је усвајање сценарија пројектовања - савременог модела који прихвата синематички концептуални оквир и Фукоов метод.

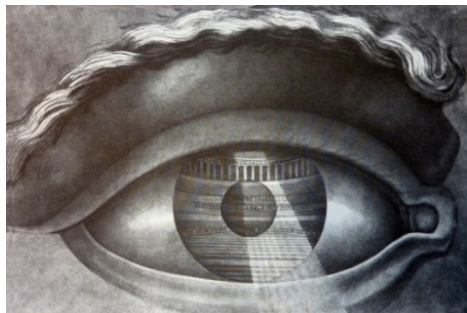
Методологија рада је прилагођена индикованим истраживачким питањима, хипотезама, предмету рада и циљевима. Ово истраживање прожима неколико теоријских дебата и питања покренутих у пракси, као потенцијално конфликтних дискурса који захтевају јасно превезивање теоријско-практичних становишта. У оквиру дискурзивног поља идентификују се фундаментална теоријска упоришта која детерминишу методолошки приступ овом истраживању: постструктуралистички дискурс, епистемолошко проширење и увођење спољних концепата из уметности, синематике и теорије архитектуре и визуелне културе. Са становишта циљева, једна од најважнијих метода је студија случаја изведена у склопу експеримента у трећем делу истраживања. У склопу прожимајуће исцрпне теоријске анализе и примене теоријских концепција у пројектантском поступку, ова метода критички наговештава потребу увођења и прилагођавања нових истраживачких уређаја за примену у пракси. Уведени експерименти постоје да покрену флуидност идеја и знања у расклапању самог чина пројектовања као места рада, са резултатима који превазилазе унапред постављена очекивања. Из тог разлога, најважније методе у оквиру студија случаја делују тако што обухватају методолошке и научне аспекте и могу, на различите начине, досегнути уметничке аспекте, интуитивно или конкретно из

преосмишљавања стратегија чије технике балансирају у пољу између науке, уметности и праксе. Делујући директно у концептуалном истраживачком оквиру *research by design*, читав поступак тражи усклађивање научних метода и пројектантске праксе, и кроз интерпретацију различитих типова знања, посредством медијатора у том процесу, прераста у форму архитектонских експеримената.

Резултате овог истраживања могуће је применити кроз концептуални оквир истраживања *practice-based research*, што је методологија архитектонског пројектовања и проширење постојећих теоријских традиција. Јединственост овог истраживања је, осим могућности да понуди екстензивни увид у актуелне архитектонске и филмске теорије и праксе, потенцијал да се говор о урбаном континуитету простора у постојећим архитектонским и урбаним дебатама прошири кроз промишљање и уређивање простора синематичким стратегијама, истраживачким техникама и процедурама. Промењено поимање савременог стања града које диктира теоријска расправа доминантна за савремени архитектонски дискурс, региструјући град више као динамички простор незаустављивог протока у перманентном стању промена и доминацији стања кретања, релативизира као истински битна и сва наша досадашња контекстуална разматрања кроз принципе постојећих урбаних пракси. Линија истраживања која урбани простор посматра кроз синематички објектив отворила је могућност двоструког правца развоја истраживања. Као прво, у смислу говора о уређајима просторног континуитета урбане структуре као новом концептуалном алату када представља урбани простор који је просторно и визуелно у целисти идентично третиран кроз архитектонска и урбана начела да би умањио значај дихотомије простор улице – простор куће на рачун регистрованих кретања у урбаном простору, те креирања „укупног динамизма“ који је основица пројектовања константно моделоване и ремоделоване урбане структуре. Истраживање је доказало да искуство континуитета урбаног простора одговара синематографском континуитету реконструисаним просторним средствима, теоријски утврђеним у писањима филмских режисера попут Вертова. Просторни континуитет постаје моћни алат у рукама режисера који утичу на активну позицију посматрача и модификацију процеса опсервације, захваљујући потенцијалу да изгради проточни простор, који остаје примарни фактор филмске наратије. Као друго, у смислу синтезног ојачавања односа између урбаног

простора, архитектуре и покретне слике, град можемо почети схватати као визуелни апарат - систем заснован на кретању и последичном обликовању синтезног дејства у урбаним просторима. Изазовним и занимљивим показало се посматрање града не као компактног и кохерентног физичког ткања, већ као тек „пуко коегзистирање“ – као „низ односа међу објектима који готово никада нису артикулисани у визуелном и формалном смислу, нису више дефинисани архитектонским везама“, што истовремено упућује на урбане односе који нису темељени на визуелним континуитетима, него на прекидима, неповезаностима, фрагментарностима и комплементарностима. Кроз дисконекцију, прекиде и наслеђену методолошку ароганцију у култури урбаних конекција какву препознаје урбана пракса ситуациониста или архитектонска пракса Бернара Чумија и Данијела Либескинда, показано је да синематички аспект архитектуре са проширењем постојећих методолошких утемељења обезбеђује могућу праксу превазилажења пројекције идентификованих негативних конотација у урбаном простору.

Кључне речи: синематичка премиса архитектуре, концепт методологије архитектонског пројектовања, интердисциплинарност, филмска режија, синематичка слика, синематички концепт и квалитет архитектонског простора, концепт кретања, истраживачка парадигма, процес пројектовања, стратегија игре, *practice-based research*, ситуационистичка пракса концептуалног мапирања – *drifting*, Каленов концепт *серпијске визије*, филмска стратегија монтажа, филмска техника рез, иновативни оперативни уређај, модели операционализације: *promenade architecturale*, фрагментација, *framing*.



Claude Nicolas Ledoux, *The Creating Eye*, 1804.
Преузето из: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)

Научна област: архитектура и урбанизам

Ужа научна област: архитектонско пројектовање и савремена архитектура

УДК број: 72.01: 791 (043:3)

SPATIAL CONTEXT OF THE CINEMATIC ASPECT OF ARCHITECTURE

ABSTRACT

This doctoral dissertation offers an observation of the urban space phenomena through the cinematic lens as a trial to testing and verification of the cinematic aspect of architecture. Beside the essential contribution to the contemporary theory of architecture, this research has attempted to discover the operational function of the cinematic aspect of architecture within the theoretical and methodological framework of the contemporary architectural design methodology. The research goes well beyond the traditional view of architecture to appoint it art - the art of shaping space. It is this framework that enables architecture to propel a review of perceptual principles, the experience of architectural space, and to open up a relationship between the concept of movement and the design elements and principles of both film and architecture. By providing an imaginative manipulation of space, perception, program configurations and visibility, architecture, like any other art, adopts its own value and relationship to the world. The dissertation offers one possible view of the consequences of such manipulations arising after the cinematic apparatus exerted an influence on the transformation of the spatial conceptions into a cinematic event. Dealing with modifications of the perception of space, visual and imaginative discoveries of filmmakers and architects is a focal research interest in terms of the didactic and educational motivator and the reassessment of architectural practice. Spatial context of the cinematic aspect of architecture was dramatically challenged by ongoing changes in contemporary architectural discourse which can be traced and investigated by harmonization of the relationship between architecture and film with their methodological and didactic approaches. This dissertation indicates various effects of the relationship between architecture and film, demonstrates points of their connection and attaches them to the current state of contemporary architectural discourse which was labeled by concept of movement, transformability, as well as to the manifestation of these phenomena. Launching of an innovative approach to the contemporary architectural design strategy was conditioned by the interpretation

of these phenomena through a concept of architecture. After verifying the cinematic aspect of architecture that provided general conclusions about the relationship between the two disciplines, this research continued by investigating into a potential innovation in the theoretical and methodological framework of architectural design. The research has shown significant results in the possibility to improve and upgrade the established values of urban practices, precisely, Cullen's urban strategy. A theoretical extension to the Cullen's urban study was made possible through the definition of elements and operable principles mobilized through the theoretical concept of *serial vision*. Then we posit that, guided by visual perception and external concepts drawn from the arts, the contemporary theory of architecture and cinematics, the spatial development of events, directed movements and activities, can be pre-designed, positioned and controlled from a new perspective of the architectural design methodology, building upon the predetermined strategies of *serial vision*. Due to the complexity of the problem implicit by the above premise, the process is broken down into stages where each stage operates by connecting and testing possible theoretical positions. The phases also seek to address the question of monitoring an impact which the current changes in contemporary architectural discourse certainly made by the transformed concept of space. Experiments were performed by connecting chosen theoretical principles originally made by Cullen with the theoretically defined cinematic principles. Their role in return is to enable the implementation of identified knowledge¹ through the contemporary architectural design methodology.

In the first part of this dissertation, we approached the contextualization of the conceptual research framework by asking how to position a research model in order to enable the interpretation of impact from the film and cinematic practices to architectural practice. Theoretical and historical overview of modernity and postmodernity allowed us to understand film as a critical source of the raising questions on the concept of space in architecture, while the results presented from interviews provided a fundamental starting point to the interpretation of the filmmaker's practice with the elaboration of the consequential impact it exerts on architectural practice. Pointing to the inseparability of the two disciplines by the

¹ General methodological approach to this research was considered in regards to an acknowledged tendency of architectural discourse to improve the epistemological basis of the design process. In its interdisciplinary positioning among related visual art disciplines, architecture was determined in attention to the interpretive and contextual nature of knowledge.

instrumentalization of visual phenomena that connects them, has led to a claim that architectural and urban spaces may have cinematic qualities that are evident in everyday passive perception of urban space. Due to the complexity of this phenomenon, it was necessary to understand the true nature of architectural space identified through the cinematic perspective, and that is why we approached the theoretical identification of fundamental cinematic concepts and the qualities of architectural space. In the second part of the dissertation, the focus is placed on testing how to apply the identified knowledge in the architectural design methodology. The second focal point is to trace theoretical implications of the supplemented knowledgebase in the contemporary architectural discourse that overcomes insufficient connection between theory and practice. In search of an answer, links were pointed between chosen cinematic principles and the fundamental Cullen's urban study theoretical postulates so as to perform the experimental theoretical connections. The operation models were also separated from this process. Our intention to pursue with the application of these operation models in architectural design strategy was followed by an adaptation of spatial and operating devices² in the process. Evaluation of the results from the experiment which incorporates the innovative operating device *the practice of walking and cinematic image creation*, provided conditions for testing the cinematic aspect of architecture in the third part of the dissertation. The experiment in the concluding part of the thesis unfolds the issue of transiting to the cinematic research model in the established interdisciplinary framework. Conducting this experiment in the interdisciplinary framework has made it possible to detect specific areas of artistic implications in architecture, and was demonstrated through the application of cinematic device to the problems of interpretation and abstraction. In this 'design as research' context which replaces pure design approach, the methods, possibilities and effects of the application of film montage strategies and editing techniques on the conceptualization of space in architecture were explored. In order to regulate the concept, structure and integrity of the architectural entity observed through the cinematic lens the identified operating and spatial devices, instruments and tools integrated in the architectural design methodology, were examined through a case study of "Key of the Game - The Conquest

² The second focal point was to trace the theoretical implications of supplemented knowledge base which is done in the context of contemporary architectural discourse that overcomes insufficient connection between theory and practice. Looking for the possibilities to reconnect chosen cinematic principles with the theoretical postulates derived from Cullen's urban study, results in performing the experimental theoretical connections as part of the research process. The operationalization models were also separated from this process. Our intention to pursue with the application of the operationalization models in architectural design was followed by an adaptation of spatial and operating devices in the process.

of Belgrade Fortress"³. The chapter was concluded by the methodical transitioning among architectural theory, film and architectural design practice, in order to establish the conceptual research framework and the knowledge base determined in relation to pursuing an artistic experiment in architecture. Following a speculation upon the outcome of this experiment, a verification of the basic research hypothesis that a contemporary concept of architectural design essentially requires an "open" approach, was supported by the integration of Foucault's method and a proposal of the redefined *Architectural Design Scenario*, both making part of a new research paradigm in architecture.

Contrary to the research which has been developed so far across Europe and beyond, through the interpretation of architectural representations in film, this research has offered a perspective that has not yet been discussed in the national or international scientific publications. The difference in relation to the previous and current research lies in a comprehensive analysis that begins by examining the possibilities of applying the basic strategy and techniques of filmmaking into architecture. These issues then run the key theoretical and practical positions by linking the fields of architecture, film and cinematic practices and recognize cinematic effects as the essential quality of architectural space and cinematic concepts as well as identify basic cinematic principles. Furthermore, they define for the first time the possibility of implementing the results achieved through architectural design in the poststructuralist perspective of postmodern discursive environment today. This difference stemmed from the aim set at the start of the study, which refers to the analysis of the creative phase in question and the disassembly of the complex conceptualization process characteristic in the architectural design methodology. In this regard, question is open as to how the conceptual elements of montage film strategy and editing technique have been used as a methodological tool for testing the cinematic aspect of architecture through the fundamental elements of architectural design methodology. The hypotheses have not caused the development of research in the direction of a display and formation of architectural elements of the movie scenes through the elements of design which support the simulation of reality analogous to that of a film scene (research performed at European and International research institutes), but in terms of defining what impact the film

³ International PhD workshop, Postgraduate Academic Program (2010) – Doctoral studies, Faculty of Architecture – University of Belgrade; supervisor: prof. Branko Pavić, participant prof. Dejan Miljković, guest teacher: Korean artist Kang Woohyun.

production procedures might exert through architectural design practice, in terms of similarities between film and architecture functions (for example the functions of detection, depending on the context, continuity, vision / the interpretation of the outside world, etc.). Then the research was applied to the interpretation of architectural and urban scenarios, testing the mechanism of perception and the potential reconfiguration of reality from the unique capabilities offered by the relations between the identified process of architectural design and filmmaking. The debated theoretical and methodological issues form the basis for the act of reconnecting theoretical positions in architecture, film and visual arts. These are substantially based on the current changes in contemporary architectural research and practice, which are neither associated to the theoretical viewpoints nor harmonized with the design strategies and research devices.

The relationship between architecture and film has begun with the technological innovation that brought moving images in the early twentieth century. But concepts, strategies and techniques exchanged throughout the century made this relationship rich to date. The exchanged devices newly reconfigured their systems of knowledge. By showing traveling routes through locations and a spatio-visual desire that aspires to motion, early films anticipated "panoramic views" which would later be attached to the concept of circulation to get fully embedded in the design principles of modern architecture (Giuliana Bruno, 2002). The elaboration of these issues will enact a theorist in the field of cultural studies, Giuliana Bruno, to introduce the importance of describing the simulation of movement through space of the cinematic representations which are never static. In that sense, we might compare the status of cinematic representation which itself aspires to motion and the prediction of spatial configurations which might evoke the true nature of spatial experience - one that requires its realization through the movement of the spatial subject. This comparison has allowed us to realize the potential which the architectural practice and education have in substantially enriching the established methodological standpoints by invoking the operation devices of both disciplines to aspire motion. Likewise, by gaining insight into current urban debates through the eyes of practitioners in the field of filmmaking and architectural design and examples of architectural representation of the early years of the twentieth century, it was revealed that architecture was specifically inspired by moving images in numerous ways. The impact that moving images had on architecture in promoting Modernism became part of the quest to discover new architectural research tools which would serve to

examine their impact on the viewer's perception. Later in the twentieth century, The Situationist International of the sixties will demonstrate a broader application of the moving images in architecture. This was made possible from the analysis of what we recognize today as a precursor of cinematic conceptual models in the existing urban practice, in accordance with the focal settings to an architectural imagination. Architectural imagination was set to operate on framing and the spatial alignment of sequences of frames, thereby forming the projected actions of subjects in urban space. The specificity of this turnover is reflected in a series of architectural research works to date, which show an important change in the observation of urban space as it starts to be conceived as a visual apparatus and a movement-based system. This approach enables architecture to be perceived as a sequence of events or a series of shots instead of a unique articulation, and urban space to be experienced through transformation, duration and transience. As such, space becomes a place of embodied visual consumption with a potential to recognize certain urban phenomena that would otherwise remain hidden, and therefore the potential in rethinking the spatial quality and concepts remain untapped. Accordingly, we explored the future vision of urban space that includes the movement of subjects in space - the aspect which we believe to be fundamental to consider in relation to the application of contemporary design methods in architecture. The aspect of movement includes a number of potentials such as a change in contemporary perception supported by the use of new technologies of modernity and space, then panoramas, dioramas and finally film. In that sense, our research was based largely on spatial and temporal management in process-driven architecture and bourgeois rhetoric of fluidity and flow. Basic research hypotheses derived from this expanded interest in architecture, in terms of processes, one that cease to serve traditional conventions or modes of representation and production and which, through the mediation of innovative technologies, encourages more cinematic inclusion of the subject in space. The history of architecture witnesses a direct influence of the representational formula on the modification of architectural practice. Yet their suppression to the background and decomposition through the correspondent phases of the design process today still significantly mitigated the effect on the production of architectural concepts. Moreover, it influenced the guidance to theoretical and practical experimenting in architecture with the new experience of space, based on analogy with the spatial sequence of a cinematic route that guides the filmmaker.

Research methodology was adjusted to the indicated research questions, hypothesis, subject and aims. This research permeated several theoretical debates and issues raised in practice as potentially conflicting discourses which require clear reconnection of the existing theoretical and practical standpoints. Entering a discussion of the postmodern and changes in relation to modernism and visual culture throughout the century, this discursive field has embodied fundamental theoretical standpoints which serve to determine a methodological approach to this research: poststructuralist discourse, an ever-widening of epistemological issues and the introduction of external concepts from the theory of architecture, arts, cinematics and visual culture. From the standpoint of aims and objectives, one of the most important methods employed in this research, the case study, was presented as part of the experiment in the third part of this dissertation. Moving its focus away from the issues of representation, it brought a way of conceiving epistemology that is less confining and substantially intellectually richer. In this ever-widening discursive arena within the pervasive detailed theoretical analysis that was used to rethink architectural design strategy, the use of this method has indeed suggested a need for reordering the importance of the visual register that would potentially induce the adoption of new research devices within architectural design practice. Means of experimentations were introduced to launch a fluidity of ideas and expand the forms of knowledge in dismantling of the very act of architectural designing as the place of interest, with results which would exceed the expectations. For this reason, the most important methods within the case study include methodological and scientific aspects within its function and are able to, in various ways, reach the artistic aspects, either in an intuitive way or directly from the reassessment of design strategies whose techniques balance among science, art and practice. In order to act properly in the conceptual research framework *research by design*⁴, the entire procedure requires the harmonization of scientific methods and the design practice, as well as the alignment of different

⁴ Application of the ‘research by design’ method was initiated in the field of creative arts, substantially in the writings of the practice-based research conceptual framework (Sullivan, 2005). ‘Research by design’ in architecture includes methodological and scientific aspects and can, in various ways, reach the artistic aspects of architecture, the intuitive or the concrete. At the beginning of the 21st century, it was considered one of the most influential methodological research at architectural schools across Europe and beyond, especially within a group of artistic research projects. The method is approved to be applicable in architecture, provided that its techniques successfully balance between science, art and practice. In the presented doctoral research, primary focus is set to examine architectural design strategies within the contemporary architectural discourse, and ‘research by design’ was implemented in order to map transformations of the design process when applying new procedures, tools and operating devices.

forms of knowledge created in the interdisciplinary discursive arena. Furthermore, by interpreting different types of knowledge the whole design process has turned into a kind of architectural experimentation.

The results of this research are applicable through the conceptual framework of *practice-based research*⁵, architectural design methodology and through the widening of existing theoretical traditions. The uniqueness of this research consists of multiple aspects. Beside a possibility to offer an extensive knowledgebase of current architectural theory, film and design practice, it has the ability to extend our current talk about the conceptual continuity of urban space within the existing architectural and urban debates, and argue to achieve this idea by activating cinematic strategies, research techniques and procedures to conceptually affect the practical rearrangement of urban space. A change occurred in the perception of contemporary urban space that marks the dominant debates of contemporary architectural discourse, contextualizes a paradigm shift to a more dynamic urban space of unrestrainable flow in a permanent state of change, relativized all our truly important contextual discussion to date. The direction of research that encourages the observation of urban space through the cinematic lenses opened up for a possibility to divide the course of research into two separate development flows. First, in terms of a speech on devices of the spatial continuity as a new conceptual tool, when presenting an urban space that was spatially and visually fully identically treated through architectural and urban principles. In other words, the task was to find a way to reduce the importance of the dichotomy street space – plot space at the expense of the registered movements in urban space, and thus to enable the creation of "total dynamism" at the basis of designing a constantly modeled and remodeled urban structure. The research has practically proven that the experience of urban space continuity corresponded to the cinematographic continuity reconstructed by spatial means, which had been previously theoretically established in the writings of a film director, Dziga Vertov. Spatial continuity becomes a powerful tool in the hands of filmmakers who enabled the dynamic position of the observer and the active modification of the process of observation, due to the potential to build a

⁵ Concluded with a series of latest research results in the practice-based conceptual framework, presented at the Research into Practice Conferences (2000-2008). Take a detailed look in the paper presented by Jill Franz (Faculty of Architecture - University of Queensland in Brisbane, Australia) at the Research into Practice Conference (2000), published in: Franz, J. (2000) An interpretative framework for practice-based research in architectural design, *Working papers in Art & Design*, VOL 1 – "The Foundations of Practice-based research", http://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0020/12287/WPIAAD_vol1_franz.pdf, accessed 20th March 2013.

spatial flow which remains the primary factor in a film narrative. Second, in terms of strengthening the relationship between architecture and the moving image projected in urban space, we start conceiving the city in terms of a visual apparatus and begin to measure the effect which a system of still and moving images leave as the consequent conceptual transformation of urban space. It turned out to be challenging and interesting to observe the city not as compact and coherent urban fabric but as a "mere coexistence" – as "a series of relationships between objects which are almost never articulated in a visual and formal sense. These relationships are no longer defined by architectural connections" and this makes a clear indication of urban relationships which are not based on visual continuity, but on ruptures, incoherencies, fragmentation and complementarities. Through disconnection, disruption and inherited methodological arrogance in the culture of urban connections recognized by the postulates of urban practice such as the Situationist International from the mid of the 20th century or the current architectural practice of Bernard Tschumi and Daniel Libeskind, it was demonstrated that exploring the cinematic aspect of architecture with the extension of the existing methodological foundation, provided a practice for overcoming the identified negative connotations of urban space.

Keywords: cinematic aspect of architecture, architectural design methodology, interdisciplinarity, filmmaking, cinematic image, cinematic concept and the quality of architectural space, the concept of movement, research paradigm, design process, game strategy, practice-based research, the Situationist practice of conceptual mapping - drifting, the concept of serial vision – Cullen, montage, cut, innovative operational device, models of operationalization: promenade architecturale, fragmentation, framing.

Scientific field: Architecture and Urbanism

Specific scientific field: Architectural Design and Contemporary Architecture

UDK number: 72.01: 791 (043:3)

САРЖАЈ

УВОД	1
Предмет и проблем истраживања	1
Циљеви истраживања	7
Задаци истраживања	11
Полазне хипотезе истраживања	14
Образложење усвојене методологије и научно-истраживачког поступка	17
<i>Research by design</i>	23
Научни допринос, очекивани резултати и практична примена резултата истраживања	25
Закључци из претходне анализе информација о предмету истраживања	27
 I део: ТЕОРИЈСКО – ИСТОРИЈСКИ ПРИСТУП	
1. ПОЗИЦИОНИРАЊЕ КОНЦЕПТУАЛНОГ ОКВИРА СИНЕМАТИЧКИХ ИСТРАЖИВАЊА У АРХИТЕКТУРИ КРОЗ <i>PRACTICE-BASED RESEARCH</i> МОДЕЛ И ПОСТМОДЕРНИСТИЧКУ ПЕРСПЕКТИВУ	32
На примеру <i>тест-модела</i> “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress“ (2010)	
1.1 Контекстуализација концептуалног истраживачког оквира.	34
1.2 Теоријска идентификација синематичких концепата и синематичких квалитета архитектонских и урбаних простора.	42
1.3 <i>Тест-модел</i> “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress“: идентификација синематичких елемената у архитектури.	49
1.4 Трансформисање архитектонских концепција простора и разматрање могућности имплементације синематичког модела у концепту методологије архитектонског пројектовања.	65
1.5 Могућности примене основних стратегија и техника филма у архитектури у постструктуралистичкој перспективи до данас.	69
2. ИСТРАЖИВАЧКЕ ПАРАДИГМЕ : контекст истраживања између синематике и архитектуре	73
2.1 Историјско-теоријска ретроспектива. Истраживање у природним наукама и парадигматски обрт.	75
2.2 Алтернативни модели истраживања осамдесетих година XX века и <i>practice-based research</i> истраживачки оквир.	77
2.3 Синематички приступ – нова истраживачка парадигма. Могућност примене Фукоовог метода данас.	81

3. УТИЦАЈ ФИЛМА И СИНЕМАТИЧКЕ ПРАКСЕ НА АРХИТЕКТОНСКУ ПРАКСУ	84
3.1 Утицај поступка филмске продукције на поступке карактеристичне за архитектонску праксу.	84
3.2 Историјско-теоријски преглед кроз модернизам и постмодернизам: филм као критички извор просторних концепата у архитектури.	91
3.3 Синематика као концепт и пракса у архитектури	98
3.3.1 Синематика као концепт у архитектури.	99
3.3.2 Синематика као пракса у архитектури.	103
3.4 Синематичка слика и синематички простор у архитектури	107
3.5 ИДЕНТИФИКАЦИЈА СИНЕМАТИЧКИХ КВАЛИТЕТА АРХИТЕКТОНСКОГ ПРОСТОРА И СИНЕМАТИЧКИХ КОНЦЕПАТА	112
3.5.1 Синематички квалитет архитектонског простора повезан са наративним ефектима	112
У литератури – Борхесов “Library of Babel” (1941)	120
У архитектури – Зумпторов Serpentine pavilion (2011)	125
У филму – Жак Татијев Playtime (1967)	126
3.5.2 Синематички квалитет архитектонског простора повезан са визуелним ефектима	129
Архитектонски објекат –	
Алтова апстракција и архитектура асоцијација	135
Слика – Поетичка уметничка слика из филмског кадра Андреја Тарковског	137
Филм и архитектура – Концепт рама и техника <i>framing</i>	140
3.5.3 Синематички квалитет архитектонског простора повезан са темпоралним ефектима	142
Стварност – подражавање стварности	146
Репродукција кретања и колапс времена - од сликарства ка филму	149
3.5.4 Ефекат вођења погледа на синематички квалитет архитектонског простора	152
Оптички уређаји – имобилни и мобилни поглед	153
Од мобилног ка виртуелном погледу – управљање погледом кроз урбани простор ка филмском гледаоцу	160

II део – МЕТОДОЛОШКИ КОНТЕКСТ

4. АДАПТАЦИЈА ИНОВАТИВНОГ ОПЕРАТИВНОГ УРЕЂАЈА ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ АРХИТЕКТОНСКИХ КОНЦЕПЦИЈА СИНЕМАТИЧКИМ ПРИНЦИПИМА	175
Извођење експерименталних теоријских конекција	
МОДЕЛИ ОПЕРАЦИОНАЛИЗАЦИЈЕ: <i>promenade architecturale, fragmentation, framing</i>	175

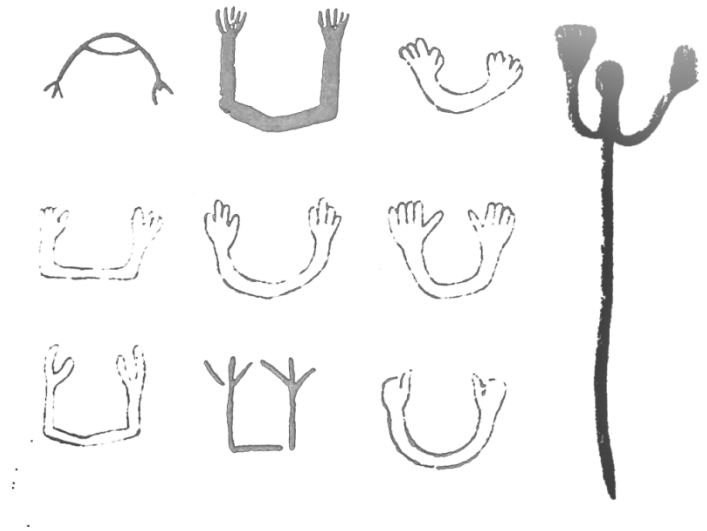
4.1	ПРВА ТЕОРИЈСКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛНА КОНЕКЦИЈА	
	Модел операционализације <i>МОБИЛНОГ ПОГЛЕДА</i> = уметност ходања + повезивање са ситуационистичком праксом <i>drifting</i>	180
4.1.1	Од <i>flaneur</i> -а ка <i>drifting</i> -у.	181
4.1.2	<i>Promenade architecturale</i> .	184
4.1.3	Савремена урбана пракса и покретна слика.	187
4.1.4	<i>Drifting</i> .	190
4.1.5	Експеримент у студију за архитектонско пројектовање. Ситуационистичка пракса концептуалног мапирања <i>drifting</i> као стратегија пројектовања.	200
4.1.6	Стратегија <i>drifting</i> примењена на одређену урбану праксу – <i>ФРАГМЕНТАЦИЈА</i> .	203
4.2	ДРУГА ТЕОРИЈСКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛНА КОНЕКЦИЈА	
	Модел операционализације <i>СИНЕМАТИЧКЕ СЛИКЕ</i> = рамљење простора + повезивање са теоријским принципима <i>серијске визије</i> Гордона Калена	208
4.2.1	Теоријски осврт на технику <i>framing</i> кроз примену у архитектури, филму и уметности.	208
4.2.2	Примена <i>framing</i> у урбаној пракси.	211
4.2.3	Рам у филму и активна улога субјекта.	220
4.3	ТРЕЋА ТЕОРИЈСКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛНА КОНЕКЦИЈА	
	Модел операционализације <i>ТРАНСФОРМАЦИОНЕ, ПРОСТОРНЕ И ПРОГРАМСКЕ СЕКВЕНЦЕ</i> = <i>фрагментација</i> + повезивање са урбаном праксом Кевина Линча и Гордона Калена	224
4.3.1	Превођење синематичких принципа на принципе планирања урбаног континуитета.	224
4.3.2	Препознавање и трансформација урбаних фрагмената у грађењу урбаног континуитета – репер као фрагмент.	228
4.4	ОПЕРАТИВНИ УРЕЂАЈ ПРАКСА ХОДАЊА И СИНЕМАТИЧКО КРЕИРАЊЕ СЛИКА	234
4.5	УСВАЈАЊЕ ОБРАЗАЦА И ПРОТОКОЛА У АРХИТЕКТУРИ ЗА ТЕСТИРАЊЕ ОПЕРАТИВНОГ УРЕЂАЈА ПРАКСА ХОДАЊА И СИНЕМАТИЧКОГ КРЕИРАЊА СЛИКА	236

III ДЕО – ЕКСПЕРИМЕНТ

Истраживање кроз пројекат

5. ИНТЕРДИСЦИПЛИНАРНИ ОКВИР. РАЗМАТРАЊЕ УМЕТНИЧКИХ ИМПЛИКАЦИЈА У АРХИТЕКТУРИ НА ПРОБЛЕМИМА ИНТЕРПРЕТАЦИЈЕ И АПСТРАКЦИЈЕ.	
– у основи методолошког приступа архитектонском пројектовању	239
5.1 Слика као инструмент.	242
5.2 Проблем пројектовања.	249
5.3 Примена филмских стратегија и техника	256
5.3.1 Монтажа.	258
5.3.2 Монтажа и темпорална прогресија.	261
Разматрање концептуалне стратегије примене монтаже у процесу пројектовања.	264
5.3.3 Филмска техника рез.	272
Разматрање концептуалне стратегије примене реза у процесу Пројектовања.	272
5.4 Истраживање у архитектури	280
5.4.1 Пројектовање као истраживање – постулати истраживања према <i>EAAE Agendi</i> .	281
5.4.2 Однос истраживања и пројектовања у архитектонској пракси.	287
6. ПРОБЛЕМ ТРАНЗИЦИЈЕ КА НОВОМ МОДЕЛУ ИСТРАЖИВАЊА	292
6.1 Где се транзиција ка новом моделу истраживања заправо реализује? Поступци архитекте, филмског режисера и уметника.	295
6.2 Тарковски Polaroids – концепт <i>тренутне слике</i> . Функција слике између архитектонског, филмског и литералног простора – Потрага за алатом?	296
6.3 Frames of Mind: Ralph Rumney, Психогеографска мапа Венеције (1957) – ситуационистички пројекат. Покретна слика – алат?	301
6.4 Либескинд и „Три лекције у архитектури“ – просторни уређај: машина	304
6.5 Транзиција између теорије и праксе пројектовања. Ка концепту истраживања и знања у релацији са уметничким експериментом у архитектури.	307
7. СТУДИЈА СЛУЧАЈА	313
7.1 <i>Research by design</i> .	313
7.2 Експеримент “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress“.	
Форме акција примењене на усвојене концепте:	317
7.2.1 Примена образаца и процедура.	317
7.2.2 Метод: стратегија <i>игре</i> .	318
7.2.3 Апстрактно посредовање визуелних елемената.	320
7.2.4 Рамови и секвенце.	321

7.2.5	Временско измештање.	322
7.2.6	Интеграција контекстуалног знања.	323
7.2.7	Компоновање архитектонског простора.	324
8.	СЦЕНАРИО ПРОЈЕКТОВАЊА	338
8.1	Примена Фукоовог метода данас.	338
8.2	Сценарио за успостављање нове истраживачке парадигме у архитектури Пракса савременог пројектовања у истраживању кроз Фукоов метод. Манифест пројектовања.	340
8.3	Процесни рам као мисаони модел пројектовања. <i>Тест-модел</i> концептуалне фазе процеса пројектовања. Испитивање архитектуре као стваралачки процес: “The Process of Nordhavnen City Planning, Copenhagen”.	351
9.	ЗАКЉУЧАК И ИМПЛИКАЦИЈЕ ИСТРАЖИВАЊА НА ТЕОРИЈУ, ПРАКСУ И ЕДУКАЦИЈУ	360
10.	ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА: ДИСКУСИЈА РЕЗУЛТАТА, МАНИФЕСТ ПРОЦЕСА ПРОЈЕКТОВАЊА И ПРАВЦИ ДАЉИХ ИСТРАЖИВАЊА	377
	ПРИЛОЗИ	382
	Прилог 1: Приказ резултата истраживања на енглеском језику	383
	Прилог 2: Фукоов метод	399
	На примеру истраживачке студије: “Artificial Nature / Natural Artifice.” Arhitektura u dijalektičkoj slici. Skica scenarija o objektu Nacionalne opere i baleta, Oslo, Norveška (2010)	
11.1	Дискурзивно тумачење појмова.	
11.2	Примена Фукоовог метода „отворених“ <i>процедуралних интервенција</i> у транспозицији појмовних структура у просторни исказ. Праћење континуитета и промењивости појмова. Савремено превођење синематичких принципа на принципе обликовања архитектонских просторних конфигурација – облици превођења примењиви на архитектуру.	
11.3	Историјски преглед: појам <i>слике</i> и концепт <i>синематичке слике</i> .	
11.4	Историјски преглед: концепт <i>кретања</i> као организациони и стваралачки Мотив. Дискусија о његовој уметничкој, архитектонској и културолошкој вредности.	
	Извори и литература	441
	Слике, табеле и дијаграми	458
	Списак слика	458
	Списак табела	464
	Списак дијаграма	464
	Биографија аутора	465



“Ka is one of the man`s most ancient symbols and frequently found in
Many different civilizations at great distances from one another.

The birth of interior space is connected to
The concept of the *Ka*, the symbol of eternal wandering
A sort of divine spirit that symbolized movement, life, energy
And embodies the memory of the perilous migrations of the Paleolithic period.
The symbol of the *benben* is a conical monolith with a luminous tip,
While the hieroglyphic for *Ka* is composed of two arms raised skyward,
Probably representing the act of transmission of divine energy and
Of worship of the Sun.

Giedion states that the organization of the large temples
Of the New Kingdom expressed the idea of eternal wandering and
That the first works of architecture in stone were the result of the wanderings of the *Ka*.

One of the most spectacular Egyptian constructions is the great Hypostile in Karnak, a passage Inside enormous
rows of parallel columns that reminds us of the spatial rhythm of Karnak, the Largest alignment of menhirs in the
world.

There were no spaces designed to contain a congregation
Attending a religious function, but there were spaces to walk
Through,
Built for the initiations that made the eternal wandering
Sacred and symbolic“.

Francesco Careri, Walkscapes (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002)

ПРОСТОРНИ КОНТЕКСТ
СИНЕМАТИЧКЕ ПРЕМИСЕ АРХИТЕКТУРЕ

УВОД

„Не идите куда вас стаза може водити, уместо тога бирајте пут без стазе и оставите траг.“

Ralph Waldo Emerson (1803-1882)

„Арапска архитектура учи нас вредну лекцију. Најбоље је прихваћена „у кораку“, на ногама, ходањем, кретањем окол, где можете видети како се развија поредак архитектонских елемената. Принцип је супротан правилима барокне архитектуре која се могу разумети из цртежа, из фиксне теоријске осе. Више ми се допада лекција коју пружа арапска архитектура“.

Le Corbusier (1887-1965)

Предмет и проблем истраживања

У потрази за универзалним смислом просторног искуства какво фаворизује Ле Корбизије у препознатим принципима арапске архитектуре, ово истраживање прихвата формулацију концептуалног оквира под називом синематичка премиса архитектуре и генерише механизме који утичу на постојеће односе и потенцијале трансформације дисциплине. Стимулисано њеним просторним контекстом, посредовање синематичке компоненте обухвата фазе интердисциплинарног повезивања и интерпретације спољних концепата изведених из уметности, синематике и теорије архитектуре, и значајно темељи на актуелним променама у савременом архитектонском истраживању и пракси, а које нису довољно повезане са теоријским становиштима нити су усаглашене са пројектантским стратегијама и оперативним уређајима¹ за истраживање у архитектонском пројектовању.

¹ За *research by design* метод, посебно групе *artistic research* пројеката и једна од најутицајнијих методолошких истраживања са почетка XXI века на Архитектонском факултету Делфт Универзитета, карактеристично је тражење нових оперативних уређаја и инструмената за истраживање у архитектонском пројектовању. У овом истраживању отворен је теоријско-практични простор промишљања оперативних уређаја који имају улогу да уоквири архитектонско истраживање мерљивим и саопштивим знањем и садржајем, посебно оног знања које се у архитектури ствара из окриља феноменологије а о којем није могуће говорити (*tacit means*). Инструменти постављају истраживање у директан контакт са садржајем који се истражује у неодређеним условима карактеристичним за архитектуру. Када је садржају дата конструкција очигледно дидактичких инструмената, може деловати парадоксално, на тај начин оперишући инструментално такође обезбеђују размишљање о самој процедури и излазном резултату. Један од најблиских дугорочних едукативних и истраживачких програма успостављених у поменутом периоду на Архитектонском факултету у Делфту, бавио се реконструисањем имажинације архитектуре кроз инструменте синематике – тестирањем границе између реалности и филозофских могућности архитектуре.

Докторска дисертација пружа систематизацију и повезивање становишта из архитектонске праксе и теорије и упућује на нови проблем интердисциплинарног повезивања са циљем да постави методолошки оквир за анализу синематичке премисе архитектуре у просторном контексту и обезбеди могућност директног повезивања са импликацијама у архитектонској едукацији и истраживању. Савременост изабране теме и иновативност у приступу указује да ово истраживање представља изузетан допринос у научној области архитектонско пројектовање и савремена архитектура.

Насупрот истраживањима која се широм Европе и света развијају кроз тумачење репрезентације архитектуре на филму, ово истраживање нуди перспективу која до сада није разматрана у домаћим и иностраним научним радовима, када говори о могућим утицајима стратегија и техника примењених у филмској режији на просторне праксе покренуте инструментализацијом слике из филмске секвенце. У доказивању премошћавања искуства дисконтинуитета урбаног окружења као израза његове инхерентне структуре просторно-временских конфигурација из којих потиче, кроз агенс континуитета урбане секвенце у њеној концептуалној артикулацији синематичким принципима, резултат процеса биће теоријско и практично извођење модела управљања архитектонском визијом урбаног пејзажа. Кроз промену става о начину интерпретације прожимајућег знања из области културолошког, архитектонског, синематичког и уметничког квази-дискурзивног контекста, отворено је иновативно читање урбаног простора изван чисто дисциплинарне формалистичке и функционалистичке доктрине, у потенцијалу да истовремено представља простор, догађај и кретање у реакцији на континуирану трансформацију услова у савременом архитектонском дискурсу. Промена се првенствено односи на тензију између архитектонских концепата и искуства простора, која се сматра будућношћу архитектуре². Истраживачке парадигме, какве расправљају

Иновативна истраживачка методологија, каква ће бити размотрена овим истраживањем, треба, између осталог, да отвори знање иза текстуалне анализе.

² Са изложбе „Архитектонски Манифести“ (Artists Space: New York, 1978) Бернара Чумија, који је сваки цртеж и теоријски пројекат подржао изјавом намере, као врста самосталних програма осмишљених да обликују будућност архитектонских истраживања. Прегледом интервјуа архитеката пројектаната објављених у *ElCroquis* издањима и мишљења еминентних стручњака у области праксе и едукације који теоријски и практично преиспитују улогу архитектонских концепата (интервјуи изведени са проф. др Стив Мајлсом, доц. Мортен Милгором, проф. др Лоренсом Холмом, архитектором Данијелом Либескиндом,

кључни теоретичари и истраживачи у области едукације у последњих двадесет година, показују да постоје ограничења у комуникацији нетрадиционалног знања и теже да дискутују алтернативне истраживачке моделе који омогућавају интердисциплинарно повезивање у концептуалном истраживачком оквиру *practice-based research*. Расправљајући о природи резултата истраженог и епистемолошким анксиозностима изван природних и хуманистичких наука, примењени истраживачки приступ почива у Гадамеровој херменеутици, дијалектичком просветитељству Адорна и Хоркхајмера, према којој је фундаментални догађај у истраживању постојање „отворене свере“ у процедури формирања знања, између науке и уметности.

Планирано истраживање у највећој мери почива на променама које настају у савременој архитектонској теорији и пракси, покренуте актуелним дискусијама о интердисциплинарном истраживању које се развијају у последњим декадама, првенствено у иностраним научним радовима, а заснивају се на примени иновативних поступака, процедура, просторних и оперативних уређаја у истраживању архитектонског пројектовања. Будући да концептуални и инструментални аспекти архитектуре заузимају критичку позицију смештени између поља репрезентације и поља креативне продукције, настаје потреба да се концепт кретања, као организациони и стваралачки мотив просторних концепција, инструментализује за примену у архитектонском пројектовању. Кроз испитивање стваралачког процеса, отварају се нови услови интердисциплинарног повезивања са синематичким истраживањима и филмом који прате развој алтернативних истраживачких модела примењених у архитектонском пројектовању. Када свакодневну пасивну перцепцију урбаног пејзажа замени активна перцепција из перспективе субјекта у кретању, архитектонска пракса бележи могућност убрзаног тражења методолошке конекције са другим уметничким дисциплинама, посебно кроз експерименте у сликарству, скулптури и филму, као и конекције са видео радовима седамдесетих година XX века који изнова покрећу значај перцептивних промена када је субјекту додељена централна улога у овом процесу. Кроз теоријски и практични рад у истом периоду, архитекте и урбанисти

архитектом и урбанистом Јан Гејлом, проф. др Јони Аспеном, и доц. Карштен Лоли, итд. и преглед праксе Чумија, Либескинда, Нувела итд.), изведен је закључак о еминентној позицији архитектонског концепта у пракси данас кроз коју све више тежи да се поиграва на тензији између идеја и реалних простора, апстрактних концепата и чулности имплицираног просторног искуства.

успостављају проблематику односа града и субјективитета и практично реализују теоријску перспективу „конструисања субјекта“ у датој ситуацији која, кроз успостављање паралеле двосмерног утицаја уметничких и архитектонских експеримената, може значајно утицати на ток извођења овог истраживања. У методолошком погледу концептуално оријентисаног истраживања, од посебног је значаја развој модела архитектонског пројектовања током осамдесетих година XX века, од којих је неколико теоријски и дескриптивно препознало интерпретативну природу људске интеракције у окружењу и искуства. Развијена дуж наведених експеримената, примена концепта кретања³ постепено се помера од идеје „кретања као начина организације“ ка идеји „кретања као покретача стваралаштва“. Мотивација конекцијама оствареним између уметничких и архитектонских истраживања у периоду током XX века до данас, утицала је да тежиште ове дисертације буде постављено на испитивање теоријске трајекторије дуж које архитектура, кроз своје просторно-временске конфигурације, прераста у „форму мобилности“.

Ово истраживање иновативно је у намери да, посматрањем синематике као праксе и концепта, утиче на процес пројектовања кроз отварање контекста за конструисање нових процедура, образаца, просторних и оперативних уређаја и техника за примену у артикулацији просторних концепција. Расправа је фокусирана на концептуални оквир реализације просторног контекста синематичке премисе архитектуре кроз активно садејство три прожимајуће синематичке трајекторије истраживања: теоријске,

³ Кретање је у овом истраживању дефинисано као трипартитни феномен: оно поседује уметничку (кретање као физички покрет и наративни елемент простора), архитектонску (кретање као стопа учесталости инцидента у простору које утиче на промену релација између објеката у простору) и културолошку вредност (оптички уређаји као виртуелни облик транспорта: *panorama*, *diorama*, *cosmorama*, затим архитектонске формације: аркаде, изложбене хале, железничке станице, трговачки молови). У односу према архитектури, аутономни концепт кретања води порекло у културолошком миљеу модерне на прелазу векова (XIX-XX), заснован на новим модалитетима транспорта који почињу условљавати кретања и мобилизацију перцептивних услова у урбаном окружењу. Културолошком детерминацијом и емпиријском контролом тумачења концепта кретања, субјекат постаје носилац мобилности и преузима кључну улогу у архитектонским истраживањим. На тај начин је сам концепт кретања као стваралачки мотив у архитектури преусмерен кроз дискурзивну анализу (детаљније објашњену у прилогу, у пројекту „Artificial Nature/ Natural Artifice“ који усваја Фукоов метод) да прати промену његовог значења и улоге током XX века, реферишући на могућу примену у архитектонским стваралачким процесима у контексту синематичких истраживања данас. С обзиром да нам обезбеђује перцептивни механизам за праћење парадигматских перцептивних промена, концепт кретања у овом истраживању учествује у служби „кишобрана“ концепата окупљених под заједничким концептуалним оквиром *урбана синематика*.

архитектонске и трајекторије филмске режије, као предмета овог истраживања. Као што ће бити приказано, кроз преглед разумевања знања и оперативних алата које подразумева, синематичка перспектива расправља динамичну могућност примене у архитектури кроз препознавање ограничених конекција између теорије и праксе, и уметничких импликација у пољу архитектуре, да укаже на релевантност интердисциплинарног приступа у ширењу поља стратегија архитектонског пројектовања. Развој посматраног аспекта, просторни кадар у улози материјализације кретања, прати еволуцију реализације архитектонског концепта кроз примену филмских стратегија и техника ослањајући се на рад филмских режисера Ајзенштајна и Тарковског, у настојању да се реалне ситуације из урбаног окружења реконструишу кроз реализацију архитектонских концепција простора.

Синематичка истраживања обухватају сет пракси мапирања урбаног простора, откривање и обликовање просторних и наративних структура, место филмске праксе у окружењу и релације са иновативним начинима интерпретације услова, примену знања из филма на праксу урбаног окружења, синематичко портретисање града, монтажу. Урбана синематика⁴ шири се интензивно да оствари стабилне релације са дисциплинама које у новије време узимају учешће у урбаном простору кроз увођење става према реалности, динамизма перцепције и наративности искуства; између осталог ради и на утврђивању нових алата и метода за трансформисање професионалног оквира ка решавању актуелних питања отворених у урбаној пракси и савременом архитектонском дискурсу. У контексту

⁴ Израз урбана синематика потиче из двогодишњег истраживачког програма *Narrascope* Британског савета *Arts & Humanities Research Council* (AHRC), интернационалне истраживачке мреже “Urban Narrative Environment“, у колаборацији архитектонских департмана Кембриџ Универзитета Велике Британије и Нањинг Универзитета Народне Републике Кине. Руководи се Вендерсовом примедбом да је појава и феномен покретне слике током XX века променио начин посматрања, промишљања и кретања урбаним просторима, руководиоци програма, Франсоа Пенз и Андонг Ли, истичу да особеност њиховог истраживачког програма настаје око уверења да нам синематика и покретна слика могу обезбедити перцептивни механизам за разумевање комплексности урбаних феномена. Урбана синематика је релативно нова академска дисциплина и укључује праксе синематичког мапирања урбаног простора, откривање просторних и наративних структура; место филмске праксе у окружењу и релације са иновативним начинима организовања окружења; примену знања из филма на праксу урбаног окружења; феноменолошки и семиотички приступ, визуелизацију вербалног; синематичко портретисање града, монтажу, итд. Шири се интензивно да оствари стабилне релације са новим дисциплинама које учествују у урбаном простору града. Синема- (*Cinema*-) провоцира традиционалне дисциплинаре границе архитектонског и урбаног пројектовања уводећи став према реалности, динамизам перцепције и наративност искуства; између осталог ради и на утврђивању нових алата и метода за трансформисање професије ка решавању питања отворених у урбаној пракси и савременом архитектонском дискурсу. Видети: Francois Penz and Andong Lu, ed. *Urban Cinematics: Understanding the Urban Phenomena Through the Moving Image* (Bristol: Intellect, 2011).

ове дисертације, синематичка премиса архитектуре настаје око идеје да концептуализација архитектонског простора пружа могућност отвореног процеса архитектонског стваралаштва који, кроз иновативни методолошки приступ, подржава развој архитектуре у односима простор - концептуализација, простор - искуство, архитектура као отворено истраживачко поље, догађај и конструисана ситуација. Упоредо са померањем фокуса од опсесије физичким објектима ка опсесији сликама, у концептуалном архитектонском мапирању урбаног окружења више не постоји примарни нагласак на задавању форме, улога пројектанта је усмерена на осмишљавање остваривих инструкција за управљање – *игру* у процесу пројектовања, да би формализацију архитектонских облика заменила акција коју изводи „режирано“ кретање.

Анализом претходних истраживања утврђено је да инструментализација слике има улогу агента увида у синематичку проблематику кроз њено теоријско и историјско упориште, методолошко и феноменолошко, обезбеђујући моделе у виду форми акција примењених на концепт синематичке слике. Истраживање показује на који начин интердисциплинарно повезивање савременог архитектонског и уметничког дискурса, кроз инструментализацију покренуте слике из филмске секвенце, отвара могућност примене иновативних техника артикулације архитектонских просторних концепата. Надаље је предложен значај испитивања онтолошких, епистемолошких и методолошких претпоставки урбане синематике када је она посматрана као концепт, пракса и уметнички феномен, у трагању за истраживачким техникама и методима који се сматрају недостајућим у текућем статусу свеприсутне „мобилне” визије урбаног окружења. У ту сврху, идентификовани су синематички модели операционализације као истраживачки уређаји (модел операционализације *пракса ходања*⁵, модел операционализације *рамљење простора*,

⁵ Чин ходања (*the act of walking*), односно пракса ходања (*the practice of walking*) као термин који ће бити свеприсутан у овој тези, упркос говору о јединственом односу кретања и слике кроз концептуалну реализацију архитектонског решења, не елиминише већ подржава специфичност организације садржаја објекта: у дизајнирању (режирању) стазе кретања, архитекта не занемарује просторну „функцију“ грађевине, напротив, он уводи нови поредак расподеле активности. У својој критичкој позицији, посматрана изван као уметничка пракса уграђена у *покренуту* естетику, архитектура данас постаје „ствар слике“ која покреће акције у концептуално извођење путем слика. Проблем слике постављен је у корелацију са праксом ходања и употребом мобилизованог погледа у приказивању динамичке визије архитектонских концептуалних решења. Конкретан рад на формирњу слике градског пејзажа о коме ће бити реч касније превазилази идеју пикторијалног искуства ка програмском, догађајном и мобилизованом *vs.* виртуелном кроз протоке информација, и задира у сликовне односе којима се дефинишу релације између предмета у простору, у савременом архитектонском дискурсу. Историјски поглед на Бергсона омогућава нам да објаснимо и

модел операционализације *фрагментација*) који служе тестирању начина адаптације синематичких принципа у архитектури. Успостављена је техника за истраживање кроз *моделе операционализације* у архитектури – апстракција и интерпретација – као методи за формулисање различитих проблематика у форми генералног принципа. На тај начин је омогућено посматрање целине проблема кроз генералне чињенице које је формирају, насупрот појединачним контекстима у оквиру којих се појављују. Примена апстракције обезбеђује развој истраживања у континуалној адаптацији синематичких модела примењених кроз студије случаја. Описани *модели операционализације* имају улогу у поставци експерименталних теоријских конекција, да покрену тестирање њихове примене између теорије и праксе. Такође је утврђено да се из постструктуралистичке филозофске анализе Фукоовог метода и Ренделовог закључка о значају историјског момента у анализи повезаности теорије и праксе, покреће преиспитивање одговарајуће истраживачке парадигме у функцији адаптације концептуалне артикулације архитектонских простора кроз сет синематичких принципа (мапирање *vs.* пројектовање). Поступа се из уверења да ће тај модел омогућити, у просторном и интерпретативном контексту синематичке премисе архитектуре, покретање измена традиционалних истраживачких приступа и обезбедити контекст нове радне истраживачке парадигме, насупрот постојећим органиченим моделима истраживања у архитектури.

Циљеви истраживања

Основни циљ овог истраживања је успоставити контекст развоја архитектонских идеја, визија и *сценарија пројектовања*, кроз грађење иновативних ставова по рубовима културе савремених архитектонских и уметничких истраживања, праксе и ширења епистемолошког хоризонта. Шира намена овог истраживања представља подједнако допринос едукацији и истраживачкој пракси – обећање чврсто успостављеном дијалогу између теорије и праксе, као и сондирање у проблематици уметничких импликација у пољу архитектуре, као јединствене уметничке критике и визуелне културе која вреднује критичко мишљење, будућу креативну праксу и практично извођење наставе. Кроз полемику епистемолошких анксиозности постојања „отворене“ свере истраживања,

активно ангажујемо данашњи „свет слика“ (два концепта: *temporality* & „*the image of thought*“), према студијама два најраспрострањенија и најоригиналнија теоретичара слике у последњим декадама, Жил Делеза (Gilles Deleuze) и Жак Рансијеа (Jacques Ranciere).

Хајдегер (Heidegger) одговара Куну (Thomas Kuhn) на једне од првих напора да се утврди есенција истраживања у уметности у условима „објективизма реалности“ између научних и истраживања у области уметности. Следећа Хајдеггера изјава значајно је контекстуализовала рад на овој тези: „чињеница је да се знање успоставља у виду процедура у окриљу историографије или природе. Под процедуром не означавамо чист метод или методологију, из разлога што се свака процедура већ креће у оквиру „отворене“ свере. Прецизно, отварање једне овакве свере је фундаментални догађај у истраживању“⁶ (Heidegger, 1977: 118). Суочени смо са парадигматском променом истраживања⁷ која се окреће „од ере репрезентације ка ери интерпретације“⁸ (Wolfgang Iel, 2005), која је уско повезана са потребом креирања нових концепата, методологија пројектовања, и подстицању интердисциплинарне размене. Наиме, обрт који обележава потрага за новим оперативним уређајима истраживања уместо за резултатима у процесно оријентисаној култури урбане спознаје, према Волфгангу, представља веру у истрајне циљеве дуалистичког детерминизма који су следили естетику убрзаног нестајања пролазних слика. Спознаја урбаног окружења кроз губитак просторне дубине у замену за слику синематичке дубине времена, који настаје под дејством ризоматске природе електронских мрежа дигиталних медија, тражи нову дефиницију физичког простора и перцептивних услова окружења. Сходно ургентној потреби преосмишљавања модернистичких начина

⁶ Видети у: M. Heidegger, “The Age of the World Picture“ (1938), у: W. Lowitt (trans. & ed.), *The Questions Concerning Technology and Other Essays* (New York: Harper and Row Torchbooks, 1977).

⁷ О теми интерпретације у оквиру истраживања и визуелних уметности, кроз дискусије Гадамерове херменеутике (*Truth and Method*) отворена је дебата о значају истраживачких метода из традиционалних истраживачких култура и оних у настајању у области уметности и дизајна, под основном претпоставком да истраживање у визуелним уметностима треба да рефлектује природу ових уметности, њихове процесе и сврху. Отворен је дијалог о бинарности *проблем – решење* и идеја „отворености“ у изразима испитивања и интерпретације, и пита о статусу резултата истраживања. Видети: Tom McGuirk, “Beyond Prejudice: method and interpretation in research in the visual arts“, in *Working Papers in Art & Design*, VOL 5, 2008, представљено на конференцији Research into Practice (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2000).

У Гадамеровој херменеутици фундаментални догађај у истраживању је постојање „отворене свере“ у процедури формирања знања између науке и уметности. Док Грондин објашњава да је есенцијални задатак херменеутике „доктрина истине у окриљу интерпретације“, за Гадамера препознавање репрезентованог конституише моменат наше перцепције и отуда указује на моменат разумевања и интерпретације, и у најновијој универзалној филозофији интерпретације - он не ограничава интерпретацију на методе хуманистичких наука, већ обухвата фундаменталне процесе који су део самог живота. Из: Gadamer, Hans-Georg. *Verite et methode. Les grandes lignes d'une hermeneutique philosophique*. Paris, Seuil 1996 (1976).

⁸ Према: Wolfgang Iel (Hamburg, June 2005) у уредничкој критици: iCP – Institute for Cultural Policy (ed.) Chora/ Raoul Bunschoten, *Consequence Book Series on Fresh Architecture VOL.4* (Wien: Springer Verlag, 2005).

архитектонске репрезентације, савремена архитектонска пракса покреће рушење ограничења постојеће истраживачке полисе и окреће се од начина репрезентације ка начинима интерпретације који су повезани са истраживањем граница професије и са ојачавањем текуће размене са сродним дисциплинама. Генерални циљ је да се кроз препознавање и тумачење последица перцептивних парадигматских промена насталих током XX века у контексту дејства нових медија (филм), технологије и уметничких експеримената на начин промишљања и приказа урбаног простора, утврде концепти који утичу на кључне промене у архитектонској пракси и едукацији. Примарни циљ овог истраживања је разумевање начина на који филм и покретна слика могу контекстуализовати процес концептуализације у архитектури и прилагодити архитектонске концепције синематичким принципима. Секундарни циљ односи се на приказ и објашњење извођења синематичке трансформације архитектонског простора, из претходно утврђених синематичких концепата и синематичких ефеката који успостављају нове квалитете архитектонског простора. Терцијарни циљ је извођење модела трансформације архитектонског простора кроз проширење теоријских постулата примењене урбане праксе за нови синематички аспект. Посебан циљ је да се истраживањем изложе актуелна питања за која се сматра да ће развити будућност професије, значајно утемељена на актуелним променама у савременом архитектонском истраживању и пракси, питања артикулације односа између просторне концепције и искуства простора, која реферишу на њихову недовољну повезаност са теоријским постулатима и неусаглашеност са пројектантским стратегијама и уређајима за истраживање.

Сваки од наведених циљева обезбеђује коначну формулацију концептуалног оквира под називом *синематичка премиса архитектуре*, у просторном контексту који ради на интердисциплинарном повезивању и значајно темељи на актуелним променама у савременом архитектонском истраживању и пракси. Концепти кретања и слике имају различиту примену током XX века у архитектонској пракси и едукацији у покушају да, запажене синематичке ефекте у основи активне перцепције урбаног пејзажа теоријски и методолошки препознају кроз интерпретативну природу интеракције субјекта у окружењу, буду интегрисане у нове архитектонске визије. Потребно је приступити обликовању путева реализације нових визија које су покренуте кроз процес

архитектонског пројектовања. Посматрањем и испитивањем уметничких импликација у архитектури, могуће је покренути стратегије просторно-визуелног мишљења које имају развојни потенцијал да оснују чврсту конекцију теорије и праксе. У том смислу, докторска дисертација пружа систематизацију и приказ уврежених становишта из праксе и теорије, и обезбеђује могућност директног повезивања са импликацијама у архитектонској едукацији и истраживању.

Пре примене нових оперативних и просторних уређаја у креативној фази архитектонске праксе ка откривању парадигматске промене истраживања која коренито утиче на интерпретацију и концептуализацију у архитектури, потребно је истражити однос између постојећих конвенција истраживања, и испитати како се оне односе према архитектонским истраживањима. У складу са претходним, кроз предвиђање корените промене самог процеса стваралаштва, неопходно је понудити адекватну основу разумевања кроз одговарајући истраживачки модел. У ту сврху, формиран је сет подциљева који утемељују његов концептуални оквир:

- Утврдити критички поглед изван архитектуре: деловање изван саме архитектонске професије ка унутрашњим питањима у оквиру дисциплине, почев од првих принципа на којима интердисциплинарност почива у овом контексту;
- Поставити услове кроз које ће одговарајућа филозофска становишта омогућити избор концепата и њихову транскрипцију у дискурзивном окружењу између архитектуре и синематике. Модерна филозофија смешта фокус између субјекта и објекта, и између структуре и посредовања (средства), док је њихова улога у координацији праксе али и у пракси координације процесом.
- Утврдити позиције из којих је могуће дефинисати синематички модел истраживања:
 - анализирати емпиријски произведено знање у комбинацији са теоријским рефлексијама и *practice-based research* истраживачким оквиром;
 - утврдити сет протокола, образаца и процедура између истраживања и пројектовања, који се реализују из експерименталног повезивања теоријских закључака из проширених синематичких аспеката традиционалних теорија;
- Испитати стратегију пројектовања у односу на примењену концепцију синематичких истраживања кроз истраживачку праксу примењену на европским

универзитетима и у личним експериментима. Поступак извођења: архитектонско пројектовање почиње мапирањем уметничког и филмског материјала, догађаја и субјеката у извођењу, њиховим придруженим значењима и улогама. Препознати синематички концепти: *архитектонска променада, фрагментација и рамљење*, биће тумачени кроз улогу у архитектонском пројектовању, из уверења да синематичка *агенда* може поново вредновати стваралачки потенцијал архитектуре.

Задаци истраживања

Основни задатак ове дисертације је да се истраже концептуални, методолошки и епистемолошки оквир пројектовања као истраживања који обезбеђује основу за прилагођавање архитектонских концепција простора серији синематичких принципа, и поставља две студије случаја као *тест-моделе* архитектонског пројектовања: једну, која ради на откривању синематичких концепата и квалитета урбаног простора, и другу, која контекстуализује методолошки приступ кроз начине имплементације иновативних пројектантских процедура у новом истраживачком оквиру.

У том смислу, први задатак овог истраживања је рад на детаљном образложењу истраживачког приступа у интердисциплинарном споју. Потребно је дефинисати поље дејства синематичког модела у архитектури :

- Формирање истраживачког оквира:
Диференцијација у односу на квалитативни истраживачки приступ у оквиру истраживачке парадигме анти-позитивизам која наглашава субјективистички приступ студирању феномена урбаног простора. Пажљиво маркирање територије синематике или *practice-based research* истраживачке парадигме, и успостављање јасне разлике у односу на истраживачке ортодоксије, протоколе и процедуре.
- проблем транзиције ка синематичком моделу у оквирима концепта методолошких истраживања и успостављање његових елемената и процедура: да би се омогућио сусрет са *новим* у смислу перцепције, разумевања и креирања нечега што није било перципирано, схваћено или осмишљено раније, фокус је постављен у разумевање односа према природи знања креативне праксе у

активном посредовању различитих врста знања, и критичке релације са уметничким експериментом у архитектури. Током процеса, ради се на откривању мисаоних модела и пројектантских алата, инструментализацијом слике кроз пројектовање, ремапирањем архитектонске праксе, употребом (неархитектонских) оперативних уређаја у процесу пројектовања који носе синематичку референцу;

- Тестирање синематичких концепата у архитектури и испитивање синематичких квалитета простора, кроз теоријски увид;
- Преглед досадашњих истраживања која препознају заједничке концепте у архитектури и синематици: архитектонска променада, рамљење, фрагментација;

Други задатак овог истраживања је да покаже на који начин је могуће користити филмске стратегије и технике у контекстуализацији, интерпретацији и конципирању архитектонских и урбаних простора, и то не само у изразима њихове апстрактне репрезентације већ и кроз скривене слојеве свакодневне урбане праксе. У студији која претходи изради ове дисертације, закључено је да постмодерна постструктуралистичка перспектива пружа могућност превођења синематичких принципа на принципе пројектовања, из примене филмских стратегија у архитектури. Из потенцијала да оперише између вербалног и визуелног, литералних и просторних појмова, разматрањем кроз постструктуралистичку перспективу, ово истраживање нуди поглед на синематичке концепте простора.

Трећи задатак истраживања је да објасни и понуди *Сценарио процеса пројектовања* у интердисциплинарном истраживачком оквиру, кроз дискусију да постоје паралеле између *реторике ходања* и синематичке културе. Поставка *Сценарија пројектовања* подразумева следеће задатке: поравнати протоколе, концепте и интерпретативне методе као могућност продуктивне интеграције двеју дисциплина, јасно позиционирати нове инструменте у процесу. Потребно је обезбедити услове интелигентне интердисциплинарне праксе архитектуре која је део отвореног система за интеграцију, генерисање знања и вођење иновативних идеја, и режимом објективности, насупротив субјективних и личних

конструката, проценити да ли синематичка парадигма заиста може подржати себе у оквиру ширег поља истраживања.

Посебан задатак ове дисертације представља концептуално промишљање:

ова докторска теза упућује на нови проблем интердисциплинарног повезивања који има за циљ да постави истраживачки оквир за анализу синематичке премисе архитектуре у интерпретативном и просторном контексту. Архитектонска дела настала ангажовањем људског потенцијала да постане креативни агент у генерисању архитектуре, подстичу панискуствени концепт субјекта и на тај начин реактивирају интерпретацију света. Усмерена линијом практичних експерименталних пројеката, дисертација обухвата много више од рада на описивању или интерпретацији претходно успостављене структуре знања, и циља да обезбеди трансдисциплинарно путовање ка открићу креативног потенцијала архитектонске праксе кроз синематичке принципе урбаног транскрипта. Синематичке основе у елементима урбаног бележе тачке сусрета у новој естетици двадесетог века у тестирању обликовних и наративних структура, усмеравајући их из уметничких концепата и филма почев од авангардних покрета до данас. У овом контексту неопходно је размотрити архитектонске објекте као покренуте слике које креирају уметници и филмски режисери, а које концептуално уобличавају њихове идеје - као прво, њихово дефинисање у односима између објеката уместо у самим објектима (позивање на Буријеове релационе односе), а затим кроз интерпретацију концепата реализованих у редефинисаним и транспонованим истраживачким оквирима, у којима објекти постају слике, затим идеје, и слике постају концепти. Да би експеримент било могуће остварити позивајући се на потенцијал креативне праксе и у циљу проналажења начина да изразимо ново знање, морамо успоставити контактне споне – медијаторе⁹ - који би посредовали између познатог и још неистраженог поља визуелног, наративног и темпоралног синематичког феномена, и затим посматрати како се реализују кроз процес усвајајући нове, још непознате релације (овог пута између уместо у самим објектима). Кроз препознавање одговарајућих

⁹ Жил Делез истиче њихову неопходност у контексту креативне праксе инсистирајући да је „креирање сасвим уобличено медијаторима, без њих се ништа не дешава“, тема која је најсвобухватније размотрена у Делезовим писањима о томе како мислити кретање (као концепт, као слика) у којима филозофе проглашава креативним а не контемплативан. Овде је реч о сусрету са знањем које раније није било перципирано или створено у датом облику.

концепата, техника и оперативних уређаја, медијатори су укључени у истраживачки ток у неколико нивоа истраживачког рада: приликом експерименталног теоријског повезивања, транспозиције филмских техника за примену у архитектури, као и у процесима инетрапретације у оквиру методологије архитектонског пројектовања. Како експеримент овог типа захтева средства да изрази новине током креативне активности, морамо се трудити да препознамо и усвојимо нове инструменте у самом поступку, и успоставимо фундаменталну иновацију у концепту методологије архитектонског пројектовања.

Полазне хипотезе истраживања

Хипотеза 1 Синематичка премиса архитектуре настаје око идеје да усмеравање тежишта на бављење концептом архитектонског простора даје могућност отвореног процеса архитектонског стваралаштва који, кроз иновативни методолошки приступ, подржава развој архитектуре у односима простора и концептуализације, дијалектике простор-искуство, архитектуре као односа игре и истраживања, као отвореног истраживачког поља, догађаја и конструисане ситуације.

Конструисање ситуација алудира на активно усклађивање догађаја кроз њихове материјалне консталације или поступак уобличавања форме убележених активности и њихово прилагођавање различитим ситуацијама у урбаном простору. Функционалне захтеве архитектуре кроз простор испуњен акцијом можемо ословити адаптивним контекстом константно променљивих просторно-програмских услова, пружајући могућност да у њему изнова тражимо и прилагодимо читав сет различитих ситуација прилагођених визуелним, темпоралним условима и вођењу погледа. Сам поступак примењен у креативној фази архитектонске концептуализације темељи на идентификованом догађају или ситуацији уместо задатих материјалних граница простора и употребе, те балансира између спољних концепата, теоријских и синематичких – услова у којима захтева одбацивање постојећих техника и алата. С обзиром да *конструисање ситуација* одбија употребу унапред утврђене технике у креативној анализи прелиминарне фазе архитектонске концептуализације, прве идеје ће настати из интерпретираних материјалних консталација у посматраном контексту (напр, идеја: „освајање београдског

Утврђења кроз грађење „тврђаве знања“) чије би идејно елаборирање кроз концептуални и контекстуални опсег дате ситуације отворило сет различитих али усклађених ситуација, и омогућило њихово конструисање кроз архитектонске конфигурације. Постављена хипотеза у целости се ослања на чињеницу да, упоредо са померањем фокуса од опсесије физичким објектима ка опсесији сликама у концептуалном архитектонском мапирању урбаног окружења, више не постоји примарни нагласак на задавању форме. Улога пројектанта је усмерена на осмишљавање инструкција за управљање – *игру* у процесу пројектовања, да би формализацију архитектонских облика заменила акција коју изводи „режирано“ кретање.

Хипотеза 2 Креирање истраживачког приступа архитектонском пројектовању, кроз инструментализацију слике покренуте из филмске секвенце између савременог архитектонског и синематичког дискурса, отвара могућност креирања алтернативних истраживачких модела у функцији адаптације архитектонских концепција кроз сет синематичких принципа. Овај интердисциплинарни контекст служи да учврсти однос између теорије и праксе у циљу да понуди сценарио истраживања инструменталне артикулације архитектонских просторних концепата.

Отворено је иницијално питање: на који начин методе и технике позициониране у свери филма могу утицати на просторне праксе у савременој архитектури. Основно уверење је да ће поменути модел омогућити да, у просторном и интерпретативном контексту синематичке премисе, буде обезбеђен контекст нове радне истраживачке парадигме, насупрот ограниченим традиционалним истраживачким приступима у архитектури. Истраживање се изводи у двосмерном процесу: са једне стране, оно доказује реконструкцију форми мобилности урбаног пејзажа пређених трајекторија Бодлеровог *flaneur*-а, док са друге стране покреће динамичне визије режиране трајекторије архитектонског простора путем субјекта у извођењу кретања. Проблем слике постављен је у корелацију са праксом ходања и праћења мобилног погледа, те је контекст методолошког прилагођавања архитектонских концепција синематичким принципима

организован између *праксе ходања и креирања слика*¹⁰ са једне стране, односно *архитектонског концепта*¹¹, са друге стране.

Хипотеза 3 Просторни контекст синематичке премисе архитектуре могуће је проверити кроз:

3а - Примена праксе урбане синематике у архитектури квалитативно провоцира и проширује стратегије архитектонског пројектовања увођењем новог оперативног уређаја *пракса ходања и синематичко креирање слика*, у ужем смислу, тј. иновативном формулацијом концептуалног оквира архитектонског истраживања, у ширем смислу, која је заснована на примени модела операционализације као истраживачких уређаја у том процесу.

3б - Примена иновативне методолошке јединице ради на прилагођавању архитектонске концепције серији синематичких принципа, кроз превезивање теоријско-практичних позиција у корелацији експерименталних теоријских конекција, и њиховом провером у будућој пракси и едукацији.

¹⁰ Анализа мобилности и улога слике у савременом архитектонском дискурсу и креативним праксама (за разлику од традиционалних пракси попут Линчове, Делезове) захтева анализу у смислу трагања за потенцијалима и лоцирања извесних експерименталних конекција које легитимишу реализацију синематичких принципа као резултанте читавог процеса. У том смислу, у студију за пројектовање на Архитектонском факултету, у едукацији је спроведен експеримент који примењује *праксу ходања и синематичког креирања слика* и чији су резултати указали на нови аспект разумевања архитектонских објеката, да бисмо одатле касније извукли постулате за будући курикулум и пронашли начин да покренемо серију експерименталних конекција кроз теорију и праксу које директно упућују на нове начине компоновања архитектуре кроз рад са концептом. Ово истраживање, наиме, користи експерименте да се испита процесе креирања слика у архитектури који почивају на различитим начинима перцепције и начинима тангирања одређених теоријских поља да покажу синематички начин посматрања и осмишљавања слике градског пејзажа. На тај начин, ова теза поставља *праксу ходања* као активни истраживачки уређај који упућује на иновативне стратегије компоновања архитектуре – синематички алат који омогућава да се архитектонски објекат разуме у свом разложеном облику дуж просторно-временске осе.

¹¹ Архитектонским концептом интервенише се на појмовима који су на релацији литерални – просторни исказ кроз трансфигурацију повезани са уметношћу, архитектуром и теоријом, кроз утицај подједнако на архитектонску праксу и едукацију. Зашто концепт? „Архитектонски концепт је облик знања који нам помаже да архитектуру гледамо из другог угла”, према архитекти Бернар Чумију, који даље тврди да рад са формом, перцепцијом или чулима се не сматра архитектуром, већ искључиво рад са концептима. Из аспекта студирања *мобилности* и улоге слике у савременом теоријском дискурсу и архитектонској креативној пракси, у контексту *уметности ходања и синематичког креирања слика*, ово истраживање ради на откривању, трансформацији и преговарању дисциплинарних конекција кроз епистемолошке преговоре вођене дуж концепата. Рад на архитектонском концепту омогућава праћење промене у методолошком приступу процесу пројектовања када се посматра у новој перспективи, у развоју експерименталних конекција урбане синематике и архитектонске праксе пројектовања.

Образложење усвојене методологије и научно-истраживачког поступка

Према индикацији садржаја, предмета рада и циљева, ово истраживање прожима неколико теоријских дебата и питања покренутих у пракси, као потенцијално конфликтних дискурса који захтевају јасно превезивање теоријско-практичних становишта. У оквиру дискурзивног поља, идентификују се основна теоријска упоршита која детерминишу методолошки приступ овом истраживању:

1. Постструктуралистички дискурс

Основним недостатком између истраживања, теорије, едукације и праксе, према резултатима радионице *Research in Design Thinking* (1994) у интерпретацији Џил Франц (Jill Franz), сматра се непостојање методологије која дели заједничко тло, као и недостатак ширег теоријског оквира. Проблем трансфера знања од истраживања ка едукацији и пракси везан је за ограничено уважавање интерпретативне и контекстуално зависне природе људског искуства.¹² Из постмодерне постструктуралистичке перспективе, комплексност односа између теорије и праксе не дозвољава хијерархијске, каузалне или дијалектичке конекције између њих. Како Жил Делез предлаже у дискусији са Мишел Фукоом, однос између теорије и праксе може бити схваћен као „систем релеја у оквиру шире свере, у мноштву делова који су и теоријски и практични“ (Fuko, 1977)¹³. Ова позиција успоставља вишеструке односе између теорије и праксе, укључујући опције које манифестују елементе дисконтинуитета. У том смислу, ово истраживање настаје кроз дијалог теорије и праксе користећи отворени методолошки приступ: Фукоове „отворене“ процедуралне интервенције, ка превазилажењу границе између теорије и њихове примене у практичним експериментима.

¹² Franz, Jill M., “A critical framework for methodological research in architecture“. *Design Studies* (Atlanta), 15(4) (1994), p. 433-47.

¹³ У разговору између Жил Делеза и Мишел Фукоа (1972), Делез открива директно, мада до извесне мере апстрактно, његово разумевање „нове релације између теорије и праксе“. Уместо разумевања праксе као примене теорије или инспирације за теорију, Делез предлаже нове односе у фрагментарној форми и дискутује њихов однос у изразима онога што назива „релејима“: „Пракса представља сет релеја од једног теоријског становишта до другог, и теорија је веза од једне праксе ка другој. Ни једна теорија не може бити развијена без коначног удара у зид, где је пракса та која надилази препреку.“ Цитирано у: Jane Rendell, *Art and Architecture: A Place Between* (I.B.Tauris, 2008), p.9. Michel Foucault and Gilles Deleuze, “Intellectuals and power: a conversation between Michel Foucault and Gilles Deleuze“, in Donald F. Bouchard (ed.) *Language, Counter-memory, Practice: Selected Essays and Interviews* (New York: Ithaca, 1977), p. 206.

2. Епистемолошко проширење

Теоретичар у области архитектуре, Џејн Рендел, назначава скривену опасност „сваки историјски моменат анализе повезаности теорије и праксе постоји у оквирима одређеног сета услова“. У вези са овим ставом, генерални методолошки приступ у концептуалној оријентацији (у референтном оквиру особа - окружење, ка дијалектичком посматрању) и филозофској оријентацији (у онтолошком референтном раму) овог истраживања, организован је из дискурзивне амбиције архитектуре ка унапређењу њене епистемолошке основе интердисциплинарног позиционирања између сродних уметничких категорија, у пажњи на интерпретативној и контекстуалној природи знања. У погледу онтолошког референтног истраживачког рама филозофске оријентације у основи се налази холистички поглед егзистенцијалне феноменологије и херменеутике (нпр. теорија рефлексивне праксе Доналд Шон, 1983: *problem-solving project vs. reflective practice and creative production*), насупрот устаљеним тенденцијама ка рационалистички оријентисаним или емпирицистички оријентисаним истраживањима. Кретањем у постмодернистичком концептуалном оквиру филозофских истраживања, полазиште епистемолошког проширења претпостављено је Делезовом расправом о моделу разумевања размене концепата између дисциплина¹⁴. Оно није засновано на директном превођењу концепата у архитектуру, већ кроз апстрактан облик мишљења које се преноси између различитих дискурзивних поља у којима елиминише идеју аналогije или метафоре којом би концепти били преузети и примењени из једног дискурса у други, односно из једне области у другу¹⁵. У Делезовој филозофској равни иманенције, примењујући ову мисао на филм, концепти у синематици су замењени „блоковима кретања-трајања“ (“*les blocks de mouvement-duree*”, Deleuze, 1987). Пратећи следеће предлоге Делезовог дисциплинарног посредовања идеја, концепти у сликарству замењени су „блоковима линија и боја“, док су концепти у архитектури провоцирани кроз „блокове слика и кретања“, и као такви су

¹⁴ Жил Делез, на примеру креативног чина на филму у оквиру предавања на конференцији 1987. године. Gilles Deleuze, *What is the Creative Act?*, Conference donnee dans le cadre des "Mardis de la Fondation" (17. mart 1987), предавање доступно на: <https://www.youtube.com/watch?v=7DskjRer95s>, приступљено 18.12.2013.године.

¹⁵ У докторској дисертацији је размотрено неколико дисциплинарних превођења какве је дефинисао Делез у оквиру постмодернистичких филозофских тенденција: литература – филм – сликарство - архитектура.

предложени за даље истраживање дисциплинарног транспоновања концепата из филма, литературе и сликарства у архитектуру.

3. Препознавање уметничких импликација у архитектури

Џил Франц (Jill Franz) у свом истраживању о интерпретативном оквиру за *practice-based research*¹⁶ наводи да у знак његовог признања, критеријум који служи за одређивање финансијске подршке овог типа истраживања иницијално се сматра посебним доприносом не у области истраживања у пројектантској пракси, већ доприносом истраживању кроз процес пројектовања. У интерпретативном погледу на архитектонски пројекат, као пример, Џил наводи студију која препознаје уметничке аспекте архитектуре и потенцијале уметничког као и пројектантског стваралаштва. Овакав став забележен је у последњој декади у реакцији на савремени тренутак, да понуди одговарајуће ефективне начине за идентификацију нових односа који би на оригиналан и продуктиван начин допринели архитектонској дисциплини и друштвеној пројекцији генерално.

Значај примене концепта *practice-based research* јесте у томе да наглашава актуелна питања ове дисертације која се тичу уметничких импликација у архитектури, те припрема тло за нове аспекте архитектонског знања, циља овог истраживања. Архитекте који у својим експерименталним радовима превазилазе границе професије, понекада развијају разумевање уметничког искуства, и у овим случајевима концепти уметности и знања постижу проширено значење у архитектури. Према мишљењу Ларс-Хенрик Стола (Lars-Henrik Stahl) са Лунд Универзитета, ова врста уметничког приступа пружа могућност модификације разумевања архитектонског знања и сета конвенција. У раду ће, сходно претходном, у концептуалном истраживачком оквиру *practice-based research* бити приказане уметничке импликације у пољу архитектуре, и биће испитано на који начин овакви радови могу утицати на проширење епистемолошке основе и архитектуре.

Истраживање које се овде отвара засновано је на наведеној традицији, у концептуалној оријентацији, у раду на прегледу релевантних пројектантских методологија. У

¹⁶ Џил Франц са Архитектонског факултета Квинсленд Универзитета у Бризбену, Аустралија, међу кључним истраживачима који раде на основама истраживачког приступа *practice-based research* за примену у архитектонском пројектовању, представила је најновије резултате својих истраживања на Research into Practice конференцији 2000.године.

методолошком погледу концептуално оријентисаног истраживања, од посебног је значаја развој модела архитектонског пројектовања током осамдесетих година двадесетог века, од којих је неколико теоријски и дескриптивно препознало интерпретативну природу људске интеракције у окружењу и искуства. Најновија методолошка истраживања у архитектури примарно су заснована на премиси да је концепт архитектонског пројектовања интерпретативни и контекстуални¹⁷ (насупротив механицистичком, детерминистичком процесу), процес у којем су објекти сматрани интегралним делом људског искуства, те оно налаже онтолошки, епистемолошки и методолошки оквир компатибилан са контекстуалним, релационим погледом на интеракцију између субјекта и окружења.

Планиран је рад на класификацији и систематизацији знања, као и производњи нових знања кроз едукациону и културолошку критику статуса архитектонског студија – примене постојећих истраживачких метода архитектонског процеса пројектовања (*architectural design research*). Истраживање је отворено кроз јасно одређење његовог концептуалног оквира којим су дефинисана постојећа ограничења, да би обезбедио одговарајући теоријски оквир и подршку емпиријском истраживању кроз компатибилни филозофски и методолошки рам. Целокупно истраживање је засновано на примени групе научних метода, док је основни методолошки приступ отворен двостепено: почетни истраживачки оквир отворен је путем логичке аргументације: тумачење теоријских текстова у области архитектуре и у области уметности у циљу повезивања неповезаних чињеница, анализе и интерпретације стратегија пројектовања; затим експерименталне конекције у циљу тестирања модела операционализације примењених оперативних и просторних уређаја између теорије и праксе. Прва фаза истраживања има теоријски, интерпретативни, аналитички и индуктивно-дедуктивни карактер и обухвата идентификацију кључних концепата, формулацију и адаптацију концептуалног оквира истраживања и идентификацију оперативних модела истраживања и њихово усвајање за даљи рад.

¹⁷ На основу изведеног истраживања, Цил Франц потврђује да интерпретативни истраживачки оквир највише одговара за успостављање филозофски релевантне основе истраживања кроз праксу, и у сврху провоцирања традиционалних дуалистичких модела и предрасуда. Интерпретативни оквир рефлектује искуствену и егзистенцијалну природу интеракције између човека и окружења, и препознаје се кроз прагматичну форму истраживања која комбинује поетику са критичком формом истраживања.

Истраживање се састоји из три методолошки различите целине: теоријско-историјске, методолошке и експерименталне. Након дефинисања проблема, основних претпоставки и концептуалног оквира између синематичких и архитектонских истраживања у првом делу дисертације, приступа се експерименталном повезивању теоријских становишта у циљу анализе позиција синематичких упоришта у архитектури у другом делу дисертације, и коначно отвара испитивање постављених хипотеза истраживањем кроз пројекат, у трећем делу. У циљу модификације разумевања постојећег архитектонског знања и оперативних алата, препознавања уметничких импликација у архитектури, потенцијала уметничког и пројектантског стваралаштва, основни метод истраживања постављен је у *practice-based research* концептуалном истраживачком оквиру. У овако формираном контексту, могуће је реализовати одговарајуће ефективне начине за идентификацију нових односа који би на оригиналан и продуктиван начин допринели интердисциплинарном повезивању у архитектури.

У својој целини, истраживање је организовано кроз примену групе научних метода, док је у **уводном делу** коришћен метод логичке аргументације и интерпретације. Истраживање почиње анализом и синтезом односа између идентификованих концепата, наставља логичким критицизмом, са претпоставкама и побијањем насупрот традиционалне спреге научних метода индукције и дедукције. На основу изведених закључака, почиње рад на контекстуализацији иновативног интердисциплинарног приступа.

Први део истраживања поставља нови истраживачки оквир у архитектури који захтева формулацију унутрашњих односа и концепата у том оквиру. На конкретном случају, истраживање је отворено кроз јасно одређење његовог концептуалног оквира у циљу подршке емпиричком приступу кроз компатибилни филозофски и методолошки рам, и исти је подржан употребом Фукоовог метода. Из тог разлога, идентификовано је опште логичко уређење између одабраних концепата и њихове опште законитости, да би се приступило изучавању могућности за нове законитости и научне истине, и затим су идентификовани концепти истражени кроз итерацију, и систематизовани теоријски модели.

У **другом делу истраживања** ради се на разматрању иновативних оперативних уређаја у расклапању самог чина пројектовања, те је први корак идентификације ширења поља

стратегија архитектонског пројектовања успостављање контекста његових методолошких одредница. Конкретно, у овој тези ради се на укрштању техника и стратегија између архитектуре и филмске режије кроз идентификацију модела операционализације у том процесу, који идентификују позиције укрштања теоријских и становишта из праксе. Идентификовани модели операционализације као истраживачки уређаји у даљем раду успостављају и омогућавају анализу повезивања одређених теоријских упоришта, као експеримент који има за циљ да изводи нове законитости у тестирању синематичких претпоставки. Повезивање одређене урбане праксе и теоријског становишта подједнако утиче на приступ мапирању и пројектовању, и проширује посматрану теорију кроз синематички аспект. Затим се приступа провери валидности резултата кроз студије случаја у трећем делу истраживања, и практично тестира иновативни приступ у едукацији.

Трећи део истраживања има експериментални карактер и изводи се путем методе *research by design* која, у склопу прожимајуће исцрпне теоријске анализе и примене теоријских концепција у пројектантском поступку, критички наговештава потребу увођења и прилагођавања нових истраживачких уређаја за примену у пракси. Форма експеримената који су уведени постоје да покрену флуидност идеја и знања у расклапању самог чина пројектовања као места рада само по себи, са резултатима који превазилазе унапред постављена очекивања. Из серије тематски структурираних експерименталних пројеката приступа се тестирању полазних хипотеза, и затим фокусира на разрешењу односа теоријских поставки и практичних експеримената између дисциплинарности и методологије. Закључна разматрања биће изведена кроз евалуацију постављених претпоставки, дискусију резултата и извођење принципа у успостављеним интердисциплинарним релацијама, као и кроз систематизацију запажања и закључака остварених током истраживања. Резултати овог истраживања биће примењени кроз концептуални оквир *practice-based research*, методологију архитектонског пројектовања и проширење постојећих теоријских традиција.

Research by design

Примена методе *research by design* започета је у области креативних уметности у великој мери кроз писања о *practice-based* истраживачком концептуалном оквиру (Sullivan, 2005). За уметнике, а у новије време и архитекте, померање ка критичком разматрању праксе представља значајан напредак реализован у оквирима конвенција и очекивања академског дискурса (Biggs, 2000). Метод *research by design* је етаблиран у склопу истраживачког приступа у сврху мапирања трансформација процеса пројектовања из примене нових процедура и оперативних алата у том поступку. Проширење пројектантских стратегија релевантно је у циљу откривања нових мисаоних модела кроз пројектовање и функционисање самог процеса, у вредновању архитектонске праксе и урбаног окружења на нови начин. У концептуалним и материјалним димензијама које прожимају вредности вишеструких локација у савременом разумевању улоге просторних пракси, приступа се испитивању урбаних простора кроз призму трајекторија и мрежа уместо сингуларне перцепције простора. Том приликом, вишеструко идентификоване односе могуће је истраживати између синематичког мапирања, архитектонске концептуализације, репрезентације и конструисања простора. Од нас истраживача очекује се да прилагођавамо научну и методолошку парадигму истраживања, а од нас као практичара архитектуре очекује се да уведемо вид уметничког експеримента у стваралачки процес, као и предлог заснован на истраживању. Стратегија истраживања може бити усмерена на креирање најбољих могућих сагласја између процеса, метода истраживања и архитектонске праксе. Оваква истраживачка процедура служи за разматрање директне повезаности између анализе и предлога, и тражи да обухвати и развије начине имплементације истраживачких метода и радних процедура у методолошки оквир. При томе, није у питању комплетно одбацивање традиционалног начина истраживања, нити ограничавање на архитектонску професију, већ је у питању пружање алтернативе у контексту који драстично мења услове размишљања, почев од контекста перцептивне парадигматске промене раног двадесетог века и кроз постмодерни услов прекида континуитета тока историје. Упркос чињеници да сва истраживачка окружења, почев од природних и хуманистичких наука ка уметности, деле извесне заједничке научне и методолошке критеријуме, попут оригиналности и транспарентности, са друге стране

постоје радне процедуре које се реализују на другачији начин и траже израз кроз терминолошку одредницу дистинкција у *practice-based research* истраживачком кључу. Овакав концептуални оквир обухвата свежањ међусобно дистинктивних пракси и професија које бележе посебан раст и начин проширења епистемолошке основе у оквиру своје професије.

Research by design истраживање у архитектури обухвата методолошке и научне аспекте и може, на различите начине, досегнути уметничке аспекте, интуитивно или конкретно осмишљавајући стратегије чије технике балансирају у пољу између науке, уметности и праксе. *Practice-based research* или *research by design* конституишу оквир чије се подручје истраживања простире од експерименталног рада на материјалним, композитним аспектима, ка развоју рада оријентисаног директно на професионалну праксу. На овај начин је омогућено да се у истраживачки оквир имплементирају и уметнички апстрактан рад и његов конкретан предлог. *Research by design* тражи усклађивање научних метода и пројектантске праксе која прераста у форму архитектонских експеримената. Можемо рећи да, на тај начин, истраживачки метод *research by design* учествује у директном креирању новог знања кроз примену оперативних алата и радних метода истраживања. Креативни, експериментални и експресивни елементи као квалитативна допуна истраживачком поступку, доприносе значајно пратећој рационализацији и генереализацији свесно постављајући правила која се тичу предмета процеса истраживања. Идеја о овим додатним компонентама истраживања представља могућност изражавања квалитативних аспеката појава и евентуалне адиције елемената у поступак, кроз експерименте који повезују уметност и истраживање. Отворена интерпретација концепата истраживања делује продуктивно, јер је и егзистенција самог субјекта одређена опсегом од природних наука и друштвених ка уметности, кроз промену угла посматрања који условљава нове начине спознаје у раду са формом и просторним концепцијама.

У недостатку тематске литературе и недовољне развијености методолошког алата који прати теоријско-практична повезивања кроз архитектонску праксу, усвојен је *research by design* метод који налаже експлицитно разумевање начина на који пракса доприноси истраживању (Rust, 2007). Истраживање у чијем оквиру креативне и архитектонске праксе

играју инструментални део испитивања, имплементирани метод постаје метафора за „експлоративне, генеративне, иновативне аспекте пројекта подједнако ангазоване у пракси систематског истраживања“ (Sevaldson, 2010). Како су *research by design* и *practice-based research* често фокусирани на процес пројектовања и методе, као и на саму праксу пројектанта или уметника (Jonas 2007; Makela Rutarin 2006; Sevaldson 2010), и у овој дисертацији су оријентисане на праћење испитивања методолошког поступка кроз низ експеримената едукатора, уметника и архитеката. Синематички поглед на испитивање и мапирање урбаног окружења, у критици постојећих истраживачких метода, налаже исцрпну теоријску анализу да постави задатке у склопу нових концептуалних формација покренутих визијом просторне имагинације кретања. У квази-дискурзивном контексту потраге за заједничким елементима праксе синематике, архитектуре и уметности, метод *research by design* нуди могућност успостављања конструктивног рада на иновативним концептима у поступку реевалуације просторно-визуелних аспеката архитектуре, као и њених уметничких импликација.

Научни допринос, очекивани резултати и практична примена резултата истраживања

Научни допринос овог истраживања лежи подједнако у теорији и пракси, у уређеном погледу на формирање синематичких теоријских упоришта у традиционалним урбаним теоријама, која њихово проширење повезује подједнако са теоријским и практичним питањима. У пракси и едукацији, допринос лежи у педагогији и контекстуализацији проширења методолошког апарата у приступу архитектонском пројектовању, као и у експерименталној архитектонској пракси. Посебан допринос овог истраживања односи се на могућности подржавања архитектонске праксе у односима простора и концептуализације, дијалектике простор – искуство, архитектуре као односа игре и истраживања, догађаја и конструисане ситуације, из посматрања синематике као праксе, концепта и уметничког феномена. Контекстуализација синематичке премисе архитектуре у реферисању на одређену просторну ситуацију, представља посебан допринос у истраживању архитектуре и феномена урбаног простора. Савременост теме и иновативност у приступу указују да ова дисертација треба да представи полазиште за будућа истраживања у области савремене архитектуре, архитектонског пројектовања и

синематике, из формираног концептуалног оквира кроз који је могуће пратити континуиране парадигматске промене између репрезентације, концептуализације и питања искуства простора.

Главни резултат истраживања је потврда става да, по угледу на промену опажаја урбаног окружења у динамизацији његове визије на филму, креирање иновативног приступа архитектонском пројектовању из синематичке перспективе, помера одређеност архитектуре формалном и функционалном традицијом деловања у први план постављајући питање утицаја филма и синематичких пракси на просторну праксу. Смештајући срж проблема у релационе односе између објеката позивањем на Буријев релациони метод, синематички концепти (*архитектонска променада, рамљење, фрагментација*) и синематички квалитети урбаних простора (визуелни, наративни, темпорални, ефекат вођења погледа), учествују у тражењу начина да се пројектантским приступом утиче на премошћавање искуства дисконтинуитета урбаног простора. Добијени закључци су затим примењени на осмишљавање могућих инструкција, процедура и сценарија за управљање у процесу пројектовања, чиме је инструментализовано питање примене стратегија и техника филма на урбане и архитектонске просторне праксе. Посредни резултат истраживања је потврда става да синематичка премиса архитектуре настаје око идеје отвореног процеса архитектонског стваралаштва који је могуће реализовати кроз нови сет техника и процедура формираних у синематичком концептуалном истраживачком оквиру. Такође је остварен и потврђен универзални оквир за будућа истраживања: увођење новог оперативног уређаја и иновативна формулација истраживачког оквира из синематичке перспективе, која је заснована на примени модела операционализације као истраживачких уређаја у том процесу.

Тестирање резултата изводи се кроз низ експеримената у раду са студентима у студију за архитектонско пројектовање и радионицама на Архитектонском факултету. С обзиром да је у тези формиран и прилагођен Фукоов отворени истраживачки метод који условљава промену приступа архитектонским истраживањима, у периоду након израде докторске тезе могуће је наставити континуирано посматрање парадигматских промена између

репрезентације, концептуализације и искуства простора. Оно се изводи кроз константно прилагођавање радних процедура и посматрање реперкусија дијалектичке природе простора које, у окрету од конзумације архитектонског простора ка конзумацији слика у урбаном склопу, ствара прогресиван јаз између схватања простора кроз његово сликовно излагање и реалан физички оквир просторних концепција. Кроз елаборацију контекста интердисициплинарности омогућен је прилив идеја које архитектуру третирају не само нужно као физичку појавност, већ кроз развијену текстуалну форму истраживања којом покреће питања разумевања уметничког искуства, повезивања са архитектонском теоријом, да концепти уметности и знања постигну проширено значење у архитектури и на тај начин утичу на модификацију разумевања практичног архитектонског знања и сета конвенција. Овакав континуирани интерактивни систем промена и прилагођавања истраживачким концепцијама условљен је потенцијалом архитектуре да се прилагоди променљивим околностима контекста који значајно уређује природу њеног деловања у урбаном простору.

Закључци из претходне анализе информација о предмету истраживања

У истраживањима и темама изведеним из личног рада у пракси и едукацији, у студију за архитектонско пројектовање, на Архитектонском факултету Универзитета Београд и Универзитета Осло, препознате су фундаменталне претпоставке синематичког аспекта архитектуре. Све теме имају заједничку компоненту: дефинишу однос између концепта кретања и процеса креирања архитектонске идеје када је имагинација архитектонског објекта повезана у урбаном склопу попут динамичког континуитета разматавања илузорног простора филма. Као такав, архитектонски простор постаје неодвојиви елемент урбаног пејзажа, конструисања ситуација, кретања и догађаја, изнова смештен у интерпретативни и просторни контекст, у циљу прилагођавања његових концепција синематичким принципима. Разматрање односа реалног архитектонског и илузорног филмског простора изводи се двојачко: кроз мапирање и концептуализацију пређених простора. Изведена су два закључка и започето је промишљање начина повезивања филмског и архитектонског простора:

A – РЕЖИЈА

Синематичка премиса архитектуре је разматрана кроз поступак режије архитектонске променаде посредоване оперативним уређајем *модел операционализације погледа*, у комплексном односу између посматрања окружења из перспективе кретања и његовог реконструисања у филму (филмске слике замрзнуте секвенце 24-25 сличица по раму). То се пре свега односи на потенцијал концепта *архитектонске променаде* да отвори испитивање повезивања наративних, визуелних, темпоралних и ефеката посматрања пређених простора са испитивањем природе архитектонског искуства, који су у улози опонента посматрања параметара генералне мобилности урбаног простора из опште перспективе ка његовој инструментализацији у филму. Архитектонска променада, оперативни уређај за прилагођавање архитектонских концепција синематичким принципима, подразумева наративну реинтерпретацију оригиналног Ле Корбизијеовог концепта *promenade architecturale*. У перспективи непостојања критеријума за операционализацију кроз проширена питања архитектонске праксе, именовање оперативног уређаја који ће радити на повезивању синкретичких питања архитектонске и синематичке праксе (да пређене просторе интерпретира кроз убележене урбане феномене) – реализује се кроз усаглашавање различитости партикуларних механизма извођења у оквиру сваке дисциплине у јединственом концептуалном истраживачком оквиру.

Почев од разматрања поставки које су утврдили пионири модернизма, Ле Корбизије кроз *синематичку променаду* у архитектури и Ајзенштајн у филмској режији, и позивањем на Буријеов *релациони метод*, могуће је синематичку премису архитектуре представити (али не и симплификовати) из теоријских тумачења релационих односа предмета у простору, а који се појављују посредовани сликама, према Деборовој тврдњи коју износи у “The Society of the Spectacle“. У методолошком погледу, у настојању детаљне елаборације Деборове тврдње, захтева се експериментално и теоријско утврђивање начина реализације посредованих односа између филмских и архитектонских просторних концепата и њихове повратне интерпретације кроз архитектонски концепт. Односно, према наводима Шон Кјубита (Sean Cubitt), „померамо се у светлу промене које у

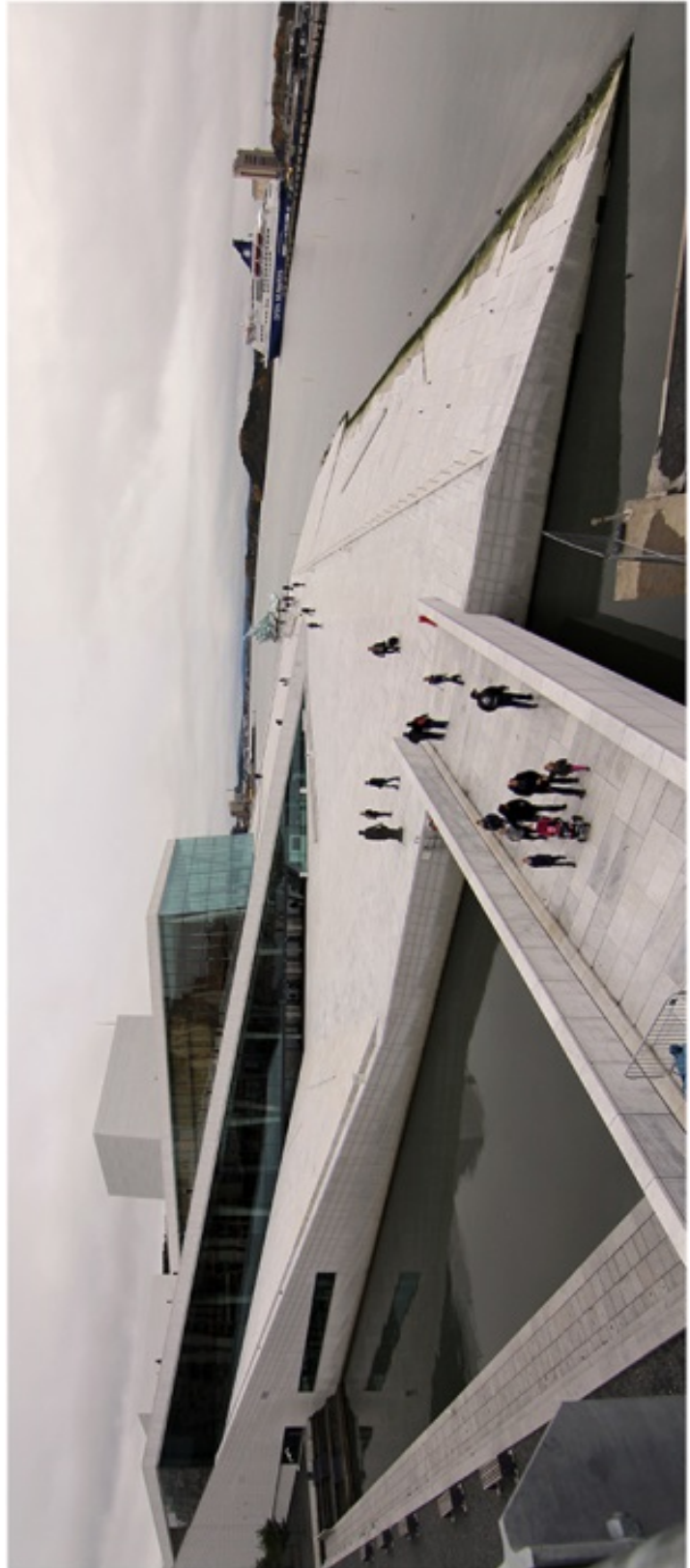
постмодернизму напредују од просторних односа ка темпоралним¹⁸. Разматрање погледа из покретне перспективе значајно утиче на проверу просторних и временских конфигурација мобилности, од ванвременског простора који позиционира „мобилни“ поглед ка његовом продужетку у виртуелном простору филма. Из синематичке визије, низ просторно-временских манипулатора нуде бројне могућности координације кретања у артикулацији архитектонских простора и просторних односа, док се сагледавањем објекта из перспективе кретања истовремено реконфигурише начин посматрања и проверава кроз испитивање различитих приступа архитектонској концептуализацији. Филмска режија, стратегије и технике примењене у процесу архитектонског стваралаштва, постављају у први план критичко разматрање стваралачких чинилаца архитектонског процеса и уметничке импликације у архитектури.

Б - СЦЕНАРИО

Кретање активних учесника информише просторна обележја архитектуре кроз наративне елементе реализоване у архитектонском концепту. Догађај проглашава архитектуру активним конектором физичке структуре и интерпретативног поступка кроз ангажовање просторног субјекта, и приступа режирању архитектуре као наративне структуре развоја филмске фабуле кроз простор. Овако посматране и формиране просторно-визуелне конекције успостављене између архитектонског објекта и физички повезаног урбаног простора, као концептуалног јединства фрагментарног виђења града могуће су у заједничком посматрању у синематичкој перспективи. Визија урбаног пејзажа реконструисана путем субјекта као активног учесника и уметничким импликацијама у пољу архитектуре, изнова се проналази у наративној компоненти дисциплине. Архитектуру тада можемо посматрати из угла пројекција догађаја у простору и просторних конотација конструисаних ситуација и кретања као активног флуида, уместо манифестације компоненти непосредно у елементима његове физичке структуре. Оваква ванвременост простора је његово стање флуидности, које забележено у серијском низу слика

¹⁸ Филм производи искуство посматрања које није временски фиксно, или генерално решење замене просторних за временске координате у постмодернистичком контексту, видети: Anne Friedberg, *Window Shopping - Cinema and the Postmodern* (Los Angeles: University of California Press, 1993).

оставља залеђене трагове као тренутне просторне сценарије. Принципијално, значај синематичког наратива овде увиђамо у манифестацији динамичког континуитета у урбаном окружењу, који би на другачији начин остао скривен, где за текући простор не питамо више шта представља већ како функционише. След одговарајућег односа између архитектонског објекта и непосредно повезаних урбаних простора, њихових унутрашњих и спољних конекција на којима почива очекивани утисак континуитета, резултује преплитањем између две зоне. Ова драматична оркестрација отпочиње режирање имагинарног узајамног међудејства просторно-визуелних и програмских торзија. У овој контактної зони, спољни и унутрашњи простор покрећу дијалог који прелази праг њихове разлике и успоставља концептуално јединство „објекат-авенију”. Овакав обрт неоспорно условљава одбацивање постојећих истраживачких уређаја у условима новоформираног односа, те захтева кодификацију механизма парадигматских промена концепта архитектонских истраживања. Значај оваквог покушаја лежи у означавању могућности припадности идентификованог дијалога дискурсима теорије и критике архитектуре по питању кохерентности њене праксе виђене из перспективе синкретичке парадигме, у околностима спајања и комбиновања различитих неусаглашених пракси. Успостављање перспективе концептуалног јединства важно је и по питању избора одговарајуће теоријске традиције која би допринела механизму грађења потенцијално „нове традиције“ која би се заснивала на стапању и прожимању просторне и програмске основе. Развој архитектонског сценарија укључује *ходање (the practice of walking)* као уметничку праксу да конструише просторно-визуелну интеракцију наративних флуида, и на тај начин информисе просторна обележја архитектуре. Методолошки фокус постављен је у однос између *ходања и креирања слика* са једне стране, и архитектонског концепта са друге стране, из уверења да ће синематичко трансформисање простора открити однос имагинарног филмског и реалног архитектонског простора и контекстуализовати њену синематичку премису.



Слика 1. Објекат Den Norske Opera og Ballet, Осло, 2008, архитекта Тарал Лундевал (Tarald Lundevall) Snohetta, снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

І део истраживања: ТЕОРИЈСКО – ИСТОРИЈСКИ ПРИСТУП

1. ПОЗИЦИОНИРАЊЕ КОНЦЕПТУАЛНОГ ОКВИРА СИНЕМАТИЧКИХ ИСТРАЖИВАЊА У АРХИТЕКТУРИ КРОЗ *PRACTICE-BASED RESEARCH* МОДЕЛ И ПОСТМОДЕРНИСТИЧКУ ПЕРСПЕКТИВУ

На примеру *тест-модела* “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress“

У овом поглављу је размотрено како обезбедити методолошки рам који би омогућио комплексност интердисциплинарног повезивања архитектуре и синематике у истраживачкој пракси, као и објективно конкретно отелотворење иновативних идеја у том процесу. На тај начин би био отворен иновативни правац истраживања процеса пројектовања са циљем да постави *Манифест и Сценарио истраживања*, ради усмерења правца будуће истраживачке и пројектантске праксе у архитектури. Предложено је да активно садејство три прожимајуће синематичке трајекторије истраживања (теоријска, архитектонска и трајекторија филмске режије) обезбеђује методолошки, епистемолошки и концептуални рам за научно утемељење комплексног истраживачког контекста утицаја синематике на процес архитектонског стваралаштва. Претпостављен је контекст синематичке премисе архитектуре и актуелне перцептивне парадигматске промене у улози детерминанти новог истраживачког контекста. Истраживачке парадигме какве расправљају кључни теоретичари и истраживачи у области едукације у последњих двадесетак година показују да постоје ограничења у комуникацији нетрадиционалног знања и теже да дискутују алтернативне истраживачке моделе који омогућавају интердисциплинарно повезивање у *prattice-based research* кључу. Увидом у потенцијале контекста постмодерних теорија у постструктуралистичкој перспективи, могуће је провоцирати утемељене истраживачке приступе традиционалних модела истраживања, и указати на могући сценарио имплементације Фукоовог метода у сам процес, који би имао ширу примену у архитектонској пракси и едукацији.

Ово поглавље отвара контекст истраживачке парадигме архитектуре ван граница професије, у покушају да тестира методолошки контекст архитектонског пројектовања кроз синематички поглед на просторно-визуелне компоненте у перцепцији урбаног

окружења. У овом истраживању заступа се уврежено мишљење савременика у области синематичких испитивања да смо досегли тачку у којој су филм и архитектура не само повезане дисциплине које се међусобно допуњују, већ их, заправо, њихове просторно-временске конфигурације и временски параметри чине нераздвојивим (Bruno, 2002). Бруно напомиње и да је позиција филма у односу на архитектуру често занемарена у критичким студијама (ibid, 2002). Из тог разлога, неопходно је уважити став да заједничким деловањем у методолошкој перспективи оне омогућавају да пасивну перцепцију града замени активна перцепција и стање покренутости урбаног окружења у аналогијама пређених трајекторија на филму и у реалним урбаним просторима. Након серије интернационалних истраживања о потенцијалу филма да отелотвори перцепцију архитектуре и простора виђених на филму и о идентификацији филмских карактеристика архитектуре и градова, посебан изазов овог истраживања је да прати начин на који спој архитектуре и филма кроз трансфер њихових стратегија може постати део комплексног процеса пројектовања када је поново успостављен кроз синтезу три утицаја: методолошког, теоријског и епистемолошког. С обзиром да након осамедесетих година XX века, светска литература у области архитектонске едукације бележи поновно враћање на истраживање недовољне повезаности теорије и праксе, и поставља питање о природи знања и резултата архитектонских истраживања, значајно је конципирати га кроз синтезно посматрање три поменута аспекта. Са друге стране, синематичка истраживања се изводе тек једну деценију и у интензивном су повезивању са новим дисциплинама кроз начине на које филмска пракса остварује утицај у њима. У циљу да докаже да се кроз праксу креира знање и обезбеди одговарајући оквир за анализу и креативно планирање комплексности интердисциплинарног споја између архитектуре и синематике, ово истраживање савремене архитектонске праксе претпоставља „отворену“ сверу знања која би у односу на његов постојећи традиционални оквир обезбедила флексибилност система и из методолошког угла објаснила могућност примене и реализације идеја кроз иновативне пројектантске процедуре. Настанак и развој научне мисли о пројектовању и његово постављање наспрам истраживачких парадигми (започето у последњим декадама XX века) значајно је у овом контексту као могући „генератор знања“ у области коју истражује, и део је свих важнијих расправа у области архитектонске едукације на европским и светским универзитетима у последњим декадама. Архитекти пројектују кроз истраживање

ван дисциплинарног оквира и на тај начин константно мењају параметре процеса пројектовања, и због тога је овде фокус усмерен на савремени концепт методологије архитектонског пројектовања као флексибилног система и процеса генерисања знања, која комбинује теорију и праксу у сврху реализације нових продуктивних процеса. Овај приступ условио је и значајно опредељење да се о материјалним објектима архитектуре размишља у контексту акција и мисаоних модела (за њихово извођење), те је за ово истраживање подједнако важан процес као и природа резултата у процесу архитектонског стваралаштва.

1.1 Контекстуализација концептуалног истраживачког оквира

Синематичка премиса архитектуре формирана је из уверења да чини део архитектонског искуства генералне мобилности урбане сценографије те да основни карактер мобилности гради кроз промену његове перцепције од категорије материјалног ка нематеријалном - како из позиције практичара тврди архитекта Жан Нувел; односно у откривању његових нових просторних и наративних структура уместо кроз опажај физичких објеката кроз процедуралну манипулацију сликом - како расправља ово поглавље. Услов овог контекста могуће је реализовати кроз тврдњу да синематичка премиса архитектуре настаје у предлагању концепта простора који отвара питање границе између појма игре, архитектуре као синематичке слике и организације самог физичког простора, и биће приказана на *тест-моделу* “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress“. Представљени *тест-модел* тумачи параметре синематичког квалитета простора и идентификује потенцијале да реши проблем пасивне и укаже на активну перцепцију окружења, а кроз активно садејство три синематичке трајекторије истраживања (архитектонске, теоријске и филмске режије) покаже пут практичне примене и научног утемељења новог истраживачког контекста, у критици реформулације времена и архитектонског искуства. Његову реализацију прати фрагментарна опсервација урбаног окружења у основи модерног живота наслеђеног кроз филозофски регистар Јухани Паласме (Juhani Pallasmaa), и придружује фрагментарно искуство појму времена које би омогућило перцепцију архитектонског простора као *друге реалности*. Циљ представљеног *тест-модела* је да предводи иновације у архитектонском пројектовању које су омогућене кроз нови угао посматрања у синтези три утицаја: методолошког, теоријског и

епистемолошког. Упркос досадашњем једносмерном посматрању пројектовања у чисто методолошком приступу, ова перспектива отвара идеје о томе које постојеће проблеме пројектовање треба да превазиђе у будућности. Пре свега, у питању је актуелни однос теорије и праксе, природе истраживачког резултата у архитектури и истраживачких модела, константно прилагођавање новим утицајима на саму процедуру да омогући изнова постављене изазове. У односу на сва покренута питања, у овом истраживању испитан је потенцијал примене *тест-модела* да у новом окружењу открију теоријске законитости и усагласе питања истраживачке парадигме у настајању, у интердисциплинаром споју архитектуре и синематичких истраживања.

Друга реалност архитектонских простора тражи реформулацију односа времена и искуства архитектуре која постоји изван чисто материјалне перцепције, а у холистичком приступу разумевања фрагментарног искуства придруженог појму времена користи филмску режију да провоцира традиционалну организацију урбане сценографије кроз секвенцијалну и реконектовану. Користећи методолошке конекције двеју професија у откривању нових просторних и наративних структура кроз процес пројектовања, нови поглед има циљ да боље предвиди садашњост и потенцијал будућности који носи урбани простор посматран кроз синематичке концепте. Из феноменолошке перспективе посматрано, дематеријализација архитектуре којом је поништен објекат и померен опажај из објекта у генерисање сукцесивног следа слика као рамова, првенствено за догађаје а тек затим за оквир физичких простора (основне премисе овог истраживања), претпоставља постојање субјекта и његову централну позицију у том процесу, и као такав чини основну одредницу истраживачког модела *practice-based research*.

Формиран у савременом архитектонском дискурсу, овај приступ дистрибуира архитектонску праксу дуж трајекторија проширеног просторно - визуелног контекста изграђеног кроз виртуелно измештање просторне представе на филму. Савремено урбано искуство лакше је препознати кроз фиктивну визуелну представу којом гради искуство неочекиваног, јер у том случају отвара централну улогу субјекта и профилише низ различитих визуелних представа из тврдње да „свака слика инкорпорира начин

гледања¹⁹, као сет могућности за разумевање простора иза чисто видљивог, према Нувелу (Jean Nouvel, 2004). Овај приступ омогућио би студирање искуства окружења изван чисто „објективне чињенице“ (*hard facts*) у „субјективне чињенице“ (*soft facts*), из уверења теоретичара да синематика обезбеђује комплементарни доказ „меке“ стране града, израз који је сковао Рабан (1974:2) да објасни организацију урбаног окружења из перспективе субјективног. Реевалуација искуства урбаног окружења из перспективе *practice-based research* кроз синематичку праксу, отвара град наше имагинације „меки град²⁰ илузије, мита, аспирације, и ноћне море, који је реалан или чак реалнији од *тврдог града* који је могуће лоцирати на мапи, у статистикама, монографијама о урбаној социологији, демографији и архитектури²¹ (Raban, 1974). У овој перспективи, анализе су диспаритетно постављене у односу на сродне урбанистичке процедуре чији се параметри урбаног окружења, супротно детерминистичкој *space syntax* методи²², ослањају на иинтерпретативни и контекстуални поглед кроз активно учешће људског субјекта. У симулацији имагинације будућности повезане са „паметним градом“, и сам процес пројектовања постаје посредован и смештен у акцију сваког субјекта понаособ. На овај начин, комплексна слика урбаног пејзажа изводи се из кохабитације мноштва микро субјективности које заједно чине ново разумевање искуства урбаног окружења као неочекиваног, непредвидивог и флуидног.

Будући да концептуални и инструментални аспекти архитектуре заузимају критичку позицију смештени између поља репрезентације и поља креативне продукције, настаје потреба да се концепт кретања, као организациони (елемент структуре), трансформациони

¹⁹ Према Џон Бергеру, видети: John Berger, *The Ways of Seeing* (London: Penguin Books, 2008).

²⁰ Изразом *меки град* (*soft city*) Џонатан Рабан алудира на чињеницу да се значајан удео наше перцепције окружења одвија на когнитивном нивоу, те је уведен у циљу раздвајања оваквог погледа на простор у односу на његово апстрактно тумачење називајући га *тврдим градом* (*hard city*), став који се ослања на Лефеврова преиспитивања студије картезијанског простора. Из: “Limits of the Euclidean Space: Being in Time and Space“, у: Richard Koeck, *Cine-Scapes* (New York: Routledge, 2013).

²¹ Парафразиран Патрик Кјелер (Patrick Keiller, 2003). Видети: Patrick Keiller, “The City of the Future“, у Francois Penz (ed), *Screen Cities, City: Analysis of Urban Trends, Culture, Theory, Policy, Action*, VOL 7, Number 3 (Carfax Publishing: Taylor and Francis Group, 2003).

²² *Space syntax* метода обухвата сет теоријски контекстуализованих техника за анализу просторних конфигурација уличних мрежа, и сматра се фактором који предвиђа начине коришћења пешачких трајекторија анализираних урбаног простора.

(додавање и одузимање просторних димензија), а првенствено стваралачки мотив просторних концепција, објасни кроз инструменталну улогу у архитектонском пројектовању. Кроз испитивање интердисциплинарног повезивања са синематичким истраживањима и филмом, која прате развој алтернативних истраживачких модела примењених у архитектонском пројектовању, отворени су нови услови стваралачког процеса, истраживачких уређаја и процедура. Синематичка премиса архитектуре настаје око идеје да концептуализација архитектонског простора даје могућност отвореног процеса архитектонског стваралаштва који, кроз иновативни методолошки приступ, подржава развој архитектуре у односима простора и концептуализације, дијалектике простор - искуство, архитектуре као односа игре и истраживања, као отвореног истраживачког поља, догађаја и конструисане ситуације. У ту сврху, ово поглавље контекстуализује генерисање концептуалног оквира истраживања, који би утицао на продуктивну интердисциплинару интеграцију двеју пракси у склопу савремене методологије архитектонског пројектовања, и поставља следећу истраживачку претпоставку:

Креирање истраживачког приступа архитектонском пројектовању, кроз инструментализацију слике покренуте из филмске секвенце између савременог архитектонског и синематичког дискурса, отвара могућност креирања алтернативних истраживачких модела у функцији адаптације архитектонских концепција кроз сет синематичких принципа. Овај интердисциплинарни контекст служи да учврсти однос теорије и праксе у циљу да понуди сценарио истраживања инструменталне артикулације архитектонских просторних концепата.

У односу на формиран контекст истраживања, односно трајекторију претходно покренутих питања и задатака да проблематизује комплексност процеса пројектовања и питање усвајања одговарајуће истраживачке парадигме, предлаже се:

- *practice-based research* истраживачки оквир у контексту **методолошког поступка**,
- постмодерна постструктуралистичка перспектива за **теоријско разматрање**,
- филозофски дискурс који укључује Фукоов метод у дискурзивној анализи за **концептуално разматрање**.

Постављена су два *тест-модела* архитектонског пројектовања: један који ради на откривању синематичких квалитета урбаног простора ("Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress"), и други који тестира методолошки приступ процесу пројектовања кроз имплементацију иновативних пројектантских процедура у постструктуралистичком концептуалном оквиру истраживања ("The Process of Nordhavnen City Planning, Copenhagen").

Пре него што кренемо даље, читаоци су позвани да анализирају следећи сет питања:

- Шта је синематичност и како одређена локација постаје синематична?
- Уколико би град почели посматрати као систем заснован на кретању, када концепт кретања постане мотиватор стваралачког потенцијала и трансформабилности, како би то утицало на промишљање стваралачког процеса и конципирања просторних односа?
- Предложен је концепт простора кроз отварање питања границе између појма игре, архитектуре као синематичке слике и организације самог физичког простора, и пита како он утиче на творбу искуства континуитета урбаног окружења?
- Могућност примене Фукоовог метода данас означава проширење архитектонских питања кроз филозофске концепте и обезбеђује основу за успостављање сценарија нове истраживачке парадигме у архитектури. Које су карактеристике синематичке истраживачке парадигме и позиције употребе Фукоовог метода између истраживања и процеса пројектовања?
- Да ли ће синематички истраживачки модел теоријски, епистемолошки и методолошки контекстуализован у постструктуралистичкој перспективи, бити у могућности да изнедри валидне „истините“ тврдње које ће бити препознате у широј истраживачкој заједници? Да ли се кроз процес истраживачког пројектовања генерише знање, и да ли истраживање у архитектури поседује сопствено знање?
- Утицај интердисциплинарног повезивања на могућности имплементације новог мисаоног модела процеса пројектовања. Могућности формирања процесног оквира за промишљање процеса пројектовања.

Трагање по одговорима на отворена питања понудиће нам да дефинишемо епистемолошку основу интердисциплинарног споја синематике и архитектуре, да представи основу промишљања о истраживачким парадигмама и могућим моделима процеса пројектовања. На тај начин се померамо дуж релевантних *инпута* и директива које би могле значајно утицати на проширење концептуалних, епистемолошких, методолошких и постојећих академских ограничења архитектонског пројектовања.

У основи ове тезе су резултати рада у *practice-based research* истраживачкој парадигми, истраживања које је аутор извео у склопу интернационалне радионице одржане на Архитектонском факултету Универзитета у Београду²³. Први закључци са ове радионице покренули су извесне измене курикулума студија за архитектонско пројектовање које је аутор изводио са професором и сарадницима кроз низ пројектантских задатака. На Архитектонском факултету у Београду, почели смо испитивање концепта кретања као мотиватора трансформабилности просторних односа и стваралачког потенцијала уопште, да би се поставком пројектног задатка омогућио нови поглед на концептуализацију архитектонских простора. Резултати студентских пројеката изузети су из фокуса ове анализе и тежиште је усмерено на инспирисаност едукатора да покрену поновно промишљање оквира за имплементацију иновативних процедура, образаца и техника, у основи стратегије архитектонског пројектовања. На тај начин, обезбеђено је окружење за испитивање контекстуализације синематичког оквира архитектонских истраживања. Разноврсност одговора које су студенти понудили навели су аутора на тражење улоге синематичности у архитектонским истраживањима у односу на артикулацију просторних концепција, и тражење теоријског, филмског и архитектонског оквира будуће праксе. Читав поступак је водио специфичним истраживачким подручјима фокусирајући на питања границе архитектонске професије, у циљу прецизног позиционирања комплексних разматрања.

Пре него што синематика може бити примењена у креативном процесу архитектонског стваралаштва ка откривању парадигматске промене истраживања која коренито утиче на

²³ Интернационална радионица у организацији Архитектонског факултета у Београду: *Asian View over Belgrade Fortress*, 2009/2010, тутори корејски уметник Канг Вухајн (Kang Woohyun) и проф. Бранко Павић, на Архитектонском факултету Универзитета Београд.

интерпретацију и концептуализацију у архитектури, потребно је истражити однос постојећих конвенција истраживања у науци и уметности уопште, и испитати како се оне односе према природи резултата у архитектонским истраживањима. У складу са претходним, кроз предвиђање корените промене самог процеса стваралаштва захтева се поставка основе за његово разумевање кроз одговарајући истраживачки модел, и у складу са тим захтева да је потребно:

- Понудити критички поглед изван архитектуре: мисаони модел који делује изван саме архитектонске професије ка њој, почев од првих принципа на којима интердисциплинарност почива у овом контексту;
- Користити анализу емпирички произведеног знања у комбинацији са теоријским рефлексијама и *practice-based research* истраживачким оквиром, ка испитивању одговарајућих истраживачких модела;
- Посматрати синематику као агенс развоја стратегије пројектовања: архитектонско пројектовање отворено је наративом, догађајем, субјектима у извођењу, и њиховим придруженим значењима и улогама. Синематички концепти: архитектонска променада, фрагментација и „рамљење“, биће посматрани у сагласју са стратегијама пројектовања, из уверења да *Агенда истраживања* може поново вредновати стваралачки потенцијал архитектуре из синематичке перспективе;
- Филозофски концепти морају бити део сваког добро конструисаног програма архитектонског образовања, јер се архитектура данас суочава са филозофским проблемима. Модерна филозофија смешта фокус између субјекта и објекта, и између структуре и средства, док је њихова улога у координацији праксе али и праксу координације процесом;

сви наведени, који би омогућили да се овај однос научно заснује кроз критички став између теорије и праксе, природе истраживачких процеса и остварених резултата.

Само је на овај начин могуће да се аутентична синематичка пракса утемељи у архитектонским истраживањима кроз посматрање утицаја на одговарајуће стратегије и конвенције, дозвољавајући дисциплини да се уздиже до нивоа изазова са којима се тренутно суочава у додиру са перципираним динамичким системом урбаног окружења.

Уједно је представљен и формиран став према савременом концепту архитектонског пројектовања, као подлога за промишљање будућег *Сценарија истраживања* и *Манифеста пројектовања*. Истраживање ће затим фокусирати на питање како синематички мисаони модел у архитектури мора имати централну улогу у процесу одржавања активног односа дисциплине према уметничким феноменима и динамичким факторима урбаног окружења. Иновативност предложеног приступа истраживању лежи у намери да покаже на који начин посматрање синематике као праксе, концепта и уметничког феномена утиче на процес архитектонског стваралаштва, а које за последицу има потребу да отвори контекст за конструисање нове истраживачке парадигме у архитектури, у артикулацији просторних и интерпретативних концепција. Поменути контекст за конструисање нове истраживачке парадигме једним делом је неизбежно филозофски проблем, те је предлог овог истраживања да филозофски концепти морају бити део сваког добро конструисаног програма архитектонског образовања.

Задатак истраживања је да испита концептуални, методолошки и епистемолошки оквир пројектовања као истраживања који омогућава прилагођавање архитектонских концепција простора серији синематичких принципа, и поставља два *тест-модела* архитектонског пројектовања. Први задатак је рад на детаљном образложењу интердисциплинарног споја, односно теоријски преглед разматрања теоретичара и практичара у области филма и архитектуре о архитектонским концепцијама простора посматраних из синематичке перспективе. Други задатак је да покаже на који начин је могуће користити филмске стратегије и технике у интерпретацији и конципирању архитектонских и урбаних простора, и то не само у изразима апстрактне репрезентације простора већ и кроз скривене слојеве свакодневне урбане праксе. Закључено је да постмодерна постструктуралистичка перспектива пружа могућност трансфера стратегија из потенцијала да оперише између вербалног и визуелног, литералних и просторних појмова. Разматрајући кроз постструктуралистичку перспективу, овај део истраживања ће понудити поглед на синематичке концепте простора и затим ће размотрити концепт истраживачког оквира за њихово утискивање у квалитете архитектонских простора. Трећи задатак је да објасни и понуди *Сценарио процеса пројектовања*, као могућег начина имплементације иновативних пројектантских процедура, кроз дискусију да постоје паралеле између *реторике ходања* и синематичке културе.

1.2 Теоријска идентификација синематичких концепата и синематичких квалитета архитектонских и урбаних простора

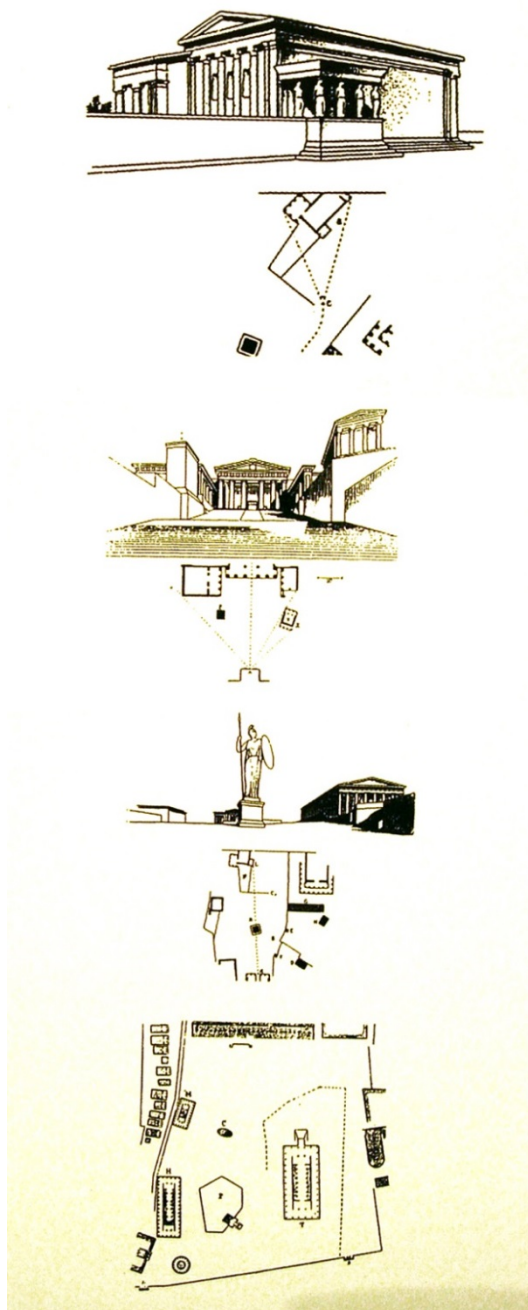
Кроз протосинематичко читање урбаних простора, отворено је двоструко питање:

- тражења синематичких концепата који повезују филм и архитектуру;
- могућности идентификације синематичких квалитета које препознајемо у самој архитектури и урбаним просторима данашњих градова. Који су то квалитети?

У научној литератури мање је познато и ређе истраживано на који начин су филмски и синематички принципи утицали на дискусије о архитектури и промишљање просторно-визуелног аспекта урбаног простора. Ова дискусија уско је повезана са историјским односом филма и архитектуре. Према Малет-Стивенсу (Mallet-Stevens), једном од пионира француског архитектонског модернизма, „модерна архитектура поседује филмске карактеристике, јер се и архитектура и филм есенцијално састоје од слика у кретању“²⁴ (Mallet-Stevens, 1925). Кретајући се сличним трајекторијама, 1928.године Сигфрид Гидеон је инсистирао да је једино медиј филма у могућности да забележи есенцију Ле Корбизијеовог дела на разумљив начин (Giedion, 1928). Кроз коментар о проблему визуелне репрезентације, Гидеон усмерава пажњу на вишеструко перспективни карактер визуелне представе кретања и на тај начин открива синематички елемент интегрисан кроз пројектантске принципе у поједним примерима модерне архитектуре. Померајући се из студија ка територији града који служи као полигон за снимање филмова, режисери ране модерне откривају урбане локације кроз објектив камере и своје акције заснивају на серији архитектонских теоријских радова који им претходе. У овим писањима непосредно је покренута двострука визија природе урбаног простора као фрагментованог/раздвојеног и линеарног/секвенцијалног, узимајући у обзир урбани простор у изразима скоро протосинематичког ентитета (Коек, 2013). Као пример теоријских архитектонских и урбаних концепата у непосредној конекцији са методама коришћеним у припреми сценарија и филмске режије, препознајемо Каленов концепт *серијске визије* уведен у његовом *The Concise Townscape* (Cullen, 1961), или Александеров (Christofer Alexander)

²⁴ Видети: Giuliana Bruno, *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film* (Verso: London, 2002), p.67.

концепт патерни или јединица, научно сецираних јединичних вредности у оквиру „граматике“ архитектонског пројекта, у његовом *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction* (Alexander, 1977). Концептуално уоквирено правилима и прописима, контекстуално управљање патернама и јединицама може бити растављено, изнова састављено и примењено на ма коју схему – поступак у чијој се основи јасно читава филмска стратегија монтаже. Концепт фрагментације у размери града расправљају Роу (Coline Rowe) и Кетер (Fred Koetter) у делу *Collage City*, отварајући дискусију да се градови од XVII века до XX века састоје из „двосмислених и композитних грађевина“ (Rowe & Koetter, 1978). Као такви, они позивају плуралистичку стратегију пројектовања у којој историјска референца обитава, попут колажа, дуж и у оквиру савремених архитектонских артикулација. Осим наведених примера протосинематичког управљања урбаним просторима из угла урбанистичке и архитектонске праксе, и перспектива корисника урбаних постора испољава специфичну конзумацију окружења, попут уређивања филмског материјала, за коју се може рећи да је контекстулаизована активном и пасивном конзумацијом филмова (Коеск, 2013) - и управо у овој повратној спрези планирања и разумевања које се преклапа кроз синематичко читање окружења, корисник простора постаје значајан агенс откривања синематичких концепата и интегрисаних синематичких квалитета урбаних простора.



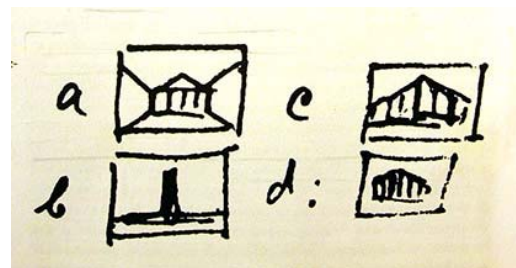
Слика 2. Дијаграмски приказ Акрополиса. Аутор илустрованих дијаграма историчар архитектуре Август Шуази (Auguste Choisy), извор: Sergei Eisenstein, "Montage and Architecture". У синематичкој перцепцији архитектонског објекта, искуство Ајзенштајна указује на високо организовану визуелну колизију елемената који је аналоган сечењу секвенци слика и преклапању у поступку филмског режисера. Атински

Акрополис, према Ајзенштајну, „има једнако право да буде прозван савршеним примером једног од најстаријих филмова. Тешко је замислити секвенцу монтаже суптилније компоноване, снимак за снимком, од оне коју наше ноге креирају шетањем између објеката Акрополиса“.

Један од основних синематичких концепата који повезује филм и архитектуру је кретање. Тактике повезане са кретањем коришћене у раном филму и архитектури, есенцијално су препознате кроз потенцијал филма да задржи кретање у живој акцији и обезбеди његово поновно приказивање кроз механизам који захтева кретање, а који није могућ његовом фотографском репродукцијом. Кроз дискусију повезаности кретања са филмом и архитектуром, репрезентација урбаних простора у раном филму је посебно интересатно поље студирања, јер пружа увид у природу урбаног простора у релативно ретко посредованој форми. Ова филмска пракса претходи употреби филмских техника, те често коришћење камере фиксиране на покретно возило најверније осликава урбани простор. Коришћењем локационих стратегија карактеристичних за рани филм, обезбеђен је поступак у којем кретање додаје просторну димензију дводимензионалним сликама, и на тај

начин обезбеђује витални фактор перцептивног у промишљању визије простора. Праћење кретања дуж филмског *рама* предлаже дубину и континуитет простора иза рама и нуди контраст статичним елементима оквира, као што су објекти, отварајући перцептивни процеп који проширује простор на екрану. Ова фасцинација кретањем није била препозната као есенцијални оптицај једино филмом, већ и у архитектури. Кроз даљу дискусију о кретању у филму, из гледишта Шуазија (Auguste Choisy) о сукцесивним перспективним погледима на кретање имагинарног посматрача Акрополиса (слика 3), усмерена је пажња на значај кретања у композицији локације и перцепције архитектонског простора (Vidler, 2001). Акрополис, заправо, становника простора трансформише у конзумента погледа (Bruno, 2002). Тема је примењена кроз Ле Корбизијеов концепт *архитектонске променаде* која потврђује значајан линк између авангардне архитектуре и филма, у односу на конвенционалну паралелу између перцепције простора кроз физички простор архитектуре и медија филма. Са друге стране, из угла филмске режије, Сергеј Ајзенштајн у његовом

чланку *Montage and Architecture* (Eisenstein, 1938) наглашава значај синематичке „трајекторије“ у филму и пореди је са пажљиво распоређеним феноменима које посматрач апсорбује у секвенцијалном поретку визуленог искуства кретања кроз архитектонски простор, према Видлеру (Vidler, 2001)²⁵. И архитекте пројектанти су препознали да је архитектонски пројекат и наше читање пројекта суштински повезано са замишљањем покретног субјекта кроз простор, које повезује филм и архитектуру на нивоу продукције и конзумације простора, у теоријским и практичним изразима²⁶ (Jean Nouvel, 1994).



Слика 3. Дијаграми сукцесивних позиција Акрополиса, из перспективе Августа Шуазија (извор: Sergei M. Eisenstein, Yve-Alain Bois and Michael Glenny, “Montage and Architecture“, *Assemblage No. 10* (The MIT Press, Dec. 1989), p. 110-131)

²⁵ Видети: Anthony Vidler, *The Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* (Massachusetts: The MIT Press, 2001), p. 117.

²⁶ Жан Нувел цитиран у: Kester Rattenbury, “Eho and Narcissus“, M. Toy (ed), *Profile: Architecture and Film, Architectural design*, VOL 64, No. 11/12 (London: Academy Editions, 1994), p. 35.

Грчки израз *kinema*²⁷ означава кретање или покрет, док савремена контекстуализација истог појма *cinema*²⁸ означава архитектонски простор у коме постајемо део визуелног система који нам дозвољава да перципирамо осећај кретања и у коме смо покренути. У разматрању његове просторне контекстуализације у архитектури, према Видлеру, концепт кретања отворен је двојачко: у композицији локације и у перцепцији архитектонског простора (Vidler, 1996). Ајзенштајн наглашава два различита али повезана феномена, један је синематички а други архитектонски, у чијем центру се налази кретање „просторног ока“ („*spatial eye*“) дуж путање. Према Видлеру, синематичка путања је она „где посматрач прати имагинарну линију дуж серије предмета, кроз поглед као и кроз ум“ (Vidler, 1996). Према Ле Корбизијеу, *promenade architecturale* представља идеју „посматрања простора кроз кретање“, док Ајзенштајн уводи појам монтаже и објашњава фрагментацију урбаног простора кроз путању као режирани след серије феномена у урбаном простору, кроз које се просторни субјекат креће и које визуелним путем перципира кроз серију секвенци (Eisenstein, 1989). Као што филм креира простор кроз кретање, у архитектури је концепт кретања тај који открива синематички квалитет простора, закључује Коек (Koeck, 2012).

Ово истраживање обухвата неколико мисаоних модела и теоријских становишта, која представљају агенс развоја синематичких концепата, а који би могли постати значајан коректив у методолошком приступу процесу архитектонског пројектовања. Теоријска идентификација синематичких концепата има циљ да кроз иновативни приступ пројектовању постави теоријско утемељење за формирање процедуралног оквира тестирања просторно-визуелног континуитета у перцепцији окружења и откривања невидљивих аспеката урбаног простора кроз идеју „рама“. Идеје које обликују премису синематичког квалитета урбаног простора укорене су у ренесансну уметност и пресинематичке концепте, кроз прве оптичке уређаје касног XIX века, померајући се ка

²⁷ Merriam Webster Dictionary, An Encyclopaedia Britannica.

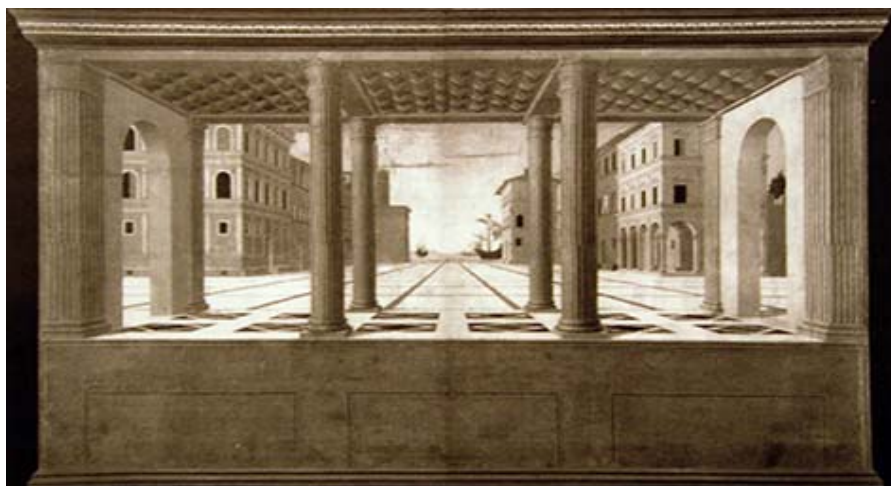
²⁸ Термин *cinema* аргументован је за потребе овог истраживања, поставка фокуса у: „простор у којем постајемо део система који нам дозвољава да перципирамо осећај кретања и у коме смо покренути“ дугује професорици визуелних студија, Тулијани Бруно, за потребе картографског процеса испитивања урбаног простора. Меандрирајућа наративна трајекторија улази у просторе синематичког града, технологије попут филмске камере и залази у луталаштво кроз поље „екрана“ синематичке културе. Ова дефиниција примењена на промишљање архитектонских простора иницира рушење његових дефинисаних граница и отвара се да сагледа конзумацију урбаног простора засновану на кретању, а која неминовно за ове потребе ангажује читаву територију града. Видети у: Giuliana Bruno, *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film* (Verso: London, 2002).

посматрању синематичких квалитета урбаног простора из постструктуралистичке перспективе, ка урбаној синематици данас. *Пракса ходања и „рамљење“ пређених простора (walking and framing)* основни је синематички концепт који може објаснити увођење рама као визуелне фигуре у ренесансну уметност и архитектуру, у дијалектици између објекта и посматрача. Сlike идеалних градова и друге визуелизације ренесансног урбанизма утицале су на сликара истог периода, Франческа Мартинија (Francesco di Giorgio Martini), да укаже о значају архитектонског оквира слике, и успостави концепт оквира у посматрању и „рамљењу“ урбаног простора генерално (Коеск, 2013). У Мартинијевом *Architectural View* (слика 4, око 1477. год.), коришћењем визуелне илузије, посматрач је позициониран на начин да гледа кроз архитектонске колонаде пролазећи кроз урбани простор трга окружен објектима са обе стране, пре него што његов поглед залута у перспективну бесконачност. На тај начин, поигравајући се имагинацијом гледаоца, Мартини нас позива да архитектуру и урбане просторе видимо као оптичке уређаје који антиципирају настанак филма²⁹. Кроз Арнхајмове класичне текстове о „рамљењу“ простора у филму и архитектури, и проширења ове дискусије на перспективу визуелних уметности повезивањем са питањима перцепције кроз принципе *Геишталт теорије*, Арнхајм је проширио његовом студијом функције рама у ликовним уметностима. Почев од основних концепата кретања и рамљења у тумачењима Де Сертоа (Michel De Certeau) и Дебора (Guy Debord), полемика напредује ка синематичком концепту рама или прозора који је добро успостављен у филмској теорији, где Шарл Алтман (Charles F. Altman) иде даље да потврди да је читава историја филмске теорије и критике схваћена у дијалектичком дискурсу две екранске метафоре: прозор (*window*) и екран (*screen*)³⁰ (Altman, 1977). И Аумонова (Jacques Aumont) студија „фимског простора“ усмерава пажњу на две материјалне карактеристике филмске слике у односу на концепт границе или рама, издвајајући га примарно као независну фотографску слику извучену из рама да успостави разлику у односу на покрену слику екрана³¹ (Aumont, 2004 (1983)).

²⁹ *ibid*, 2013.

³⁰ Видети: C.F. Altman, “Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Discourse“, *Quarterly Review of Film Studies*, 2(3), p. 157-272.

³¹ Видети: J. Aumont, A. Bergala, M. Marie, M. Venet, *Aesthetics of Film* (Austin TX: University of Texas Press, 2004 (1983)), p. 13.



Слика 4. Франческо ди Ђорџо Мартини (Francesco di Giorgio Martini), *Architectural View*, 1477.
(извор: интернет http://revoltofmatter.blogspot.com/2011_05_01_archive.html)

У односу на претходне тврдње, овом истраживању је приступљено из перспективе отелотворења субјективитета, кроз емпиријско испитивање начина на који он у интеракцијском кључу конструише синематички квалитет архитектонских и урбаних простора, и кроз покрет доживљава фузију са њима, док истовремено трага да обезбеди теоријске концепте у њеној основи и ослободи потенцијал примене у креативном процесу архитектонског стваралаштва. Истраживање почиње иницијалном паралелом која каже да „не само пешак као просторни субјект у шетњи градом и луталаштву урбаним просторима (*flaneur*), већ и његов филмски еквивалент, учествује у истом процесу“, и проширује расправу кроз питања начина конструисања простора кроз кретање, повлачећи паралеле са техникама формирања простора и просторних димензија на филму. Из теоријског угла, расправа је иницирана Де Сертоовом тврдњом да ангажман пешака „трансформише просторне означитеље у нешто друго“, другим речима, „шетац урбаним просторима“ креира пређени простор³² (De Certeau, 1984). Представљени аргумент утемељен је на извесном броју пропозиција потенцијалних карактеристика синематичке премисе архитектуре.

³² Детерминисан стратегијама Владе и осталим институционалним телима, „град“ постаје подређен мапама унифициране целине. Супротстављајући овакав поглед перцепији уличног шетача, Де Серто измешта фокус у тактичко померање улицама које никада у потпуности није одређено плановима и правилима. Из: Michel De Certeau, „Walking in the City“, *The Practice of Everydaylife*, trans. Steven Rendall (London: University of California Press, 1984), стр. 126-133.

1.3 Тест-модел “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress“ : идентификација синематичких елемената у архитектури

Студија случаја ће послужити за развој и проверу принципа који ће бити примењени кроз нове стратегије архитектонског пројектовања. “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress“ (слика 4) реализован је као *тест-модел* пројектовања у оквиру интернационалне радионице на докторским студијама на Универзитету Београд (2010), са задатком да се понуде креативни сценарији реактивације простора Утврђења и парка са којима чини урбанистичко-архитектонску целину од изузетног културолошког значаја. С обзиром на лична истраживачка интересовања која претходе и крећу се линијама усвајања оперативног аналошког кода између методолошког оквира архитектонског пројектовања и филмске режије, понуђени одговор на задатак и лично истраживање локације и његових могућих синематичких сценарија резултирало је тврдњом да:

синематичка премиса архитектуре настаје кроз формулацију синематичких концепата архитектонског простора који покрећу питање границе између појма игре, архитектуре која користи елементе синематичке слике, принципе синематичке урбане праксе и организације филмске сцене, и то чини подржавајући развој архитектуре у односима простора и концептуализације, дијалектике простор-искуство, догађаја и конструисане ситуације.

Ова тврдња је послужила за истраживање контекста процеса пројектовања, односа алтернативних и актуелних истраживачких метода у архитектури, између архитектуре и синематике, у склопу личних истраживачких интересовања. Због тога, истраживање је фокусирано у смеру приказивања и објашњења контекста реализације постављене тријаде кроз активно садејство три синематичке трајекторије истраживања: архитектонске, теоријске и филмске режије. Тежи се практичној примени и научном утемељењу иновативног контекста процеса пројектовања провоциран сценаријом за играње Игре у простору београдске Тврђаве и парка Калемегдан. У архитектонској пракси овакав поглед није уобичајен и није формално реализован кроз курикулум студија за архитектонско пројектовање на Архитектонском факултету, осим неколико тестова рађених са студентима на Департману за архитектуру, у чијој реализацији сам учествовала са

колегама. На путу тражења адекватног приступа архитектонском пројектовању који би кроз спрегу усаглашених теоријских и практичних постулата повезао две дисциплине, испитују се и осмишљавају процедуре и алати, истраживачки уређаји и формира теоријски комплекс ради координације комплексности система, фокусирајући на драгоцени потенцијал интердисциплинарног споја који је из предложене перспективе готово неистражен у европској и светској литератури.



Слика 5. “Patterns of Association and Identity“ (детал), колаж Ницел Хедерсона (Nigel Hederson), игра деце у Лондону, припремили Алисон и Питер Смитсон (Alison and Peter Smithson) за CIAM Grille (1953), (извор: Simon Sadler, *The Situationist City* (Massachusetts, The MIT Press, 1998))

Студија случаја “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress“ постављена је као изазов просторној концепцији архитектонског решења да изађе из оквира физичких параметара у домен флексибилног интерактивног урбаног окружења чији просторни параметри вибрирају кроз субјекте у извођењу активности у простору. Кретање кроз простор поставља синематику и архитектуру у исти угао и посматра их кроз креирање и искуство простора са теоријског и практичног становишта, из перспективе субјекта. Осмишљен је као полигон за играње Игре у простору и има циљ да уведе просторне субјекте у интеракцију са локацијом. Постављена је стратешка игра дуалистичког карактера (виртуелног и реалног) „освајања простора кроз освајање знања у том простору“, за мноштво играча који преузимају интерактивне улоге и напредују координираним кретањем кроз простор парка Калемегдан и београдске Тврђаве. Нагласак је на дидактичко-едукативном интензитету игре који уводи филозофско полазиште игре освајања знања о српској уметности, култури и науци. Из перспективе културолошко-уметничке продукције и просторно-програмске реанимације локације, основна сврха пројекта била је да осмисли простор који реактивира континуитет његове употребе и одржава живи интерактивни карактер да подржи историјску метафору „калемегданског парка као ратног попришта“. Повезан је са са текућим културно-историјским напорима да

се удахне континуитет живота престонице на месту остатака средњовековног споменика културе од изузетног значаја кроз обележја која профилишу његови историјски мотиви. Локација специфично обележена перманентним историјским ратним активностима користи мотив „ратне стратегије“ да репертоар негативних конотација брисања његових културолошких и архитектонских обележја преокрене од „ратовања са разарањем културе“ ка „ратовању за културу“. Простор играња (*a space of gaming*) односи се на окружење у којем се игра реализује. Место реализације *Игре* помера се од поимања чистог агрегата информација размењених путем иновативних технологија и различитих медија, преплиће се са простором и креће ка ситуираном искуству простора у контексту *Игре* у којој је просторни субјекат ангажован. Предложен је простор у којем је постављено питање границе између појма игре, архитектуре као синематичке слике, и организације самог физичког простора. Можемо рећи да архитектонска режија игре организоване у јавном простору свакодневне урбане праксе постаје синематичка архитектура јер је изложена директном искуству кроз простор и време, које испитано у односу филма и архитектуре открива померање од реалног ка синематичком квалитету (наративном, визуелном, темпоралном, вођења погледа). Простор свакодневне урбане праксе постаје интересубјективна локација за трансфер личних и историјских прича и знања, и кроз метафору Тврђаве као њиховог агрегата, сви учесници (просторни субјекти) постају градитељи њених физичких и виртуелних простора. На тај начин омогућавају да се флуидно и у континуитету од двадесет четири сата покрећу, пуне и празне, простори и непрекинуто теку екранске пројекције интерпретације њихових активности у истом простору. Стратешки, игра није заснована на елиминацији учесника, већ комплементарној анализи информација које непрекинуто пуне активну базу података и покрећу интеракције, како међу учесницима у простору, тако и учесника са простором. Тактичке операције Игре, попут система нивоа, тактика освајања територије и стратегије ратовања у фазама, управљају овим процесом. Као метафорични одговор историјату локације новоформирана организација простора и специфичних активности промовише интезивирано искуство простора, које је другачије и ново утолико што сабира и преиспитује синтезу историјског, физичког и виртуелног искуства локације. Значај ангажовања просторних субјеката кроз њихове личне трајекторије кретања које бирају начином извођења Игре, јесте кроз директну партиципацију у том процесу. Тврдим да

постоји интезивна конекција између квалитета организације простора путем филмског сценарија режираног кроз Игру за тај простор, и концепције самог простора, који резултује искуством континуитета урбаног окружења, каква идентификују Линч и Кален постављајући концепте идентификације и идентитета елемената урбаног окружења. Организација Игре или поступање према филмском сценарију у циљу реактивације одређеног урбаног окружења, може понудити оквир за разумевање манифесног пројектантског процеса који би био уређен једним таквим сценаријом.

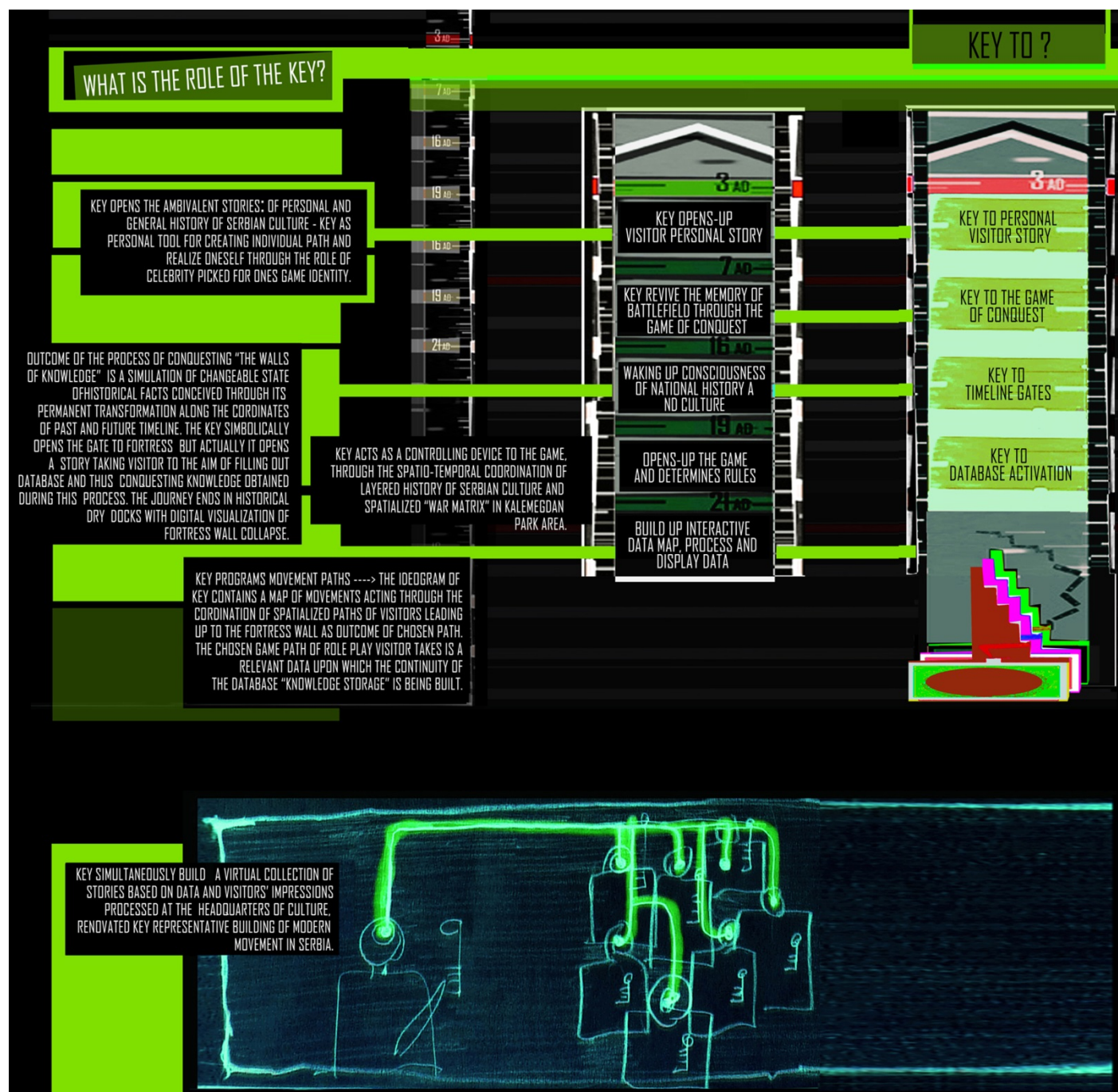


Слика 6. „Кључ моје приче“, Страница из истраживачке студије аутора: Katarina Anđelković, “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress” (2010)

У обликовању интерактивне просторне игре у оквиру једног могућег сценарија – сценарија „режираног“ кретања – понуђена је тактика урбаног окружења која комбинује другачије међусобно повезивање самих физичких простора и повезивање физичких простора са *online* ресурсима. У систему новог начина повезивања, понуђен је

низ програмираних активности у простору са циљем да провоцира природу просторно-временских параметара кроз партиципаторно искуство. Игра је организована у два паралелна тока: виртуелни и физички простор, од којих један реализује задатак попуњавања интерактивне базе података кретањем посетилаца интерактивним стазама „освајања знања“ у физичком простору, и други виртуелно кроз попуњавање базе података на интерактивним пунктовима. Осим намере да се постави програм промоције туристичке понуде Београда који одређује београдску Тврђаву као део војне границе, и Музеј историје Београда спомеником културе од изузетног значаја на нивоу Републике, такође се тежи озваничењу ефемерног статуса елемената окружења дематеријализованих кроз употребу медија и информационих технологија, и проглашавање управљања информацијама и знањем у окружењу које заступа „учење кроз игру“. На тај начин посматрано, просторна пракса може бити изазвана у тачки у којој постаје *интерфејс* између нас и информација, када користимо информације као апарат трајне процедуре преношења, попут просторно-временског управљања филма, у циљу њихове визуелне пројекције у том простору. Посматра се пуштање посетилаца у интерактивну конекцију са простором и употреба синематичких техника у тражењу одговора до које мере они могу утицати на организацију концептуалних промена просторно-визуелних елемената окружења, и посматра како они утичу на креирање архитектонског концепта. Постављен као полигон знања да уоквири акцију игре, виртуелни свет освајања знања изједначен је са освајањем физичке структуре (Утврђења), и јавни простор бележи свој непрекинути раст према историјским чињеницама као културолошким ресурсима. Грађани и туристи их откривају и бележе у саму физичку структуру (зидове) Утврђења, као и у виртуелном делу игре која користи интерактивну технологију и зидне пројекције. Овако постављеном игром постајемо сведоци значајне промене иновативне употребе стратегија за афирмацију континуитета и подржавања флуидности токова догађаја и физичке структуре, које ме као истраживача и пројектанта у области концептуалног пројектовања покрећу на сагледавање шире примене иновативних метода креативне концептуализације. Пројекат је дао излазни резултат у виду тражења, креирања и имплементације нових стратегија архитектонског пројектовања ради успостављања квалитативних вредности у домену искуства урбаног простора, као и предлога имплементације креативних истраживачких метода у

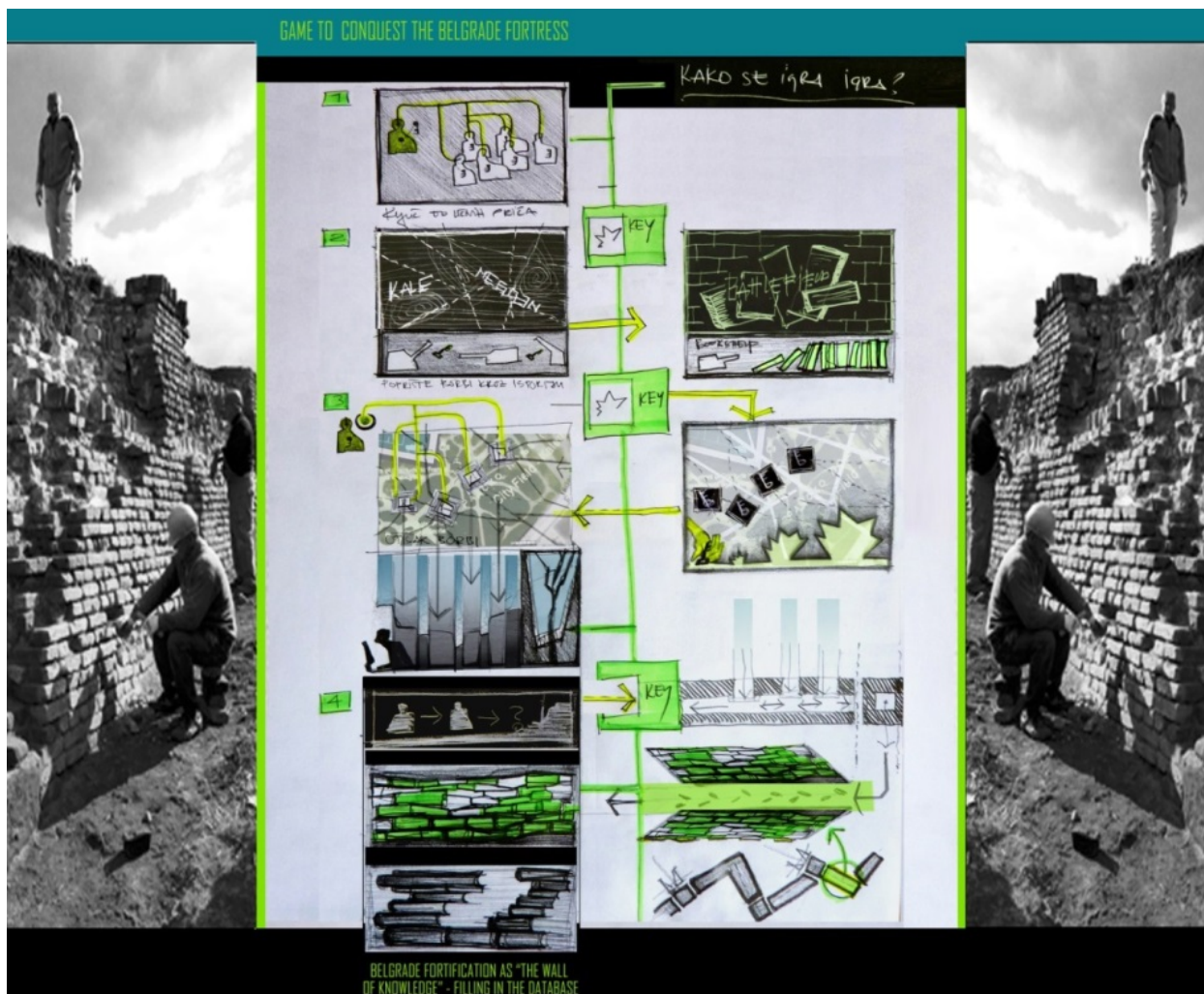
методолошком приступу – архитектонској концептуализацији – из разматрања питања урбаног простора кроз призму синематичких пракси.



Слика 7. „Која је улога кључа?“, Страница из истраживачке студије аутора: Katarina Andelković, “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress” (2010)

Специфично за студију “Key of the Game – The Conquest of Belgrade Fortress“ је имплементација свеприсутне технологије, медија и мобилних уређаја, који су у коришћењу посетилаца Утврђења да прошире и посредују физичке и виртуелне слојеве урбане инфраструктуре. У изразима Рабана, реч би био о „мекој“ – субјективној страни града (*soft city*) ангажованој кроз игру, у којој појединачне трајекторије просторних субјеката утичу на генерални резултат играња, истражују и упоређују физичке и виртуелне квалитете реалног урбаног окружења. Том приликом, локација постаје репозиториј умрежених простора а повезивање елемената простора функционише не пуким кретањем кроз локацију, већ као последица специфичног, сваки пут новог, умрежавања личних прича, попут оног у „мекој“ страни града (*soft city*). Кроз идентификацију и пуњење базе знања које је организовано као *Игра* реактивације београдског Утврђења у физичком и виртуелном простору града, реализована је практична примена апликација и рачунарских пунктова која кретања корисника координира кроз простор. Примена ових апликација на неколико места у простору парка и Утврђења идентификована је као архитектонска режија кретања, јер осим виртуелне манипулације условљава низ физичких параметара и обликовних елемената простора, са акцентом на извођењу саме процедуре уместо пуког планирања физичке опне за развој поменутих догађаја кроз простор. Дигиталним управљањем користи се природа медија филма да кроз елементе филмске режије уређује кретања корисника у реалном урбаном окружењу, простору парка и Тврђаве. Апликација је намењена извођењу *Игре* и кроз њу симулира урбано окружење уређених конекција какве постоје на филму између протагониста, наратива радње и сценографије. Игра је спољно режирана и подражава карактер партиципаторне уметности, кретања просторима галерија, пунктова и везних ходника кроз које протагонисти бивају укључени у *real-time* догађај – акцију „режираних“ извођења „пуњења базе знања“. Овако режирани односи омогућавају жељена кретања кроз простор и режиране трајекторије треба да симулирају континуитет грађене средине пређених простора насупрот фрагментарном искуству постмодерног, који мења концепт уобичајеног кретања и тиме утиче на промену концепције локација и перцепције архитектонског простора. Локације парка и Тврђаве и пре примене *Игре* на дневној бази регулишу слободна кретања, а сада траже њихову реактивацију кроз организовање и развој режираних догађаја. Увођење *Игре* активира спољне просторе парка и унутрашње

просторе Утврђења, и трансформише их кроз пратеће архитектонске елементе који су обликовани уређеним реактивираним флуидом на локацији, и тиме подржавају трајни елемент карактера флуидности кроз њен будући развој. Ово даје смисао постајању и нестајању града, као односа неактивног и реактивације, као видљивог и невидљивог, ефемерног флуида који се развија кроз урбани простор у игри наративног обрта од његовог историјата као ратног попришта до његовог културолошког оплемењења које обележава данас. Простор постаје конструисан као посредовани феномен уређених флуида и неочекиваних синхронизација никада поновљених патерни активности локација које диктира *Игра* или режија догађања и задатак режисера који лутају да објасне урбане просторе. Сведоци смо извесног обрта у којем дигитализација, према Маршал МекЛухану (Marshall McLuhan), води виртуелна искуства окружења, а урбани простор још увек идентификује као *site*, субјекат и протагонисту у синематичкој продукцији. У овом контексту, архитекте и урбанисти имају имагинативни поглед на будућност града као система унутрашњих конекција, које кроз спољну организацију присиљавају тек привид организованости, а кроз „режију“ отварају репозиториј неочекиваности у развоју догађаја и на тај начин ослобађају константно промењиву природу ових простора. Можемо рећи да је, у овом случају, дејство филма као медија утицало на искуство урбаног окружења, не кроз његов садржај, већ кроз природу самог медија. Архитекте приређују имагинацију будућности интервенцијом у самом процесу пројектовања кроз посредовање парадигматског обрта приступа архитектонским истраживањима. Медиј филма, кроз интердисциплинарно дејство његових принципа продукције, прилагођавање стратегија и техника, пресудно утиче на развој архитектонске професије још од корена модерности касног XIX века и његовог настанка почетком XX века. Прилагођавање и примена филмских стратегија и техника у архитектури условљава сецирање ограничења постојећих пројектантских алата, као и дефинисање новог референтног рама за професију. Вођен методом Фукоових „отворених“ *процедуралних интервенција*, рад са техникама преузетим из поступка филмске режије испитан је кроз референтни истраживачки оквир концептуалне и филозофске оријентације, чиме је обезбеђен пут идентификовања детерминанти синематичког концепта архитектонског простора и синематички угао посматрања генерално у његовом интерпретативном и контекстуалном простору.



Слика 8. „Игра освајања београдског Утврђења“. Приказ режије кретања. Страница из истраживачке студије аутора “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress” (2010)

Резултати студије случаја

Студија случаја “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress” реализована кроз тзв. *practice-based research* истраживачки оквир у извођењу интернационалне радионице на докторским студијама. Пројектом је успостављен тест случај примене синематичких концепата у архитектури, идентификације сета принципа, процедура и образаца, који ће бити елементи примене приликом дефинисања иновативних стратегија архитектонског пројектовања. Осим тога, студија случаја је отворила и могућност генерализације јединствених открића из метода апстракције да послужи као аналитички апарат за мотивисање будућег теоријског конструкта, са сетом процедура и протокола усмерене модификације традиционалних поступака и коначних резултата и превезивања постојећих

неусаглашености одређених теоријских и практичних становишта у архитектури. То је могуће реализовати у склопу дискурзивне анализе, када се одређени случај смешта у контекст савремених теорија и анализира кроз конкретни феномен. Конкретно, биће показано на који начин примена Фукоовог метода посредује примену иновативних алата у промишљању интердисциплинарне будућности архитектонске праксе, као и самог процеса пројектовања.

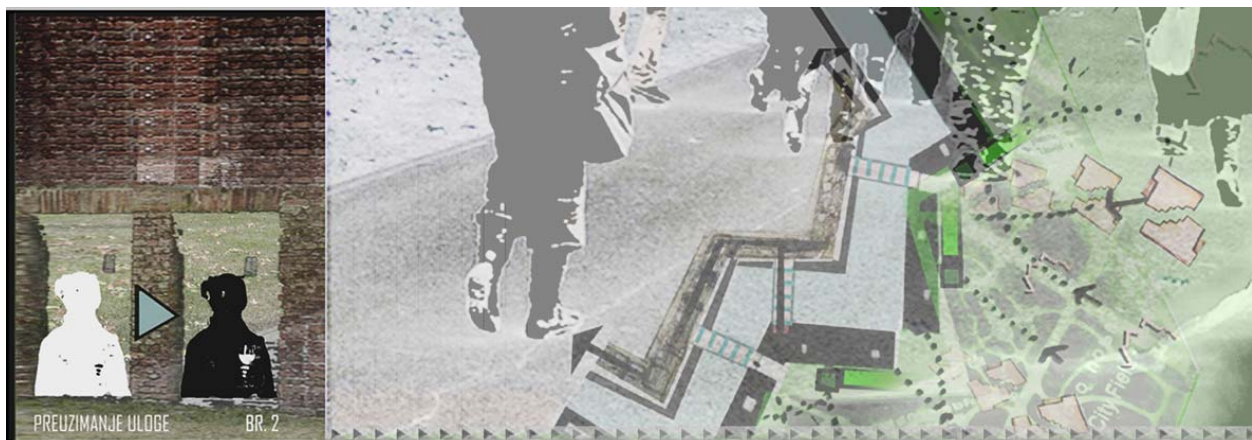
Теоријски осврт на резултате пројекта омогућио је поставку премисе да се конструисање архитектонског простора у односу игре и истраживања, догађаја и конструисане ситуације, може покренути у отвореном истраживачком процесу када пракса ходања поставља субјекат као предмет анализе и промишљања о простору. У фокусу је преиспитивање унутрашњих релација професије подстакнуто изнова конструисаним ситуацијама које припадају константно промењивом контексту, и због тога је стабилни систем нападнут. Предложено је да последица нарушавања стабилног система кроз реализацију игре у простору свакодневне урбане праксе, у Лефевровој просторној тријади, прецизно у његовом „живљеном простору“, трансформише тај простор кроз серију новоуспостављених односа. У првом реду отвара питање да ли се тај простор заправо конструише кроз кретање учесника у игри или кроз имагинарно кретање урбане сценографије? Ово питање отворено је у коренима настанка филма и своди се на третирање односа двају кретања, реалног и имагинарног, где ово друго представља основу просторне имагинације кретања и мотивише његове бројне манифестације на релацији искуство кроз кретање *vs.* искуство кретања. Изједначавање ова два искуства је кроз филм, изводи се у основи филмске конструкције простора и њега је могуће конструисати само посредно, кроз оптичке уређаје (*panorama, diorama, cosmorama*), филмске рамове, секвенце, у корелацији са просторним субјектом. Први тип искуства, искуство кретања, анализира просторни субјекат у кретању из угла конструисања пређеног простора када се уметнички аспект ходања посматра као генератор архитектонских концепција пројектовања док други тип искуства, имагинативно, анализира настанак саме сценографије као физичке опне за извођење кретања. Објекти који би могли настати из оваквих сценарија су особени конструкти у чијем је основном карактеру логика структуре и механизам кретања али они не делују нужно попут саобраћајних система или координатора пешачких трајекторија. Они делују кроз концепт из ког настају као

последица реализације сценарија кретања. Архитекте које делују у основи синематичких истраживања траже начине да осмисле просторне конструкте из имагинарних кретања кроз поменути тип архитектонске концептуализације, где тактичке операције Игре попут система нивоа, тактика освајања територије и стратегије ратовања кроз елементе фаза, управљају самим стваралачким чином и координирају просторно-програмске и визуелне аспекте концептуализације. Отворена питања и дефинисање архитектуре кроз параметре имагинарних и реалних кретања и описани систем у оквиру којег се реализују, потврђују нематеријални предлог архитектуре, и намеру да се у урбаном окружењу сачињеном од мобилности и луталаштва нагласи његова нефизичка суштина. Истовремено настоји да потврди да, иако не представља физичку конструкцију простора непосредно, кретање структурира имагинарне трајекторије посредујући између илузорног филмског и реалног урбаног простора, посредно кроз трансформацију интерсубјективних локација изједначених са процесом стварања уметничког дела – процес који води његовој коначној физичкој трансформацији. Предложени архитектонски пројекат и *тест-модел* архитектонске концептуализације није архитектура *per se*, већ систем извођења *Игре* састављене из трајекторија медијских фрагмената који манипулишу простором и кроз њихову реализацију бивају проглашени архитектуром. Кретање кроз овако реактивирани просторе парка и Утврђења представља својеврсно путовање кроз простор јавног као неочекиваног, догађајног, интерактивног, простора игре и истраживања, у којем учесници поседују лична путовања која се појединачно „филмски“ одмотавају и пројектују кроз ове просторе. Изучавањем визуелног аспекта урбаног простора, Гордон Кален је појмом *серијске визије* објаснио начин идентификације елемената окружења из перспективе кретања просторног субјекта као секвентног низа рамова, што се показало недовољном основом за објашњење његове примене кроз процес пројектовања. Тражи се метод којим ће наративни простор, попут оног у филму, бити представљен кроз архитектонску монтажу сукцесивних слика и просторних секвенци, и тиме изградити визуелно искуство простора. Секвенцијална форма открива синематички процес, кроз перспективу субјекта изводи се *film-in-progress*. На елементарном нивоу разумевања, филм јесте серија *still images* штампаних једна за другом на филмској траци. Испитују се пројектантске могућности када архитекта филмску траку постави у уличну осу и незнатно помера кадрове дуж линије кретања, да би обезбедио илузију кретања пројцираних у одређеним

временским интервалима. На тај начин је путем синематичке слике ослобођена физичка димензија простора у флуид, док кретање и његова анализа из личног искуства субјекта непосредно контекстуализује грађење простора кроз креативни чин концептуализације. Закључујемо да предложени *тест-модел* може обезбедити објашњења архитектонске визије која из израза покренутости динамизма простора прераста у механизам који се циркуларно креће у следећем односу: слика – архитектура, архитектура – филм, филм – слика.

У погледу реализације архитектонских концепата кроз отворени процес дефинисања односа кретања и простора из перспективе утицаја „филмске“ реализације на физичку трансформацију архитектонских простора - у случају архитектуре организација простора биће усклађена са функционалним захтевима програма, док ће у случају филма сцене бити организоване из наративног поретка низа слика. Поређење ова два поступка, архитектонске и филмске продукције, могуће је остварити докле год прихватамо да фундаменталне елементе и принципе управљања њиховим процесима можемо упоредити. Том приликом, реч је о сличностима приступа коришћења њихових техника рада уместо тражења директне сличности архитектонских и филмских продуката. Другим речима, поређење је могуће када дефинисање заједничког принципа управљања процесом продукције - архитектонске, односно филмске - може надоградити вредности приступа коришћења техника рада прилагођеног и наизменично примењеног у оној другој дисциплини. Тада су реализовани основни услови за испитивање како архитектонски простори могу практично бити организовани попут филмских, изведени из слика, у смислу квалитативне надградње основног архитектонског просторно-програмског пројектантског услова. Докле год заступамо наведену тврдњу, можемо испитивати како конфигурација ове врсте принципа карактеристичних за процесе обеју дисциплина омогућава организацију извесног броја елемената процеса пројектовања у оквиру схеме која је у основи оба поступка, карактеристична за сценарио пројектовања односно филмски сценарио. Тада, архитектура која прати функционалну организацију простора и филм који прати организацију слика формирајући поредак сцена филмске приче, траже систем правила да интегришу комплексне релације у унифицирану целину. Стога су даља размарања сведена на питање шта би се догодило уколико би управљање низом фотограма на филмској траци преузело контролу над осталим архитектонским процесима, у

креативној фази стварања – архитектонској концептуализацији. Проблем који се јавља у овако постављеној проблематици архитектонских процеса, где примат преузима активно тражење методолошких алата у новонасталим теоријско-практичним експерименталним релацијама саме архитектонске продукције, јесте проблем проналажења адекватног погледа на процесе, принципе, стратегије и технике филмске режије који би обезбедио услове за праћење релација између поступака карактеристичних за сваку дисциплину понаособ. Конвенционална анализа филма водила би нас једино формалној анализи слика и њихових формација, и на тај начин не би пружила вишедимензионални поглед који је у природи архитектонских процеса. Да би се то избегло, филмски концепти и технике су прво тражени кроз идентификацију синематичких квалитета и концепата архитектонског простора, да би кроз дефинисане карактеристике архитектонских простора било приступљено могућностима њихове продукције. У том смислу, следећи корак је био дефинисање оперативних уређаја за рад на транспозицији филмских техника, њиховом прилагођавању за употребу у архитектури. Рад на транспозицији је пронађен кроз Фукоов метод у постструктуралистичком дискурзивном окружењу, док је сам оперативни уређај за управљање овим техникама у будућој архитектонској пракси реализован из утврђених принципа експерименталних теоријских конекција, усвајањем образаца и протокола у концепту методологије архитектонског пројектовања, и формирањем сценарија пројектовања који подржава рад са филмским техникама и стратегијама - *мотажа* и *рез*. Затим је из теоријске перспективе објашњена могућност примене *мотаже* и *реза*, и приступљено је њиховој практичној провери у експерименту кроз сам архитектонски пројектантски поступак. Резултат је транзитирање ка унапређеном методолошком приступу у архитектури, тј. синематичком моделу истраживања.



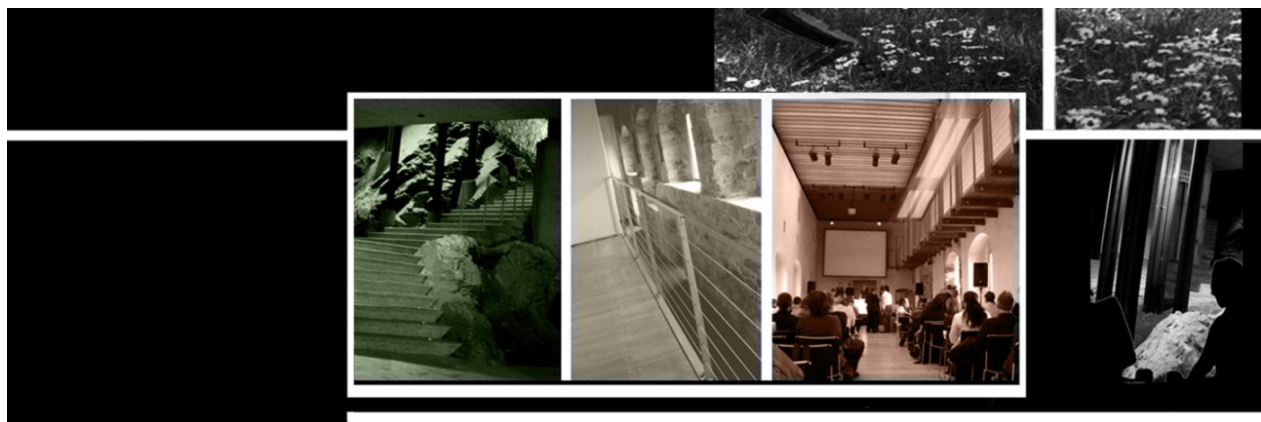
Слика 9-14. „Преузимање улоге. Креирање трајекторије.“. Приказ режије кретања. Страница из истраживачке студије аутора “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress” (2010)



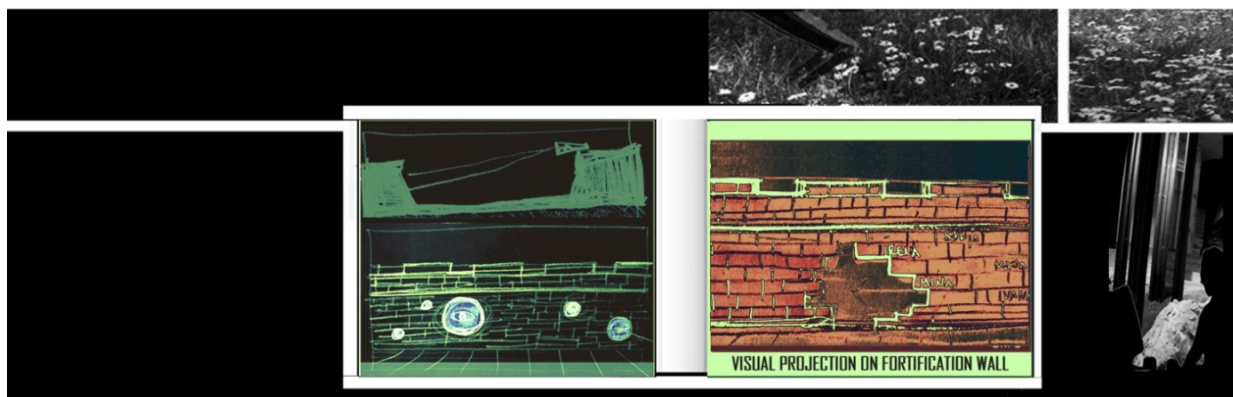
Слика 10.



Слика 11.



Слика 12.



Слика 13.



Слика 14.

Закључак

Првенствено је значајно напоменути да је овај *тест-модел* нагласио улогу истраживачког процеса који реализују студенти и архитекте у процесу пројектовања, као и начин на који они могу охрабрити иновативне пројектантске методе путем знања које на том путу креирају. Овим истраживањем је предложено објашњење једног од многих начина да се из перспективе интердисциплинарног повезивања истражи контекст поља стратегија архитектонског пројектовања. У поступку рада су покренута релевантна питања реализације иновативних пројектантских стратегија кроз прилагођавање и адаптацију синематичких принципа у концептуализацији архитектонских простора. Локација београдског Утврђења је својом позицијом и потенцијалним интезитетом коришћења неактивни просторни маркер заштићене целине, који синематичким принципом треба да доживи потпуну реактивацију. Осмишљен је сценарио који уређује синтезно дејство

физичке димензије објекта и димензије кретања подстакнутог интерактивном игром у циљу реализације концепције континуитета у физичкој структури и коришћењу спољних и унутрашњих простора. Кроз мотив *panta rei* флуидности „све тече све се мења“, ток режиране фабуле пуштен на локацији перманентно мења услове и изнова конструише ситуације које представљају следећу фазу и надграђу иницијалне концепције простора Мис ван дер Роа - разбијање граница и пуштање субјеката дуж простора који теку. Модернистичка опна је чврста и нефлексибилна и реализација кретања је организована само у подручју видљивог, док наши новоосмишљени простори теку са разликом да филмски сценарио, синематичка слика и конкретни догађаји манипулишу физичком опном објекта конструишући просторе иза видљивог. На тај начин, отворена је могућност откривања скривених потенцијала локације који развијају осим архитектонског и визуелни, темпорални, и наративни континуитет. Филм, наиме, омогућава реализацију кретања која постоје не само у субјекту већ су пројигирана и на саму опну физичке структуре кроз елементе наратива. На тај начин је омогућено кретање сцене а посетиоцу је понуђена имагинативна визија зида који физички није присутан у континуитету, али теку слике и просторни субјекти сада потпуно руше границу и пуштају имагинативни флуид на релацији споља - унутра. На тај начин је омогућена реализација концепције континуитета урбаног окружења као циља реактивације овог споменика културе од изузетног значаја. Интересовање за реактивацију урбаног простора, кроз преосмишљавање процедура, стратегија и пројектантских модела у овом истраживању, у циљу постизања концепција континуитета урбаног окружења попут оних у теоријама Линча и Калена (посебно концепт *serial vision* који је предмет овог истраживања), праћено је интересовањем за подробнијим разумевањем на који начин урбаног окружење оперише на дубљем нивоу: повезујући филмске сценарије и синематичке слике са реалним и виртуелним окружењем. Насупрот свеприсутним истраживањима која се широм Европе и света развијају кроз тумачење репрезентације архитектуре на филму, ово истраживање нуди перспективу која до сада није или је доста ређе разматрана: на који начин методе и технике позиционирање у свери филма, развијене кроз сценарио концептуалне трансформације простора из концепта игре, као једног могућег сценарија, утичу на просторне праксе у савременој архитектури, посматрано из методолошког и теоријског угла. Можемо закључити да је, полазећи од овог *тест-модела* кроз фазе истраживања комплексног односа

архитектонских и синематичких питања, отворен сет могућности за контекстуализацију процеса пројектовања и реализације процедура, истраживачких уређаја, процедура и образаца, иновативних пројектантских алата за примену у архитектонском курикулуму. У наставку истраживања биће приказан увид у потенцијале расклопљеног механизма да постане модел процеса пројектовања, са могућностима примене на било ком случају. Резултати ове студије случаја указују да је подручје истраживања урбаног и архитектонског ограничено на уметничку импликацију праксе ходања кроз сам стваралачки чин као критички алат којим се испитује интерактивна димензија између субјекта и окружења, као односа филмског и архитектонског искуства. Док је иза подручја интересовања овог истраживања да адекватно покрије питање природе архитектонског искуства, и субјекта, читаоци су упућени на рад Ђулијане Бруно и Антони Видлера, чија истраживања настављају кроз тему порекла емоционалног и психолошког простора у контексту филмског мапирања урбаног окружења.

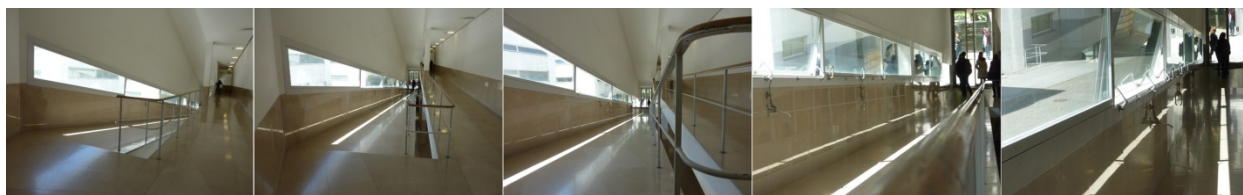
1.4 Трансформисање архитектонских концепција простора и разматрање могућности имплементације синематичког модела у концепту методологије архитектонског пројектовања

Многи пројектантски методи, методологије и облици репрезентације који се традиционално користе у процесу пројектовања не поседују потенцијал да подрже синематичка истраживања кроз питања перцепције архитектонског простора као искуство континуитета урбаног окружења. Текућа архитектура, све више апстрактна и испражњена људског искуства која су од фундаменталног значаја и централна тема људског насељавања простора, ургентно апелују на спас ових вредности и позивају превезивање фрагментарног искуства постмодернистичког простора у „режију“ *континуитета* урбаног окружења. Још у првој половини XX века један од основних алата за рад са архитектонским концепцијама јесте просторно-временски континуум.

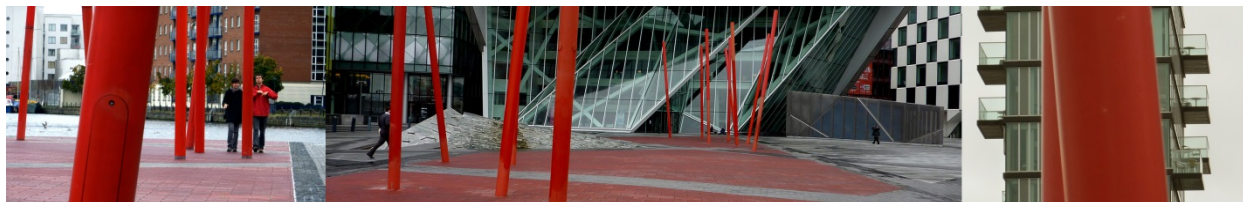
Представљени *тест-модел* “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress“ омогућио је откривање потенцијала филмског трансформисања урбаних простора кроз креирање синематичког субјекта који обезбеђује промену перцепције окружења у „режији“ наративног, вођења погледа, визуелних и темпоралних квалитета пређених простора. Разлика у односу на ово основно тумачење јесте да се организација кретања данас

посматра не искључиво кроз интерпретацију форми кретања и флудних стања присутних у урбаном простору, већ мотив кретања улази у сам стваралачки чин интерпретирајући на тај начин поменуте синематичке квалитете простора. *Пракса ходања* „режиране“ игре у урбаном простору посматра се као потенцијални пројектантски метод који интерпретира питања времена и искуства у архитектонски концепт. Аутономност *праксе ходања* као уметничке форме посредством Ричарда Лонга, данас је омогућила конструисање историје ходања као облика урбане интервенције која у себи садржи примордијални креативни чин „луталаштво као архитектура градског пејзажа“, где израз градски пејзаж индикује акцију симболичке као и физичке трансформације пређеног простора. Архитектонска променада (*promenade architecturale*), у изворном Корбизијеовом смислу и унапређеном концепту, корисна је за архитекте као когнитивни и пројектантски алат, и у историји ходања као истраживања прави отклон од „путање као објекат“ (*path as an object*) ка „путањи као искуство“ (*path as experience*). Ово истраживање засновано је на тврдњи да је ходање одувек генерисало архитектуру и пејзаж³³, и уколико би га архитекте запоставиле, уметници, синематографи и филозофи би га поново активирали. У мотивацији архитектонског пројекта је да ради на опредељивању невидљивог, те архитекте морају бити способне да виде одсутно и оно што тражи да буде описано кроз одговарајућу архитектонску форму. Стога, у теоријском смислу, кроз ово истраживање се изводи промена погледа на архитектонску праксу кроз *праксу ходања*, у правцу комплетно новог разумевања урбаног простора којим обликује целокупну слику градског пејзажа као фрагментованог, овог пута не слободним луталачким већ режираним трајекторијама, поново увезаног у ново јединство континуитета. *Пракса ходања* је понудила амбивалентни концептуални поглед на конструисање градског пејзажа кроз сукцесивни след слика, како цитира Ђулијана Бруно, када је просторни субјекат постављен у срце акције, али такође учествује у измени граница те слике у просторно-временском континууму перспективе кретања.

³³ Питање је детаљно елаборирано у Francesco Careri, *Walkscapes: Walking as An Aesthetic Practice* (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002)



Слика 15. Сукцесивно померање. Објекат Архитектонског факултета Универзитета Порто, 1992, архитект Алваро Сиза (Alvaro Siza), снимак из 2012.године (извор: фотографије аутора)



Слика 16. Позориште Grand Canal Theatre, Даблин, 2010, архитект Данијел Либескинд (Daniel Libeskind), снимак из 2011.године (извор: фотографије аутора)

Ово обухвата и аспект наративног и кроз концепте реализованих догађаја у изразима секвенци у просторној игри режираној за Калемегдан, архитектонски простор може добити особени наративни квалитет, изражен у овом случају у његовом метафизичком карактеру. Темпоралност структуре пројектоване за јавни простор београдског Утврђења и парк Калемегдан може бити објашњена поистовећивањем планиране архитектонске концепције са догађајем представљеним кроз искуствени и физички параметар простора, те даје могућност да се исприча прича о самој природи архитектуре у савременом архитектонском дискурсу. Наиме, *тест-модел* “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress“ подстиче организацију малих догађаја, непредвиђених и чак неочекиваних путања и димензија изненађења свакоме ко се у простору нађе и прошета кроз њега. Његов флуидни и перманентно покренути карактер трасира померај приоритета са функционалистичке и формалистичке доктрине архитектуре, позивајући на опозив овог основног обележја кроз карактер савременог архитектонског дискурса. Дојам сликовности простора подређен другачијим правилима компоновања просторних обележја од ригидних академских, креирао је пролазно и ефемерно искуство које покреће живе менталне слике у искуству посматрача и пролазника, потврђује свој синематички квалитет и истовремено унапређује квалитет самог простора.

Осим квалитета који се налазе у самој структури синематичког простора, значајна је и једна активна компонента – компонента извођења синематичности. На који начин

архитектонски простор постаје синематичан? Шта се мисли када се каже да одређена архитектура или простор има синематички квалитет? Бити или постати синематичан. Ово су два суштински различита питања – синематички квалитет простора претпоставља његове наративне, оптичке и друге филмски повезане квалитете, док се у приказаном *тест-моделу* јасно показује намера другог питања, прецизније речено акција „извођења“ синематичности кроз просторно-временски континуум, у условима увреженог мишљења да је сваки простор кроз свеприсутно мобилизовано стање његових активних елемената у бити синематичан. Студирање урбаног сценарија кроз визуелну анализу паралела филма и архитектуре препознаје просторе као сценографију и „извођење“ синематичности као режију догађаја, док се веза са просторно-визуелном појавности архитектуре развија кроз појам временских секвенци. Можемо извући аналогију: визуелни методи и стратегије мишљења заступљени у теоријској анализи Гордона Калена практично се могу повезати кроз појам временске секвенце и њеном релацијом са визуелном појавности у архитектури. Управо је језик филмске праксе у окружењу тај уређај који може афирмисати активирање ове његове динамичке бити - суштине и артикулисати концептуално промишљање кроз имплементацију синематичких техника и метода. Заправо, реч је о активној за разлику од пасивне конзумације простора, а носиоци режираних просторних концепата постају просторни субјекти у „извођењу“ кретања, предмети у покретању и носиоци промена - синематичке слике покренуте заједно са њима. Стога је истакнут став синематичности кроз обележја активног режирања простора - идентификовани начин разумевања савремених урбаних услова који трајно контекстуализују нови поредак и прецизирају виталне методе архитектонског пројектовања у кореспонденцији са променама реализованим у оквиру савремених дискурзивних формација. Посматрање града кроз његово синематично постајање - активну перцепцију и конзумацију простора - у овом смислу, значило би упустити се у филмограске паралеле процеса снимања и режирања које се изводи на територији града и процеса архитектонског пројектовања посматраног кроз интервенисање у његовим урбаним просторима.

1.5 Могућности примене основних стратегија и техника филма у архитектури у постструктуралистичкој перспективи до данас

Основна стратегија архитектонских истраживања кроз филм, иницирана праксом режисера Сергеја Ајзенштајна и примењивана у различитом теоријско-методолошком и практичном контексту током XX века до данас, је архитектонска монтажа. Током истраживања су размотрене филмске стратегије генерално, и наведен је пример примене једне, монтаже, као и филмских техника уређивања *cut* и *dissolve* из уверења да би представиле користан концептуални оквир усмерења и процедурални оквир процеса пројектовања, у контексту постструктуралистичке перспективе која је узета за полазиште тумачења парадигматског обрта архитектонских истраживања.

Као период открића семиотичких анализа архитектонског језика и употребе филмских техника у самом процесу пројектовања, постмодерна још увек разматра литералне инпуте у архитектонској пракси и креће се на линији текстуална *vs.* визуелна артикулација простора. Серије литералних пројеката актуелних током седамдесетих година XX века формирају основу за испитивање „дијалектике између вербалног и визуелног“ (Tschumi, 1996), те су пројектанти инспирисани структуром, реториком и наративном логиком литералног дела почели са препознавањем паралела између наративних и просторних секвенци. Међу архитектурама, Бернар Чуми поставља питање синхронизације између начина на који писац управља структуром приче, кроз употребу речника и граматике, и начина на који би архитекте могле приступити „имагинативном“ организовању програмских садржаја (Tschumi, 1996). Он наговештава обрт који ће пројектантски методолошки приступ контекстуализовати изван употребе лингвистичких формација. Видлер закључује да је тражење лингвистичких аналогичности током овог периода заменило начин постављања архитектуре у кретање (Vidler, 1995). Аналогичност можемо препознати и у бројним практичним експериментима који су користили Бењаминове термине *шок ефекта* или *ауре*, у сецирању мотивације покретања ових ефеката у дескрипцији наше динамичке конекције према простору (простор као концепт *vs.* простор као искуство). Узмемо за пример практичан рад Бернара Чумија који „шок“ концепт у архитектури препознаје у изразима драматичног инструмента кроз подвлачење невербалне наративне функције архитектонске форме и простора, и равна их у линију са филмском и теоријом монтаже, примењује Коек (Коек, 2013). Пракса више не препознаје архитектуру као

форму језика *per se* већ као форму писања, и на тај начин директно контекстуализује пројектантски методолошки приступ кроз интерпретативни концепт временске сукцесије у вези са визуелном појавности архитектуре. Од организовања имагинарне линије објеката убележених у филмској траци (Vidler, 1996), кретање субјекта дуж архитектонске трајекторије организовано је кроз серију пажљиво распоређених феномена које региструје у временским секвенцама (Eisenstein, 1938). Литерални угао интерпретације временске компоненте дијалектички ангажује - са једне стране, семиотички или текстуални приступ, а са друге стране инкорпорира кретање. У том смислу, филмска теорија монтаже може пресудно утицати на рад архитеката, те филм као секвенцијална уметничка форма режира кретање кроз монтажу као фрагментацију и конекцију фрагмената. Субјекат као покретни интерпретативни мотив урбане сценографије и регулатор вишеструке покренутости кроз диспаратне структуре кретања од мирко до марко нивоа урбанитета, постаје посредник између искуствене природе интеракција са окружењем и временских секвенци којима се физички структурира простор. Када се мобилизоване архитектонске форме повезују са формом филма у фрагментима заједничког језика који би за архитектуру имали значај кроз транспозицију техника и метода филмског језика, филм постаје аналоган модерној перцепцији града у континуитету секвенци просторних рамова перципираних кроз време. Праћење извесних аспеката филмског језика, попут најосновнијих филмских стратегија уређивања - *continuity*, *montage*, и техника уређивања: *cut*, *dissolve*, може бити полемисана у улози интерпретативног алата архитектонске и урбанистичке поставке не само у изразима апстрактне репрезентације простора, већ и скривених простора свакодневне друштвене праксе. Теоријски и практични концепти који деле заједничко тло између филма и архитектуре јесу појам секвенце и догађаја, који су од фундаменталног значаја за планирање и наративну структуру филма. Мичел бележи еквивалентну тенденцију архитеката да „организују архитектонске просторе дуж путања којима се крећу да представе секвенце погледа, или да креирају фазне прелазе од јавног ка приватном простору, или од профаног ка сакралном“ (Mitchell, 2005). У практичној примени архитекте Чумија, секвенце представљају специфичне архитектонске организације, док је из теоријског угла могуће описати их кроз начине архитектонске ултимативне „конструкције система који у највећем броју случајева обезбеђује логику архитектонске

форме“³⁴ (Gandelsonas, 1998) или, шире посматрано, путем којих архитектура денотира културолошке и друштвене конвенције. Други аспект просторних секвенци у архитектури је начин перцепције архитектонских простора у утицајним тумачењима Кевина Линча и Гордона Калена³⁵ који, студирајући визуелну анализу елемената урбаног окружења, делује као да примењују принципе који су фундаментално повезани за филмску продукцију, да би тако обезбедили поглед на урбано окружење из перспективе људског субјекта у кретању, успостављајући, на тај начин, значајну субјективну и емпиричку контра-перспективу рационалистичкој доктрини и студијама просторних парадигми. Кроз претходно изнету констатацију дуалистичке природе простора у његовом концепту и искуству приликом перципирања, Цил Франц у својим истраживањима потврђује да интерпретативни истраживачки оквир највише одговара за успостављање филозофски релевантне основе истраживања кроз праксу, и у сврху провоцирања традиционалних дуалистичких модела и предрасуда.

Такође је утврђено да, упоредо са померањем фокуса од опсесије физичким објектима ка опсесији сликама у процесу који је потенциран увођењем архитектонске монтаже, „поништавање објекта“ директно узрокује да више не постоји примарни нагласак на задавању форме какав обележавају традиционална истраживања у архитектури. Наиме, можемо рећи да је улога пројектанта данас усмерена на осмишљавање остваривих инструкција за управљање – „игру“ у процесу пројектовања, да би формализацију архитектонских облика заменила акција коју изводи „режирано“ кретање. Овакав парадигматски обрт покреће промене у низу односа: између простора и искуства, између објективног и субјективног, између простора и концептуализације, итд. Након изнетих тумачења, можемо закључити повратну спрегу којом овакво истраживање реагује на искуство урбаног окружења: путем уметничког обликовања архитектонског објекта, попут личног уметничког дела, сада је могуће објаснити перцептивну модификацију окружења на релацији активно-пасивно конзумирање и реално - виртуелно урбаног пејзажа. Употребу ове његове интерсубјективне вредности у смислу истраживања у синематици са

³⁴ M. Gandelsonas, “From Structure to Subject: The Formation of an Architectural Language” (1998), у: K.M. Hays (ed.) *Oppositions Reader: Selected Reading from a Journal for Ideas and Criticism in Architecture, 1973-1984* (New York: Princeton Architectural Press, 1984), p. 200-224.

³⁵ Gordon Cullen, *The Concise Townscape* (Architectural Press and ELSEVIER, 1961)

импликацијама на архитектуру, у погледу на *practice-based research* праксу развијану у последњих двадесетак година на европским и светским универзитетима, могуће је покренути кроз стратегије просторно-визуелног мишљења које имају развојни потенцијал у располагању синематичком сликом као инструментом и процесором, примењеном у урбаним праксама у феноменолошком и методолошком кључу.

2 ИСТРАЖИВАЧКЕ ПАРАДИГМЕ:

Контекст истраживања између синематике и архитектуре

У покретању актуелних питања о будућности архитектуре кроз дуалитет концептуализације и искуства простора реализованог кроз тип субјективитета и перцептивну парадигматску промену, можемо започети расправу о могућностима нове „синематичке“ истраживачке парадигме у архитектури. У циљу успешне расправе синематичког обрта у склопу архитектонског истраживања, потребан је ригорознији приступ од пуког мапирања актуелних истраживања у синематичкој области и репрезентације архитектуре на филму. Потребно је измерити однос истраживачког приступа и типа резултата, који се у предложеном типу истраживања често чини неодговарајућ, немерљив, немогућ за тестирање. Ово истраживање претпоставља да испитивање синематичких импликација у архитектури треба да рефлектује њихову природу, њихове процесе и сврху. Фокусирање на централну позицију субјекта у истраживачком приступу и раду између креативних уметности и архитектуре, условљава константну модификацију истраживачких процедура и метода, генерисање новог знања током самог процеса рада, чиме је поништена предодређеност очекиваних резултата. Траже се паралеле у карактеру одрживости ових истраживачких парадигми, пре свега оне које се тичу дефинисања израза и протокола, процедура које прате савременост тренутка и изнова дефинишу њихову примену, а покренуте су Паласминим уништавањем самог објекта путем субјекта који узрокује промену перцепције и нови тип субјективитета, са потенцијалом примене у контекстуализацији методолошког апарата истраживања у улози инструмента пројектовања.

Према претходној расправи, истраживачки процеси у споју синематике и архитектуре инаугуришу тип субјективитета у разумевању трансгресије урбане структуре као чисто физичке у категорију урбаног искуства. То је последица новог начина на који кретање урбаним просторима пружа опис урбаног стања и за узврат обезбеђује стваралачки мотив иновативних просторних концепција кроз перспективу кретања, које тако постаје инструмент апсолутне контроле архитекте над урбаним условима. Поставља се питање које су форме овог „отвореног“ процеса архитектонског стваралаштва у концепту методолошких истраживања, и на који начин оне треба да буду интерпретиране и

евалуиране у окриљу истраживања? Овде се разматрања крећу се у домену алтернативних истраживачких модела тестираних кроз иновативне едукативне методичке вежбе које мапирају промену праксе, као и у домену приступа истраживању кроз одговарајућа теоријска упоришта, обеју присутних у академској свери у последњих двадесет година. Истраживачке парадигме у традицији научних истраживања организоване су око стандарда „истине“ и „доказа“ и изједначавају објективност и истинитост, али знање које се кроз њих ствара представља озбиљну опасност форми знања каква се ствара у уметничким и архитектонским истраживањима са уметничким импликацијама.

Пре него што почнемо тврдити синематички модел истраживања у архитектури, потребно је одговорити на неколико задатака:

- Формирати истраживачки оквир:
Диференцијација у односу на квалитативни истраживачки приступ у оквиру истраживачке парадигме анти-позитивизам која наглашава субјективистички приступ студирања феномена урбаног простора. Пажљиво маркирање територије синематике или *practice-based research* истраживачке парадигме, успостављање јасне разлике у односу на истраживачке ортодоксије, протоколе и процедуре.
- Дефинисати поље дејства синематичког модела у архитектури из идентификације перцептивне парадигматске промене:
 - Тестирање синематичких концепата у архитектури и испитивање синематичких квалитета простора;
 - Преглед досадашњих истраживања које препознаје заједничке концепте у архитектури и синематици: *архитектонска променада, рамљење, фрагментација*;
 - Поставка *тест-модела* процеса пројектовања.
- Поставити *Сценарио пројектовања*: поравнати протоколе, концепте и интерпретативне методе као могућност продуктивне интеграције двеју дисциплина.

Потребно је створити услове интлигентне интердисциплинарне праксе архитектуре која је део отвореног система за интеграцију, генерисање знања и вођење иновативних идеја. Режимом објективности, насупрот субјективних и личних конструката, проценити да ли синематичка парадигма заиста може подржати себе у оквиру ширег поља истраживања.

2.1 Историјско-теоријска ретроспектива

Истраживање у природним наукама и парадигматски обрт

У епистемолошкој препреци методичког модела присутног у природним наукама, тенденцију овог истраживања да се оформи и теоријски прикаже слика урбаног пејзажа могуће је извести једино кроз описивање простора који се састоји од матрице фиксних и покретних координата, које оперишу у оквиру физичких, биолошких и других природних закона. Архитектура и феномен урбаног пејзажа града свакако бележе значајне студије које се крећу овим трајекторијама, али бележе и оштре критике његовог апстрактног и математичког погледа на простор, расправља Лефевр. Опсервацију наставља коментаром да студије овог карактера морају преусмерити са концепта картезијанског простора на друштвене праксе. Кроз полемику о новом критичком погледу на сегменте мобилне реалности изван традиционално утемељене научне перспективе, интересовање овог истраживања не креће се у оквирима разматрања феномена урбаног као друштвеног простора Соце, Хила, Лефевра и Харвија, мада преузима њихове значајне концепте хуманистичког и перпетуалног извора субјективног мишљења, које прожима научну објективност и преусмерава тумачење на мобилизацију сценографске компоненте урбаног пејзажа, визуелни регистар синематичких слика, из карактера мноштва бројних преклопљених простора и перспектива посматрања. Они мотивишу илузију, мит, фикцију избрисаног *концепта реалности*³⁶ а тиме и физичког простора, који се у новом типу субјективитета перцептивно опажа као сукцесивни низ слика (Giuliana Bruno) у перманентно промењивом простору града, за који Рабан (Jonathan Raban) тврди да значајан удео перцепције окружења заузима место на когнитивном нивоу, прихватајући на

³⁶ *Концепт реалности* у којем прихватамо да видимо промењивост архитектуре када је део њеног савременог оквира, чија права тежина професионалног креда може бити распоређена једино дуж просторно-временског контекста. Видети: Vladimir Milenković, "Contingency of an architectural critical approach", *SAJ* (Beograd) Vol 3, (2011), p. 201.

тај начин субјекат и тело као границу простора града и нас самих. Овако прихваћен Рабанов модел субјективитета негује методолошки потенцијал инструментализације у процесу креирања слика света око нас, те слике урбаног пејзажа као предмета овог истраживања, и последично испитује његову улогу медијатора и инструмента у процесу пројектовања и промени истраживачке парадигме. Мотив перманентне мобилности који је поменут назначава значајну прекретницу: он може бити схваћен као катализатор дематеријализације физичког простора града у слике, у склопу концепта универзалне дематеријализације света³⁷. На тај начин смо приступили историји научне мисли у погледу извора субјективног и личног или идиосинкратичког мишљења које представља први корак превазилажења научне објективности. Овакав преокрет у домену научних истраживања наговештава померање истраживачких тенденција у корист третирања поетског и људског духа са имагинацијом и фикцијом у првом плану, који је уједно први у низу захтева споја архитектуре и синематичких истраживања. Изнете епистемолошке препреке у први план актуелизују снове, поеме и слике и на тај начин нуде теоријски аргумент преклапања физичке и филмске реалности и стварају теоријско утемељење парадигматског обрта који ће бити расправљан у наредним поглављима. Друго филозофско упориште које елиминише перцепцију физичке реалности урбаног окружења из првог плана јесте Бодријарова хипотеза да је целокупна реалност и значење, обухватајући ону која се везује за урбани простор као и многе друге феномене у нашем друштву, замењена системом знакова и симбола (Baudrillard, 1981). Многи од ових знакова и симбола су визуелни по природи и ту почиње мој аргумент о тенденцији да се урбани пејзаж доживи као сукцесивни низ слика на месту физичких манифестација архитектонских објеката, што чини посебан методолошки потенцијал субјекта да интерпретира пређене физичке просторе кретањем и повеже их кроз елементе и структуру истраживачког процеса пројектовања. Следећи у низу важних предуслова синематичког истраживања у архитектури јесте чињеница да је субјекат у перципирању у покрету те можемо рећи да из овакве активне перцепције простора слике постају покретне и направити филмску паралелу којом објашњавамо промену перцепције урбаног окружења.

³⁷ У критичком погледу, концепт мобилности може бити схваћен на два начина: „као део концепта универзалне дематеријализације света али и сам свет дематеријализације“, према Владимиру Миленковићу, видети: Vladimir Milenković, “Contingency of an architectural critical approach“, *SAJ* (Beograd) Vol 3, (2011), p. 202.

Даље, кроз заједничку подлогу оба типа истраживања која подразумева креативне процесе у сржи планирања и реализације архитектонских простора, Паласма тврди следеће: „на исти начин на који је синематика начин синематичког мишљења, сликање начин артикулације ликовних идеја, архитектура је начин филозофирања о свету и људској егзистенцији кроз отелотворени материјални чин конструисања“ (Pallasmaa, 2009).

Архитектура није само нужна физичка појавност, већ архитекте у својим експерименталним радовима превазилазе границе професије и развијају текстуалну форму истраживања, понекада развијају разумевање уметничког искуства, и у овим случајевима концепти уметности и знања постижу проширено значење у архитектури. Према мишљењу Ларс-Хенрик Стола (Lars-Henrik Stahl) са Лунд Универзитета, ова врста уметничког приступа пружа могућност модификације разумевања архитектонског знања и сета конвенција. Према Паласми, из његове критичке позиције, „дужност одговорног архитекте је да брани аутентичност и аутономију људског искуства“ (Pallasmaa, 2011). Управо овде Паласма подвлачи значајну линију између вештачке примене слика, на пример у архитектонском пројектовању, и значаја слика као дела имажинативног когнитивног процеса са потенцијалом да управља културолошком иновацијом.

2.2 Алтернативни модели истраживања осамдесетих година XX века и *practice-based research* истраживачки оквир

Насупрот научним истраживачким приступима који траже истинитост теорије, попут модела класичне физике, у креативним дисциплинама се истраживачки оквир уобличава тражењем подручја његове релевантности, да се размисли на који начин креативни приступ интердисциплинарном повезивању промовише истраживање архитектуре у синематичком контексту. Овакав приступ има за циљ да прошири поље архитектонских теорија у релевантном епистемолошком опсегу случаја који покрива. Чињеница да се одклоном од модела класичне физике свет може гледати кроз интерпретацију индивидуе, где објективни поглед на свет замењује субјективни (заузимајући централну истраживачку позицију), оповргнуто је тражење научне истинитости окретањем ка развијању свести о постојању мноштва истраживачких позиција. Успостављање оригиналног метода рада у циљу новог увида и разумевања одређене проблематике је суштина концептуалног оквира

practice-based research, а не оригинално испитивање које је покренуто ради креирања знања и разумевања. У том контексту, можемо рећи да је кретање у *practice-based research* истраживачком оквиру праћено значајном компонентом методолошког развоја. Кроз извођење самог поступка истраживања креирани су и тестирани оквири и методи што, према Мајкл Џоб³⁸ (Michael Jubb, 2004), захтева критички ангажман у дебати ојачавања односа теорије и праксе. Активности и циљеви истраживања у *practice-based research* истраживачком оквиру имају сврху да унапреде капацитет за предвиђање будућих реалности, чији су истраживачи пре свега практичари у својој професији на задатку да унапреде њене процесе³⁹. С обзиром да је континуирано промишљање у константно померајућем истраживачком оквиру (*reflection in action*) централни мотив креативног истраживачког приступа, према писањима о алтернативним моделима истраживања осамдесетих година XX века Доналда Шона (Schon, 1983)⁴⁰, тежиште разматрања одговарајућих истраживачких парадигми архитектуре у синематичком контексту заузимају постструктуралистички и деконструктивистички дискурси који се испољавају кроз решавање креативног процеса пројектовања у односу између теорије и праксе (*thinking & making*), према Скривенеру⁴¹. Рад на развијању односа између истраживања и пројектовања објашњава се кроз однос теорије и праксе, слично као код односа текста и слике, те ово указује да је потребно радити на идентификацији уметничких импликација у пољу архитектуре, као и на испитивању на који начин однос архитектуре и синематике у методолошкој перспективи може надградити методолошку основу професије. У Делезовој проблематизацији праксе, он расправља да је, према Канту, „чисто практично одређење архитектуре несводиво на било које теоријско одређење знања”, те да оба поља обликују

³⁸ Поводом опсервације истраживачког оквира *practice-based research*, Мајкл Џоб цитиран у: Stephen Screvener and Peter Chapman, “The Practical implications of applying a theory of practice-based research: a case study“, in *Working Papers in Art & Design* VOL3, 2004, представљено на конференцији Research into Practice (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2004).

³⁹ Расправља Стивен Скривенер: Stephen Screvener and Peter Chapman, “The Practical implications of applying a theory of practice-based research: a case study“, in *Working Papers in Art & Design* VOL3, 2004, представљено на конференцији Research into Practice (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2004).

⁴⁰ Видети: : Stephen Scrivener, “Reflection in and on Action and Practice in Creative-Production Doctoral Projects in Art and Design The Foundations of Practice-Based Research: Introduction“, in *Working Papers in Art & Design* VOL1, 2000, представљено на конференцији Research into Practice (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2000).

⁴¹ Ibid.

критеријуме које у својој основи одређује дефинисани приступ истраживању (Deleuze, 1985). У дијалогу између теорије и праксе, да бисмо илустровали рад на дефиницији и адаптацији синематичког аспекта постојећих теорија које се баве перцептивним и когнитивним аспектом искуства архитектонског простора, ово разматрање почиње кроз референцу на Фукоов метод. У циљу да обједини све научне истраживачке оквире у јединствени став који утиче на промену историје постојећих парадигми, Фукоов метод разматра како мислити просторно-визуелни дисконтинуитет урбане сценографије кроз њену временску фрагментацију (кроз дискурзивну анализу и процедуралне интервенције и нивое структуралне анализе). Фукоов метод се појављује у улози развоја модела превођења синематичких принципа на принципе архитектонског пројектовања, конкретно да се концепт филмских секвенци у фрагментацији времена преведе у просторни ниво исказа, тојест у речник архитектонских структура и образаца. Иако никада не тангирају архитектуру директно, Фукоове „отворене“ процедуралне интервенције у овако формираном постструктуралистичком раму, могуће је применити данас као што то чине многа уметничка и архитектонска истраживања у *practice-based research* кључу, кроз контекстуализацију ограничења постојећих истраживачких парадигми хуманистичких и природних наука. Позитиван став према Фукоовом методу показују многи креативни професионалци који се баве питањем односа теорије и праксе, јер из постструктуралистичке перспективе комплексност ових односа не дозвољава хијерархијске, каузалне или дијалектичке конекције између њих. Како Жил Делез расправља у дискусији са Мишел Фукоом, однос између теорије и праксе може бити схваћен као „систем релеја у оквиру шире свере, у мноштву делова који су и теоријски и практични” (Фуко, 1977). Фрагментарна позиција релеја којом Делез успоставља оквир за низ могућих односа између теорије и праксе насупротив теорији која је уоквирена непропусним „зидовима“, у први план истиче фрагмент манифестације *елемената дисконтинуитета* примењив на постмодернистичку фрагментацију урбаног окружења у превођењу стратегија „континуитета“ и „монтаже“ у принципе архитектонског пројектовања. Закључујемо да превођење синематичких принципа, као и саме Фукоове интервенције кроз померање од језичких ка просторним појмовима, у њиховој транспозицији из синематике у архитектуру, могу представити посебан допринос истраживању када су примењене на читање просторних склопова. Са једне стране, то би

омогућило, како предлаже Бењамин, отварање потенцијално неочекиваних погледа на архитектонску и урбану просторну конфигурацију док, са друге стране, остаје актуелно питање да ли постоји повод за разматрање увођења нове истраживачке парадигме у посматрању и контекстуализацији синематичког принципа у архитектури, или се ови односи могу посматрати преко постојећих парадигми? Актуелност овог питања подржана је чињеницом да многи креативни професионалци поново доносе наслеђену аванградну идеологију „да се почне из почетка“⁴².

У погледу онтолошког референтног истраживачког рама филозофске оријентације у основи се налази холистички поглед егзистенцијалне феноменологије и херменеутике. Као пример наводи се теорија рефлективне праксе коју уводи Доналд Шон 1983.године: „пројекат решавања проблема” (*problem-solving project*) vs. „пројекат рефлективне праксе” (*reflective practice*) и „пројекат креативне продукције” (*creative-production project*), насупрот устаљеним тенденцијама ка рационалистички оријентисаним или емпирицистички оријентисаним истраживањима (логички позитивизам, рационализам, позитивистички емпирицизам). У истраживању кроз праксу (*practice-led research*), креативни професионалци траже да осигурају имагинативну компоненту у реализацији артефакта, те конституишу алтернативни модел истраживања, о чему је кроз мрежу академских полемика расправљано током осамдесетих година XX века кроз модел „креативне продукције” (*creative-production research*). Интерпретативни рам за *practice-led* истраживачки модел у архитектури тражи онтолошко и епистемолошко истраживање концепција, како расправља Џил Франц (Jill Franz) на *Research into Practice*⁴³ конференцији 2000.године. У методолошком погледу концептуално оријентисаног истраживања, од посебног је значаја развој поменутих модела од којих је неколико теоријски и дескриптивно препознало интерпретативну природу људске интеракције у окружењу и искуства, те се показују погодним за испитивање односа субјекта и урбаног

⁴² Видети: Daniela Buchler & Anne Godhino Lima, “Drawing about images: textual and non-textual interpretation“, *Working Papers in Art and Design VOL 5(2008)*, *Research into Practice Conference* (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2008).

⁴³ Jill Franz, “An Interpretative Framework for Practice-Based research in Architectural Design“, *Working Papers in Art & Design: The Foundation of Practice-Based Research*, VOL 1(2000), *Research into Practice Conference* (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2000).

окружења кроз моделе перцепције у контексту визуелних метода и стратегија мишљења у пројектантском методолошком приступу. Најновија методолошка истраживања у архитектури примарно су заснована на премиси да је концепт архитектонског пројектовања интерпретативни и контекстуални⁴⁴ (насупрот механицистичком, детерминистичком процесу) – његово концептуално уобличење посматра се у виду процеса у којима су објекти инструментализовали људско искуство, те оно налаже онтолошки, епистемолошки и методолошки оквир компатибилан са контекстуалним, релационим погледом на интеракцију између субјекта и окружења. Овај истраживачки модел помаже да се кроз истраживање открију две увржене вредности синематичког принципа, односно два система вредности онтолошког референтног рама синематичке дисциплине: синематика као предмет интерпретације, и синематика као начин креирања нових знања у архитектури. У том смислу се дискусије у Европи тренутно воде на тему да ли ће истраживачки модели које употребљавају креативни професионалци у њиховој пракси конституисати нови или алтернативни модел истраживања, према дискусији Данијеле Бахлер (Daniela Buchler) и Годино Лиме (Ana Gabriela Godinho Lima), на *Art & Design* конференцији 2008.године.

2.3 Синематички приступ – нова истраживачка парадигма **Могућност примене Фукоовог метода данас**

До сада је показано да парадигматски обрт синематичких истраживања примењених у архитектури може послужити у сврху новог приступа архитектонском пројектовању јер подржава природу креативних истраживања и тип субјективитета, и у складу са тим је могуће креирати неочекивани исход у коначном резултату и формирати нова знања. Парадигматски обрт какав је забележен у доба постмодерне између вербалног и визуелног, као односа теорије и праксе, кључно детерминише позицију преклапања архитектонског и синематичког приступа истраживању и њихов заједнички именилац за

⁴⁴ На основу изведеног истраживања, Џил Франц потврђује да интерпретативни истраживачки оквир највише одговара за успостављање филозофски релевантне основе истраживања кроз праксу, и у сврху провоцирања традиционалних дуалистичких модела и предрасуда. Интерпретативни оквир рефлектује искуствену и егзистенцијалну природу интеракције између човека и окружења, и препознаје се кроз прагматичну форму истраживања која комбинује поетику са критичком формом истраживања. Видети: Jill Franz, "An Interpretative Framework for Practice-Based research in Architectural Design", *Working Papers in Art & Design: The Foundation of Practice-Based Research*, VOL 1(2000), Research into Practice Conference (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2000).

истраживање синематичке премисе архитектуре данас. У раздвајању текстуалне од визуелне артикулације простора, фокусирање на филмску режију и интерпретацију њених техника путем филозофског „отвореног“ метода Мишел Фукоа, усмерава испитивање праксе архитектонског пројектовања у теоријску, епистемолошку и методолошку повезаност са постструктуралистичком перспективом. И једни и други (и практичари и теоретичари) показују дубоку фасцинацију за фрагментарне урбане просторе и начин на који синематичке и филмске студије прожимају процес архитектонског пројектовања. Кроз употребу иновативних техника и нових теоријских становишта, они оштро нападају традиционални методолошки приступ захтевајући превезивање фрагментарне природе простора у просторно-временски континуум, чији је значај за архитектонско пројектовање са теоријског становишта контекстуализован приближно у истом историјском периоду. Основна диференцијација утемељених типова истраживања која води синематичком обрту јесте могућност креативног приступа која је омогућена управо применом Фукоовог метода, а која прелама дотадашњу амбивалентност истраживачког процеса кроз семиотичку и визуелну артикулацију архитектонског језика. Сада можемо рећи више о парадигматском обрту кроз могућности примене Фукоових „отворених“ *процедуралних интервенција*. Инструменти и уређаји помоћу којих архитектура артикулише концепте преплићу се са различитим уметничким процедурама и визуелним процесима мобилизоване естетике, ка креативним праксама које активно ангажују различите медије приказивања, едукативне методе истраживања и експерименталне приступе. Овде се сматра да анализа, артикулација, означавање и деривација, као дефинисани Фукоови теоријски обрасци у дисциплинарној опсервацији, представљају својеврсно дискурзивно поље у коме је могуће појединачно дефинисати и транспоновати појмове из филмског у архитектонски језик, као и интервенисати на линији превођења из текстуалног у визуелни израз на релацијама: реч - слика, слика - реч. Ову испреплетану мрежу појмовних сагласја у дискурзивном пољу могуће је установити и повезати артикулисањем у области архитектуре, дакле у просторном уместо у литералном исказу. О архитектури се може, помоћу процедуралних интервенција какве потписује Фуко, писати и визуелизовати - појмови и теоријски обрасци се могу истовремено контекстуализовати у литералном и просторном контексту. На овај начин оствариве су и конекције између теорије и праксе, кроз избор метода и креативних приступа како у пракси тако и истовременом провером у

архитектонској едукацији. У сврху реализације описаног приступа кроз процес архитектонског пројектовања, можемо рећи да је *тест-модел* представљен на почетку овог поглавља приказао ефекат примене Фукоовог метода. У покушају да архитектуру прикаже као отворено поље истраживања кроз однос простора и концептуализације, игре и истраживања, као догађај и синематичку премису померајући тежиште изван објекта у кретање као процес креирања физичког простора, Фукоов метод недвосмислено има моћ да превеже деценијама дуг расцеп теорије и праксе кроз истовремени рад на литералном и просторном исказу архитектуре. Док *тест-модел* "Key of the Game – The Conquest of Belgrade Fortress" преводи серију литералних појмова у просторне обрасце, описује дискурзивно преплитање појмова у промени њиховог значења током XX века, и поставља их у мрежу образаца за превођење у просторни исказ - на тај начин она заправо креира посебан теоријски конструкт или *тест-модел* пројектовања који је омогућио архитектуру у изразима отвореног флексибилног процеса истраживања, и тиме обезбедио синематички квалитет простора у настајању. Можемо рећи да без употребе Фукоовог метода, са постојећим уређајима интерпретације, архитектонска пракса би изгубила могућност да интерпретира креативну продукцију и неочекиване ефекте које обухвата процесом пројектовања. Односно, Фукоов метод је омогућио креирање и примену теоријског конструкта на великом броју пројектантских задатака у функцији иновативног приступа који подразумева сет иновативних процедура, метода и техника, и постаје мисаони покретач процеса који може ући у практичну и едукативну примену у архитектури. Након ове исцрпне анализе којом је представљена могућност примене Фукоовог метода у архитектонској пракси кроз епистемолошке и теоријске аспекте, у финалној фази овог истраживања биће илустрован сценарио његове примене (*Сценарио пројектовања*), овог пута из методолошког аспекта.

3. УТИЦАЈ ФИЛМА И СИНЕМАТИЧКЕ ПРАКСЕ НА АРХИТЕКТОНСКУ ПРАКСУ

3.1 Утицај поступка филмске продукције на поступке карактеристичне за архитектонску праксу

Да бисмо говорили о синематичкој премиси архитектуре у „настајању“ кроз реализацију повратног утицаја између две дисциплине са формализацијом нормативних поступака и процедура, морамо првенствено утврдити тачке препознавања поступака и концепата и пронаћи начин да о томе говоримо у изразима праксе. Наглашавајући тежину овог задатка услед непостојања научно утврђене теорије или примера који би научно објаснио могуће релације, референцу овог односа можемо извући из чињенице да архитектонску и филмску поетику можемо сматрати наукама чији развој пре свега треба да подиже редитељску односно пројектантску свест о суштини креативних процеса – стваралачким поступцима реализације самог дела. Позиција архитектуре између различитих дисциплина, уметности и занатства, праксе и теорије, усложњава комплексност овог односа али и јединственост поступка између архитектуре и синематичке праксе кроз настојања да контекстуализује оперативни потенцијал филмских поступака за примену изван филмске режије. На прагматичном нивоу разматрања поступка филмске продукције и архитектонске концептуализације, о овом односу можемо говорити у изразима **концепта** – када се испитује поступак читања и интерпретације концепата из филма као медијатора кроз праћење континуитета и промењивости њиховог значења и могућности примене у архитектури; као и у изразима **праксе** – која се кроз приказ процеса развоја и финалног резултата може упоредити са поступцима карактеристичним за архитектуру. У сврху разматрања поступка филмске продукције у изразима концепта и праксе са елаборацијом овог утицаја на архитектонску праксу, изведен је интервју⁴⁵ са британским уметником и истраживачом у области филмске и видео продукције, Стивен Партрицом. Резултати интервјуа су указали на могућности препознавања и испитивања читаве плејаде начина путем којих режисери могу успоставити релације са архитектонском праксом кроз оперативни потенцијал филмских поступака, при чему је значајно напоменути да се ове релације посматрају из контекста у којем поетика архитектуре, из научног гледишта, није

⁴⁵ Интервју са британским уметником и истраживачом у области филмске и видео продукције, Стивен Партрицом, октобар 2011. године, Duncan of Jordanstone College of Art and Design – University of Dundee, у Дандију, Шкотска. Интервју водила: Катарина Анђелковић.

окупирана постојећом већ могућом архитектуром. Полазиште у овом делу истраживања је било да се, кроз теоријска становишта каква поимамо овде, разјасни и дефинише како средства филмског израза доприносе инспирисању нових идеја и решења у архитектури. Поступак је вођен премисом да је она у највећој мери резултат праксе и да је потребно да оствари повратни утицај на њу. У овом делу истраживања припремљена је основа за тумачење до које је мере могуће да филмска теорија и стратегија монтаже, као и технике уређивања, контекстуализују архитектонску праксу.

Резултати интервјуа показали су следеће:

- 1- Филмски режисер продукцију почиње истраживачким радом, са посебним интересовањем за филмске технике, објекте, теорије и субјекте у кадру – како успоставити њихову конекцију током самог процеса рада. Наведене мотиве поставља у виду фрагмената и према њима се односи у виду константне рециклаже и мешања са визуелним материјалом из архива, и на тај начин успоставља тему филмског сценарија. Комплетну контролу над овим процесом, који је сличан поступку уређивања (*editing*) или техници колаж, режисер не успоставља у току процеса. Уместо тога, он фокусира на креирање непредвидивих ситуација, у зависности од коинциденција и рада на самом материјалу. Почетак снимања већ поседује прецизан сценарио и структуру, без неопходности сваког појединачног детаља. Он инсистира да не постоји јасна разлика између истраживања и филмске продукције - од посебног значаја кроз могућности дистрибуције садржаја.
- 2- Са друге стране, архитектура је неизоставни део филмског кадра, те стога често представља неизоставни део почетне фазе истраживања у филмској продукцији. Кроз промишљање архитектуре у изразима кадра, њен концепт постаје ментално тежиште, те мења значење и функцију до мере у којој архитектура постаје преозначена наративном логиком кадра, просторни документ приче и вођена идеологијом поступака филмског режисера.
- 3- Увођење спољних концепата у филмску продукцију, поступак једнако карактеристичан за архитектонско стваралаштво, налаже разматрање њихове интерпретације као медијатора тумачења теоријских могућности и дефинисања постулата и оперативних уређаја између филма и архитектуре. Тема одређеног

спољног концепта постаје елемент филмске слике те пада под утицај идеја мита и реалности уместо да експлицитно приказује или говори о одређеном садржају који режисер жели да прикаже. Овај поступак нас може подсетити на Бењаминов метод прикупљања материјала (Walter Benjamin, *Passagen-Werk*) који се повезује са једним изразом да би на тај начин он постао јединствена тачка у мрежи релација. Можемо констатовати да овим поступком филм постаје видљива манифестација ланца повезаних израза и концепата – филтрирани резултат обимне колекције слика, текстова и мисли, прикупљених током истраживачког процеса. Сам концепт прикупљања и придруживања материјала игра наизглед мање значајну али заправо кључну улогу у препознавању потенцијала филмских стратегија. Из тог разлога, значајно је приметити да филм не успоставља просту пројекцију релација материјала које представљају тек информације за обраду, те колажирање, стратегије и технике уређивања материјала не улазе у поступак директно већ покретањем питања у раду са спољним концептима и идејама. Рецимо, документарни материјал, слика одређеног догађаја, не улази у поступак директног осмишљавања колажа, већ прво отвара питање значаја локације и објекта у њој за тај догађај као места манифестације одређених идеја. Као пример спољног концепта може послужити *машина*⁴⁶, која се за потребе овог истраживања појављује у амбиваленци *машина* и *слика-машина*. Могуће је издвојити пример амбивалентног читања које концепт *машине* уводи у поступак рада и остварује своју коегзистенцију у филму – као прво: асоцијације на ротирајући точак филмског апарата, и друго: као предмет филма у реминисценцији на технолошки прогрес. Посебну функцију има референца на *слику-машину* којом се може алудирати на филм као „машински“ конципиран систем слика, као и на карактеристике модернизма и модерности генерално. Међутим, поменуте сцене, чија је улога да спајају дводимензионалну представу машине и сцене из реалног света у филмском поступку, остају раздвојене све до њиховог повезивања кроз поступак монтаже. Уколико овако препознати појединачни фрагменти филма

⁴⁶ *Машина* постаје дискутовани *просторни уређај* за теоријску и практичну проверу синематичке премисе архитектуре у овој дисертацији. Када говоримо о методолошком апарату архитектонског пројектовања, у његовој теоријској проблематици *машина* је постављена у улогу спољног концепта - статус који јој обезбеђује успостављање теоријско-практичних релација у раду и комуницирање елемената и стратегије архитектонског пројектовања са елементима и стратегијама филмске режије.

представљају тек опипљиву манифестацију монтаже целине, можемо констатовати појаву дуалитета израза финалног производа кроз исходишне сегменте из процеса и презентацију финалне форме филма. Произилази да о концепту *машине* у поступку филмске продукције треба мислити као одвојеном од финалног материјала који из њега произилази, и због тога ослобођеног обавезе да га репрезентује. У аналогiji са применом у архитектури, његова нова улога је виђена, наиме, у изразима репрезентације исходишта процеса – концептуалне примене синематичких техника кроз рад на уређивању (овог пута) архитектонског материјала. У оваквој улози медијатора процеса, сврха концепта *машине* у сржи архитектонског поступка била би да креира специфичну независну оперативну линију служећи се комплексом цртежа и концепата. У свом експозеу о уметности писања као сплета комплексних мисаоних операција, Адорно истиче универзалну мисао која би се могла упоредити са ма којом уметничком формом: „уметност писања је таласање мисаоних акција у густом тепиху мисаоног искуства који представља сцену спиритуалног и интелектуалног искуства“⁴⁷. У осврту на уметност приказа филмске приче и сам поступак филмске продукције, исти тепих прожимајућих релација у једном тренутку постиже критичну густину – тачка у којој се почињу препознавати линије и тачке слома као финална актуелизација процеса изнедреног из флуksа материјала и начина његовог придруживања. Дакле, у филмској режији *машина* представља концептуално тежиште и наративни елемент опросторења филмске приче. *Машина*, наиме, има дуплу конотацију: она не представља само фиктивну инвенцију која реферише генијалност свог проналазача или приказује слику прогреса, *машина* реферише на технику писања која је заснована на формалним језичким операцијама, са тежиштем на процесу рада уместо на финалном резултату. Преклапање поменутих слојева трансформише филмску причу у хибридни наратив – причу у којој су и фикција и процес њеног конструисања подједнако видљиви током читавог поступка. Кроз препознат значај процеса а пренесено у аналогiju са архитектонским простором, употреба *машине* проналази паралелу у успостављању

⁴⁷ Theodor Adorno, “Essayet som form“ (pass. 28/29, Arhus, 1998), p.107. *Noten zur litteratur I* (Suhrkamp verlag, Frankfur am Main, 1958).

система релација фрагмената у промишљању финалне целовите просторне конфигурације локације.

- 4- Филмско дело је видљива манифестација – филтрирани резултат **истраживачког процеса**. Ова премиса је посебно значајна за критику погледа на сам процес архитектонског пројектовања. Из претходно описаног поступка прикупљања информација, материјала и слика, за процес рада је посебно важно елаборирати приступ хијерархији информација, уређивању, границама употребе одређених информација. Ово је покренуло питање метода продукције и утицаја који избор одређеног метода има на финални резултат. У филмској продукцији, избор камере и поступак снимања представља тек мали удео оствареног у односу на стратегије уређивања, монтажу, технику рез, итд. које нуде велику флексибилност рада са расположивим снимљеним материјалом. Овакав итеративни процес своди се на бесконачно испитивање могућности које се креће ка исто тако бесконачним варијацијама уместо ка конкретним резултатима, због чега је потребно увести рестрикције које би заузврат значајно утицале на ограничење концептуалне стране рада, као и коришћење могућности саме камере. Уколико приметимо да, из гледишта уређивања филмског материјала, филм функционише попут врсте индексне архиве у којој је материјал уређен у временским секвенцама, можемо приступити посматрању начина на који би овај тип репрезентације могао променити сам поступак кроз приступ и рад са материјалима. Гледиште на филм остварено је из перспективе *still frames* низа фотографија, страница књига различитих приказа, дакле у фокусу је филм који јасно приказује извор слика и фотографија. Приказивање поменутог поступка указало је на његову директну референцу ка истраживачком процесу, до мере у којој је истраживање постало предмет рада. Овакав резултат карактеристичан је за ситуације у којима је сам предмет истраживања комплексан до мере немогућности превођења у ма коју експлицитну хипотезу која би омогућила поступак филмског писања. Процес је, пак, могуће регулисати постављањем ограничења наративних форми у самом почетку рада, али ни исходиште поступка не би дало очекивану пројекцију резултата.

- 5- Успостављање амбивалентног читања и интерпретације локације могуће је у одговарајућем филмском поступку. На тај начин, могуће је радити спекулацијом кроз различите временске периоде са историјским сликама и новим снимљеним материјалом, кроз успостављање врсте визуелне мапе која региструје догађаје и локације. У том контексту, филм може подсећати на поступак мапирања у којем сваких неколико секунди настаје промена слике. У овом поступку је, такође, укључен проток времена, дефинисана је темпорална матрица са којом се померамо кроз филмску сцену (или архитектонски објекат), при чему мапирање локације кретањем личи на картографски метод. Осим темпоралног, просторни аранжман омогућава спекулативни приступ реконтекстуализацији чињеница и познатих информација. Метод мапирања препознат је у поступку рада режисера који анкетира локацију и контекстуализује параметре концептуализације. Метод се своди на читање садашњих могућности кроз спекулацију могућности локације, при чему постојећи визуелни материјал говори нешто о садашњости у пројекцији његовог могућег ефекта у будућности.

Као што је приказано резултатима интервјуа, аналогију између две области, филма и архитектуре, могуће је конструисати поврх сличности њихових приступа пројектовању (продукцији), затим појединачних елемената поступака и начином на који успостављају поредак елемената у том процесу већ у почетној фази продукције, затим радом са спољним концептима, истраживачким приступом, као и начином на који промишљају архитектуру у изразима кадра⁴⁸. Посебно је значајна тема препознавања аналогије двеју области по питању анализе поступка интерпретације дводимензионалног филмског у тродимензионални свет конфигурација архитектонског простора. Резултати ове истраживачке фазе су приказани у следећем поглављу кроз питање компарације перцепције филмске слике и перцепције реалности на чистом концептуалном нивоу, док су редуција дубине и утицај перцептивних промена на константност просторних конфигурација детаљније разматрани у експерименталном делу приказа истраживања. Као прво и најзначајније, у низу покренутих тема, овим истраживањем је елаборирано питање

⁴⁸ Принцип који је могуће успоставити захваљујући чињеници да је архитектура, заједно са осталим елементима кадра, његово ментално тежиште, те подлеже концептуалном одређењу целине.

искуства синематичког наспрам искуства архитектонског простора. Основни параметри искуства архитектонског наспрам синематичког простора су принципи пројектовања генерисани у оквирима рама и повезивање рамова у поретку секвенци снимка који конституише фундаментално питање филмске режије. Питања конфигурације елемената кадра кроз проблематизацију организације времена, простора и кретања која је централна за филм (питања структуре сценарија) и архитектонска питања карактера просторних секвенци покренута у овој дисертацији, немају ништа заједничко са питањима филмског језика, нити семиотичка анализа покреће проблематику из те области. Разматрајући о значају структуре целине као организационом аспекту филма, режија може објаснити суштину настајања филмског дела и као таква је значајна за транспозицију ка архитектури и инвенцију нових израза и инструмената – оперативних уређаја који раде на унапређењу традиционалног модела архитектонског пројектовања кроз проширење визуелних, наративних и темпоралних аспеката архитектонског простора. Фундаментално контемплативном процесу архитектонског пројектовања је захтев за реевалуацију традиционалних концепата функционалистичке и формалистичке доктрине, где је архитектонска пракса током претходних декада свесна драстичне промене од рада у статичном моделу ка препознавању и раду са формама мобилности, у супротном задатак архитектуре не би био у могућности да материјализује променљив перцептивни простор метрополе. У том смислу, у архитектури је актуелизовано питање фазе концептуализације и провоциране су традиционалне концепције архитектонског пројектовања померањем дуж различитих трајекторија које стимулишу имагинацију кроз просторни варијетет, јаче и јасније просторно искуство и програмско богатство новог начина његовог компоновања. Кључни мотиватор тог поступка, креативност, је потребно схватити као сврху свих поменутих процеса кроз које архитекта - уметник пролази у различитим фазама концептуализације. Постструктуралистички дискурзивни кључ у којем се крећемо у аналитичком промишљању архитектонских мисаоних модела, метода и архитектуре каква се данас гради – упркос уверењу да је постмодернистичка пракса превише наглашавала историцизам – заправо пружа концептуални полигон за објашњење да је поменути оквир понудио јак теоријски стваралачки импулс и кроз полемику обогатио моделе процеса пројектовања виђене критичким умом. Постмодернизам је, наиме, у овом поступку отворио вишеструке потенцијалне канале архитектонске креативности и омогућио

методички продор спољних концепата, о чему сведоче конекције са лингвистичким и филозофским концептима, узмимо пример *процеударлних интервенција* Мишел Фукоа. Данас нам преостаје да постмодерни импулс промислимо и профилишемо у конструктивне сврхе.

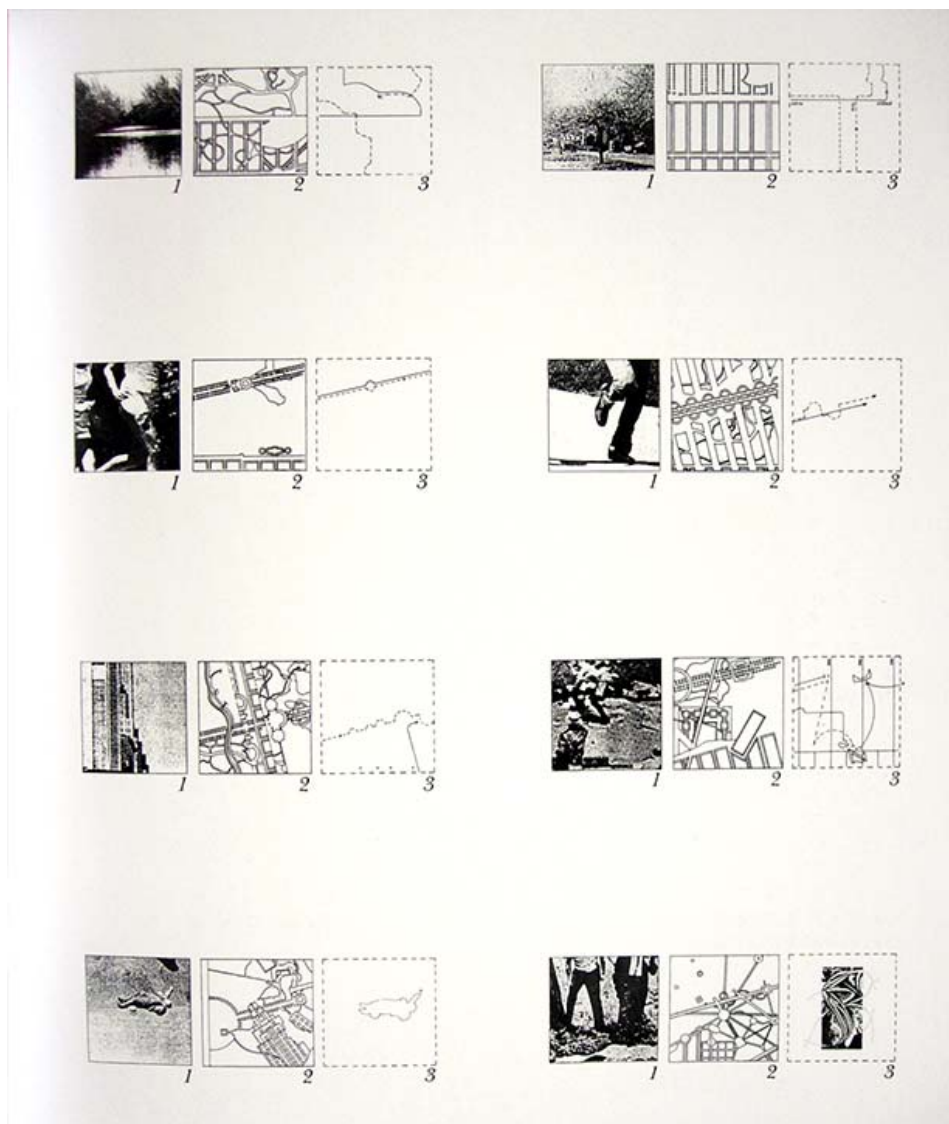
3.2 Историјско-теоријски преглед кроз модернизам и постмодернизам: филм као критички извор просторних концепата у архитектури

Рани двадесети век период пре првог светског рата, како цитира Џон Бергер у његовом “The Moment of Cubism“, и Харви (David Harvey) у његовом *The Condition of Postmodernity*, захвата прогресивна криза искуства простора и времена у оквирима еволуције модернистичког модела мишљења, праћена заснивањем модерне физике, инвенције радија и филма, почетка масовне производње, аутомобилске и авио индустрије (John Berger, 1969; David Harvey, 1990). Из постмодерног погледа на рани XX век, Лефевр напомиње да простор садржан у свакодневном дискурсу, који се као такав може ословити и простором знања, друштвене и политичке праксе, упоређује са окружењем и каналом за комуникацију апстрактне мисли, и одбацује Еуклидову и перспективну референцу простора, историју и град, као терминолошке одреднице развијене у западној уметности и филозофији од периода ренесансе на основама грчке традиције⁴⁹ (Henri Lefebvre, 1991). Последица оваквог схватања простора у истом периоду, рефлектује се кроз рад архитеката који почињу истраживати филм као критички извор просторних концепата примењивих у архитектури, али у генералнијем смислу филм је постао средство за критичко испитивање односа простора и времена у реалном архитектонском и урбаном окружењу. Кроз понуду искуства имагинарних простора, филм може представити просторе физички али не и искуствено који, према Лефевру, „садрже реализоване предуслове имагинарног простора који више не постоји или је део његове будуће пројекције у стварном свету“⁵⁰. Управо је кључни потенцијал филма у погледу на критику архитектонског простора да имагинативно трансформише постојеће просторе, као и могућност да понуди сличан ефекат искуства његове прошлости. У том смислу, филмски простор је могуће посматрати као имплицитну критику постојећег простора реалног урбаног окружења који је након

⁴⁹ Henri Lefebvre, *The Production of Space* (New York: John Wiley & Sons, 1991).

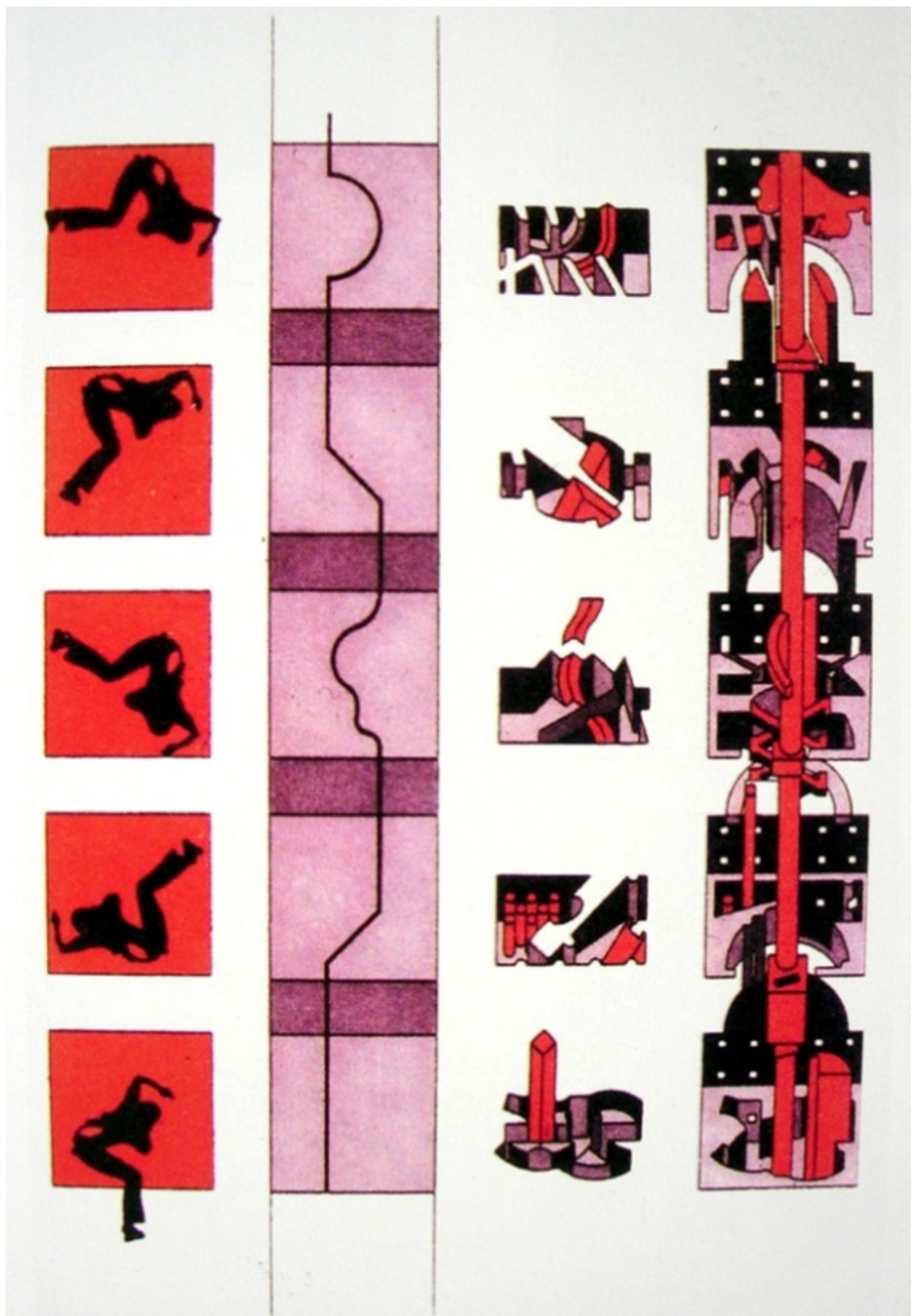
⁵⁰ Ibid.

1907.године постао доминантан аспект филмске режије у поступку спајања појединачних снимака и реконструисању односа простора и времена. Ласло Мохоли Нађ је успео да формулише минималну дефиницију „простор је релација између позиција тела“, која је за Банама (Reyner Banham) потврдила читаву револуцију архитектонске теорије која се развијала од 1908.године⁵¹. Једно од Нађових ранијих излагања простора био је његов предлог за филм, *Dynamic of the Metropolis*, који Нађов просторни концепт препознаје у секвенцијалној природи и изазива кључни обрт од пређашњег описивања архитектонског простора у јединственом раму непрекинутог просторно - временског континуитета.

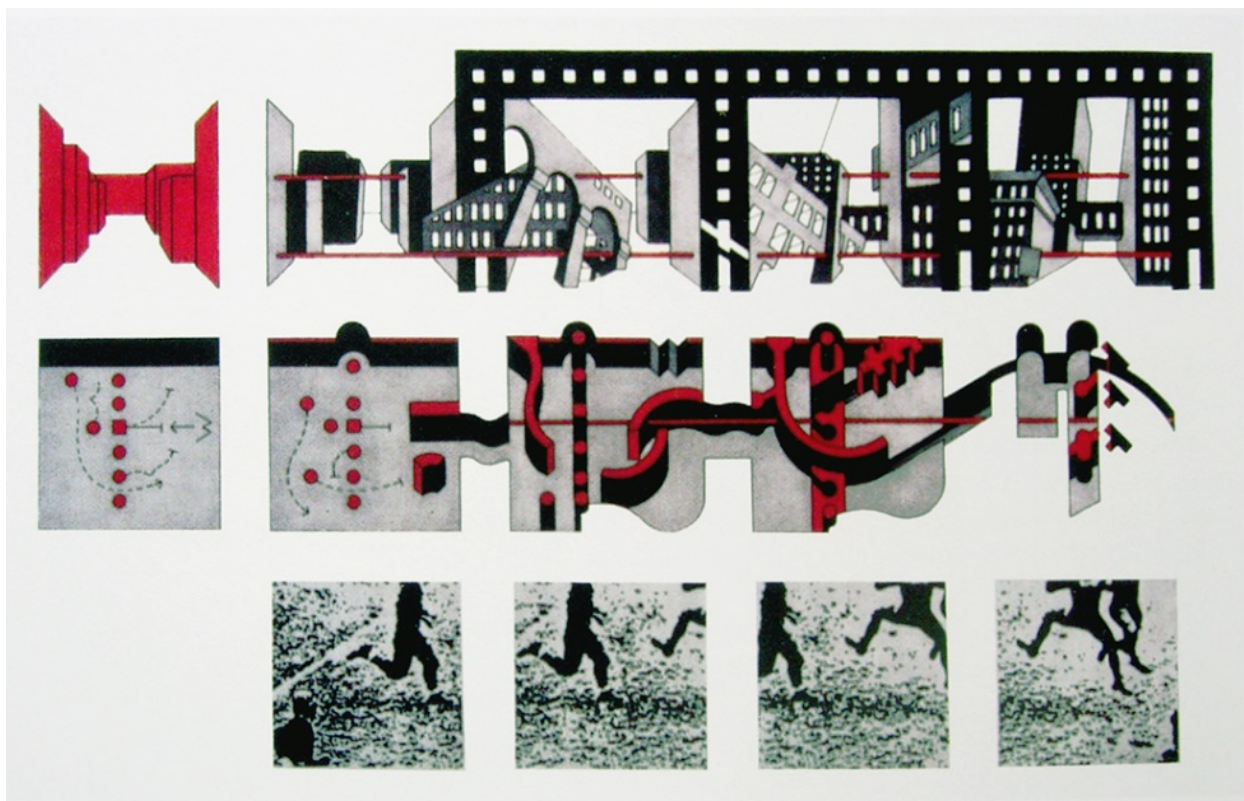


Слика 17. Бернар Чуми (Bernard Tschumi), Теоријски пројекат *The Manhattan Transcripts*, 1976-1981 (извор: Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin's Press / Academy Editions, 1995))

⁵¹ Reyner Banham, *Theory and Design in the First Machine Age* (London: Architectural Press, 1960).



Слика 18. Бернар Чуми (Bernard Tschumi), Теоријски пројекат Manhattan Transcript 3 (извор: Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin's Press / Academy Editions, 1995))



Слика 19. Бернар Чуми (Bernard Tschumi), Теоријски пројекат Manhattan Transcript 4 (извор: Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin's Press / Academy Editions, 1995))

У контексту константног приближавања филма и архитектуре кроз различите симбиотичке парове, Роберт Малет-Стивенс (Robert Mallet-Stevens) је 1925.године у изјави сличној Ајзенштајновој формулацији, тврдио да је „филм обележио утицај на модерну архитектуру... модерна архитектура представља есенцијално... широким снимцима (*wide-open shots*), ... слике у кретању“⁵². Пратећи сусрет постструктурализма, и посебно филозофије деконструкције са архитектонском праксом, у преклапањима и размени између архитекте Ајзенмана и филозофа Дерида, савремени архитектонски дискурс већински је контекстуализован теоријским импулсом који обухвата различите форме мобилности⁵³. Међу различитим формама архитектуре које кретање подцртава, неколико излаже импулс да отелотвори покретну слику. Овај импулс је, као у случају Пола

⁵² Robert-Mallet Stevens, “Le Cinema et les arts, l’architecture“, *Les Cahiers du Mois*, nos. 16- 17 (1925), p. 96.

⁵³ Видети: Jeffrey Kipnis and Thomas Leiser, *Chora L Works: Jacques Derrida and Peter Eisenman* (New York: Monacelli press, 1997).

Вирилија, често свесно инспирисан интересовањем за синематику и њене ефекте⁵⁴ (Giuliana Bruno, 2001). Са друге стране, пракса Бернара Чумија и новије генерације архитеката, сведочи о жељи тренутне архитектонске праксе ка интензивирању повезаности филма и архитектуре, прерађујући јаку конекцију која је, у теорији и пракси, дошла на место двадесетих година XX века око појма монтаже⁵⁵. Филмски модел у којем утисак континуитета кретања настаје кроз низ појединачних фотограма, у теоријском пројекту *The Manhattan Transcripts* (1981) је интерпретиран Чумијевим савременим начином размишљања о кретању у архитектури. Он предлаже да читање динамичког архитектонског простора „не зависи од једног јединственог рама (попут фасаде), већ од сукцесије рамова или простора“, и на тај начин подвлачи експлицитну аналогију са филмом⁵⁶ (Bernard Tschumi, 1981). И Рем Кулхас, привучен „технологијом фатастичног“ о повезаности архитектуре и филма, говори као о изненађујуће малој разлици између две дисциплине: „мислим да је уметност сценаристе да схвати секвенце епизода које граде неизвесност и ланац догађаја... највећи удео у мом раду има монтажа... просторна монтажа“⁵⁷ (Rem Koolhaas, 1994). Рем Кулхас је једном приликом објавио да је његов рад у пројектантској пракси идентификовао са синематичким системом прекида и пауза више него са континуитетом који је тражен у архитектури, „унутрашњи систем и синематичке стратегије, посебно монтажа, играле су кључну улогу“ (ibid). У архитектури одувек постоји жеља за континуитетом, док је синематика, са друге стране, заснована на систему систематских, интелигентних прекида. „Мој афинитет према овом систему прекида већи је него са имагинацијом континуитета, што конституише есенцију моје везе са синематиком“⁵⁸. У његовом раду, Кулхас гради мост између процеса писања сценарија и процеса архитектонског пројектовања, настављајући форму филмско-архитектонског

⁵⁴ Paul Virilio, *The Aesthetics of Dissappearance* (New York: Semiotext(e), 1991).

⁵⁵ Ibid.

⁵⁶ Видети: Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin's Press / Academy Editions, 1995).

⁵⁷ Кулхасова изјава је цитирана у: Maggy Toy (ed.), *A.D. Architectural Design*, special issue "Architecture and Film", no.112 (1994), p.7.

⁵⁸ Рем Кулхас цитиран у: Fernando marques Cecilia y Richard Levene Arquitectos (eds.), *ElCroquis* (Madrid) 131- 132 (2006), p.55. Из: Rem Koolhaas, In Francois Chaslin. "Face a la rupture. Les Mutations Urbaines". *Deux conversations avec Rem Koolhaas at caetera*. Sens & Tonka (ed), Paris (2001), p. 162- 163.

„писања“ које плови библиотеком слика⁵⁹. Поигравање на линији архитектонски континуитет – синематички прекид (дисконтинуитет) и схватање динамичке концепције архитектуре која превазилази традиционалан појам објекта као тектоничног конструкта у мировању, обезбеђује отворену релацију кретања и догађаја.



Слика 20. Монтажа и променада, континуитет и дисконтинуитет. Рем Кулхас (Rem Koolhaas), Амабсада Холандије у Берлину, Немачка, 1997/2003 (извор: АМОА, Rem Koolhaas , *Content* (Taschen, 2010))

Постмодернистички квазидискурзивни дијалог између карактеристичког интегритета органске целине и авангардног испољавања хетерогености елемената архитектонског дела у пружању отпора према униформности целине, испољава се кроз синтактичку декомпозицију (и овде мање значајну семантичку деконструкцију) и питања фрагментације целине која су заснована на различитим концептуалним утемељењима. Архитекти истог периода траже механизам за ослањање приликом заснивања односа независних фрагмената у целину. Кулхас открива јединствену улогу технике (читавог апарата) *montage* измишљене на почетку XX века у организацији односа између независних елемената. Мохоли Нађ *монтажу* проглашава не техником, већ фундаменталним принципом уметничких авангарди. Према његовим речима, „принцип монтаже у материјалним уметностима ефикасан је у ма ком пољу креирања“ (Moholy-Nagy, 1929). „Монтажу проналазимо у техници, у сликарству као колаж, у фотографији као фотомонтажу, у синематици као уређивање и монтажу, у литератури у виду спонтаног, аутоматског писања“⁶⁰, у архитектури чију конекцију дефинишемо овим истраживањем – а која почива на принципу двосмерне монтаже: поступак који не само да

⁵⁹ У поређењу рада Рем Кулхаса са радом филмских режисера, видети: Roemer Van Toorn, “Architecture against Architecture: Radical Criticism Within the Society of the Spectacle“, in film+arc.graz 2. *Internationale Biennale Film und Architektur*, 1995.

⁶⁰ Видети: Martino Stierli, “Mies Montage”, *AA Files* (The Architectural Association London), n 61 (2010).

обезбеђује рад са декомпонованим фрагментима, већ и реинтеграцију целине из фрагмената. Рад на концептуализацији архитектонског решења отвара фрагмент да оперише са синематичким сликама и кретањем као агентима увида у синематичку проблематику и покретачима рада са синематичким концептима и филмским техникама у архитектури - да креирају варијетет, јаче и јасније просторно искуство и програмско богатство новог начина компоновања архитектуре. Посматрач који се помера овако замишљеном локацијом доживљава драматичну секвенцијалну процесију кроз простор, попут оне у најмонументалнијој античкој архитектури. Ефективна просторна секвенца као последица монтаже фрагмената не означава концептуализовани објекат кроз сукцесију статичних уоквирених дводимензионалних слика, колекцију пикторијалних *stills*, већ као архитектуру која треба да пружи доживљај у простору и времену, која је у основи разумевања сваког синематичког дела.

У повезивању традиција и нових импулса у интердисциплинаром поступку, постајемо сведоци употребе филмских техника у откривању апстрактних концепата, који од синематичке слике и кретања обликују карактеристике синематичке архитектуре и предлажу сет просторних принципа који одговарају искуству „реалности“ илузорног филмског простора. Осим што посматра обликовање синематичких импулса кроз њихову одређеност испољавањем у коначној форми и концепцији архитектонског објекта, ово истраживање обезбеђује и повратни поглед на архитектонске теорије и урбане студије проширујући њихове традиционалне оквири кроз овако посматрани синематички аспект. Померајући се од архитектонског ка синематичком оквиру, архитектонска мисао руши границе традиционалне истраживачке праксе ка успостављању нових оквира. Филмски импулс у архитектури може бити даље мобилисан. Нагризајући дисциплинарне границе, потребно је да архитектура и филм пронађу заједнички терен чак и на институционалном тлу. Можемо тек спекулисати о њиховој улози у архитектонским школама, уместо у текстуалном облику које је традиционално служило као референтно полазиште. Филм и филмска теорија, кроз истраживања која се изводе на истраживачким институтима, нуде не само начин да се област архитектонског деловања „мобилизује“, већ и начин концептуализације архитектонског дискурса и заједно могу понудити теоретизацију синематичких слика у том дискурсу.

3.3 Синематика као концепт и пракса у архитектури

Синематички поглед на архитектуру утврђен у његовој двопартитној функцији концептуалног и питања праксе, оперише у оквиру онтолошког дуализма архитектуре и студирања овог односа из уметничког и утицаја масовних медија. Архитектонски простор није само предмет опсервације, он има утилитарну улогу али чињеница утилитарности архитектуре као њеног конститутивног услова не имплицира да је њена ментална и експресивна есенција произашла директно из функционалистичких и техничких предуслова или квалитета⁶¹ (Pallasmaa, 2011). Тензија између утилитарности и поетских идеја, у основи уметничких настојања у архитектури, враћа значај да њене метафизичке и егзистенцијалне димензије имају сопствене онтологије и порекло. Архитектура артикулише, трансформише и естетизује вишеструкост рационалних, физичких, техничких, утилитарних, друштвених и економских параметара, али њен уметнички садржај лежи у дистанци и тензији између ових рационалистичких квалитета и аутономне архитектонске имагинације, уместо у њиховој редуктивној фузији. Паласма напомиње да природа нашег искуства (до)живљеног света имплицира уметнички циљ архитектуре: да је његово постојање изван саме уметничке форме у људском егзистенцијалном искуству и разумевању (Pallasmaa, 2011). Попут онтолошке разлике у архитектури која имплицира значај њене уметничке димензије, простори архитектуре у реалним урбаним окружењима и простори на филму фундаментално су различити: просторна имагинација на филму нема исту материјализацију, друштвену и економску функцију као простори креирани у реалним урбаним сценаријима. Простори портретисани кроз покретне слике имају наративну функцију док објекти и простори у граду примарно обезбеђују простор за живот. Због оваквих ограничења и немогућности да филм одржи услове и отелотвори просторе најсличније утилитарним просторима реалног урбаног окружења, промене утицаја филмског на архитектонски простор посматране су из проширења аспеката појединачних теорија које ова расправа дотиче, не у виду независног „синематичког“ теоријског конструкта. Утврђени недостаци традиционалних теоријских конструкта у односу на праћење доминантних перцептивних промена из ангажовања опсервације у релацији са кретањем и праксом виртуелног представљања, могу бити надокнађени, као

⁶¹ Juhani Pallasmaa, *The Embodied Image* (2011).

што ће ово истраживање показати, у заједничком посматрању двеју просторних пракси које се крећу кроз исти културолошки терен и у њему утврђују архитектонско-филмски ансамбл. Истовремено, ова расправа, независно од едукативних циљева и приоритета који подлежу посебном истраживању кроз неколико додирних тачака, нужно покреће питања вредности и метода, процеса и стратегија, у едукативном раму пројектовања, као катализатора архитектонског знања, експеримента и кључног покретача креативности у развоју архитектонских концепција од постмодернизма до данас.

3.3.1 Синематика као концепт у архитектури

Реализацију синематике као концепта у архитектури прати дискусија којом се идентификују питања синематичких карактеристика архитектонских простора која су, након постмодерног слабљења мисаоних модела на рачун архитектуре као питања супстанце, материје, детаља или лепоте, обновљена данас у претпостављеном епистемолошком и методичком односу између архитектуре и филма. На тангентној равни овог споја, истраживање се своди на испитивање поступка интерпретације филозофских концепата као медијатора тумачења теоријских могућности којима се дефинишу постулати континуитета и промењивости значења концепата. Кроз правилно објашњавање сложености неког појма, уколико он носи значај у теоријском смислу, могуће је читати отварање теоријских могућности за његово различито тумачење у квазидискурзивном филозофском и архитектонском контексту XX века.

Проблем је комплексан и његова симплификација кроз рад са појмовима обезбеђује преглед концептуалних могућности које реферишу према његовим теоријским вредностима са једне стране, и практичној примени са друге, и на тај начин премошћавају теоријско-практична упоришта у архитектури. Интерпретација концепата у архитектури биће посматрана кроз низ појединачних аспеката значајних за дефинисање њених просторних параметара у служби профилисања синематичке премисе архитектуре из применог концепта кретања, а који се могу пронаћи у тумачењима филозофа, културолога и теоретичара у области архитектуре и њиховим различитим ставовима које исказују у односу према грађеном окружењу.

Овај *exegesis* нуди прву и јединствену перспективу која из филозофског, критичког и уметничког угла разматрања подједнако третира пројектантска и теоријска питања архитектуре у којој препознајемо диференциране синематичке проблематике, у времену када се архитектонско пројектовање и истраживање суочавају са значајним изазовима промењивости значења концепата у одређеном временском оквиру. Промењивост концепата праћена линијом теоријских конотација XX века, изводи се по узору на померање просторно-временских конфигурација подстакнуто појавом нових медија. Перцептивни модел карактеристичан за савремени архитектонски дискурс, који изнова превазилази фрагментарну природу урбаног искуства на рачун урбаног континуума ангажованог кроз реално време, виртуелно, филмовано, манипулисано или историјско време, кроз постмодерну позицију Делезове и Гатаријеве премисе из *L'Anti Oedipe* „ма који објекат претпоставља континуитет тока, ма који ток фрагментацију објекта“ – предлага секвенцијалну природу простора скоро као прото-синематичког ентитета који драстично мења схватање ограничења формалних и функционалистичких питања његовог обликовања. Препознавање граница и контекстуализација фактора који мењају услове перцепције урбаног окружења, где град и филм деле есенцијална својства „слика у кретању“, померају питања просторне концептуализације на границу са метафизичком архитектуром, само да би актуелне прагове професије изједначили са питањима аутономије и формалним ограничењима постављеним у архитектонској авангарди са почетка XX века. Проблем препознавања филмских компоненти у елементима архитектонског стваралаштва у овом истраживању претпоставља да архитектонски објекат није материјализација физичке структуре, већ просторна манифестација кретања људи, тока догађаја, наративног флуида – објекат који постоји изван успостављеног ентитета инхерентне структуре у адаптивилној „комуникацији“ са окружењем идентификованим из Фукоове апстракције и Делезовог течења просторно-временског континуума, кроз прилагођавање радикално измењеној перспективи иманенције. Циљ је да овакво концептуално тумачење објекта из перспективе аутономије дисциплине изнова открије праву природу архитектуре у размери урбаног простора као акције, доживљаја и сажимања искуства које се реализује кроз константне промене условљене измештањем физичког простора у ванвременост. Ово интенционално измештање простора са гледишта урбаног искуства и просторних трансформација, би обезбедило континуум између

простора локација (space of place) и *простора токова* (space of flows), односно омогућило простор константне интерактивности инкорпорирањем електронске комуникације, кроз које се нове урбане форме грађеног окружења развијају ослобођено усаглашене са аутоматизмом *online* информационог система⁶². За нове услове трансформација простора и урбаног искуства можемо рећи да заузимају статус простора који „тече кроз слике“, чији флуид оставља залеђене трагове тренутних просторних сценарија. У прилог овакве тезе о простору, Кастелс (Manuel Castells) предочава и дефиницију *space of flows* друштвено-просторног третмана урбаних форми, према којој је најважнија функција јавног простора да постане „кључни конектор људског искуства“ у циљу да обезбеди њихову спонтану употребу, учесталост интеракција, слободу изражавања и мултифункционалност простора⁶³. У наставку истраживања биће показано да је синематички наратив од посебног значаја у реализацији представљене визије архитектуре „тренутних просторних сценарија“ јер обезбеђује динамички континуитет његове просторне манифестације из филмске фабуле. У ту сврху ће кроз истраживачки процес бити активирани специфични теоријски контексти и филозофски концепти, попут Делезових *апстрактних машина* и дијаграма, Бењаминових *дијалектичких слика* или метода *игре*, примењених у откривању природе урбаног простора кроз однос имагинарног филмског и реалног урбаног, а који на други начин остаје невидљив у свакодневној перцепцији урбаног окружења. Ови филозофски концепти припремају нову филозофску раван на коју је могуће пројектовати критичко разматрање чинилаца архитектонског стваралачког процеса и виђења стваралаштва уопште. Оцртавајући контуре, констелације и конфигурације попут кутије са сетом алата и механизма њихове употребе, концепти управљају различитим компонентама у генерисању апстрактних патерни помоћу којих се активно везују за одговарајуће проблеме. Синематичка релација у интердисциплинарном дијалогу концепција кретања и перцепције изоштрава употребу алата у овом контексту кроз визуелне, наративне, просторне и стратегије опсервације, из којих проблематизује транзитирање између

⁶² Manuel Castells, “Space Of Flows, Space of Places: Materials for a Theory of Urbanism in the Information Age“, in *New Urbanism and Beyond: Designing Cities for the Future*. Tigran Haas (ed.) (New York: Rizzoli, 2008), p.314- 321.

⁶³ Ibid.

филозофских и архитектонских концепата, на путу препознавања компонената и потенцијала синематичке компоненте архитектонских истраживања.

С друге стране, криза *историјског пројекта* диктира повратак, на нови начин, на питања временске организације генерално у постмодерном пољу „сила“, и заправо, на проблем форме коју ће питање времена и синтагматичности, бити у могућности да преузме у култури којом доминирају простор и просторна логика⁶⁴. Архитектура овог пута заузима специфичну позицију у пољу интердисциплинарних истраживања. У оваквом постмодернистичком дискурзивном контексту, њен однос према другим визуелним уметностима критички идентификује основне факторе међусобног повезивања и размене, укључујући у анализу првенствено питање концепта времена и структуре перцепције које је, према Марк Виглију (Mark Wigley, 2002), архивирано да би се архитектура данас препознавала само као *imageless* - теорија чији је главни заговорник Кулхас. Рем Кулхас препознаје прочишћење савременог архитектонског дискурса од некада „бурног позоришта репрезентације“ идеалистичке слике неконтекстуализоване савременим условима дејства просторно-временских и перцептивних модификација⁶⁵ (Rem Koolhaas, 2001). У настојању да се ослободи некритички идентификоване идеалистичке слике, архитектура је, према тумачењу Кулхаса, приморана да делује без слика кроз стратегију моћи, манипулацију жељама и политичком вољом, да би у том статусу повратила свој кредибилитет изнедрен вакумом постмодерне и чињеницом да је одувек била синоним поретка, структуре и стабилности друштва⁶⁶. Ова дисертација стреми указивању на суштински опозит оваквом друштвеном чину архитектонске политизације, постављајући контратезу Кулхасовој и елиминишући све поменуте поставке да тврди да би посматрање објекта из препознавања компоненти његовог уметничког обликовања носило потенцијал откривања реперкусије дијалектичке природе простора као филозофски регистар концепата и теоријског контекста који бележи померање фокуса професије од „опсесије

⁶⁴ Frederic Jameson, “The Cultural Logic of Late Capitalism“, in *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (London: Verso, 1991), p.25.

⁶⁵ Bernhard Langer, “The House that Gilles Built“, in Kari Jormakka (ed.), *Absolute Motion - DATUTOP 22* (Occasional Papers, Department of Architecture Tampere University of Technology, 2002), p. 24-69.

⁶⁶ Ibid, p. 25.

физичким објектима ка опсесији сликама“ – основне премисе овог истраживања. Међутим, архитектура препознаје своје слабости још увек у статусу материје, супстанце, естетичког концепта лепоте, и уместо да се обрати мисаоним процесима она своје слабости компезује повезујући се за стратешке *топосе* као што су: *in-between* простори, транзиционе зоне, пресечне зоне – у чијим пресечним структурама и јединим препознатљивим равнима брзине и интезитета енергија управља мисаоним токовима реалности. У процепима овако препознатих фрагмената, филозофски аспект архитектуре показује могућност реализације нових мисаоних модела, процеса, нових углова посматрања и тумачења феномена. Појединачни аспекти синематичког концепта простора, наративни, визуелни, темпорални и управљање погледом, методолошки се везују за постструктуралистичке проблеме чија архитектонска критика проналази трајекторије испод прага језика и питања његовог слома, препознатих у Деридином сведочанству постмодерног искуства света⁶⁷. У оваквом контексту теоријских позиција и утицаја појединих филозофских концепата на савремени архитектонски дискурс, посматрани су могући начини развоја просторног контекста синематичке премисе архитектуре.

3.3.2 синематика као пракса у архитектури – препознаје неколико трајекторија синематичких истраживања:

2а – синематичко читање града

2б – синематичко трансформисање архитектонских и урбаних простора

2в – синематичка пракса пројектовања – пракса „у настајању“

Ово истраживање постављено је као нова грана у оквиру постојеће архитектонске праксе која се бави испитивањем синематичких простора развијаних у последњих десетак година на европским и светским институтима, категорисаних у два нивоа: архитектура и урбани простори града. Пре свега, то су истраживања синематичких модела простора кроз оптички, наративни просторни концепт, темпорални и механизам опсервације, затим као критички алат за архитектонску рефлексију, покретања питања развоја и унапређења архитектонског пројектовања, језик фрагментације протосинематичке праксе читања

⁶⁷ Ibid, p. 26, концепт “dangerous perhaps“ видети: Jacques Derrida, *Politics of Friendship*. Trans. by George Collins (New York: Verso, 1997).

града кроз употребу *storyboard* илустрација и фотомонтаже кроз која покрећу утопијску визију будућности (1960), анкетирање локација са практичном применом фотодокументације из филмова кроз опис локације изнова очима архитекте, као и многе друге синематичке праксе. Док се пракса шездесетих година XX века углавном оријентише на наративну визуелизацију филмске фабуле пореклом из актуелних истраживања језичке фрагментације, последња је посебно значајна за актуелна архитектонска истраживања која разматрају адаптацију синематичких модела, јер критичком употребом дескрипције локације не само да трансфигурише односе просторних субјеката и самог простора, већ пружа извор информација за њихову креативну транскрипцију у пољу рада са филмским секвенцама и уређивања самог фотографског садржаја. Рад са фотодокументима открива невидљиве аспекте локације постмодернистичког концепта „света виђеног у фрагментима“, детектујући њихов потенцијал као кључни фактор откривања дијалектичке природе посматраног простора, који позива прошлост и садашњост у симултану репрезентацију виђеног. У ту сврху ће бити и практично примењен Бењаминов метод *фрагментације* и *дијалектичке слике*, начин на који можемо синематички поново уредити поредак имагинације прошлост - садашњост, али исто тако и на линији лингвистичке и визуелне транскрипције промишљамо урбане фрагменте као фрагменте живљене реалности. Наша стремљена се не крећу у правцу откривања истинитости локације или подвучене реалности у његовој основи, већ у смислу артикулације и преозначавања на линији постструктуралистичког експериментисања са визуелним и лингвистичким садржајем. Бењаминова филозофска разматрања, синематичко управљање садржајем кроз критичку употребу техника и алата у том процесу, поклапају се са актуелном критичком праксом истог периода, у којој је идентитет архитектонског дискурса представљен у стању флуида у комуникацији фрагментованих често супротстављених елемената. Говорити о флуидима и свету у изразима константних промена није ново, оно датира у концепту Хераклитове филозофије *panta rhei* да означи ово стање са „све тече, све се мења“. Потребно је, међутим, проблематизовати овакву позицију архитектонске праксе ради адаптације према синематичким принципима, која захтева обнову континуитета света када сваки говор о кретању нужно имплицира покретање питања континуитета у урбаном искуству. У циљу обнове континуитета, Бергсон предлаже концепт трајања, а Делез разматра однос простор-

време и импликацију кретања у новом односу. Простори портретисани у виду покретних слика нормално поседују наративну функцију док објекти и урбани простори имају функцију да обезбеде простор за живот, због чега су урбани фрагменти изложени критици стварности коју заиста приказују, оне филмске или живљене урбане праксе. У сврху креативне манипулације филмским садржајем у супротности у односу на стварни живљени простор, режисери и архитекте ангажују посебне тактике снимања и режирања филмског материјала са циљем да провоцирају успостављену перцепцију и омогуће поглед на урбани простор кроз синематичку анализу визуелног садржаја, фотографског и филмског материјала, изложене манипулацији слика ка креативним конфигурацијама архитектонских простора. Приступ пројектовању и сценарио процеса обезбедиће иновативне мисаоне моделе, док је експериментисање са самим процесом нелинеарно и итеративно.

Из пређашњих тврдњи и полемика, могуће је констатовати да синематика као пракса у архитектури и сам израз „пракса“ нису ограничени искључиво на једнострану форму трансфера знања, већ учествују у пресипитивању самог трансфера концепата - процес који обухвата и продукцију урбаног простора и конзумацију. Највећи број корисника урбаних простора града о којима говоримо, културолошки током живота ужива активну или пасивну конзумацију покретних слика, тако да није далеко од реалности хипотетисати да су концепти карактеристични за филмску продукцију, попут основних филмских техника, били у могућности да контекстуализују нашу конзумацију архитектуре у урбаном контексту, тврди Коек (Koeck, 2013). Синематика као пракса у архитектури препознаје низ заједничких карактеристика архитектуре и филма од којих је за питање праксе (подложно расправи) најзначајнија „нарација“ као агенс трансфера просторно уврежених информација (Коек, 2013). Егзистенција филмског наратива, генерално посматрано, доведена је у питање у случају недостака архитектонске локације, према тврдњи многих режисера, а што би примењено на град као некохерентну просторно-наративну структуру означило краткорочну импресију урбаног окружења, уз опасност да потврди карактеристичне савремене проблеме недостатка повезаности урбаних фрагмената и

окружења, попут препознатог концепта *неместа*⁶⁸ Марк Ожеа (Marc Auge, *non-places*). Случај туристичких локација и других комерцијализованих „острва“ која плутају урбаним пејзажом неповезана у његову структуру, попут Ервард Релповог (Edward Relph) концепта *placelessness* урбаних пејзажа⁶⁹ (1976), фундаментално захтева преосмишљавање тактика и стратегија за њихово поновно умрежење у циљу да поврате смисао оваквих простора и јединствени континуитет целине. Говоримо о заједничком квалитету многих савремених урбаних простора који, под утицајем конзументства посткапиталистичке културолошке логике, траже опоравак кроз употребу термилошких одредница које их суштински удаљавају из контекста у коме почивају, и дефинишу их неологизмима *Cine-scape* (Richard Koeck), *Cine-Tecture* (Richard Koeck), *Cine City* (Giuliana Bruno), итд. Још у раној филмској пракси XX века, градови постају дефинисани изразом *city-scape*⁷⁰, у поменутих варијацијама које препознају именовања различитих филмских пракси у урбаном окружењу, а које сецирају однос урбаног простора, архитектуре и покретних слика. Једна од првих стратегија оваквог преосмишљавања урбане праксе била би резултат препознавања заједничког квалитета урбаног простора данас и принципа препознатих у контексту настајања модерног града и филма – а то је искуство динамичког простора као простора кретања и архитектуре као форме мобилности који је предмет детаљног истраживања у другом делу дисертације. Значајан аргумент у прилог примењеној урбаној тактики био би новоформиран однос урбаних простора који, кроз тражење искуства урбаног континуитета насупрот фрагментованог, усваја кинетичке релације уместо контемплативних, и на тај начин открива порекло простора изван условљености друштвеном структуром, већ кроз испитивање његових перцептивних модалитета.

⁶⁸ *неместа* (non-places) – концепт Марк Ожеа, видети: Marc Auge, *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity* (London: Verso, 1995), p. 77-78.

⁶⁹ Ервард Релпов концепт *placelessness* урбаних пејзажа упућује на феномен кроз који је наша учесталија комуникација, масовна појавност медија и свеопшта мобилност произвела просторе мањка посебности, који урастају у свеprisутност и бесконачно понављање сличних концепата, и најупечатљивији недостатак – *осећај припадности месту*. Из: Edward Relph, *Place and Placelessness* (London: Pijon, 1976). Марк Оже је о овоме упозорио кроз концепт *неместа* (non-place), проф. Стив Мајлс кроз *просторе конзумације*. Заједничко свим концептима је да се повезују са контекстом настанка модерног града и филма, чак и са Ожеовим концептом кроз модерно урбано искуство динамичних простора које нас повезује кинетичким искуством уместо контемплативним, динамичким уместо статичним, у дескрипцији Валтер Бенјамина и Питер Волена. Расправе: (Steven Miles, 2010), Auge, 1995), (Dovey, 1999), (Peter Wollen, 2002).

⁷⁰ Порекло термилошке одреднице *city-scape*: филм *Panorama from Times Building, New York* (American Mutoscope and Biograph, 1905).

Преузимајући предлоге теоретичара у области урбаних и студија културе (Ан Фридберг, Ђулијана Бруно) и теоретичара урбаног простора (Фредерик Џејмсон, Едвард Соца), ово истраживање ће отворити питање позиције филмског режисера у осмишљавању синематичке праксе у архитектури, чија је позиција да ангажује просторно-урбане формације кроз разумевање синематичких концепата (наративног, визуелног, просторног), филмског језика и техника, као нов и за савремену архитектонску праксу неуобичајен поглед који је повезан са постструктуралистичким теоријама, и деконструктивистичком архитектонском праксом.

3.4 Синематичка слика и синематички простор у архитектури

Синематичка слика, начином на који је дефинисана у овом истраживању концептуално одговара Делезовој поставци *image-movement*⁷¹. Она представља уметнички феномен и централни појам ове дискусије као ефемерни концепт у чијој се студији преламају поетика, искуство, перцепт, имагинација, продукција и репрезентација. Према Крауцеру, „синематичко истраживање урбаног пејзажа кроз историјат улице има тенденцију да буде премештено на филмско платно“, а улице постану палате слика у луталаштву Бењаминовог субјекта *flaneur*⁷² кроз извођење „ботанизације асфалта“. Итинарериј

⁷¹ У концепту *image-movement* (1983), Делез се ослања на Бергсонове филозофске поставке и одбацује концепт филма у изразима чисте сукцесије *still* фотографија. Увођењем приоритета континуитета, залагање показује за „тренутачност“ која појаве описује континуитетом кретања уместо самим кретањем. О концепту видети у: Gilles Deleuze, *Cinema 1: The Movement-Image* (The Athlone Press Edition, 1986).

⁷² Изведен из француске речи *flaneur*, која означава шетњу, израз је током XIX века увео француски поета, критичар и преводилац, Шарл Бодлер (Charles Baudelaire), као један је од првих да истакне ефекат града на индивидуални субјекат. Бодлеров посматрач и шетач урбаним просторима поседује „мобилизовани поглед“, оригинално замишљен као сликар или песник чија је мобилност кроз урбани пејзаж омогућавала флуидност његове друштвене позиције, док је својим поетским језиком утирао трагове текстуре и хаоса урбаног живота. Бодлерова естетика одражава симптом деветнаестовековне амбиваленце ка новим облицима визуелне културе, заузимајући оштру критику против нових технологија на помолу за снимање обсервација из урбаног окружења. „Страст за луталаштвом“ оштро се супротставила фиксирању визуелне слике у фотографски запис. Кретања фленера прозводе мобилизовани поглед те мењају релацију субјекта и његовог кретања, чин гледања, историју и меморију. Оно што је значајно за почетак посматрања модерног субјекта XIX века до данас јесте парадигматска промена од седамнаестовековне и осамнаестовековне производње субјективности путем оптичких апарата ка деветнаестовековној „телесној субјективности“, где је тело „активни произвођач оптичког искуства“. Према Џонатан Крерију парадоксална позиција посматрача између мобилности и ригидности слика у симултаном искуству (фиксне и мобилне релације ка слици и апарату) изгледа нуди основу за парадигматску промену ка још флуиднијој субјективности која се удаљава од фиксне позиције посматрача. Крери даље примећује два аспекта која чине фундаменталне карактеристике синематичког посматрача – лоциране у *панорамама*, *диорамама* и другим пројекцијама на екран.

просторних кретања *flaneura* препознаје урбано окружење као фактор „покренутости“ погледа и наративизације пређеног простора, услед промене позиција просторног субјекта и различито оцртане просторно-временске димензије, а у чијем поступку архитектонска визија постаје подређена пикторескним и инструменталним сликама које су резултат рада са филмским техникама. У генералном филмском поступку који уобличава његов читав емоционални рам, тип слике о којој је овде реч је поетичка слика из уверења Тарковског да је „једини начин размишљања у филму је поетички“⁷³. Као пример може нам послужити пикторијално искуство Тарковских фотограма кроз тему поређења режисерове синематичке технике управљања сликом са репрезентацијом иновација и конвенцијама у историји сликарства.



Слика 22. Стопала *flaneur*-а. Аркаде у близини објекта *Burlington House*, Лондон, снимак из 2011.године (извор: фотографија аутора)

⁷³ Andrey Tarkovski, *Sculpting in Time: The great Russian Filmmaker Discusses his Art* (University of Texas Press, 1986), p.150.

Померај концепта слике ка синематичкој слици синтезно разматра дејство слике и њеног припадајућег рама, која у секвенцијалном поретку остварује временску релацију према суседним рамовима. Можемо закључити есенцијалну разлику која се јавља са овако посматраном сликом између филма и архитектуре и њеног синематичкиог концепта. Наиме, у оваквом флуидном току слике, помера се и њен концепт као визуелне репрезентације грађеног окружења - рецимо приказ објекта у виду архитектонске основе - ка концепту слике као ма ког видљивог естетичког објекта, и коначно ка концепцији слике као менталне творевине која отвара пут од реалног ка имагинацији⁷⁴ (Cache, 1995). Ово виђење Бернара Кашеа (Bernard Cache) које проистиче из Бергсоновске и Делезовске линије разматрања опростореног времена и теорије кретања, помаже нам да у овом истраживању дефинишемо релације архитектуре, филма и сликарства у изразима „уметности рамљења“, јер не само објекат, већ ма која слика учествује у процесу и подлеже истом филозофском виђењу.

Под *синематичким* у овом истраживању подразумевамо просторе трансформисане под утицајем рада филмских техника, а који нису непосредно упоређени са просторима виђеним на филму, већ су препознати у појединим концептима простора (*архитектонска променада, рамљење, фрагментација*) и испитани у релацији са просторним искуством. Израз *синематички*, у овом контексту, означава етимолошко порекло речи *cinema*. Грчки израз *kinema* означава акцију померања, кретања, и у основи је израза попут *kinematic, kinetic, kinaesthetic*. Израз *cinema* означава архитектонски простор у коме постајемо део визуелног система који нам дозвољава да перципирамо феномен кретања и у коме смо покренути (Коеск, 2013)⁷⁵.

Полазна дефиниција синематичког простора која се критички обраћа разумевању филмског језика, филма и савремених дебата у архитектури и урбаном планирању, преузета је од предавача и директора Центра за визуелне ументости (CAVA) на Универзитету Ливерпул, Ричарда Коека. Коекова аргументација поменутог односа, која ће

⁷⁴ Bernard Cache, *Earth Moves: the Furnishing of Territories* (Massachusetts Institute of Technology, 1995) p.2- 32.

⁷⁵ За потребе овог истраживања усвојена је дефиниција *cinema* Ричарда Коека, који приоритет даје перцептивном из мобилне перспективе посматрања и поставком фокуса на феномен кретања као део тог визуелног система.

отворити ово разматрање, представља његово вишеперспективно виђење синематичког полемисања архитектонског простора из угла филозофије, социологије, географије и филма. Коек кроз своја истраживања показује да употреба филма, као сочива за посматрање урбаних простора, и синематичког погледа, може открити филмски и синематички феномен и квалитете који су присутни у постмодерном пејзажу, а који вероватно на други начин остају занемарени или пасивно конзумирани (Коеск, 2013). Коек верује да наше филмичне и синематичне рефлексије утичу на перцепцију града: *филмично* које означава архитектонске и урбане просторе који могу поседовати квалитете и карактеристике простора упоређене са оним виђеним на филму, а под *синематичним* показује уверење да смо свакодневно ангажовани са просторима на начине који су есенцијално синематички⁷⁶.

Настојање да се утврди дефиниција синематичког простора примењива у развоју овог истраживања нема за циљ да креира историју прото-синематичког простора, нити да испита природу синематичког просторног искуства, већ да постане референтно полазиште обеју трајекторија разматрања и покрене заједнички критички став. У пресеку уметности, архитектуре и синематике кроз когнитивна истраживања локација из синематичког гледишта, Ђулијана Бруно је проширила ову дефиницију ка географској/картографској, емоционалној и теорији погледа. Проширујући етимологију кретања и мобилизујући поменуте концепте кроз путовање локацијама, и сама дефиниција синематичког почиње да мења границе отварајући се да види просторно препознавање и конзумацију која почива на кретању тлом урбаних простора града⁷⁷. Џејмс Хеј (James Hay) отвара дијалог о студирању синематичког да обухвати локације филмске праксе у окружењу и њихове релације са другачијим начинима организације окружења, потврђујући да би синематичка студија свакако била интердисциплинарна, од посебног значаја за дисциплине које се

⁷⁶ Ibid, 2013.

⁷⁷ Истраживања објављена у: Giuliana Bruno, *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film* (Verso: London, 2002), и у: Giuliana Bruno, *Public Intimacy, Architecture and The Visual Arts* (Cambridge: The MIT Press, 2007).

ослањају на неки начин на филмске студије да примене репозиториј знања изван дисциплине на територију урбаног окружења.

Раздвајајући синематичку праксу пројектовања од осталих категорија синематичких истраживања, Франсоа Пенз (Francois Penz) тврди да *cinema* провоцира традиционалне дисциплинарне границе праксе урбанистичког планирања кроз увођење става према реалности, динамизма перцепције и наративности искуства, као и увођења иновативних алата и метода за трансформисање професије да одговори на савремена питања урбаног⁷⁸. Отварање интердисциплинарног дијалога са питањима кретања и перцепције, води дискусију синематичког квалитета простора у корене синематичке праксе, када је Сергеј Ајзенштајн надовезујући се на Шуазијеву поставку концепта синематичке перцепције архитектуре, експлицитно повезао уметност сликарства и синематику, и отворио пут повезивања визуелних феномена придружених филму и синематици ка синематичкој пракси у архитектури. У литератури постоје бројне варијације израза *cinema*: *Cine-scape* (Richard Koeck), *Cine-Tecture* (Richard Koeck), *Cine City* (Giuliana Bruno), итд. - а говоримо о заједничком квалитету многих савремених урбаних простора који, под утицајем конзументства посткапиталистичке културолошке логике, траже концептуални опоравак кроз поменуте терминолошке одреднице које их суштински удаљавају из контекста у којем почивају.

⁷⁸ Francois Penz, Andong Lu (ed), *Urban Cinematics* (Intellect: Bristol, 2011), p. 7-50.

3.5 ИДЕНТИФИКАЦИЈА СИНЕМАТИЧКИХ КВАЛИТЕТА АРХИТЕКТОНСКОГ ПРОСТОРА И СИНЕМАТИЧКИХ КОНЦЕПАТА

3.5.1 Синематички квалитет архитектонског простора повезан са наративним ефектима

У постмодернистичком контексту, архитектонска истраживања се активно повезују са различитим дисциплинама: синематичким, културолошким, визуелним студијама, визуелном антропологијом, урбаном географијом, филозофијом, историјом уметности и когнитивном филозофијом, у конструктивном и иновативном дијалогу. Ова истраживања повезана су са употребом језика сваке од поменутих дисциплина, и употребом језика уопште. Студија наратива, касније прилагођена у контексту филма и архитектуре, води порекло из лингвистике где започиње као структуралистички наставак формалног система. Истраживање односа наратива и простора ослоњено је на могућностима трансформисања перцепције простора под утицајем филма, када у међусобној динамичкој корелацији у филму, према Хету, дејствују на начин да „наративни чин филма производи простор“ (Heath, 1976). С обзиром да „филм производи простор заузимајући позицију наратива“ (Heath, 1976), алудирање на *наративни простор* постаје термилошки прихваћена одредница и организациони мотив простора у будућим истраживањима. Истраживачи који надограђују Хетове поставке, полазе од његове хипотезе: „филм формира динамички простор чију целину одржава наратив“ (Heath, 1976). Са друге стране, део истраживача се ослања на Бењаминове белешке о просторним основама које нам дозвољавају ангажман са филмом, а које воде порекло из Суријеове (Etienne Souriau) дефиниције манипулисаног простора⁷⁹. Она означава могућност анализе како филмски режисери приступају обликовању наратива или локације. Делимично прихватајући Хетове аргументе и Суријеову структурну анализу наратива средине XX века⁸⁰, најновија

⁷⁹ У његовом чланку “La Structure de l’Univers Filmique et le Vocabulaire de la Filmologie“ (1951), Сурио дефинише манипулисани простор као део *профилмичне* реалности, тојест простор који је снимљен и затим трансформисан камером. Сурио такође дефинише *филмографску реалност* и *филмски простор*, као простор филма конструисан манипулацијом свих филмских техника (монтажа, уређивање, итд.) и сада представља завршено дело, које као такво може бити преузето у овом истраживању за компарацију са архитектонским делом. Видети: Etienne Souriau, “La Structure de l’Univers Filmique et le Vocabulaire de la Filmologie“, *Revue Internationale de Filmologie* n^{os} 7-8 (Paris: Cinémas, 1951), p. 231-240.

⁸⁰ Ibid. Сурио говори о структурној анализи наратива и уводи појам којим настоји објаснити различите нивое филмске реалности, те наратив поставља у везу са начином на који су посматрачи просторно

истраживања данас заснивају на изучавању односа филмског наратива и нових медија, одкале црпе линеарне и нелинеарне технике у дискурсу просторне организације наратива. У таквим околностима, ово истраживање је настојало да открије начин на који се дискутована дијалектичка позиција простора и наратива може применити не само на студију филма или литералног дела које је у зачетку наративних истраживања, већ и у студирању архитектуре и урбаног простора. У контексту истраживања урбаног простора, праћење организације наратива везује се за динамички однос који просторни субјекти остварују са самим простором. Истраживање је контекстуализовано у границама односа посматрач – простор изузимајући питања физичког ангажмана са урбаним простором, као што је дефинисано у уводном делу дисертације, са мисаоним моделом који сеже изван Хетових опсервација.

Израз наратологија⁸¹ сковао је филозоф Цветан Тодоров (Tzvetan Todorov) у његовој *Grammaire du Decameron* (1969) да означи поље истраживања које наратив посматра као посебан дискурс и у коме наративна комуникација пролази кроз мање или више научну студију. Међу кључним теоретичарима књижевности, Ролан Барт⁸² (Roland Barthes, 1997 (1967)) је унапредио разумевање наратива из семиотичке позиције која обухвата материјалност предмета језика и његово значење, ка сламању његове линеарности и значења отварањем новог простора експериментисања у постструктуралистичком обрту, попут оног у деконструктивистичком дискурсу Дериде (Jacques Derrida) и Кулера (Jonathan Culler). Ричард Коек о семиотичком читању урбаног простора у контексту филма и архитектуре оправдано говори са скепсом, јер комплексност ових простора задовољава тек делимично примену његове формалне структуре.

ангажовани са филмом. Осим што Суријеова студија даје нијансирану терминологију имагинарних филмских простора, његова дефиниција манипулисаног простора означава могућност анализе како филмски режисери приступају обликовању наратива или локације. Кроз студију просторне репрезентације наратива у филму покренуто је питање дијалектике простор - наратив, која ће касније бити примењена не само на студију филма, већ и у студији архитектуре и урбаних простора. Видети: Etienne Souriau, "La Structure de l'Univers Filmique et le Vocabulaire de la Filmologie", *Revue Internationale de Filmologie* n^{os} 7-8 (Paris: Cinémas, 1951), p. 231-240.

⁸¹ Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti* (Zagreb: Horetzky, 2005), p. 394-395.

⁸² Roland Barthes, "Semiology and the Urban" (1967), у: Neil Leach (ed.), *Rethinking Architecture, A Reader in Cultural Theory* (New York: Routledge, 1997), p.156-172.

Студија наратива у контексту архитектуре и изучавања урбаног простора је она у којој наратив можемо посматрати као једну од просторних карактеристика, јер обезбеђује особене просторне вредности са својим садржајем и значењским односима када је објекат њихова материјална манифестација. То је смислено организована структура опису доступних односа предмета и бића у простору и времену, која је у овом раду размотрена из позиције идентификације структуре целине и потенцијала њене изведбе, најпре литералним и потом синематичким средствима. Промишљање наративне карактеристике простора подразумева питање употребе архитектонског језика у артикулацији просторних вредности у спољној референци на догађај, литерално дело или филмску причу, која даје смисао наративног тока и уређује просторне односе⁸³, кроз обликовање целовите просторне структуре. Како је овде реч о постмодернистичком дискурзивном окружењу, бављење постструктуралистичким нелинеарним наративом условљава фрагментарно приказивање приче, односно слободно и произвољно повезивање неспојивих контекста, и у могућности је да открије нелинеарну перцепцију простора и времена засновану на монтажи филмских или литералних представа. Нарација је у постмодернистичком смислу материјал грађења архитектонског дела кроз разграђивање логоцентричне приче⁸⁴. Искуство текстуалног и архитектонског простора, или филмске приче, углавном је зависно од његовог читања или начина на који одлучујемо да се померамо кроз наратив, то је активни простор померања између приче и структуре.

Једна од филозофских појава постструктурализма, Мишел Фукоова *Археологија знања*⁸⁵, као и његова дискурзивна анализа, развијају критику репресије рационалности и расклапају мисаони процес кроз одвојене трајекторије артикулације текста и артикулације простора. Архитекте пројектанти су овде препознали потенцијал примене филозофског метода Фукоових „отворених“ процедуралних интервенција, и покушали су са адаптацијом поступка приликом експериментисања у самом процесу пројектовања. Ове

⁸³ Преузето из појмовника: Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti* (Zagreb: Horetzky, 2005).

⁸⁴ Ibid.

⁸⁵ Michel Foucault, *L'archeologie du savoir*, trans. Mladen Kozomora (Paris: Editions Gallimard, 1969).

интервенције померају услове архитектонског стваралаштва кроз конципиране параметре новог контекста у циљу испитивања њихове подређености лингвистичким моделима и просторној структури. Рад на архитектонском пројекту могуће је видети уписан у матрицу једне овакве Фукоове *процедуралне интервенције*, или постављен у апстрактни наративни простор, ради обезбеђења одговарајућих услова пројектантског окружења за расклапање лингвистичког модела кроз интервенцију на литералним и просторним појмовима. Из контекста Фукоовог метода и пратеће дискурзивне анализе, рад на пројекту постаје наш лични теоријски конструкт валидан у системској теоријској и експерименталној примени⁸⁶. Његови теоријски обрасци оцртавају уређени простор образовања појмова кроз координацију алгоритамском поставком просторног дијаграма, и у њега уписују параметре потенцијалног синематичког квалитета архитектонског простора. У ту сврху, просторне координате вишедимензионалног архитектонског система постају предмет рада неколико компонената које уписују вредности у систем просторног дијаграма, од којих наративни елемент уређује однос структуре текста и структуре простора кроз Фукоове „отворене“ процедуре. Задатак процедура усмерен је на уређивање неповезаних параметара и елемената целине који успостављају међусобне односе током померања кроз структуру издвојеног текста. Увиђање потенцијала нових односа елемената система и њихова детекција обезбеђују критички алат који, примењен на пројектантски поступак, може водити анализу архитектонске имагинације померањем кроз простор попут кретања кроз наративну структуру текста. Уз приоритетни значај конзистентности система мишљења приликом извођења Фукоових интервенција, кроз описани систем могуће је извести транскрипције на линији реч - слика и слика - реч, које препознају појам у литералном и просторном контексту. Кроз појмовну мрежу и теоријске обрасце, овај поступак би могао открити дубоку компатибилност привидно различитих система, а његова реализација показати зависност првенствено од конзистентности изведених поступака аутора током извођења самог процеса. Том приликом, разматрање налаже неколико фундаменталних параметара артикулације превођења из једног у други ниво појмовног разумевања: подручје важења појма, истинитост и важност става,

⁸⁶ За пример видети ауторову истраживачку студију: “Artificial Nature / Natural Artifice.” Arhitektura u dijalektičkoj slici. Skica scenarija o objektu Nacionalne opere i baleta, Oslo, Norveška (2010), у прилогу дисертацији.

успостављање нормативности и поља актуелности. У контексту општег логичког уређења саме појмовне игре у односу уређења система као целине наспрам његових појединачних елемената, наша настојања крећу се у оквирима разумевања линеарности, односно нелинеарности, груписања и узајамних модификација између литералних и просторних појмова у одабраној дискурзивној равни⁸⁷.

Након реализације овог основног контекста за покретање расправе о наративном квалитету архитектонских и урбаних простора, намера са употребом наратива у архитектури је да покрене теоријско расклапање текста и контекстуализује релације између структура из којих се састоје литералне и просторне творевине, и потом размотре њихов утицај на промишљање просторног искуства. Контекстуализација истраживања у постструктуралистичкој перспективи омогућила је да простор буде третиран као текст, а текст као простор. Поступак би могао да укаже на начине наративног управљања простором када је просторна структура текста (из филмске фабуле, приче или догађаја, слике) испитана у релацији са просторним искуством. Креирање простора кроз наративну логику отвара питања односа времена и кретања и сходно томе испитивање просторног искуства, када је фабулом рашчлањено линеарно време и омогућено посматрање разматавања просторних димензија садржано у оквиру нове структуре. Она, наиме, покрећу потенцијал да се наративном манипулацијом открије нелинеарна перцепција простора и времена заснована на монтажи филмских или литералних представа. Моника Флудерник је започела слично испитивање у области нелинеарних наративних представа питањем истакнуте улоге „секвенци акција“ у формирању наратива и дефинисала есенцију наратива као „комуникацију антропоцентричног искуства – искуственост која је део људског искуства и осећања, и описује перцепције и рефлексije“⁸⁸ (Fludernik, 2009). Према томе, дефиниција наратива је проширена да осим секвенци догађаја обухвати поступак њиховог превођења и на тај начин сам наратив постане интегрални део људског искуства. Штавише, примена наратива се кроз историју архитектуре показала вишеструком, а то показује Витрувије који по први пут у историји превазилази границе

⁸⁷ Према инструкцијама проф. др Владимира Мака, Програм докторских студија Архитектонског факултета, академски студијски програм год. 2007/2008.

⁸⁸ Monica Fludernik, *An Introduction to Narratology* (London: Routledge, 2009).

архитектуре и литературе када примењује наратив дефинишући га као *writing on architecture*⁸⁹. Функција наратива примењеног у овом истраживању је блиска Витрувијевој употреби наратива: креира језик не само да би говорио о архитектури, већ у улози есенцијалног средства пројектовања. Пратећи Витрувијев поглед, наратив можемо посматрати као преносник и приче и структуре, укорееен у дескриптивне и просторне квалитете писања. Изједначавање поступка писања и поступка креирања целовите структуре архитектонског дела, попут поступка Данијела Либескинда у архитектонској пракси, може утицати на приступ организацији процеса пројектовања и повезује се са визуелном представом и наративом, помоћу којих објекат постаје материјална манифестација филмске фабуле или литералне приче. За нас је од посебног интересовања писање Либескинда о наративу, када каже: „наратив у архитектури је забележен као процес пројектовања путем којег објекат представља средство за причање приче, а искуство његовог простора постаје искуство приче“⁹⁰ (Libeskind, 2008).

Након идентификације односа између грађења структура литералне и просторне творевине као фундаменталног параметра идентификације наративног ефекта у основи квалитета архитектонског простора, приступљено је анализи улоге наратива из организације филма. Наратив оперише кроз филмски сценарио и повезује појединачне сегменте у целину филмске приче. Сценарио и синопсис, који могу бити дефинисани као снимљени наративни алати, уписују догађаје у филмску причу обухватајући њихове каузалне релације, трајање, просторне односе, итд. У овом кораку се испитује како одређени елементи обухваћени филмском причом, идентификовани у архитектури и филму и уоквирени концептуалним, визуелним и релационим контекстом, комбинују и реформулишу просторно-временске односе кроз наративну матрицу. У том смислу, у

⁸⁹ Да би писао о архитектури, Витрувије позајмљује терминологију из дисциплина које су традиционално повезане са писањем, историјом и поезијом, када је по први пут у историји креиран језик којим се говори не само о архитектури, већ и о његовој улози принципијалног алата за пројектовање. Пратећи Витрувијев поглед, могуће је раздвојити историографско причање приче од конструисања система на којем прича почива; такође је могуће размотрити објекат као наратив укорееен у квалитете и структуру писања. У том смислу, писање можемо пручавати изједначавајући га са процесом пројектовања у активној пракси која производи текстове и цртеже, успостављајући границу архитектуре и литературе по први пут у историји. Из: Marcus Vitruvius Pollio, *Ten Books on Architecture*, trans. Morris Hickey Morgan (Harvard Univeristy Press, 1914).

⁹⁰ „Интервју са Данијелом Либескиндом“, интервјуише Катарина Анђелковић, извештај са конференције: “Belgrade on the Rivers“ Conference, Sava Centar, Belgrade (2008).

протеклих четрдесетак година, значајан удео истраживања посвећен је студији наратива у односу на архитектонски простор и контекст филма са кључним доприносом Штефана Хета (Stephen Heath) у тој области. Хет наглашава да је једна од наративних акција филма креирање простора⁹¹ (Heath, 1976), и даље расправља да је улога наратива да одржава у целини динамички простор формиран у филму. Дакле, питање одржавања динамичког баланса целине први је заједнички параметар наративне анализе између промишљања архитектонског простора и филма. Даље, у постмодерном литералном критицизму у текстовима Фредерик Џејмсона и Лиотара, препозната је улога наратива изван традиционалних техника причања приче да објасни наш свакодневни ангажман са њим, „делује да отвара могућности да обухвати просторне карактеристике генерално, као и архитектонске просторе и градове, као активне агенте наративног дискурса“⁹². Питање наративног управљања препознато је у различитим размерама урбаног - подједнако у микролокацији као на макро урбаном плану, што указује на приоритетно усмеравање структурисања информација: избор елемената управљања (рецимо питање трајања, просторне организације или каузалних релација) и њихових организационих принципа. У случају филмске режије, значај наратива лежи у оцртавању оквира финалног продукта филма кроз формулисање елемената који чине целину филмске приче. Од многих концептуалних елемената који деле заједничко тло између филма и архитектуре (однос простора и времена, улога карактера, итд.), за даљу елаборацију изабран је концепт кретања као концептуални архитектонски елемент или просторна пројекција наративне логике филма, из потребе да се у примени на студију урбаних простора објасни наративна организација динамичког односа просторног субјекта и простора. На тај начин могуће је креирати просторе у уму посматрача – (за потребе овог истраживања термилошка одредница) просторна имагинација – који се, слично концептуалним архитектонским елементима, дефинишу концептуално пре преузимања коначне физичке форме простора.

⁹¹ Stephen Heath, “Narrative Space“, *Screen*, 3 (Autumn, 17), p.68-112.

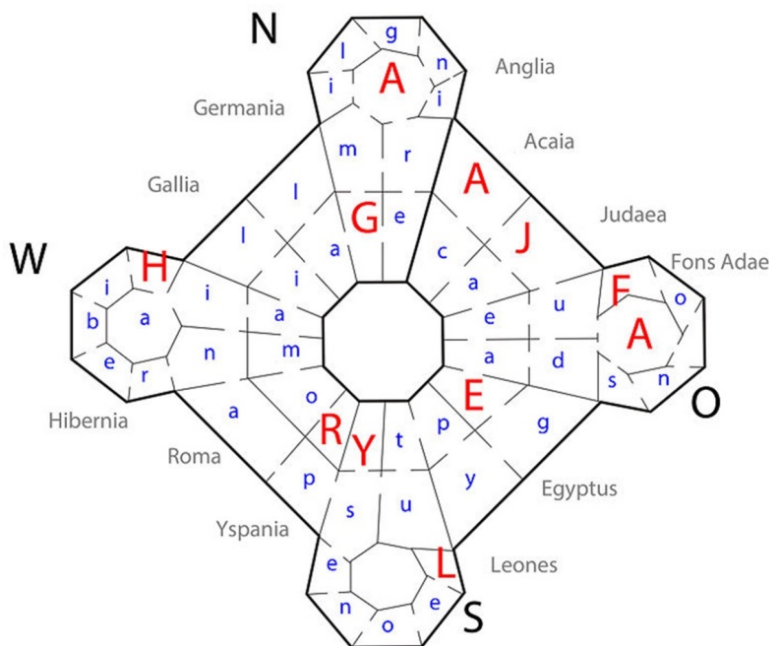
⁹² Frederic Jameson, “The Cultural Logic of Late Capitalism“, in *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (London: Verso, 1991).

Стога, први задатак је био да се испита да ли се и како наративна структура повезује са трајекторијом кретања. У филму, кретање кадра је двојако - оно обухвата покрет камере и монтажу. За сада ће бити размотрен покрет камере, док је питање монтаже комплексније и предмет је аналитичког поступка у експерименталном делу ове дисертације. Чије је то кретање, да ли је у питању кретање камере која прати фабулу или неко друго – кретање субјекта тј. актера? И док је Хетова опсервација односа наратива и простора принципијално заснована на пасивном посматрачу, синематичко ангажовање са урбаним простором покренуто је из перспективе његовог кретања. Из Коековог гледишта, кретање одржава целину динамичког простора филма, те одговор можемо потражити праћењем система просторних рута релевантних за садржај и структуру наратива. Случај филмског наратива је особен јер, у зависности од позиције и управљања камером током снимања, филм дозвољава различите наративне логике кроз ангажовање структуре кретања. Позиција камере постављене приликом кретања и снимања кроз локацију подређена је уобличавању каузалне наративне логике структуре приче, и своди се на питање кога камера прати. За филм је карактеристично да камера прати један елемент приче, главног протагонисту или групу у кадру, у манипулацији кроз организацију планова. У реалном урбаном простору, описани сценарио је нереалан јер је кључна карактеристика урбаног простора да се састоји из непредвидивих, преплетених и прожимајућих просторних ситуација, конфликтних или позитивног принципа, чије су наративне логике придружене подржавањем или негацијом оне друге. Тада је наратив приморан да се одвоји од „главне приче“ и прати један просторни субјект или ситуацију, а сама логика наративне прогресије функционише кроз придруживање филмских кадрова да на синтетички начин исприча сукцесију догађаја. Кадрови се на тај начин ослобађају прости наративне логике, а њихова појединачна аутономност дозвољава камери да сними детаље не неопходно повезане за развој приче у целини. Представљена је ситуација апсурда за бављење синематиком у архитектури, јер на овај начин камера више није субјективна и не представља поглед једног протагонисте, док је у основи синематичких истраживања да прате индивидуално искуство у урбаном простору када је место реализације синематичког искуства између просторног субјекта и самог простора. Уклањање фокуса са актера и акције чини позицију камере у улози независног синематографског инструмента, те се у овом истраживању одустало од изучавања односа рада камере и управљања наративном логиком. За

архитектуру је значајнији случај реализован кроз анализу филмске фабуле или текстуално искуство приче, јер искуство читања помаже просторну имагинацију њеног наративног тока, и показује да поступак који подржава наратив постаје инспиративни модел за симултано праћење процеса пројектовања.

У ЛИТЕРАТУРИ – Борхесов *Library of Babel* (1941)

Потенцијал примене наратива у улози критичког алата процеса пројектовања посматран је дуж фиктивног путовања кроз Борхесову Вавилонску библиотеку. На овом примеру је анализиран и теоријски контекстуализован утицај расклапања структуре литералне творевине (текста) на структуру просторне творевине, посматрано из постструктуралистичке перспективе. У најједноставнијој дефиницији наратив је „причање приче“, али он заправо обухвата питање како се прича конструише и како простор може бити креиран уз помоћ техника причања приче. Наративна структура је развијена да обухвати читаоца и управља по принципу тензије коју реализује између антиципације догађаја и вероватних исходишта⁹³, те активно утиче на модификацију искуства читаоца.



Слика 23. Основа Борхесове Вавилонске куле (извор: Jorge Luis Borges, *Library of Babel*, 1941 (David R. Godine Publisher, 2000)

⁹³ Allen Rowe, *Film Form and Narrative, An Introduction to Film Studies* (Routledge: London, New York, 1996), p.112

У тексту *Library of Babel* (1941), Борхес конструише енигматску библиотеку – универзум – и представља је из гледишта наратора, библиотекара, који је некада био путник кроз структуру њених простора. Вавилонска библиотека састављена је из неодређеног и вероватно бесконачног низа хексагоналних галерија које садрже неодређени број књига, чији корисници траже поредак да би објаснили универзум или само бесконачно трагали за објашњењем. На основу детаљне дескрипције елемената простора библиотеке, могуће је прецизно замислити просторне односе и њихову релацију ка бесконачности као дистанце између људског и божанског. Иако не постоји мапа која управља кретања кроз библиотеку, из амбивалентности приче можемо покренути њено питање у изразима универзума чија је архитектонска форма универзална супстанца. Оваква библиотека универзум сада постаје пројектована на могућности просторне оријентације и уређене просторне трајекторије. Модел лавиринта настаје као текстуално искуство имагинарних просторних односа, његова структура и систем кретања подложни су испитивању у зависности од наративне структуре и садржаја. Покушавајући да библиотеку измести из контекста реалности у контекст Универзума, наратор успоставља нове односе и теорије, правила, измишља алфавет. Библиотека садржи све могуће комбинације симбола и вероватно свог расположивог знања, томова који су исписани или ће тек бити, или је могуће да постоје. Наратор завршава причу сопственом спекулацијом: библиотека има периодични и бесконачни космолошки поредак и књиге чије копије постоје у удаљеним регионима.

Читаоци текста *Library of Babel* идентификују имагинативну визију простора кроз Борхесову фикцију текстуалног простора, чији наратив постаје интегрални део његовог просторног искуства руте библиотеке (Monika Fludernik, 2009). „Секвенцијалност акција“ просторне структуре приче оперише кроз нелинеарне наративе да креира вишеструке могућности читања, или више начина кретања која учествују у просторном искуству. Конфликтне теорије и простори који су описани као бесконачни и мистични предлажу логику функционисања библиотеке као јаког извора дезоријентације. Наративни лавиринт библиотеке подређен идеји декодирања реалности води читаоце кроз имагинативни простор ума да открије правила ове реланости, према филозофској идеји Имануела Канта. Реализацију наративне логике креирања простора кроз кретање прати њен однос према

наративној структури. У том смислу, испитивање можемо почети од уверења да Борхесов опис Вавилонске библиотеке имплицира неку врсту лавиринта као система заснованог на кретању и да имплицирани систем кретања гради систематски однос са наративном структуром и садржајем.

У оваквом дискурсу просторне организације наратива, засноване на локалним просторним конекцијама у тексту, са у потпуности илузорним просторним димензијама сведеним на личну процену, можемо извући вредност глобалне структуре кретања. Уколико предложимо да прича о библиотеци стоји као јединствена секвенца у односу према наративној структури и садржају, Борхесову библиотеку можемо читати кроз архитектонску и наративну трајекторију. У тексту, архитектура и писање су до те мере уврежени да архитектонски израз постаје интегрални део наративног садржаја, и поставља питање односа архитектуре према управљању кретањем кроз просторе библиотеке. Кроз откривање генералне теорије универзалне библиотеке, наратор заправо открива концепт лавиринта уграђеног у текст да објасни његову измештеност из контекста реалности. Визуелна интерпретација библиотеке пружа недовршен поглед на структуру препуштајући читаоцима да осмисле логику повезивања елемената простора. Ипак, оно што је одређено текстуалним лавиринтом јесте рута кретања за коју можемо пре рећи да је заснована на секвенци, уместо да се кретање раздваја на сваком описаном чворишту. Текстом је јасно описано да су сви простори повезани да формирају круг без могућности да се сваки четврти хексагон кретањем повеже са претходним, а сви су подређени изолованој рути кретања или подсистему. Путање у лавиринту могу бити одвојене једна од друге да формирају трајекторије лавиринта - поступак који открива секвенцијалну природу наративне организације простора истовремено наглашавајући основни карактер библиотеке као континуираног и проточног система. Померање у свим правцима из једног хексагона у други делује попут читања континуираног текста, док је доступност простора омогућена њиховим повезивањем у линеарну секвенцу.

Осим структуре руте која наративно помирује топографске патерне и филозофске поруке, вратићемо се на архитектуру библиотеке да испитамо које су даље кореспонденције између елемената архитектуре и приче. Структура приче која отвара текст *Library of Babel* описује

библиотеку као тоталну конструкцију просторних односа, док је закључак приче дефинише као периодичну репетицију књига које открива спољни путник. Почетак и крај фикције повезују се са појмом апсолутног простора који можемо перципирати као целину, ка појму релативног простора чије се искуство развија постепено у димензији протока времена. Посматрано из унутрашњег система, библиотека је неразумљива, заснована на комплексним рутама и идентичним просторима. Као целина, библиотека пак има логику просторних односа која је чини лако читљивом. У две димензије, она нуди секвенцијално и фрагментарно искуство. Разлика између парцијалног посматрања и погледа на целину просторне структуре изражава разлику између секвенцијалног искуства заснованог на кретању кроз просторе и симултано разумевање просторних релација дуж читаве структуре. Ово је повезано са начином на који конципирамо сазнање о архитектонским објектима: као секвенцама простора доступним путем чула и као концептуалних рамова који повезују секвенце у шире системе поретка. Можемо рећи да је архитектура огледало Борхесове приче са циљем да изрази патерну или се одмотава кроз неприступачан простор. Ово је једна од фунадаменталних Борхесових парадоксалних петљи, рефлексивна, контраста: прецизна кореспонденција између библиотеке као наративне конструкције и библиотеке као репрезентације или наративног садржаја.

Веома је ретко видети наративну конструкцију у архитектури као апстрактну и аутономну структуру која подвлачи целину објекта, описује његове сегменте и чак је у могућности да их изгради. Постоје студије које испитују објекте као алгоритамске наративе⁹⁴ које обезбеђују све неопходне информације: димензије објекта, дистрибуцију и карактеристике простора, као и релацију архитектонских елемената уписаних у тродимензионалну имагинативну просторну мрежу. Борхесова Вавилонска кула, као пример наратива у улози критичког алата, потенцијално је од изузетног значаја јер је описана структура недовршена, мистична и недовољно дефинисана просторним параметрима, и на тај начин препушта сваком читаоцу понаособ да причу доврши и покуша са визуелном репрезентацијом њене наративне структуре. Можемо спекулисати о начину на који би кула заиста могла постати део реалних урбаних сценарија, не порицајући да је коришћење

⁹⁴ За више информација студија “greek temple“ проф. Георга Карсија: Georg Hersey, *The Lost Meaning of Classical Architecture: Speculations on Ornament from Vitruvius to Venturi* (The MIT Press, 1988).

овог текста вишеструко корисно за испитивање унапређења процеса пројектовања. Као прво, не говоримо о реалним димензијама већ о концептуално дефинисаним просторним везама које функционишу по принципу механизма, те подлежу накнадној контекстуализацији. Посматрано у размери појединачних јединица једноставно је замислити њену суштину, док би умрежавањем у комплексној структури приче био отворен процес кроз дебате о појединачним просторно-временским конекцијама, односима јединице и система, конфигурацији и просторној трајекторији, и разумевање других питања која нису дефинисана причом у целини.

У претходним параграфима теоријски је контекстуализовано расклапање структуре текста и утицај овог чина на промишљање просторне имажинације из постструктуралистичке перспективе, која архитектонски простор третира као текст. Сада се приступа преиспитивању просторног оперисања наратива које открива његов синематички потенцијал када је филмска фабула, прича или догађај, посматрана у релацији са просторним искуством.

Проблематизација наратива настаје у транзицији од фабуларног или догађајног ка наративу који, као квалитет архитектонског простора, открива његов синематички потенцијал у постмодернистичком дискурзивном окружењу. Да би наратив постао синематички квалитет, он мора постати елемент организације простора у корелацији са питањима темпоралног и кретања приликом његовог програмирања (Коеск, 2013). Пореклом у авангардним истраживањима, архитектонска пракса бележи период тражења апстрактне инспирације из медија филма која проналази примену кроз уређаје монтаже, секвенцијалне прогресије, и просторних композиција. Режиер Боб Ајзенхард (Bob Eisenhardt) проналази прецизне сличности у компарацији процеса архитектонског пројектовања са режијом и продукцијом филма⁹⁵. У денотацији културолошких и друштвених вредности, наративни квалитет архитектонског простора повезује се са радовима Бернара Чумија, Либескинда, Питер Зумптора и других пројектаната, када је простор посматран кроз концепт секвенци и догађаја.

⁹⁵ Mark Lamster (ed.), *Architecture and Film* (New York: Princeton Architectural Press, 2000), p.4.



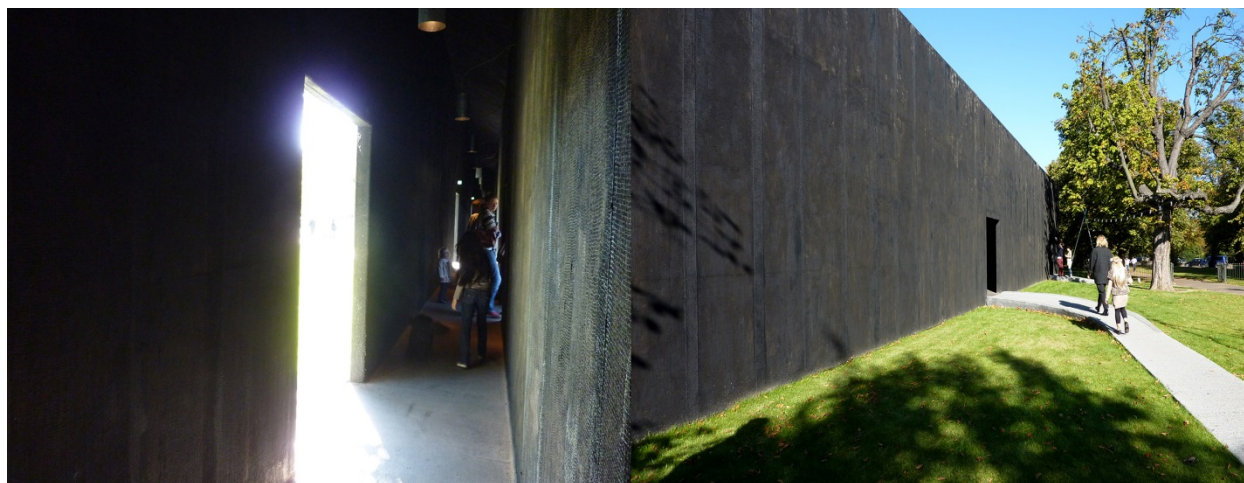
Слика 24. Павиљон *Serpentine*, Hyde Park, Лондон, архитект Питер Зумптор (Peter Zumthor), 2011 (извор: фотографија аутора)

У АРХИТЕКТУРИ - Зумпторов *Serpentine pavilion* (2011)



Лично искуство архитектонског простора приликом посете Зумпторовом павиљону у *Hyde Park* у Лондону, открива јачину наратива подвученог у суштини овог архитектонског комада. Изграђен као ефемерни објекат, изабрани концепт годишњег *Serpentine* павиљона (2011) затворене је структуре атријумског типа, црних зидова са интегрисаном унутрашњом баштом као централним мотивом природног карактера. Основна идеја павиљона је да концепт баште, и важан елемент архитектонске „жеље“, отвара позорницу природне структуре у центру и обухвати је архитектуром као њеним спољним рамом. Концептуално замишљени као рам за одмор и релаксацију, материјали и ефемерни елементи природе отварају интезивно мултисензорно искуство. Централна башта постаје ентеријер апстрахован из реалности ужурбаног карактера Лондона, који је представљен кроз мрачне лавиринтске ходнике који воде ка њој.

Пружајући одговор на задату тему, простори павиљона ухваћени у структуру приче обезбеђују логику интерпретације његове форме и архитектонске просторне концепције. Посетиоцима је омогућено да уђу у павиљон са различитих страна и крећу се трајекторијама простора као кроз лавиринт, кроз структуру догађаја попут појединачних секвенци акција развијених кроз пунктове и пређене трајекторије сваког посетиоца понаособ. Кроз развој мултисензорног искуства, наративна функција павиљона проглашава га особеним апаратом за причање приче – простор креиран кроз превођење секвенци у транзитorno и ефемерно искуство провоцира менталне слике и коначно проширује дефиницију наратива да постане интегрални део људског искуства, те на тај начин подвлачи синематички квалитет његовог простора.



Слика 25. Павиљон *Serpentine*, Hyde Park у Лондону, архитект Питер Зумптор (Peter Zumthor), 2011 (извор: фотографија аутора)

У ФИЛМУ - Жак Татијев *Playtime* (1967)

У Жак Татијевом филму *Playtime* приказана је високо техничка апстрактна естетика модерне архитектуре са потенцијалом да едукује масе о променама које доноси савремена епоха. Филм је реализован као популистички едукациони тренинг у функцији артикулације *шока* изнедреног новим просторним и материјалним односима, који су од модерне архитектуре начинили потенцијални инструмент за превазилажење навика буржоаске уметности и културе, показујући ефективне начине револуционарног ангажмана са модерним животом. Тежину да се у новој архитектури одржи утопијски

однос између индустријске технологије и модерног живота, Бењамин проблематизује генерализујући да савремено визуелно искуство грађеног окружења има тенденцију да буде окарактерисано као „архитектура дезоријентације“, перципирана одсутним умом, непажњом, расејаношћу – у моду који дефинише као *дистракција*⁹⁶. Са намером да циркулише искључиво у хипермодерном симулакруму, већ од првих кадрова филм приказује масе људи у кретању градом у флуидној метаморфози простора од лобија, ентеријера небодера, канцеларијских простора, хотела, стамбених објеката, супермаркета, ресторана, кроз кореографију *ballet mécanique* елемената пешачких и аутомобилских трајекторија које је немогуће мапирати јер се налазе изван нормалних граница простора и времена, у Фукоовој *хетеротопији*⁹⁷.



Слика 26. Сцена из филма *Playtime*, режија Жак Тати (Jacques Tati), 1967. (извор: Mark Lamster, *Architecture and Film* (Princeton University Press, 2000))

Бењамина аналогичност искуства архитектонског простора са теоријом *дистракције*, открива померај наративне логике од његове линеарне структуре која има тенденцију да влада филмом, ка нелинеарној наративној логици која приближава архитектуру и филм из Бењаминовог уверења да су обе перципиране „путем колектива у режиму *дистракција*“⁹⁸

⁹⁶ Бењамина проблематизација „перцепције одсутним умом“ кроз филм и архитектуру у његовом “the theory of distraction”: Walter Benjamin, *Selected Writings 1935-1938, VOL 3* (Harvard University Press, 2002), p.141-142.

⁹⁷ *Хетеротопија* је генерално физичка репрезентација утопије. Концепт је елаборирао филозоф Мишел Фуко да опише локације и просторе који функционишу у нехегемонским условима и бележе симултану егзистенцију измештену из реалног у физичком и менталном простору „другог“. Фуко их употребљава у описивању простора слојевитих значења који немају тренутни контакт са људским оком. У постмодерном дискурзивном окружењу постструктуралистичке дискусије географије и друштвених наука, *хетеротопија* је коришћена кроз идеју локација као хетеротопичких ентитета, концепт елабориран и објављен у: Michel Foucault, “Of Other Spaces, Heterotopias” (Des Espaces Autres), *Architecture, Movement, Continuite* 5 (1984), p. 46-49.

⁹⁸ Walter Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1936), (Prism Key Press, 2010).

(Benjamin, 1935). Пратећи раније дефиниције Зимела (Georg Simmel) и Крауцера (Siegfried Krauser), за Бењамина *дистракција* је тип искуства које се реализује случајно и углавном несвесно – из позиције „одсутног ума“ - уместо кроз опрезну контемплативну визију која традиционално карактерише посматрање слике. Бењамин је заинтересован за наратив филмске фабуле који прати свакодневне процесе, где форму објекта описује колектив радника у циркулисању градом или *flaneur*⁹⁹ који слободно лута урбаним пејзажом. Описани случај је пронађен у филму Жак Татија *Playtime* (1967). Бењаминова позиција је важна у циљу разумевања карактеристика филмске и архитектонске наративне логике које су изједначене када је статична позиција посматрача, односно камере, замењена мобилним просторним и временским начином перцепције.

Повратак на рану историју филма омогућава увид у откривање односа наративне логике између оперисања кроз архитектонски простор и филмску фабулу, и како оно утиче на архитектонску просторну имагинацију. Филмска фабула и архитектура су до те мере уврежене да архитектонски израз постаје интегрални део наративног садржаја и структуре. У периоду раног развоја филмске индустрије, наратив свакодневнице урбаног живота одговарао је динамичној пројекцији услова механизације ране модернистичке метрополе. Уметници су користили синематички медиј да прикажу визије урбаних простора користећи пројекције организованих кретања града. У његовој историји модерне визуелности, Џонатан Крери (Jonathan Crary) је предложио да је подстакнута перманентна борба између пажње и *дистракције*, када је динамика модерности потценила ауторитет чула као инструмента за перципирање реалности¹⁰⁰ (Crary, 1994). На тај начин је остварен дефинитивни искорак медија филма да управља реалношћу кроз филмске технике (*монтажа, уређивање, рамљење*) измештајући је изван директног искуства у позицију „одсутног ума“. Просторна организација наратива вођена појмом *дистракција* указује на

⁹⁹ Бодлеров посматрач поседује „мобилизовани поглед“, оригинално замишљен као сликар или песник чија је мобилност кроз урбани пејзаж омогућавала флуидност његове друштвене позиције (ка виртуелној мобилности), док је својим поетским језиком утирао трагове текстуре и хаоса урбаног живота. Бодлерова естетика одражава симптом деветнаестовековне амбиваленце ка новим облицима визуелне културе, заузимајући оштру критику против нових технологија на помолу за снимање опсервација из урбаног окружења. „Страст за луталаштвом“ оштро се супротставила фиксирању визуелне слике у фотографски запис. Кретања фленера прозводе *мобилизовани поглед* те мењају релацију субјекта и његовог кретања, чин гледања, историју и меморију.

¹⁰⁰ Jonathan Crary, “Unbinding Vision“, *October* 68 (Spring 1994), p. 21- 44.

однос линеарног и нелинеарног наратива, јер филмска техника монтаже мења перцепцију архитектонског простора и продубљује његову визију. Док наратив свакодневнице градских токова модерне метрополе своди и приказује кретања као флуид, филмски наратив кроз употребу својих техника разбија ову линеарност у нелинеарни наратив уситњених секвенци мноштва догађаја. На тај начин, синематички медиј путем филмске монтаже управља посматрача кроз наративни ток мењајући релацију простор-време која отвара несвесну оптику и мења перцепцију света. Гледаоци филма постају део уметничке визије чији је наратив интегрисан у покрет камере и синематички трансформисану фабулу, а то је опис реалне трајекторије колектива у урбаном простору поново откривен у нашем искуству.

Синематички приступ архитектонском пројектовању из угла ефекта наративног квалитета у структури простора нам нуди шансу да посматрамо урбано окружење „другим очима“, и дозвољава нам да трансформишемо урбани простор адаптацијом његових просторних концепција синематичким принципима - поступак који нас води реализацији синематичке премисе архитектуре.

3.5.2 Синематички квалитет простора повезан са визуелним ефектима

Како се могу идеје, теорије и истраживачке традиције, које ће обезбедити могуће теоријске концепте за разматрање синематичких квалитета простора, повезати са конструисањем визуелних квалитета синематичке премисе архитектуре? У потрази за ојачавањем визуелне димензије архитектуре, приступа се контекстуализацији визуелних ефеката изведених синематичким средствима у одређеном просторном контексту, из утврђених теоријско - практичних позиција постструктуралистичког и савременог архитектонског дискурса.

Савремени архитектонски дискурс и његов теоријски контекст отварају расправу предлогом да архитектонски објект не представља материјализацију физичке структуре већ просторну манифестацију људи, тока догађаја и наративног флуида – форма у којој представља окосницу овог истраживања. Померање истраживачког фокуса са објекта на визуелни простор урбаних манифестација активно се повезује са њиховим визуелним

ефектима, те поново актуелизује парадигматски обрт XX века успостављен између архитектуре, визуелних уметности и филма. У овако дефинисаним условима расклапања теоријског контекста за тумачење архитектонског простора изван чисто физичких параметара његове структуре, претпостављена је расправа да, у сличном концептуалном утемељењу кроз процес визуелизације објекта уз подршку синематографских инструмената, предложи критички приступ архитектонском пројектовању. С обзиром да је филм постао популарна уметничка форма током XX века и да је његова визуелност значајно утицала на промену перцептивних услова урбаног окружења у истом периоду, теоретичар филма Ђулијана Бруно не преувеличава када пише да је „улични пејзаж филмска конструкција колико и архитектонска“¹⁰¹. Филмски поглед на урбано окружење открива секвенцијалну природу архитектонских простора кроз придруживање неповезаних кадрова, те можемо рећи да филмска техника монтаже креира ново разумевање урбаних простора као секвенцијални низ слика, и њихову могућу визуелну представу кроз трагове тренутних просторних сценарија. У подручју савремених теоријских расправа, иако ће многи теоретичари коректно тврдити да архитектура није приоритетно ангажована у пољу визуелног (William Mitchell, 2005)¹⁰², ипак ће неколико кључних теоријских расправа ојачати актуелност визуелне димензије архитектуре. Како Коек примећује, на то указује низ теоријских концепата: Жак Дерида ће упутити на димензију догађаја са тврдњом да је он обухваћен у структуру архитектонског апарата кроз секвенце, наративност, синематичко, драматургију, кореографију¹⁰³ (Derrida, 1997 (1986)), затим ситуационисти кроз концепт *друштва спектакла*, Бодријар кроз *симулакрум и симулацију*, Фуко кроз *скопички режим* (Коек, 2013) - у покушају да кроз ове концепте поврате визуелну димензију архитектуре у први план архитектонских истраживања.

Без претензија да слика буде резултат али са намером да она постане предмет истраживања, инструментализација слике кроз концепт секвенце ће приближити однос

¹⁰¹ Giuliana Bruno, "Site-Seeing: Architecture and the Moving Image", *Wide Angle* 19 (October 1997), p.12.

¹⁰² William J. Mitchell, *Placing Words: Symbols, Space and the City* (Cambridge, MA: MIT Press, 2005), p.6.

¹⁰³ Jacques Derrida, "Point de Folie-Maintenant l'Architecture", in N.Leach (ed.) *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory* (New York: Routledge, 1986), p. 324.

између архитектуре и филма и омогућити разумевање спознаје света као непредметног. Смернице истраживања наведене хипотезе утемељене су у низу теоријских и практичних одредница следећих концепата.



Слика 27. Марсел Брутеас (Marcel Broodthaers), *A Voyage on the North Sea*, 1974. (извор: 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ SABAM, Brussels)

Тридесетих година XX века, Мохоли-Нађ у склопу својих визуелних истраживања проучава проблеме позоришне сцене, односно проблеме слике у покрету, а затим прелази и на кинематографију. У својој књизи *Vision in Motion*¹⁰⁴, Нађ закључује да естетски феномен „виђење у покрету“, који је уско везан за живот, не може бити представљен у једној јединственој слици која стално тежи да заустави форму, већ се развија у секвенцама

¹⁰⁴ Laszlo Moholy-Nagy, *Vision in Motion* (P. Theobald, 1969).

слика¹⁰⁵. Кључни моменат Мохољове проблематике, процес који покреће опажање - елемент *motion* (покрет) - нужно се повезује са елементом *vision* (виђење), тако да се естетички опажај са пореклом у поетици супрематистичког стваралаштва поистовећује перцептивно и идејно и преводи на кинетику као спонтану асоцијацију и сукцесију слика. Тада се сматра да је спознаја стварности посредством ствари релативна и динамична те се тежи спознаји света као непредметног (Giulio Carlo Argan & Achille Bonito Oliva, 2002), и на тај начин архитектура приближава пољу визуелног. Посредовањем овог кинетичког аспекта, отвара се нови истраживачки правац да испита како архитектонско знање може утицати на његову концептуалну оријентацију.



Слика 28. CAIXA Forum у Мадриду, 2001-2007, архитект Херцог де Мајрон (Herzog & de Meuron), снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

Нови правци когнитивних истраживања указују да је опажање само тренутак шире активности имагинације, односно сазнања и мишљења путем слика, према томе ни једно истраживање не може имати за предмет једну слику, већ низ слика да на тај начин укаже да је суштински елемент визуелних истраживања „кинетички чинилац“. Уколико се посматрају у целини, стиче се утисак да се слике крећу појављујући се једна иза друге. Из истраживања која претходе раду на докторској дисертацији, као алат увида у синематичку проблематизацију простора узета је слика, и у улози инструмента који „рами“ простор (*framing*) и као поетска уметничка слика. Закључено је да се инструментализација слике у

¹⁰⁵ Giulio Carlo Argan i Achille Bonito Oliva, *Moderna Umetnost II 1770-1970-2000*, prev. Milena Marjanović (Beograd: Clio, 2005), p. 178.

кретању „преноси“ на архитектонски објекат кроз који разлаже програмирани покрет, развија визуелну димензију архитектуре кроз серију рамова, и ради са сликама као експериментланим јединицама концептуално уобличеног филмског поступка монтаже или уређивања слика кроз серију фиктивних рамова. Предмет експерименталног дела овог истраживања биће својство опажаја са секвентним сликама инструментализованим у улози истраживачког алата за испитивање синематичке трансформације простора.

С обзиром да је кроз теорије визуелних уметности и филма утврђено да архитектонски и урбани простори могу поседовати квалитете који их повезују са визуелним ефектима, кроз однос визуелних и архитектонских реалности простора можемо предложити његов синематички концепт. Да би приступили контекстуализацији визуелних ефеката простора, посматраћемо архитектонску имагинацију на филму, филмску технику *рамљење (framing)* из теоријске позиције и значај активне улоге субјекта, као и уметничку слику из филмова Тарковског и архитектуру асоцијација Алвара Алта (Alvar Aalto). Ово испитивање представља значајан корак ка разумевању како је филм виђен у контексту архитектонске форме и просторне праксе, и резултати овог корака истраживања биће испитани у контексту могуће примене на конкретним урбаним праксама у односу на особене карактеристике њихових утемељених теоријских становишта. Проширења утврђених теорија и њихових појединачних концепата могућа су кроз реализацију њихове нове „синематичке“ улоге. На пример, видећемо како се Каленови принципи „серијске визије“ урбаног окружења идентификују, проширују границе постојеће урбане студије и примењују у урбаној пракси посматрани из синематичке перспективе. Овај поступак ће имати циљ да изнова изведе Каленову теорију проширену кроз извесна синематичка становишта, док ће унапређени теоријски конструкт бити проверен кроз рад са филмским техникама на уметничком обликовању архитектонских објеката и простора, у трећем експерименталном делу дисертације. Испитивање архитектонске имагинације на филму такође је значајно јер филмови истражују визуелни свет и кроз исписивање кретања успостављају заједничку компоненту реалних урбаних простора и нових оживљених простора визуелних светова филма. Разматрање филмске технике *рамљење* значајно је јер ће приближити однос визуелних истраживања са архитектуром изједначавајући просторност тродимензионалног објекта са дводимензионалношћу слике. Поновном актуелизацијом својства визуелне операбилности, архитектура овог пута постаје оптички

уређај, а савремени објекат може постати оптички инструмент за „рамљење“ из мобилне визије. Разматрање уметничке слике из филма Тарковског је значајно јер представља искуствене слике простора, због њиховог уметничког ефекта и квалитета, и због тога што проширује концепт слике: поетичка слика еманципира архитектонску имагинацију; као и разматрање Алтове архитектуре асоцијација јер представља пример обликовања архитектонског простора као визуелног простора слике.

У општој савременој дискурзивној равни, посматрање синематике у односу на архитектуру оперише у оквиру онтолошког дуализма архитектуре. Архитектонски простор није само предмет опсервације те актуелизације њене визуелне димензије, он пре свега има утилитарну улогу. Међутим, чињеница утилитарности архитектуре као њеног конститутивног услова не имплицира да је њена ментална и експресивна есенција изнедрена директно из функционалистичких и техничких предуслова или квалитета¹⁰⁶ (Pallasmaa, 2011). Тензија између утилитарности и поетских идеја у основи уметничких импликација у архитектури враћа значај да њене метафизичке и егзистенцијалне димензије имају сопствене онтологије и порекло. Архитектура артикулише, трансформише и естетизује вишеструкост рационалних, физичких, техничких, утилитарних, друштвених и економских параметара, али њен уметнички садржај лежи у дистанци и тензији између ових рационалистичких квалитета и аутономне архитектонске имагинације, уместо у њиховој редуктивној фузији (Pallasmaa, 2011). Паласма напомиње да наше искуство света имплицира уметнички циљ архитектуре: да је његово постојање изван саме уметничке форме у људском егзистенцијалном искуству и разумевању. Из овог Паласминог става покрећемо поетичку слику која је део нашег егзистенцијалног искуства света, и посматрамо како из ове перспективе она помаже нашем откривању визуелног ефекта у основи квалитета архитектонског простора.

¹⁰⁶ Juhani Pallasmaa, *The Embodied Image: Imagination and Imaginary in Architecture* (Wiley, 2011).

АРХИТЕКТОНСКИ ОБЈЕКАТ - Алтова апстракција и архитектура асоцијација

С обзиром да припада функционалистичкој традицији, Алтова архитектура показује јасну тенденцију да кроз игру стварног и имагинарног, функције и структуре, садржаја и ликовног израза, дела и целине, тражи „чист“ израз ослобођен асоцијација и употребе апстрактних композиција, као фундаментални критеријум визуелних вредности конструкције архитектонског простора. Међутим, метод апстракције у основи сведеног Алтовог израза функционалистичке архитектуре, уместо беживотне стилизације, показује да кондензује животну снагу представљеног и на тај начин креира јединствене поетичке слике.

Поетичка слика за Алта представља ментални рам кроз који управља асоцијацијама, емоцијама, реакцијама и мислима. Из искуства бављења сликарством, Алтова посебна фасцинираност начином на који сликар компонује асоцијације и гради емоционални утицај у том процесу, отвара портал за компарацију концепта ликовног и архитектонског простора. Он разматра Фра Анђеликову слику *Annunciation* као пример улажења у кућу са кључном идејом парадоксалне инверзне релације између затвореног и отвореног простора, где двориште као искуство унутрашњег и ентеријер као искуство спољашњег простора, постаје концепт визуелног комбиновања кроз његов метод *архитектуре асоцијација*.



Слика 29. Фра Анђелико (Fra Angelico), *Annunciation*, 1437-46 (извор: интернет http://en.wikipedia.org/wiki/Fra_Angelico)

Поетичка слика уметничког израза се препознаје у отелотвореном емоционалном набоју сусрета са светом (Pallasmaa, 2011). Поетичка слика није ретинална или средство репрезентације језика изван наших личних животних домена, она је заправо део нашег унутрашњег искуства и имплицира тренутну несвесну размену између субјекта и уметничког дела или архитектонског простора. Посматрање и анализа фреске Андре Мантења *Christ in the Garden* као архитектонску визију природног пејзажа, послужило је Алту да кроз архитектонски пројекат инкорпорира карактер касног средњевековног и раног ренесансног града. Алто користи слику руине као ликовни уређај и кроз концепт патине и временске стратификације као средства емоционалног обраћања комуницира са посматрачем. Други пример обликовања архитектонског простора као визуелног простора слике је у пројектовању виле Маиреа (1938-39), у којој Алто користи ликовну технику колажа. Техника колаж особен је организациони фактор којим Алто комбинује независне елементе и слике у његовом ликовном раду. Упркос чињеници да његова архитектонска стратегија пројектовања утврђује системски модуларни поредак, читање архитектонске структуре прекида ма коју линеарну логику, услед недостатка сингуларног система координата или референце којом би делови били увезани у јединствени систем или поредак. Интуитивно асоцијативно „сликање“ Виле Маиреа делује блискије начину на који су Ђото, Боклин или Сезан поставили архитектонску сцену, уместо уобичајеног тектоничког принципа архитектуре. Слично томе, начин на који су менталне слике придружене у концепту виле је блискији кубистичкој техници колажа него традиционалној структуралној логици архитектуре. Кроз дискусију принципа обликовања архитектонског објекта, аналогија са модерним сликарством поништава историјску орнаментацију и кроз принцип осликовања у први план поставља рад са формама, који повезује архитектуру и генерисање личног искуства. На тај начин, емоционални траг тренутне спознаје дела настаје кроз акумулацију и преклапање мотива и текстура на начин као што сликар управља тачкама, бојама, светлошћу и сенком у слици. Алтова архитектура асоцијација кроз евидентно видљиву технику колажа показује истовремено и дуалстички карактер - виле Маиреа постиже културолошки континуум симултано указујући на утопијску будућност модерне и наслеђа традиционалне финске архитектуре.



Слика 30. Villa Mairea, Нормарку, Финска, 1938-39, архитект Алвар Алто (Alvar Aalto), (извор: интернет http://en.wikipedia.org/wiki/Villa_Mairea)

СЛИКА - Поетичка уметничка слика из филмског кадра Андреја Тарковског

Функција слике је, према Гогољу, да изрази сам живот а не идеје или аргументе о животу¹⁰⁷. Кроз уметничку намеру да креира принцип који би постигао исцрпну слику истине људске егзистенције, Тарковски слику проглашава импресијом истине коју тражи. О томе нам говори често присутна дифузија форми и изједначавање боје и тоналне вредности, које апстрахују слику да би пробудили илузију реалности и на тај начин призвали делић тражене импресије истине. Међутим, исцрпну истину Тарковски је потражио из визуелних елемената слике, у посматрању уметничких дела састављених из живљених слика похрањених у нашем сећању чији делови увек захтевају њихово право значење у односу на целину. Уметничка слика из филмова Тарковског представља пример обликовања архитектонског простора подређеног оваквој поетичкој намери слике. Начин придруживања менталних слика тежи да евоцира меланхоличну димензију времена које губи линеарност и представља елемент отуђења модерног човека који се налази на вечитом путовању без дестинације услед губитка спиритуалног дома. Предмети, карактери и остали елементи композиције, подређени су евоцирању искуства куће као менталне немогућности, која има за циљ да и архитектонске елементе присутне у сценама прогласи примарним архитектонским сликама.

¹⁰⁷ Гогољ цитиран у: Andrei Tarkovski, "The Film Image" (1986), Chapter 5, *Sculpting in Time: Tarkovski. The Great Russian Filmmaker discusses his Art* (Eight University of Texas Press, 2003).



Слика 31. Филмски кадрови А. Тарковског (извор: А. Tarkovski (ed), Giovanni Chiaramonte (ed), *Instant Light: Tarkovsky Polaroids* (Thames & Hudson, 2006)

Подстакнути да о архитектури филмског простора Тарковског говоримо из овако дефинисаног угла посматрања када и архитектонске елементе присутне у сценама посматрамо као примарне архитектонске слике, ми са намером наглашавамо значај повезивања архитектуре са уметничким и визуелним ефектима као просторним квалитетима. Та намера препознаје се у Тарковском поступку који има за циљ да прошири концепт слике да еманципира архитектонску имагинацију. Узмимо као пример његов избор пресократских елемената да испуњавају архитектонски простор кадра, који кроз фузију објекта и воде као облика и безобличја, заштићености од и излагања спољним утицајима, изводе наративну прогресију и покрет камере кроз простор успореног времена. Чист наговештај или слутња искуствене моћи реалности изражене кроз ове елементе реконструише имагинарну причу која поседује смисао логичне прогресије. Иза утилитарног лица архитектуре можемо препознати један од често коришћених елемената кадрова - архитектонски објекат *руина* - који је изгубио функцију и постао инструмент за

мерење изгубљене линеарности времена. Процеси ерозије објекта руине мере прогресију времена, док уметнички поступак придруживања менталних слика измиче покушају приказивања реалности које је скоро иманентно изражено кроз апсурд. Улазећи у окриље поезије и несвесне имагинације, може се закључити да савремени језик архитектуре тражи преиспитивање његове инструменталности, функционалности и егзистенције, на нивоу материјалности и практичности, у циљу да продре у дубље нивое свести који препознају архитектуру Тарковског у категорији Башларове материјалне имагинације.

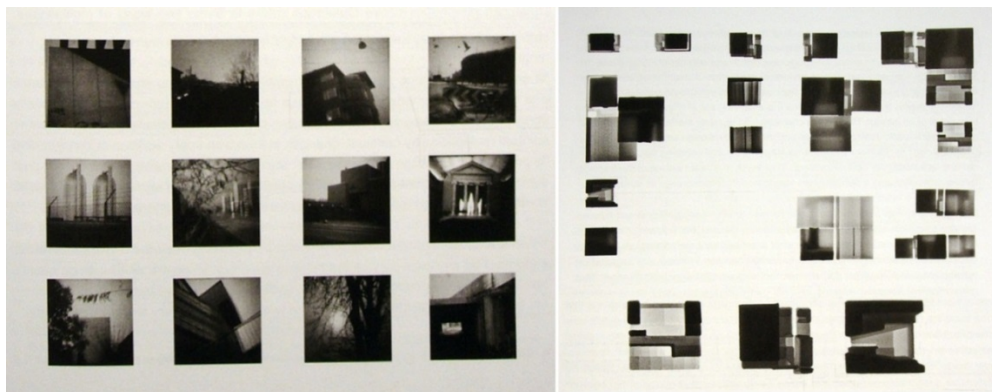
Филмски простор Тарковског најчешће је постављен у фронталној перспективи са једним неодгледом. Употреба перспективе са једним неодгледом такође резултује потискивањем динамичког ефекта и ка медитативној атмосвери; визуелна реалност је еманципирана из реалистичне наративне прогресије. Уместо тога, динамичка перспектива модерне западњачке конвенције просторне репрезентације чини простор састављен из равни паралелних са екраном на исти начин као у јапанској аксонометријској техници *икиуо*. Тарковски користи ефекте да апстрахује слику и пробуди илузију реалности. Да би умањио ефекат реализма, он поништава дубину кадра и наглашава дводимензионалност слике. Овај уређај активира процес периферне несвесне визије и уводи посматрача у стање слично хипнотичком, попут ефекта јапанских *Зен* башти или кинеских пејзажних слика. Јапански прикази пејзажа разликовали су се од западњачке традиције у томе да су се ослањали много више на имагинацију, композицију и атмосферу, уместо на стриктну опсервацију природе. Јапанске *Зен* баште производе евокативни ток слика без разmere пројигциран из несвесног. Само генерисање слика чини визију унутрашњом и уводи стање медитације. Субјекти у филмовима Тарковског често су непокретни, попут мртве природе у кадру, а то даље заокружује ликовни ефекат слике.

Кроз ову расправу доказали смо постојање Тарковских простора на филму изван саме уметничке форме у људском егзистенцијалном искуству и разумевању. У жељи да дефинише параметре могућег система који генерално носи израз слика, можемо закључити да Тарковска намера свакако није била да следи архитектонски принцип кроз системски поредак организације елемената и групе објеката у кадру, већ да га подреди јединственој идеји целине слике, њеног вишедимензионалног значења и архаизму

просторне организације кадра често приказаног у фронталној перспективи простора ренесансне слике. Тарковски обликује сцену у дводимензионалну визуелну реалност слике (*painting*) еманципирајући линеарну прогресију наратива. Оно што је Тарковски понудио мисаоном моделу савременог архитектонског дискурса јесте идеја спиритуалности која враћа трачак наде човечанству да наговести његово постојање и трајање кроз жељу за уметничким стваралаштвом.

ФИЛМ И АРХИТЕКТУРА - Концепт рама и техника *framing*

У основи визуелних и архитектонских истраживања раног периода модерне XX века које открива филмски итинерариј, можемо посматрати мисаоне моделе из филма који представљају подједнако функцију слике и архитектуре. То је пре свега концепт рама који ће приближити однос визуелних истраживања са архитектуром, јер су компоненте грађевина и урбаних простора потенцијално у могућности да инструментализују слику кроз ограничавање сцене у екрану или кроз јединице филмске траке развијене монтажом филмских секвенци. У филму, сваки појединачни рам репрезентује и фрагмент и опипљиву манифестацију монтаже „целине“. У даљем истраживању ћемо усвојити рам као јединствени израз који повезује архитектонски рам, рам слике и *still image* или *stills* из филма, под условима када се о раму говори као концепту границе (у функцији ограничавања сцене), и о односу рама и секвенце као непокретне и покретне слике. У филмском речнику, *still image* или *stills*, је фотографија, непокретна слика или јединствени снимак изведен из покретне слике.



Слика 32. Аналитичка студија *framing* и *montage* Мортен Милога (Morten Milgaard) и студије транспарентности 3D штампе студента архитектуре Ксеније вон Бухвалд (извор: *The Makings of An Architectural Model* (The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture Publishers, 2012))

Са друге стране, чак ни са појавом дигиталних техника у архитектонској педагогији није покренуто питање „рамљења“ и придруживања рамова по узору на поступак филмске монтаже и обраде. У њиховом делу *What is a Philosophy*, Жил Делез и Феликс Гатари покрећу разговор о архитектури као „уметности рамљења“, и прецизно утврђују могућност повезивања архитектуре и филма овим поступком. Предавач на Архитектонском факултету у Копенхагену, архитекта и режисер Мортен Милгор (Morten Melgaard), напомиње да кроз концепт рама можемо разумети дугу традицију архитектуре и покретне слике, и кроз радове које изводи у едукацији, испитује различите начине придруживања материјала из поступка читања синематичких рамова¹⁰⁸. У специфичном контексту израде модела у архитектонском студију од изузетног значаја је препознавање потенцијала придруживања рамова - питање које отвара нове могућности кроз утицај рама на монтажу целине и обрнуто, утицаја монтаже као целине на обликовање појединачних рамова. Питање које ангажује разматрање целине и његове јединичне вредности може се пренети у размеру урбаног и тада постаје есенцијално у разматрању контекста урбане праксе. Кевин Линч прави менталну мапу која ради кроз однос пет елемената идентификације искуства перцептивног континуитета урбаног простора, док Гордон Кален даје увид у секвенце искуства кретања урбаним простором студирајући визуелну компоненту окружења која као таква указује на природни афинитет ка покретним сликама. Њихове урбанистичке студије делују отворене примени принципа који су фундаментално везани за филмску продукцију.

Разматрање филма као метафоричног рама или прозора представља опасност превида улоге посматрача: наиме, „нагласак је постављен на организацију предмета или кретања људи уместо на синематички процес, а где су ови објекти и људи евоцирани“, и на тај начин метафора „заправо дели претпоставку фундаменталне независности екрана од процеса производње и конзумације“ (Altman 1997, Elsaesser and Hagener 2010). Не изостављајући Алтманов коментар о опасности превида улоге посматрача у процесу екранске конзумације, који се кроз читаву историју филмског критицизма појављује у дијалектичком дискурсу између две метафоре екрана „рама и прозора“ (Altman, 1977),

¹⁰⁸ „Интервју са доц. Мортен Милогором“, интервјуише Катарина Анђелковић, у оквиру истраживачког боравка на *Royal Danish Academy of Fine Arts – School of Architecture, Design and Conservation, Copenhagen* (октобар 2012).

Коек тврди да, у зависности од начина придруживања рамова, архитектонски елементи могу постати уређаји за рамљење и архитектонска форма сродна оптичком апарату (Коеск, 2013) и повезује своје закључке са визуелном анализом урбаног окружења конзумираног из перспективе субјекта. Нагласак на синематичком процесу где су субјекти директно укључени у сам процес довршавајући конзумацију филма својим екранским искуством, практикују још ренесансни сликари призивајући посматраче да архитектуру и урбане просторе виде као оптичке уређаје који антиципирају појаву филма. Рам је у ренесанси имао посебну улогу да прати промену перцептивних позиција из различитих углова. У дијалектици између објекта и посматрача, архитектонски рам постаје *визуелни троп* чији садржај показује његов значај у слици али и значај поступка *рамљења* урбаног простора генерално. Конзумација ренесансне слике довршена је позивом посматрача да истражи простор у слици. Коекову тврдњу о функцији рама у архитектури можемо пренети у размеру урбаног када, кроз тражење оперативног начина придруживања рамова, архитектонски елементи постају уређаји за *рамљење* и архитектонски ансамбл постаје сродан оптичком апарату који је испуњен случајним наративима свакодневних ситуација које испуњавају урбани простор.

3.5.3 Синематички квалитет архитектонског простора повезан са темпоралним ефектима

У циљу идентификације синематичког квалитета архитектонског простора повезаног са темпоралним ефектима, узмимо за пример филмски простор и време као амбијент филмског екрана у којем акција не репродукује стварност већ је подражава кроз специфични садржај. Ово окружење ће послужити да расправимо релативност времена и простора пренесеног из реалног у одсечак прошлог времена на филму који елиминише привид нераздвојиве стварности од њеног филмског оваплоћења. Да се принципима примењеним у филму може утицати на темпоралне ефекте квалитета реалног физичког окружења, односно архитектонског простора у укупном утиску који оставља на посматрача, објашњено је постмодернистичким расклапањем структуре времена која у филмском простору екрана располаже фрагментима, помера просторне елементе, те репродукује ову другу стварност филмског оваплоћења. Поступа се из уверења да принципи манипулације простором и временом у филму могу покренути механизме

критичке интервенције у архитектонском пројектантском поступку, у опсегу модификација од модерне ка постмодерној темпоралности (перцептивним условима модерне метрополе, постмодерне, и данас). Интервенције у архитектонском пројектовању, посебном предмету овог истраживања, прате потребу његове методолошке надградње да обухвате извештај ефекта примењене филмске технике на модификацију темпоралне димензије архитектонског простора, и концепт времена и прошлости.

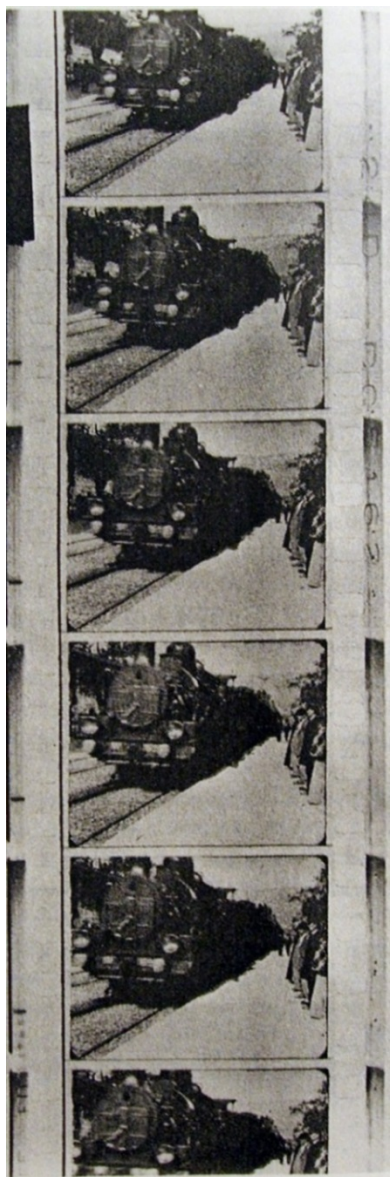
Филм је почетком XX века отварао слободу перцепције, мењао перцептивне услове урбаног окружења, продубио визију и изложио улице модерне метрополе свесном истраживању субјекта кроз обрађену визију стварности филмским техинкама и реконструкцију несвесних импулса метрополе. Интересантно је на самом почетку указати на могућу аналогију да је прототип филмског гледаоца блиско повезан са читаоцем литералног дела *Passagen-Werk*¹⁰⁹. Бењаминови фрагменти незавршеног литералног дела *Passagen-Werk* колекције цитата и афоризама, отворили су могућност другачијег начина његовог читања: критичари напомињу да је ова „колекција пасажа у фрагментима“ можда била у улози сценарија филма о Паризу. Иако такав филм без сумње никада није режиран, Бењаминова филмска имагинација развила је читање овог дела кроз опис појединачних урбаних фрагмената које код читаоца изазивају *шок-ефекат*¹¹⁰. Искуство читања литералног дела које Бењамин оставља незавршено кроз фрагментарне описе одговара секвенцијалној природи посматрања монтираног филмског материјала у временској сукцесији догађаја. О томе сведочи филмско време које је у својој сложеној структури издиференцирано у три временска поретка: акција која се десила у прошлости, време „слике“ која се одвија у садашњости, и паралелно са њима стварно време перципирајућег објекта. Аналогија историјског времена филма чију акцију посматрач доживљава као да се одвија у садашњости, препозната је у читаоцу овог Бењамновог литералног дела.

¹⁰⁹ Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk*, ed. Rolf Tiedemann (Suhrkamp Verlag, 1982), дело је преведено на енглески и познатије под називом: *The Arcades Project: Walter Benjamin* (Harvard College, 1999).

¹¹⁰ Више о Бењаминовом концепту *шок-ефекат* видети у: Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", in *Illuminations*, trans. Harry Zohn (New York: Schocken Books, 1969).

Урбани простор улице је постао истраживачки амбијент теоретичара културолога и филозофа који ангажују синематографске технике у покушају да измере своје идеје, а посебно су се везивале за буђење друштвеног комплекса колектива „ухваћеног у сновима“ ка „политички пробуженом колективу“. Бењамин, Крацуер, Зимел и многи други, фасцинацију разноврсних форми кретања модерне метрополе проналазе, рецимо, кроз експериментисање са идејом истовремености искуства покрет – непокретност, природа-архитектура, и слично – суперпонирајући временску сукцесију кретања утопљену у раван слике. Бењамин развија концепт дијалектичке слике изражен кроз фрагменте који манипулишу на линији садашњост - прошлост кроз принцип супростављања тезе антитезом. Посматрајући кроз сценарио ауторских тема, Бењаминов ефекат је значајно трансформисао визију архитектонских фрагмената (посебно концепт *руина*) проглашавајући их специфичним *шоком* истовремености искуства садашњости и прошлости. Поступак је подстакнут налетом модерне чији се постанак објашњава „архитектуром за коју сматра да је одувек представљала прототип уметничког дела, чију је рецепцију конзумирао колектив у стању одсутности“ настао у самом контексту потврде *шок-ефекта* филма као оног који дозвољава јавности, не више одсутној, да буде поново у позицији критичара (Vidler, 2001). Посматрање психолошког флуида *шок-ефекта* убаченог у простор обезбеђује анализу низа сцена у комуникацији субјекта и објекта поводом „режираног“ ефекта и има за циљ идентификацију новог перцептивног искуства у препознавању дијалектичких слика које подцртавају архитектонски концепт. Дијалектичка слика настаје кроз могућност да се уобичајени начин размишљања замени, из Бењамновог уверења да „размишљање не означава само ток мисли, већ и њихово заустављање: тамо где се мисао изненада завршава у конфигурацији напетих сила, то јој даје ефекат шока“ (Benjamin, 1936). Некада пожељна визија друштвено значајног архитектонског мотива *аркаде* деветанестог века, почетком двадесетог века препозната је у пролазној и деконструктивној природи капитализма. Преокретом тржишне економије, *аркаде* као монументе буржоазије почињемо препознавати као руине и пре него што су заиста то постале. Дијалектичка слика конфронтира садашњост и носталгичну визију историје као односа стања жељене визије и узнемиравајућег новог – у критичком искуству посматрача који путем отвореног *шок-ефекта* користи иначе неактивне оптичке карактеристике урбаних простора, којих под другачијим околностима није свестан. Као

пример узмемо случај *шок-ефекта* коришћеног у *Arcades Project* састављеног из фрагмената исписаних цитата на индексним картицама са бројевима, словима и кодираним бојама – да као такве буду конструисане у низу снимака града Париза, који би техником монтаже постали филм “Paris, Capital of the Nineteenth Century“. Један овакав филм означио би временско померање по траговима монумента прошлости и сажимања различитих форми града, улица и пасажа у темпоралној сукцесији, где се у историјској форми њене дијалктичке визије препознају значајни аспекти теоријских проблема инхерентних у филмску презентацију модерне метрополе. Отварање несвесне оптике урбаног окружења кроз манипулацију перцепцијом слике града има за циљ да оживи визију урбаног окружења кроз примену техничких иновација филма као критичког алата у том процесу.



Слика 33. Долазак воза у станицу л Сиота (Arrivée d'un train en gare le Ciotat) 1895, режија Lumiere Freres (извор: Музеј модерне уметности Њујорка МОМА, одељење архитектуре, Њујорк)

Стварност – подражавање стварности

Како би чувена филмска сцена „уласка воза у станицу“ (*Arrivée d'un train en gare le Ciotat*, Lumiere Freres, 1895) могла бити поново оживљена као критички алат за

архитектонску интервенцију у реалном урбаном простору кроз препознавање њене темпоралне димензије у филмском окружењу? У овом делу истраживања говоримо о манипулацији синематичких уређаја који оперишу кроз просторно-временски континуум од илузорног филмског простора ка реалном урбаном, у циљу идентификације визуелног механизма повезаног са темпоралним ефектима какав обезбеђује филм. Већ и основни медиј камера, а касније и филмске технике додатне обраде, могу бити размотрене у погледу начина конструисања *верзије реалности* која би на други начин остала неоткривена, схваћену као тип анализе који почива на перцептивним условима окружења, према Видлеру, а коју је Крауцер прогласио покушајем критичког метода посматрања и снимања омогућеног новим филмским медијумом. Кроз трагање за *новом реалности*, посматраћемо како се њена визија динамично модификује од препознавања људског перцептивног механизма до употребе камере, и на који начин додатно преговара са монтажом продубљујући визуелни репозиториј еволуираних визуелних механизма и система репрезентације.

Међутим, пример *Arrivee d'un train en gare le Ciotat* заузима амбивалентну позицију критичког алата: као прво, темпоралне димензије филмског окружења, али исто тако и конструкције погледа филмског посматрача. Фасцинација филмским простором настаје поводом великог броја начина на које мултидимензионално перцептивно искуство реалног урбаног окружења кроз филм можемо трансформисати, посебно кроз могућност фокусирања на детаљ, одвајања тока наратива од покретања камере, или праћења филмског карактера током преношења акције у илузорни простор филма. У супротном смеру, које је предмет овог истраживања, преношење акције из илузорног филмског простора у реално урбано окружење подлеже поновном компоновању просторно-временских услова и тиме отвора пут жељеној стварности или покушаја да се прикаже стварност каква није била могућа пре филма. На путу од реалног ка филмском простору бележимо две супротстављене трајекторије које на различит начин разумеју однос синематичке слике и реалности – Крауцерова и Арнхајмова. Крауцер разуме свет као необрађен материјал где су фотографија и филм у служби „спасавања спољне реалности“ кроз увођење физичке природе у њено оригинално стање (Grundmann, 2001). Супротно томе, Арнхајм расправља да „слике не имитирају реалност, већ усмеравају на откривање реалности. Сlike имају потенцијал да визуелизују њен есенцијални део, и због тога су у функцији фундаменталног принципа за разумевање света. Визија и перцепција нису процеси који пасивно региструју или репродукују дешавања у реалности“ (ibid). Из претходног препознајемо круцијалну разлику између „усмеравања на откривање реалности“ и „физичку имитацију реалности“, поводом које Арнхајм додаје да су визија и перцепција активно, креативно разумевање, и да у циљу правилног разумевања овог односа морамо замислити следеће: „Када посматрамо нешто, ми то и досежемо; померамо се кроз простор, додирујемо и осећамо контуре и површине. Том приликом наша перцепција структурира добијене информације у дефинисану форму, схватањем да је ово структурирање и поредак део нашег односа према реалности. Без поретка наше разумевање би било немогуће, и по мом мишљењу свет није необрађен материјал, већ је структуриран процесом посматрања“ (ibid). Већ и сам медиј камера, а касније и филмске технике, могу бити размотрене у погледу начина конструисања „верзије реалности“ која би на другачији начин остала неоткривена“. „Када користимо камеру да направимо снимак, ми почињемо

да репрезентујемо путем сочива и механизма заустављања кадра у слику, оног који смо унапред поручили претходном опсервацијом“, наставља Арнхајм (Arnheim, 2001).

Поменута сцена „уласка воза у станицу“ разматра синематички принцип из односа временске димензије и перцепције посматрача, и показује да је доживљајем простора могуће манипулисати те да архитекта односно режисер, у реализацији његовог дела, може користити одређену технику, позицију и угао снимања, да постигне жељене ефекте код посматрача. Од када је Бењамин препознао да је камера моћно средство чијом употребом можемо добити нову перспективу архитектонског и урбаног простора, надограђену Арнхајмовом визијом поново откривене реалности унапред поручене претходном опсервацијом, односно реалним визуелним искуством уласка воза у станицу, намеће се питање да ли покретне слике могу подржати дух места, реалности и динамизације ситуације, или у широј урбаној пројекцији и дух града кроз још неистражену компоненту која тражи њен визуелни облик. У овом случају, посматрачева реакција на воз последица је доживљаја филмског искуства као реалног услед непостојања претходног филмског искуства а постојања реалног визуелног искуства. Подражавање реалности манипулисањем људским чулима, према Пановском, прогласило би визију простора динамизованом, опростореним временом, изазивајући осећај кретања у статичном посматрачу филма и на тај начин покренутост самог простора¹¹¹ (Panofsky, 1934). Камера је омогућила игру у односу на посматрани објекат и одражава се на промену у његовој величини која у реалности остаје константа. У аналогiji филмске продукције, она представља активност режисера који визуелно интерпретира утицај ове активности. Важно је обратити пажњу на кључну улогу посматрача у поступку који изводи филмски режисер. Наиме, недостатак дубине доприноси појави елемента нереалности у филмској слици што поништава феномен константности форме и величине. Сцена у којој ефекат кретања воза директно у публику прераста у динамичку моћ кретања подстакнуту другим извором динамике који нема унутрашњу конекцију са самим објектом, показује директну зависност од позиције посматрача односно камере. Друго, сцена уласка воза у станицу

¹¹¹ Тридесетих година XX века, историчар уметности Ервин Пановски бележи начине артикулације слика људи, објеката и урбаних простора на филму, и смело изједначава сукцесију филмских снимака са сукцесијом архитектонског пејзажа или уметничке композиције, видети: Erwin Panofsky, *Style and Medium in Motion Pictures* (1934), in *Film Anthology*, ed Daniel Talbot (New York: Simon & Schuster, 1959).

реконструише верни приказ кретања који до тада није био могућ, и додатно драматизује радњу када воз убрзано прилази камери, односно посматрачу. Сцена уласка воза, која је обележила појаву филма (у продукцији *Lumiere Brothers*), пружа доживљај из јединственог временског тока без употребе монтаже. Развој филмске продукције препознаје уметничке потенцијале монтаже и посматрачеву пажњу изазивају пуштањем наратива кроз конструисање серија нелинеарних епизода, са експлицитном употребом технике монтаже. На ово указују рани авангардни филмови, први у низу руског режисера Дзиге Вертова, који трага за „филмском истином“ – фрагментима реалности који, једном организовани, спроводе дубљу истину неоткривену људском оку у свакодневној урбаној ситуацији. Проширени креативни и формативни филмски поступак нуди нам нешто више од природног погледа на дату ситуацију, и у широј пројекцији урбани простор, у читању града кроз употребу монтаже преузима временски ток сламајући га и поново склапајући раздвојене фрагменте у простору и времену. Уместо лингвистичког разумевања урбаног простора, предмет нашег истраживања град или једна издвојена ситуација као постструктуралстички феномен слојевитог система, изложен је нечему вишем од функционалистичког програма, економских ограничења, друштвених и питања одрживог развоја: свери филмске праксе која такође пружа увид у интерпретацију урбаног простора, овог пута из перспективе препознавања разлике природне и филмске слике. Већ је од првих авангардних филмова забележен драстичан скок у погледу еволуције репрезентације, визуелних механизма и саме визије. Авангардни филм *Man with the Movie Camera* (1929) у коме Вертов снима фокусирајући на барове, тржнице, школе, дакле просторе, градове, кретања, визију, брзину – показује инвентивну моћ новог медија и његових техника на нов начин репрезентујући искуство свакодневног живота.

Репродукција кретања и колапс времена - од сликарства ка филму

Историјске предуслове развоја мобилне архитектонске визије која се бави „тражењем (нове) реалности“ је важно прегледати као увид у аутономију дисциплине која креира визију простора ослобођену свакодневне пасивне перцепције урбаних простора. У сликарству, са примером Душампове *Nude Descending a Staircase* и касније у футуризму од Маринетија и Сант Елије до Ле Корбизијеа, сви уметници су тражили да репродукују

кретање и колапс времена у простору, и користили технику монтаже која је била предмет свих уметности још од саме појаве у примитивној форми. Мобилност у основи синематичке форме била је есенција у погледу перцептивног доживљаја који производи нова архитектура. Појава филма и протосинематичких уређаја у виду објеката спектакла касног XIX века, обезбедила је *тест-модел* дефиниције модернизма, и кроз теорију и путем технике, посебно за експериментисање са простором, и одлучујуће ефекте филма на архитектонску слику. За режисере попут Сергеја Ајзенштајна (образовног као архитекта), филмска уметност је понудила потенцијал да развије нову архитектуру времена и простора ослобођену материјалних ограничења и дневног живота, подређену синематичким условима секвенцијалности и раду са фрагментима уместо континуиране визуелне наративе. У пресеку уметничке импликације архитектонске и синематичке праксе развијен је теоријски апарат који архитектуру види као фундаменталну локацију филмске праксе – као идеалну матрицу филмске имагинације, истовремено постављајући филм у улогу модернистичке просторне уметности у новој визији реалности из фузије простора и времена. У овако отвореним визурама, временска референца од модерне ка постмодерни, била је предмет неколико концепата који се у почетку развијају кроз идеју континуитета имплицитану теоријом релативитета, да би касније прерасли у фрагментацију урбаног окружења као његове реалности (отворене вишеструкој интерпретацији).

Филмске технике, у којима предњачи техника монтаже, отварају пут динамизацији стварности и креирају амбијент педагогије заокруживања у сцену и реконектовања материјала не из техничког контекста, већ из концептуалног посматрања у конекцији са њеним теоријским поставкама. Фор (Faure) подстиче архитекте „да граде објекте који су изграђени, срушени и поново изграђени“ у неосетним временским прекидима и обликовању које по себи представља архитектуру у сваком њиховом пресечном стању¹¹², и на тај начин ослобађа архитектуру за променљивост монтажом синематичких секвенци. Из теорије монтаже можемо извући различите принципе придруживања фрагмената материјала који отвара читав варијетет могућности компоновања, где њихово разматрање на концептуалном нивоу обезбеђује што ређе понављање постојећих могућности.

¹¹² Elie Faure, *The Art of Cineplastics*, trans. Walter Pach (Boston: The Four Seas Company, 1923), p. 40.

Приликом рекомпоновања оригиналних просторно-временских услова, ми заправо стварамо нове услове који у дугој традицији односа архитектуре и покретних слика још увек показују неопипљивост и тешкоћу приликом директног превођења у архитектонски дискурс. Иако монтажу и *рамљење* непогрешиво препознајемо као релевантне концепте за примену у архитектонској пракси за дефинисање временског померања рекомпонованог низа секвенци, још је значајнији концепт самог придруживања. Архитектонски рамови, попут филмских, трансформисани су отвореном релацијом између кретања и догађаја, где је поступак придруживања не нужно реалистичан, већ и концептуални и поетички. За разлику од интервенције у реалној урбаној ситуацији где се архитектонско искуство отеловљује ефектом синематике и променаде у просторно-временском континууму, филм дозвољава „скокове“ у времену и простору, а монтажом се у филму прикључују изабрани снимци ситуација чије је порекло у различитим временима и локацијама.

Дефинисање времена у секвенци и изван секвенце које повезује сцене и уметнички уређује време и трајање по себи, изводи се кроз серију рамова. Време постаје организациони елемент кретања у филмској сцени, открива и уређује уметничку намеру режисера у манипулацији појачаног доживљаја стварности код посматрача, када свој уметнички чин развија кроз привид целовитог просторно-временског континуума. У реалном урбаном окружењу, кретање просторног субјекта сусреће се са привидним ефектом кретања сцене (архитектонског ансамбла) да би та два кретања отворила питање односа кретања синематичких слика према нашем кретању, као јединствени ток или независно кретање. Односно, отворено је питање који је референт посматрања и мерења времена у посматраном систему. У реалном урбаном окружењу, временски референт реализује се у односу на путању променаде субјекта у подражавању стварности. У тражењу теорије која би објаснила праксу пређених простора кроз филмску праксу, можемо се обратити једном од пивоталних есеја о монтажи који теоријски преплиће филм и архитектуру кроз праксу кретања, Ајзенштајновом “*Montage and Architecture*“ (1937). Ајзенштајн је поставио фундаментални линк између архитектонског ансамбла и филма, и пројектује покретног посматрача у оба случаја. „Појам *путања* није коришћен случајно. Данас, имагинарна трајекторија коју прати око и различитост перцепције објекта зависи од тога како се појављује оку. Здружени у извесну секвенцу у јединствени значењски концепт, и ове различите импресије пролазе испред непокретног посматрача. У прошлости је био

другачији случај: посматрач се померао међу серијама пажљиво бираних феномена које је посматрао секвенцијално у његовом визуелном опсегу¹¹³ (Sergei Eisenstein, 1937). Релативитет димензије времена у односу непокретног посматрача филма, Ајзенштајн открива кроз перцептивну игру која постоји између мобилности и имобилности. У оваквим условима манипулисања стварности па и простора и времена у просторно-временском континууму, посебан је уметнички алат који архитекта у креирању простора, односно режисер на филму, износи као реално искуствено време на виши ниво ритмичког, хармоничног и експресивног ефекта. Из овога произилази да архитекта или режисер може и треба да време третира као организовање уметничког материјала, тојест елемената композиције свог дела ослобођеног ригидности миметичког односа према стварности. Уметнички чин филмског режисера претпоставља сламање и изнова рекомпоновање просторно-временског континуитета, и том приликом у оквиру сукцесије независних догађаја имплицира одговарајућу временску секвенцу.

3.5.4 Ефекат вођења погледа на синематички квалитет архитектонског простора

У циљу правилног разумевања „управљања погледом“ кроз урбани простор у склопу примене филмске монтаже у архитектонском обликовању урбаног пејзажа, првенствено је потребно објаснити ефекат вођења погледа из непокретне и покретне перспективе. Промена од фиксног екранског посматрања садржаја ка перципирању урбаног окружења из перспективе кретања активира другачије временске релације током посматрања. Механизам наше рецепције из покретне перспективе, естетички посматрано, је у перманентном кретању чак и када смо физички везани за фиксну позицију приликом посматрања, јер се наше око идентификује са филмском камером и прати промене праваца и дистанце кретајући се по екрану. Према Бергсону, механизам наше перцепције разлаже монолитно трајање на низ одсечака, као при раду филмске камере, уводећи принцип проласка времена¹¹⁴ (Dragović, 2006). У имобилисаној позицији, посматрачев поглед се

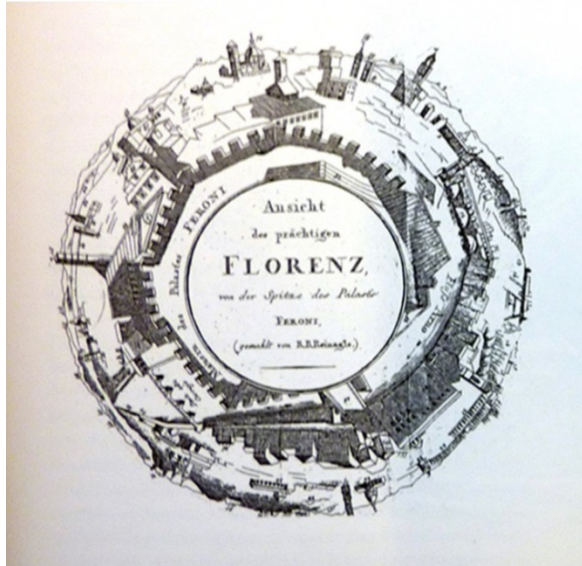
¹¹³ Sergei M. Eisenstein, “Montage and Architecture” (1937), *Assemblage*, no. 10 (1989) увод: Yve-Alain Bois, p 111-131.

¹¹⁴ Nono Dragović, *Poetika filmske režije, Kinestetička teorija filma* (Pančevo: Mali Nemo, 2006).

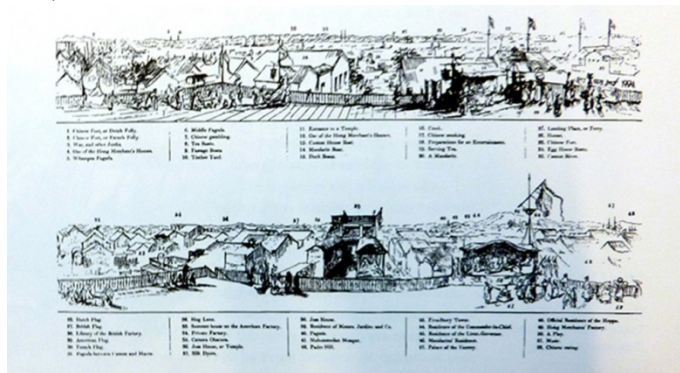
креће по простору екрана отварајући илузорни простор филма изграђен сукцесивно наступајућим кадровима и дефинисан трима имагинарним просторним димензијама: ширином, висином, дубином и четвртом димензијом другачијег квалитета – временском. Структурне релације филмских кадрова су јединствене и непоновљиве и не могу бити симулација „стварног света“, већ граде други свет времено-простора кадра карактерисан оквиrom као просторним аспектом границе, начином аранжирања дубине, и резом који ограничава његово трајање. Посматрач перципира ове односе филмског протицања кроз апстрактне елементе - догађаје – подређујући свој поглед великом броју визура и планова реалног простора, од којих је сваки филмски простор сачињен (Dragović, 2006). Таква визура је тек илузија простора, његове дубине и кретања, створена људском менталном активношћу, јер недостају неопходни услови за праву перцепцију дубине и кретања. На тај начин је отворено поље имагинације као мешавина перципираних импресија и менталне надградње илузорног простора, те можемо закључити да се путем филмског простора преноси илузија која пружа динамичну визију просторних квалитета за концептуализацију идеја реалног простора.

Оптички уређаји – имобилни и мобилни поглед

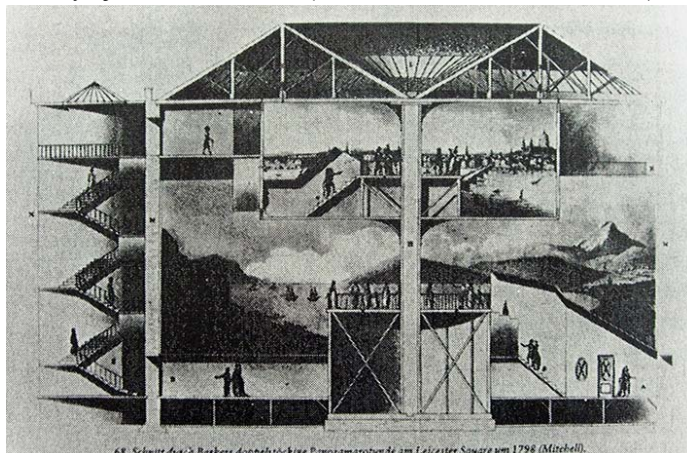
У контексту реалног урбаног окружења, по истом принципу рекомпонованог филмским техникама, пре свега монтаже, око покретног посматрача поистовећује се са камером али и интенцијом режисера да поново пронађе реалност урбане слике интервенишући на снимљеном материјалу. Први пример овакве интервенције проналазимо у контексту првих оптичких апарата ране модерне и типова искуства друштвених конфигурација модерног погледа развијених дуж трајекторије пасажа, аркада, изложбених и железничких станица. Инструментална акцелерација ових просторних и временских флуидности клизи дуж протосинематичких оптичких апарата XIX века који мобилизују поглед у простору и времену.



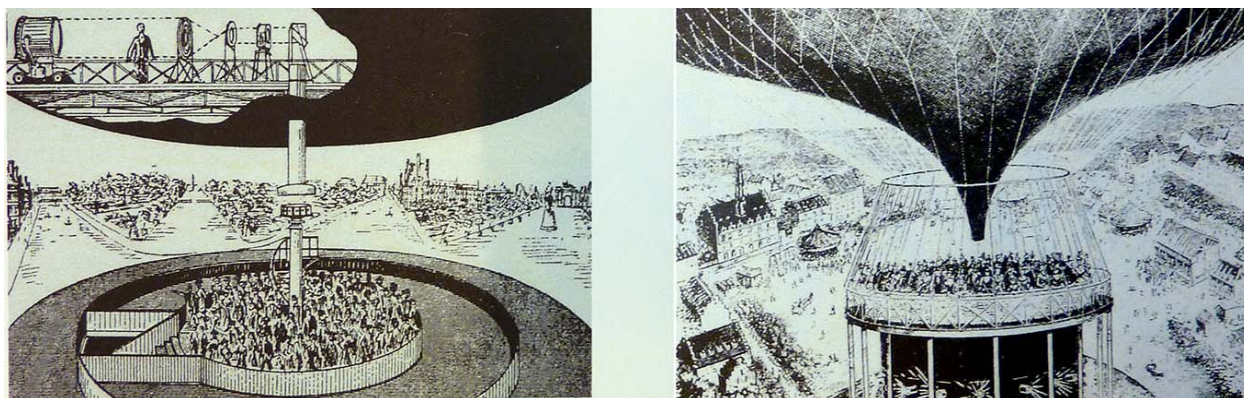
Слика 34. Панорама Фиренце из 1806. године, осликао Ramsay Richard Reinagle, Panorama Strand, London (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997))



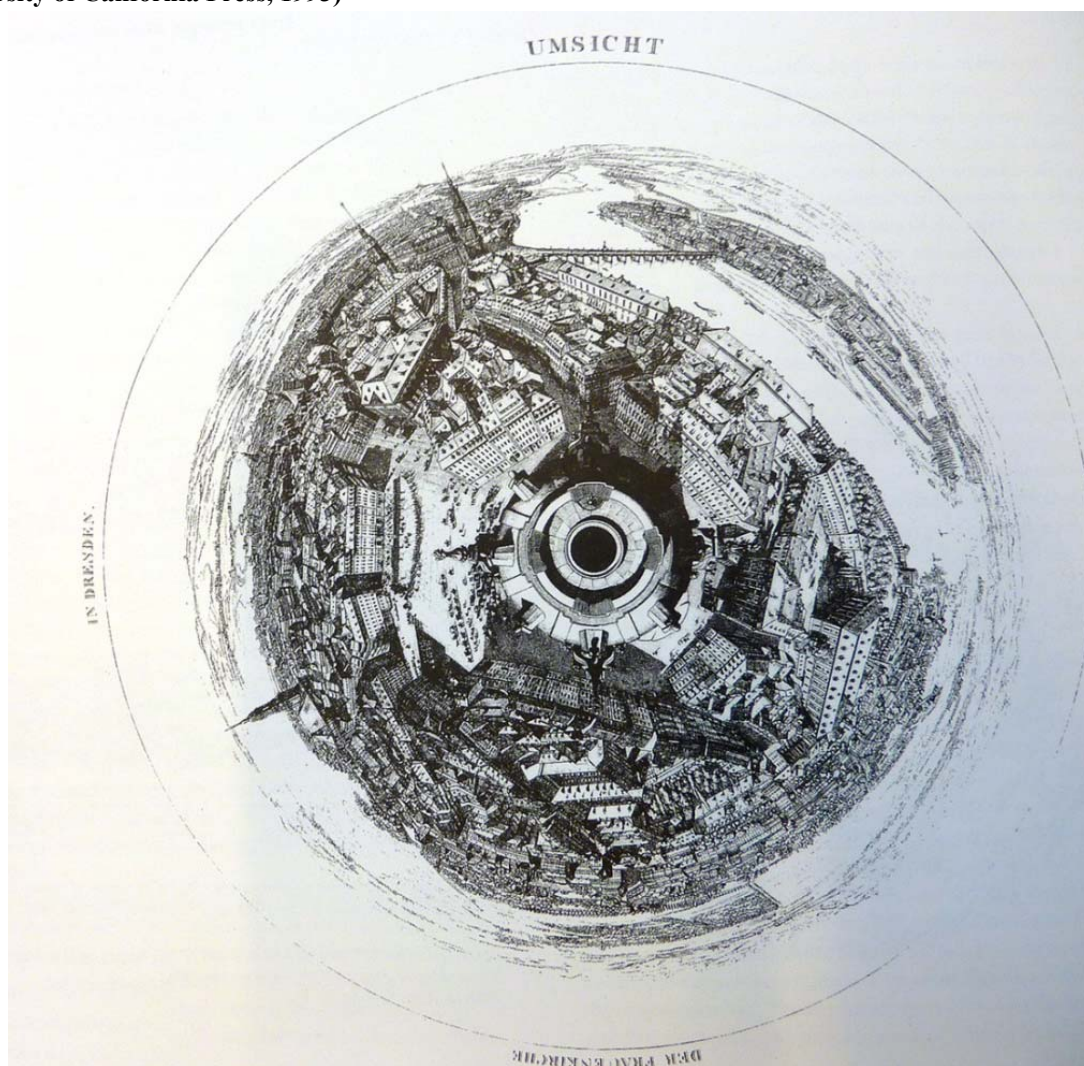
Слика 35. Оријентациони план у стрип формату за панораму Кантона, из програма сувенира *Панорама Лестер сквера*, Лондон, 1838.године (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997))



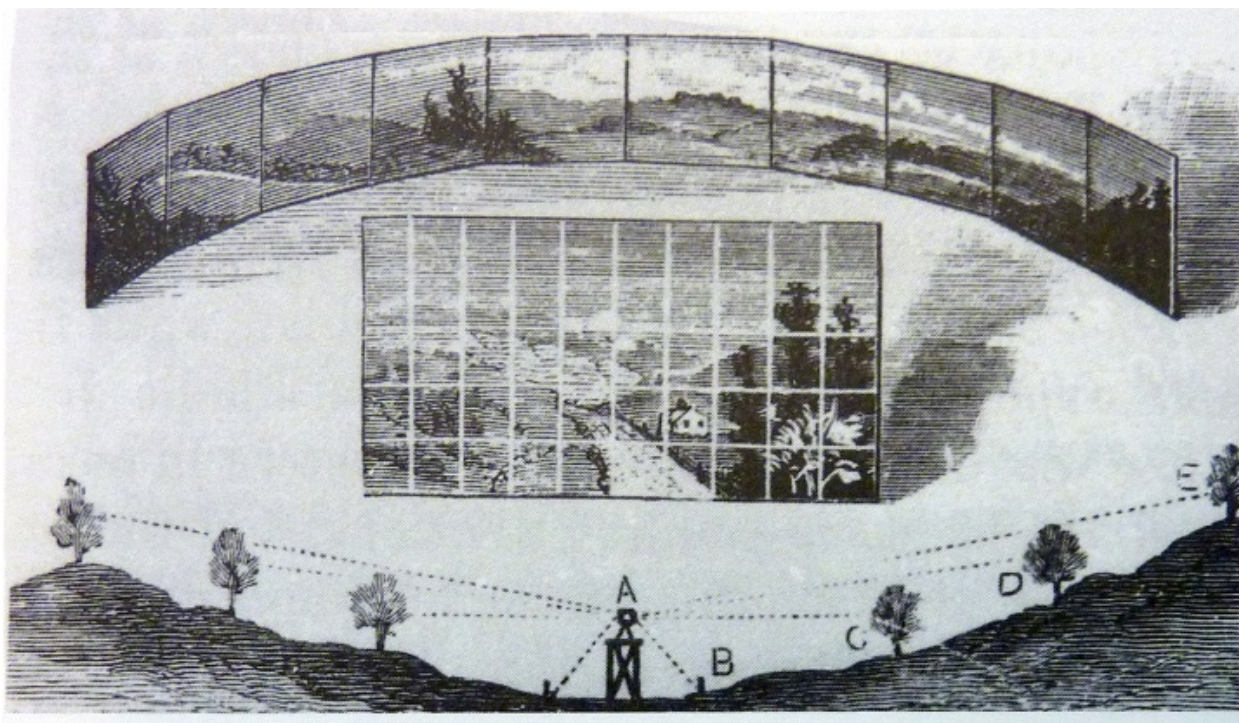
Слика 36. Баркерова *Panorama* (1798), (извор: Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* (London: University of California Press, 1993))



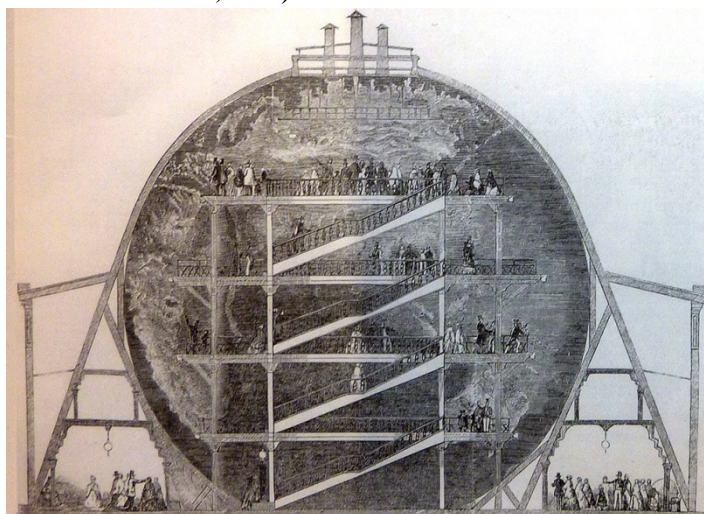
Слика 37. Cineorama, симулација панорамског погледа од 360 степени са 70 mm пројекторима који приказују филмове снимљене летећим балоном. Raoul Grimoin-Sanson Cineorama at the Paris Exposition, 1900. (извор: Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* (London: University of California Press, 1993)



Слика 38. Karl August Richter, *Cyclorama*, приказ из Frauenkirche, Dresden, гравура, 1824 (Nordost-Bibliothek, Luneburg), (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)



Слика 39. Фотографисање терена (Albert A. Hopkins, *Magic, Stage Illustions, and Scientific Diversions* New York: Munns, 1898), (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)



Слика 40. *The Great Globe of London*, пресек и екстеријер (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997, у колекцији: Guildhall Library, Corporation of London)

Panorama, *diorama*, *cosmorama*, и други оптички уређаји који проналазе позицију на централним градским трговима, нуде илузију приказа удаљених предела урбаних и природних пејзажа развијајући у посматрачу хоризонтално искуство посматрања. Широка платна која се растежу до 360 степени покрећу не само очи посматрача, већ и кретање

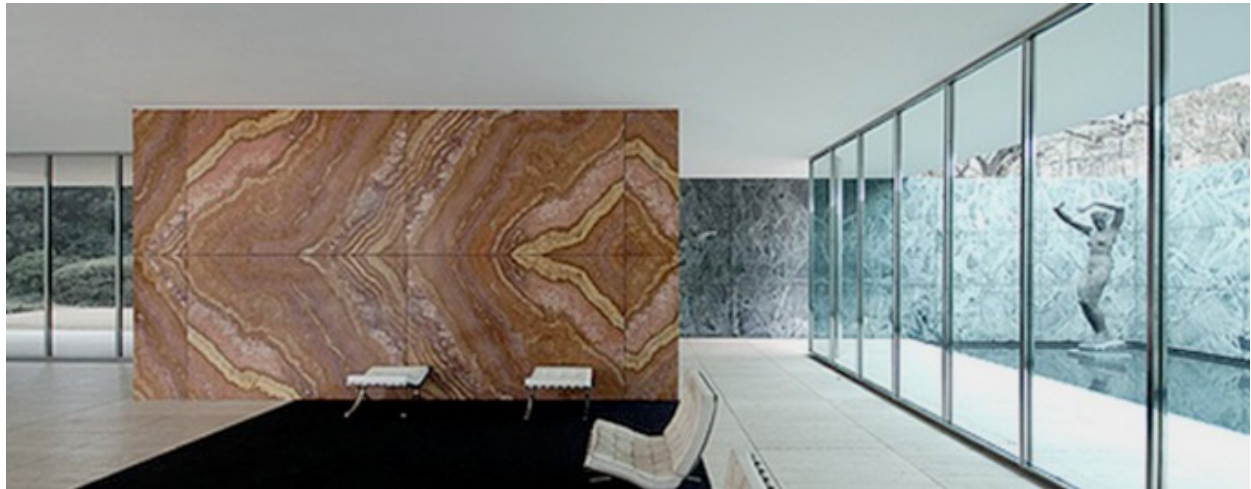
његовог тела како би разумео приказану целину. Перципирана као слика која обезбеђује некарактеристичан поглед на урбано окружење, њена критичка релација са урбаном стварношћу отвара панорамски приказ подређен искуству односа кретања и архитектуре кроз однос динамичког и статичног. Овакве инхерентне структурне карактеристике панораме чине је корисним интерпретативним алатом за преосмишљавање производње просторне имагинације, која се реализује кроз снимање и трансфер скица у размеру платна, као и финално монтирање материјала¹¹⁵ (Mitrašinović & Traganou, 2009). На тај начин, панорама успешно симулира искуство архитектуре и урбаних простора која се ослањају на просторне и темпоралне „пасаже“ кроз стотине сукцесивних импресија. Други пример проналазимо у интервенцији Мис Ван дер Роа двадесетих година прошлог века, у његовим пројектима придруженим урбаним и сценским контекстима. Током њихове реализације, Мис се враћа древном скопичком режиму линеарне перспективе и кроз њу настоји да конструише механизам који приказује виртуелну дубину, приближавајући се на тај начин концепту панораме¹¹⁶. У Мисовом поступку показана је јасна тенденција употребе монтаже, у контексту генералног обрта од фрагментарног принципа авангарде ка коришћењу линеарне перспективе, као и у посматрању архитектуре у изразима сцене. Сви наведени поступци редукују перцепцију пејзажа на пикторијално искуство које је појачано употребом рама кроз подражавање сценског приказа и његовог трансформисања у саму слику. Примењени у фотомонтажи ентеријера, ови Мисови пројекти представљају трансформацију погледа попут оне приуштене посматрачу деветнаестовековне панораме, кроз илузионистичку репрезентацију сцене. Међу првим објектима на којима је Мис применио овакве фотомурале, павиљону у Барселони (1929), својим ентеријером указује на деветнаестовековну културу спектакла попут панорама и диорама, и других протосинематичких уређаја, осим што је његова употреба фотомурала заснована на примени монтаже уместо на континуираној визуелној нарацији¹¹⁷. Већ и сама идеја о Мисовом поступку којим трансформише ентеријер у контејнер пикторијалне

¹¹⁵ Mitrašinović & Traganou (eds.), *Travel, Space, Architectur* (Surrey: Ashgate Publishing Limited, 2009).

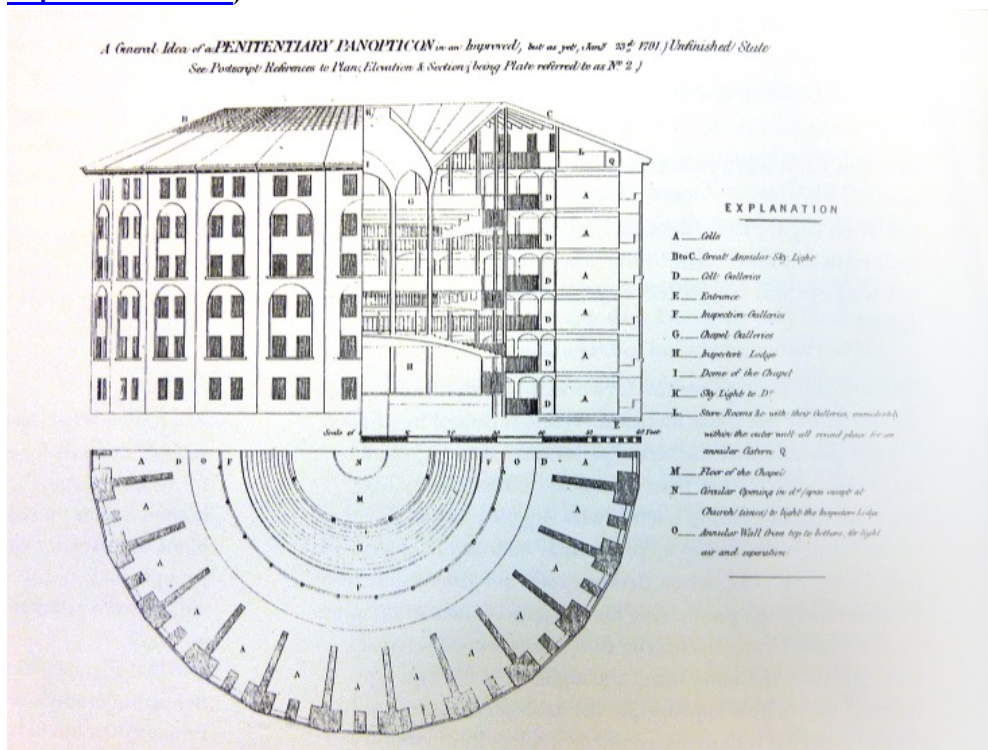
¹¹⁶ Витрувије реферише на коришћење линеарне перспективе у древним позориштима из које разматра теорију грађења перспективе из сценографије.

¹¹⁷ Martino Stierli, “Mies montage“, *AA Files 61*, Thomas Weaver (ed.), (The Architectural Association, 2010), p.54- 72.

репрезентације, ограничава живљени простор Мисовог субјекта у централну позицију која подсећа на Фукоову идеју *panopticon*-а, и на тај начин руши основну идеју Мисове архитектуре проточног простора који не познаје овако наметнуте границе.



Слика 41. Павиљон Барселона 1929, Мис ван дер Роје (Mies van der Rohe), Барселона, 1929 (извор: <http://miesbcn.com/>)



Слика 42. Panopticon, 1781 (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997, у колекцији: Guildhall Library, Corporation of London)

Померањем кроз деветнаести век, увиђамо и друге случајеве урбане импликације примене монтаже у производњи просторне имагинације, у визуелној нарави диктираној условима перцепције посматрача из покретне перспективе. Следећи пример бележи рапидни раст урбанизма и метрополе, када искуство урбаног конзументства постаје његова доминантна карактеристика. Како визуелно искуство постаје „роба у излогу“ у туристичком и синематичком искуству посматрања које посредује друштвене форме модерности, флуидност *flanerie* понуђена је свакоме ко је показивао капацитет конзументства. Синематичко посматрање спојило је мобилни поглед купца и туристе у „виртуелну мобилност“; а просторна и темпорална флуидна субјективност ове форме визуелности често даје предност позицији тела посматрача. Како је овај мобилни виртуелни поглед постао фундаментална карактеристика свакодневног живота, искуства која таква субјективна флуидност производи сада постају део јавне конзумације погледа кроз шопинг молове, железничке станице, аркаде, и остале карактеристичне архитектонске трајекторије културе конзументства. Мобилни поглед који утврђује аналогију са филмским посматрачем проглашава ове архитектонске трајекторије процесијом која у кретању ка циљу води кроз серију секвенцијално монтираног материјала рекламних паноа, које прелази посматрач-путник са исходиштем у возу или купац ка трговачкој радњи, одмотава се попут филмске траке, несмуњиво из корена мењајући статични комфорт покретањем виртуелног погледа да клизи низом измештених предела и порука, које постају саставни део посматрања реалног архитектонског амбијента, отварајући драматичан виртуелни портал ка другим временима, просторима и имагинацији. Кретање неким америчким градовима, а посебно уочљиво из перспективе вожње његовим улицама, указује да су дословно „искочили из екрана“ по овом принципу урбане монтаже. „Амерички град делује као да искорачује из филма. У циљу разумевања његове „тајне“, не треба почети са градом и кретати се ка екрану, већ прво разумети екран и померати се ка граду“ (Jean Baudrillard, *America*), наговештај Бодријарове путање којом смо се управо кретали између екрана и урбаног простора града.

Од мобилног ка виртуелном погледу –

- управљање погледом кроз урбани простор ка филмском гледаоцу

Синематички аспект „управљање погледом“ у урбаном простору организован је из жеље да се покрене визија-верзија простора и представи један могући сценарио из перспективе кретања и вођења погледа појединачног субјекта, насупрот посматрању из опште перспективе. Субјекат у овом контексту постаје критички параметар генералне мобилности урбаног пејзажа у инструменталном повезивању простора са покретним сликама. Из овако утврђеног контекста успостављене аналогije мобилног субјекта у реалном и синематичком простору од модерне ка постмодерној темпоралности, расправићемо да вођење погледа из мобилне перспективе може утицати на трансформисање не само наше перцепције, већ и на квалитет самог простора. Праћење континуитета еволуције вођења погледа кроз урбане просторе од *луталаштва* као (визуелне просторности) неорганизованог кретања, до режираног екранског вођења погледа и њиховог утицаја на архитектонску просторно-програмску организацију кретања, предмет је овог дела истраживања. С обзиром да синематику можемо дефинисати као дводимензионалну уметност која креира илузију треће димензије путем способности „кретања околу“ из резултата рада са филмским техникама, комплементарну дискусију синематичке реализације *погледа* између његовог вођења урбаним простором и филмским екраном можемо остварити позивом на чињеницу да је тродимензионални простор пре свега конструисан у уму, па тек касније у реалном окружењу. Да бисмо се упустили у даљу анализу трајекторије од мобилном ка виртуелном погледу, морамо дефинисати ко управља погледом и који су његови циљеви. Режиер је тај који управља погледом и његов циљ је, као и циљ архитекте, да контролише оркестрацију и уређивање различитих елемената у целину одређеног значења, реализованих из потенцијала медија са којим ради. У контексту Бењаминовог открића да модел филмског Режиера можемо пронаћи у фигури *flaneur*-а, Видлер је испољио интересовање за питање како фигура *flaneur*-а може превести есенцијално деветнаестовековне навике ходања и сагледати их у синематографским изразима (Vidler, 2002).¹¹⁸ Визуелне референтне тачке савременог шетача урбаним просторима нису повезане са деветнаестовековним пикторескним

¹¹⁸ Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture* (The Mit Press: London, 2001), п.116.

Бодлеријанизмом, већ са наративима и сликама које су приказане у екранским рекламама и филмовима. Праћењем историјата вођења погледа од протосинематичких оптичких апарата и објеката модерности (аркаде, трговачки молови, галерије, итд) до читања синематичког искуства филмског гледаоца данас, можемо закључити да се парадигматске промене рефлектују кроз промене теоријског конструкта *погледа* у односу на темпоралне и просторне конструкте акција *flaneur*-а. Они се повезују кроз поље визуелне културе и архитектуре да посведоче о видљивој консеквенци субјективне флуидности савременог шетача данас, чија функција прераста оригиналну замисао посматрања града из перспективе *луталаштва* (*flaneurism*) да омогући читање и интерпретирање његових урбаних простора на синематички начин. Кроз неколико еминентних истраживања (Бењамин, Ан Фридберг и Дебор), у наредним редовима су настојања усмерена да се покаже како еволуцију погледа прати развој од модерног ка постмодерном читању и интерпретирању урбаног простора, када су архитектонски објекти посматрани као облик синематичког уређаја који фокус истраживања постављају на просторну и темпоралну конструкцију погледа. Кроз елементе препознавања архитектонског односно синематичког искуства, показаћемо да је могуће издвојити посебан уређај и посматрати како *пракса ходања* урбаним просторима постаје критички алат за разумевање темпоралног измештања посматрача, и обезбеђује фундаментално разумевање синематичког компоновања архитектонског простора које ће бити предмет експерименталног дела студије. С обзиром да се у теми синематике урбаног простора крећемо у постструктуралистичком теоријском оквиру, такође ће бити показано да оно што Ролан Барт (Roland Barthes) предлаже семиотичким дискурсом урбане семиологије (1967) поводом филмског ангажовања са урбаним простором¹¹⁹, може бити превазиђено погледом на феномен града и његових урбаних простора као слојевито, вишеаспектно обликовани систем отворен интерпретацији. Уместо настојања да дефинише лингвистичко разумевање урбаног простора, оно се ослања на постојећи режим употребе филмских стратегија у уобичајеном систему филмског језика, кроз који бисмо могли да посматрамо и интерпретирамо урбане просторе. У наставку је тестирано како можемо управљати

¹¹⁹ Ролан Бартова хипотеза гласи да: урбани простори које насељавају у свакодневном животу стоје у чврстом дијалогу са његовим становницима. Он напомиње да је „град дискурс и да је овај дискурс заиста језик, да су у питању дијалози на релацији град – становник шетањем кроз њега и посматрањем“ (Barthes, 1967), видети у: Roland Barthes, “Semiology and the Urban“, у: N. Leach (ed.) *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory* (New York: Routledge, 1997), p. 156-172.

погледом између филма и реалних урбаних простора, као и да ли је могуће његове карактеристике применити кроз рад са основним филмским стратегијама на интерпретацији урбаних простора.



Слика 43. Casa de Musica, Порто, 2001, архитект Рем Кулхас (извор: фотографија аутора)

Да би све претходно наведено било уопште могуће остварити, потребно је пре свега запоставити унапред утврђене системе и позивати се на Бењаминов предлог да се синематички принципи примене на урбане сценарије отварањем потенцијално неочекиваних перспектива архитектонских и урбаних концепција. У теоријском извођењу погледа од архитектонских елемената аркада ка филму, за разлику од осталих теоретичара његовог времена, Валтер Бењамин примећује много дубље експоненте алтернатије простора и времена, и у покушају процене плејаде културолошких ефеката фотографије и филма, механичке репродукције и губитка *ауре*, он бележи утицај *несвесне оптике* у основи насталих промена. Извесно је да су филмски теоретичари приметили формални значај синематичких трансформација појединих техника као што су увеличавање (*close-up*) или временско пролонгирање (*slow-motion*). Међутим, синематички дух увеличавања и приближавања постају есенцијалне компоненте синематичке специфичности, и за разлику од формалних специфичности синематичког медија, Бењамин ову последичну промену односа простора и времена објашњава механичком репродукцијом. Бењамин би у делу “The Work of Art” писао о недостатку једног елемента чак и најсавршеније репродукције уметничког дела: његово присуство у простору и времену, јединствено постојање у

локацији у којој се реализује¹²⁰. Одсутно „присуство“ механички произведеног уметничког дела теоријски је конструисано као *аура* али његов мистификовани квалитет аутентичности оригинала у том процесу је неповратно изгубљен и његова просторно-временска одвојеност условљава питање конструисања погледа кроз масовну дистрибуцију дела конотираног у масовној рецепцији, према Бењамину. Његова подржана студија филма у истом есеју, као и оне у незавршеном утопијском пројекту о руинама и рушевинама *Passagen-Werk*, утичу на генерално схватање фрагментарне природе модерности, и том приликом су архитектонски објекти и споменици времена *пасажи* издвојени да покажу преклапање и акумулацију фрагмената кроз радозналу природу временске конструкције погледа. Ипак, његова студија *Passagen-Werk* је сувише претенциозна када настоји да урбаног шетача прогласи филмским режисером изједначавајући њихова искуства саме филмске праксе, и упркос величању камере као моћног средства нове перспективе урбаних простора и управљања погледом, представља тек ентизујастичну студију повезивања индексних картица у филмску монтажу временске сукцесије кретања градским булеварима. Ипак, не смемо занемарити важан допринос који је радом на фрагментима и природи временске конструкције погледа Бењамин заиста остварио. Наиме, он је отворио концепт дијалектике у конструисању погледа - метод који је обухватао прикупљање фрагмената и конструисање *дијалектичких слика (dialektische bilder)* као монтаже опозита. Бењаминов метод, који је био готово синематички, и његов принцип монтаже, несумњиво усмеравају ову дискусију у откривање темпорално-просторних односа чије је значење конструисано у тренутку преклапања садржаја техником монтаже, формалном страном изједначено са Ајзенштајновим принципима монтаже¹²¹. Концепт дијалектичке слике да преклапа „ново и већ прошло време у истовременост“, иако превенствено литерални појам модерне, остаје кључна могућност и компонента у описивању постмодерне темпоралности, овог пута не више у литералном већ у просторном изразу.

¹²⁰ Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", in *Illuminations*, trans. Harry Zohn (New York: Schocken Books, 1969).

¹²¹ И Ајзенштајн и Бењамин показују подједнако радикалну естетичку синтезу, и принципе „интелектуалне монтаже“ који се повезују са филозофијом и чија ће есенција бити у приказу концепта, идеје, из: писма Ајзенштајна Мусинаку датирано децембра 16, 1928, поново цитирано у: Jay Layda and Zina Voyow, *Eisenstein at Work* (New York: Pantheon, 1982).

Праћење мобилног погледа од модерне ка постмодерној темпоралности обезбеђено је кроз присуство и активност субјекта у простору и повезано је са чином ходања (детаљно обрађеног у Де Сертоовим писањима) и *flaneurism*-ом (Бењамин), које посматрамо у односу на синематичку перцепцију простора и поглед филмског гледаоца. Циљани синематички простори често се везују за активност, у форми покрета просторног субјекта, од којих ће овде бити размотрена активност ходања од дефокусираног лутајућег погледа модерне метрополе, преко *promenade architecturale* (архитектонске инспирације градском шетачу да *изводи акцију* у простору), затим конзументске и туристичке културе у паралели са развојем архитектонског простора аркада, робних кућа и изложбених павиљона, све до савремених примера отелотвореног просторног значења које архитектонски простори носе кроз програмски елемент концепта (пример Либескиновог музеја у Берлину).

Мобилни поглед *flaneura*, карактеристичан за Бодлерова писања тридесетих година XX века, у којем се *flaneur* појављује сукцесивно дефинишући парадигматски случај критике модерног простора посматраног из перспективе субјекта, примарно је придружено за писања оснивача франкфуртске школе критичког мишљења, Валтер Бењамин. За разлику од де Сертоовог удаљеног погледа¹²² који са 110.спрата WTC куле на Менхетну посматра град из птичије перспективе препознајући Фукоов модел *panopticon*¹²³, поглед који путује на доле ка улицама Њу Јорка увиђа град у констатном обнављању узроковано динамичким променама, који затим заузимањем позиције шетача открива другу анархичнију просторност. Кроз профилисане зоне карактерног погледа, час ироничног, равнодушног или меланхоличног, у виду поетске надградње Париске метрополе средине XIX века (и касније Бриселске), градске *луталице* праве колекције слика урбаних простора и објављују визуелне белешке својих путања кроз нове просторе конзумације града-спектакла: панораму улица, театре, паркове, кафеа и пасаже. Простори модерне метрополе својеврсни су агрегати ефемерности, континенти по прилици, уметности чија је друга половина непромењива и вечна, а чији су *flaneur*-и изложени утицају просторних формација. Постајући и сами жртве мобилног погледа кроз Бодлерова писања, читаоци су

¹²² Michel de Certeau, "Walking in the City", *The Practice of Everyday Life* (University of California Press, 2011), p. 126-133.

¹²³ Видети: Michel Foucault, "Panopticism", in *Ways of Reading: An Anthology for Writers*. Bartholomae, David and Tony Petrosky (Baton: MA. Bedford/St. Martin's, 2002), p. 223-239.

вођени урбаним просторима модерне метрополе која активно реконфигурише мобилност његове жеље и физиономију литералне експедиције. Уколико је читаоц приморан да, померајући се кроз Бодлеров текст, упија његове опсервације попут активног посредника и примењује кроз имагинацију пређених урбаних простора читањем, он и сам постаје урбани епистемолог или једноставно *урбани воајер*¹²⁴ мобилности његове жеље. Управо је у овој дилеми садржан карактер мобилног погледа који ће условити наш поглед на синематичку трансформацију простора, посматрану кроз парадигму модерног субјекта у реалном и синематичком простору.

Фигура *flaneur*-а имагинативно конфигурише мобилност жеље погледа који лута спектаклом метрополе у несвакидашњем још непроживљеном искуству, субјект је чувеног Бодлеровог есеја из 1863.године, “Le Peintre de la Vie Moderne“. Бодлер у његовом есеју велича уметничко дело Константина Гиса (Constantin Guys) као „сликара модерног живота“, и врхунац воајеризма модерне метрополе који прети да урбане просторе града трансформише у приватне просторе погледа, *flaneur*-а који обезбеђује жив пример „страственог посматрача“:

„Савршеном посматрачу, страственом посматрачу, огромна је радост начинити његово пребивалиште међу мноштвом у средишту флукуације и покрета, у средишту бега и бесконачности. *Бити далеко од куће, и осећати се као код куће; посматрати свет, бити у средишту света и истовремено остати скривен* — ово су нека од малих задовољстава независне, равнодушне и непристрасне душе, које речи могу тек неспретно описати ... *посматрач је принц који се увек радује свом инкогниту.*“

Charles Baudelaire, ”The Painter of modern life”, in *My Heart Laid Bare and Other Prose Eritings*

Бодлеров посматрач био сликар или поета, представљен је у његовој флуидној друштвеној позицији и промењивој субјективности, у стању мобилности која му је кроз урбани пејзаж дозвољавала да приступи јавној свери улица и приватној свери дома. Међутим, амбивалентна позиција *flaneur*-а као градског шетача и Де Сертоовог урбаног воајера, која

¹²⁴ Де Сертоова термиолошка одредница, видети: Michael De Certeau, “Walking in the City“, *The Practice of Everyday Life* (University of California Press, 2011).

ће битно детерминисати параметре квалитета архитектонског и урбаног простора, епистемолошки диференцира однос „посматрања целине“ урбаног простора са дистанце и непосредног „ураћања у просторе улица“. У том процепу, *flaneur* постаје симптоматичан знак деветнаестовековне амбиваленце према новим формама визуелне културе, кроз које његов мобилни поглед уместо да открије природу онога који открива, он заправо балансира између скривања и откривања природе неоткривеног урбаног простора. Из тог разлога, посредовање целине и детаља током посматрања, у овом случају макро целине града и микро урбане целине улице, отвара питање фиксирања позиције посматрања у визуелну слику, најпре фотографију а касније и филмски снимак. Технолошки напредак почетка XX века игра важну улогу у унапређењу техника посматрања и знатно помаже урбаној пракси трансфигуришући измештање његове позиције посматрања као дистанце или непосредног учешћа. Уколико је резултат креирање техничке слике која, постајући основни параметар управљања урбаном праксом, утире пут забораву свега што је остало изостављено из тог снимљеног јединственог рама, поништавајући том приликом и стања динамичности, могућности промене, праћење и симулирање шетачеве перцепције. Посредовање мобилног погледа шетача прати камера и бележи снимке који постају агрегати знања о променљивости и динамичном развоју урбаних простора. Корак *flaneur*-а кроз хаос урбанитета метрополе забележен на апарату за снимање његових опсервација (фотоапарату или камери), Бодлер као његов творац полемички се супроставља свакој могућности да ће фотографија као представник виртуелног погледа бити у могућности да замени мобилни поглед без губитка квалитета погледа на урбани простор. Бодлер говори о фотографији као највећем „непријатељу уметности“ јер, како тврди, фотографијом се оштећује поглед на урбани простор јер се ради о копирању фотографски репродукованим садржајем уместо о његовој имагинативној визији. За разлику од јефтиног метода расипања репродукованог визуелног материјала репрезентованог урбанитета, од урбаних планера се очекује на инсистирању праћења мобилног просторног субјекта који не постаје пуки садржај фотографије, већ чија се флуидност луталаштва супротставља фиксном визуелном приказу¹²⁵.

¹²⁵ Anne Friedberg, *Window Shopping - Cinema and the Postmodern* (University of California Press, 1993).

Како размишљамо о овим променама у „пољу визуелног“, померамо се дуж разматрања Џонатана Крерија у његовом полемичком читању историје перцепције, током нашег процеса учења просторних релација из перспективе праћења погледа просторног субјекта. Перцептивна парадигма седамнаестовековне и османаестовековне *camere obscurae* окарактерисала је систем „репрезентације, спознаје и субјективности“ који је „фундаментално дисконтинуиран“ у односу на моделе перцепције деветнаестовековног посматрача¹²⁶. Крери том приликом одржава доминантне перцептивне претпоставке које важе за седамнаестовековног и османаестовековног посматрача - да *camera obscura* представља „реалну“ и „истиниту“ репрезентацију света и да су оптички апарати били извор њиховог произведеног ефекта – у XIX веку дају предност физиолошкој оптици која описује субјективитет визије. Ово је резултирало, према Крерију, у драматичној епистемолошкој промени од субјективности произведене апаратом ка више субјективном извору визије, према којој су слике производ наше визије када око постаје активни произвођач оптичког искуства (са пореклом субјективног извора визије у Гетеовој *Color Theory* (1810)). Креријева анализа дискурзивног контекста визуелног апарата, поставља самог посматрача у парадоксалну позицију: да има симултано искуство мобилности слика („нових апстракција и мобилности слика“)¹²⁷ и ригидности слика („дисциплиновање посматрача у изразима ригидно успостављених односа са сликом и апаратом“)¹²⁸. Остаје непознат тренд импликације ових дијалектички супротстављених форми опсервације, јер се Крери овде зауставља у својим тумачењима, остављајући отворено питање парадигматске промене условљене субјектом у кретању, која комбинацију ригидности и мобилности слика може придружити самом посматрачу, и на тај начин поставити претпоставку још флуидније субјективности. У том смислу, отварамо питање релације између кретања слика и кретања посматрача: да ли се слике крећу заједно са нама или поседују независно кретање. Могуће је да сам чин посматрања описује перцепцију кроз визуелни регистар у изразима измештања тела посматрача у простору какву успоставља

¹²⁶ Крери отелотворује векове (XVII, XVIII и XIX век) као засебно мотивисане, историографске разлике која је значајна и истовремено уредно преузета. Видети: Jonathan Crary, „Techniques of the Observer“, *October* 45 (Summer 1988), и видети проширену форму есеја у књизи: *Techniques of the Observer* (Cambridge, Mass: MIT Press, 1990).

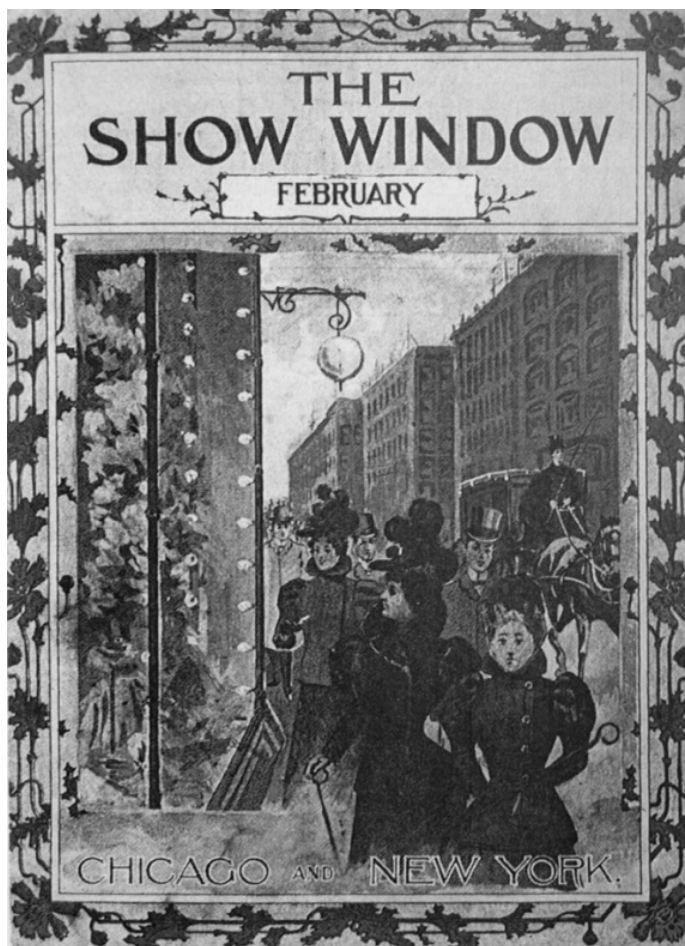
¹²⁷ Ibid. p. 3-35.

¹²⁸ Ibid. p. 3-35.

Де Серто, која тражи одговор на претходно постављено питање у свери „мобилности“ укоренењу кроз сверу „виртуелног“. Ова расправа успоставља трајекторију од протосинематичких оптичких апарата и објеката модерности (аркаде, трговачки молови, галерије, итд), до филмског гледаоца, посматрајући како се парадигматске промене рефлектују кроз теоријски увид акција *flaneura* из односа мобилног и виртуелног погледа, продубљујући његову просторну и темпоралну конструкцију. Многи протосинематички апарати су преговарали просторне и временске илузије, а све ове форме зависиле су од непокретног посматрача и стања његове имагинарне мобилности коју је фиксна позиција посматрања обезбеђивала. Илузија кретања понуђена деветнаестовековном посматрачу садржавала је само просторну мобилност, док је илузија временске мобилности ефектно произвођена тек за биоскопског гледаоца. Тек померајући се дуж архитектонског контекста аркаде, изложбених павиљона и робних кућа, ових свевремених простора који охрабрују активности *flanerie*, можемо почети повезивање инструментализације луталаштва у потрошачко „искуство“ са настанком синематичких временских машина које су прошириле ову мобилност у поље виртуелног.

Поглед успостављен кроз наведену релацију позајмљује моћ из успостављања *flaneura* као прототипа конзумента, чији је перцептивни стил „само гледања“ био еквивалент шетачевог „спорог хода“. Његов поглед је контекстуализован моћима потрошачког избора изједначеног са могућностима неометаног клизења кретајући се дуж уличних излога. Колекције париског *flaneurism*-а из Бењаминове студије париских аркаде и поеме *Les Fleurs du Mal*, бележе растројено посматрање или сањиво кретање *flaneur*-а у виду палимпсест конструкта: текстуални *flaneur* преузет је из Бодлеровог града средине XIX века и његов ехо у наративима живљеног искуства шетача који лута аркадама и кафеима Париза двадесетих и тридесетих година XX века. Његова улога симбола урбанитета реализована је инхерентно неконгруентном и комплексном фигуром *flaneur*-а која предлага бројне антитезе: покрет / стабилност, мајсторство / фрагилност, жеља / апстиненција, присуство / недодирљивост. Жеља за конзumerством делује као да помирује ове дихотомије и успоставља се као централни аспект модерности још од отварања првих робних кућа средином XIX века, ослањајући се превасходно на визуелни регистар уз допринос осигурању доминације погледа капиталистичког друштва над односом погледа и

куповине. Ан Фридберг у истраживању, иницирано логиком кретања кроз архитектонске објекте уређене културом конзументства, у писаном делу *Window Shopping* (1993), разматра промену позиције погледа који клизи између аркада и културолошког простора као елемената урбаног, у изразима екстензије урбаних вештачких окружења паркова, пасажа, трговина и изложбених хала, које су данас пронађене у савременом заштићеном урбаном „центру“ - трговачком молу.



Слика 44. *The Show Window*, L.Frank Baum, уредник месечног часописа за практично уређење излога 1897-1902. (извор: Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* (London: University of California Press, 1993), стр. 67.

Заснован на истој бруталној асиметрији попут Бентамовог затвора, систем обезбеђења трговачких молова касног XIX века, га трансформише у машину за гледање репродукујући скопички режим моћи и визуелности који је Фуко пронашао у основи модерности. Купац постаје директан аналог затворенику који интернализује поглед надзора, са разликом да овде конзументистичка вежба моћи кроз посматрање постаје интерни режим који маркира

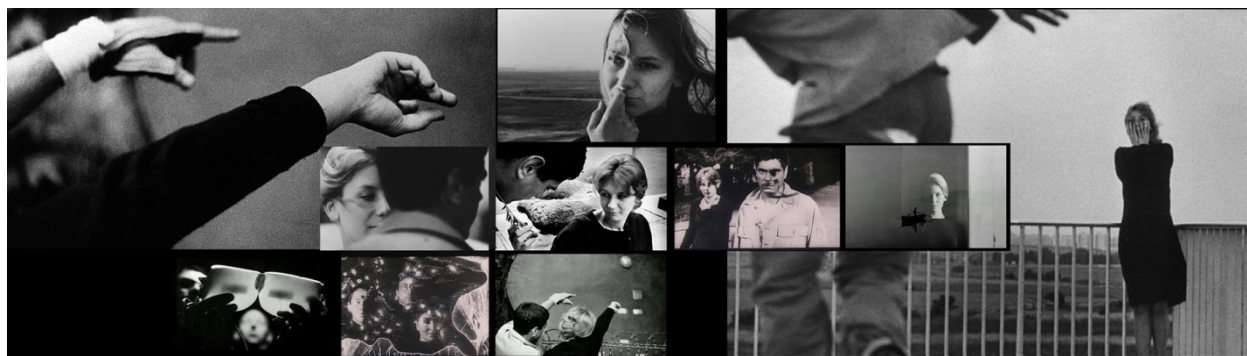
простор транзиције погледа у урбаном окружењу. Историјски, Гајст (Geist) поставља аркаде у позицију између галерија и железничких станица и успоставља листу од седам карактеристика од којих је последња - простор транзиције – оно што чини аркаде филозофски обележеним феноменима, односно временски маркираним локацијама доласка и одласка¹²⁹.

За Бењамина је релација између улице и аркаде простор транзиције који је еквивалентан односу спољног уличног и унутрашњег простора иза излога, у коме се јавља прелазни простор визуелног екрана, који је увођењем виртуелне мобилности постао претеча синематичком погледу. Дуж аркаде мобилности и транзиције погледа, *flaneur* пролази уличним фронтима и затим клизи изложима повученим са фронтова у континуитету дуж серије одбачених слика неодговарајућих за визуелни идентитет фасаде. На тај начин је конзументски поглед извршио две функције: успоставио је континуитет кретања урбаним простором, и поделио је поглед посматрача на „поглед дуж фасаде“ и „поглед дуж излога“, који ће од тог тренутка све више продубљивати однос мобилног и виртуелног погледа. Баум (Baum) је његовом концепцијом излога (*show window*) понео јасну аналогију са синематичким екраном. Он је паралелу успоставио ограничавајући поглед на излог физичким рамом и стаклом иза којих је скривена визија друге стране „урбаног простора“ омогућила његово виртуелно измештање попут оног у протосинематичким апаратима, *panorama* и *diorama*, кроз конзумацију туристичког погледа. Илузорни простор виртуелног путовања, чија је мобилност и просторна (превезујући просторе) и временска (транспорт прошлости у садашњост) на неки начин представљају екстензију просторног луталаштва кроз аркаде, када се њихов мобилни поглед почиње постепено померати од аркаде да поставе приоритет на излог као простор транзиције погледа. Постепеном заменом излога синематичким екраном, синематичко посматрање је постало нова инструментализација конзументског погледа. Конзументски поглед је заменио спекулативни поглед купца-посматрача који одваја жељу за куповином од жеље за чистом контемплацијом, као аналогију екрана и излога коју су усвојили многи историчари и теоретичари филма (Charles Eckert, Jeanne Allen, Mary Ann Doane) – од којих су сви

¹²⁹ Geist, *Arcades*. Гајст успоставља интернационалну архитектонску историју *аркада*, видети и: Bertrand Lemoine, *Les Passages Couverts en France* (Paris: Delegation a l'Action Artistique de la Ville de Paris, 1989).

означавали конзументски поглед парадигмом филмског гледаоца. Дуж уличних излога у хоризонталном кретању, поглед прати илузорни простор стаклених површина перципираних као сукцесивне тренутне фотографије. Филмски гледаоц се ослања на једнако удаљену контемплацију: раван, уоквирена и неприступачна, не иза стакла већ овог пута на екрану. У овом контексту архитектонске и друштвене историје, филмски гледалац може бити описан као да настаје из друштвене трансформације коју су произвеле аркаде и консеквентна мобилност *flanerie*-а.

Први филмски гледаоци суочени су са наративом изграђеним дуж промене од фотографије ка филму, експлоатишући синематички капацитет визуелног режима кроз потенцијале *временске машине*, не са покретном сликом већ са низом фотографија којима је описана наративна тензија између синематичког кретања у филму и фотографске непокретности (тренутачности).



Слика 45. Stills, филм *La Jetee*, режија Крис Маркер, 1962 (Chris Marker), (извор: разно, колаж фотографија http://en.wikipedia.org/wiki/La_Jet%C3%A9e)

Узмимо пример Крис Маркеровог (Chris Marker) филма *La Jetee*, у којем слике које гледамо у тренутачном стању, предлажу да и фотографија сама представља *временску машину*, виртуелни пасаж ка прошлости. Коначан производ филма представљен посматрачу помирује три времена: прво, које је постављено у период прошлости или будућности, друго, које кроз технику монтаже обликује временски ток, и треће, које кроз могућност понављања пружа посматрачу јединствену свест о монтажи. Оваква подела времена, омогућава да његовим управљањем путем технике монтаже буде објашњен кроз претечу - уређај *временске машине* - посебно осмишљене да омогући непокретном

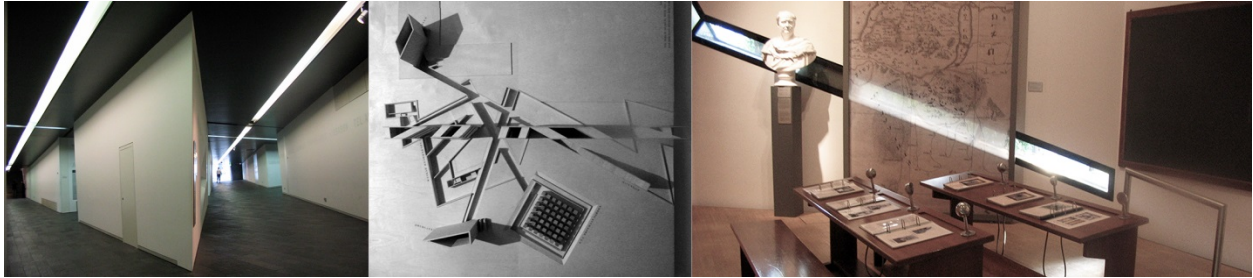
посматрачу да сам управља својим кретањем кроз град. Пред посматрачом је реална улична сцена али његово посматрање излога, заустављање и спекулативни поглед постају предмет истраживања померања личног погледа у урбаном простору. Наиме, кретајући се између детаља и целине у наизменичној промени интересовања, могуће је посматрати промењивост света кроз неуједначене временске протоке којима пресеца поглед у серију погледа на урбано окружење. Виртуелно измештање посматрача у временској машини, на филму, у трговачком молу или некада аркадама, подједнако пропагира синематичко управљање погледом у функцији мобилне визууре покретног посматрача или непокретног посматрача / филмског гледаоца, успостављајући на тај начин директну аналогију мобилног и виртуелног погледа из угла резултујуће субјективности. Ковински (Kowinski) би ишао даље да тврди изједначење имобилног филмског искуства и мобилног искуства трговачког мола кроз однос реалног и илузорног простора, које је сугестивно: „мол је одувек подсећао на филмско искуство“, иако није даље развијао ову аналогију. Померајући се ка филмском гледаоцу, основна карактеристика покретних слика је трипартитно временско измештање, где трговачки мол, попут филмског искуства, нуди транзитирање посматрачевог погледа ка другим просторима, временима и имагинацијама, и пажња је усмерена на откривање филмских техника (*slow motion, freeze frame, reverse motion*) да се прошири синематичко искуство посматрања.

Аспект управљања погледом кроз урбане просторе посредством фигуре просторног субјекта, посматрали смо из позиције *flaneur*-а да би показали синематичке потенцијале простора виђеног из различитих промењивих визура. Уколико модел филмског режисера поново пронађемо кроз фигуру *flaneur*-а, отвара се просторно-временска амбиваленца која, са једне стране, преводи деветнаестовековне навике луталаштва ка организованој форми кретања уређеног филмском фабулом или отелотвореним просторним искуством, а са друге стране, које интерпретирају ове форме мобилности кроз архитектонски концепт, експонирајући његов програмски елемент интерпретираног трага трајекторије *flaneur*-а. Посматрање простора кроз његове синематичке компоненте утемељује квалитете кроз повезивање са активностима у простору, које постају протагонисти само онда када инспиришу субјекат на активности или кретање, у даљој референци на позоришне и филмске квалитете простора. Померањем ка историји архитектуре, изразе оваквог

простора можемо пронаћи у концептуалном утемељењу дела Шуазија, Ле Корбизијеа и Ајзенштајна. Принципи иза идеје *promenade architecturale* укоренењени су у многе концепте архитектонских простора модерне. Примери ефекта управљања мобилним погледом заступљени су у Ле Корбизијеовој употреби рампи, организацији кретања у Гугенхајм музеју у Њу Јорку, и касније у делима Ајзенмана, Захе Хадид и рецимо, Данијела Либескинда - који показују идеју променаде у основи организације својих решења. У његовом Јеврејском музеју у Берлину (1999-2001), Либескинд је унутрашњу просторну организацију објекта активирао концептуалном путањом кретања око које су простори прикључени у секундарној хијерархији организације. У директном искуству посматрања, заправо кинестетичком искуству простора који тече са променом висине, савијањем зидова и различитим осветљајем, повезују се са укупним утицајем грађевине која значајно доприноси нашој перцепцији простора овог музеја у синтези просторно-временског измештања. Секвенцијално илузионистичко путовање кроз осе и просторе музеја, изражава пролазну природу синематичких слика и исказује синематичку компоненту простора, која може бити додатно обогаћена променом просторно-временских услова употребом филмских техника у организацији архитектонског концепта. Процес архитектонске имагинације вођен путањом која организује односе реалног и филмског простора, погледа посматрача и његовог временског измештања, показује велики удео филмске теорије у дискусији аналогije: реално време vs. филмско време. Многи теоретичари раног филма били су привучени јединственим формалним капацитетима филма да трансформише временска ограничења реалног¹³⁰. Како рани теоретичари повлаче разлике између реалног и филмског времена, постоје тумачења (Hugo Munsterberg) о потенцијалу да се превазиђу Кантовске категорије простора, времена и каузалности. Промена ових односа у спољном свету, према Мунстербергу, доводи до промене унутрашњег света, прецизно пажње, имагинације, меморије и емоције. Тако ни временска ограничења филма нису више последица управљања принципом реалног времена, већ је радом филмских техника поништена темпорална структура нашег реалног света. Посматрање измештања између мобилног и виртуелног погледа кроз поимање темпоралности у филму и компоненте реалног времена, у односу на утицај који могу

¹³⁰ Dziga Vertov, "The Birth of Kino-Eye" (1924) in *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, (ed.) Annette Michelson (Berkeley: University of California Press, 1984).

остварити кроз архитектонски концепт, перманентна мобилност *flaneur*-а и концепт *архитектонске променаде* управљају кроз поменуте процесе и модификоване услове простора, времена и каузалности, да отворе нове просторне конфигурације синематичке премисе архитектуре у настајању.



Слика 46. Јеврејски музеј у Берлину, 2001, архитект Данијел Либескинд (извор: фотографије аутора)

II део истраживања – МЕТОДОЛОШКИ КОНТЕКСТ

4. АДАПТАЦИЈА ИНОВАТИВНОГ ОПЕРАТИВНОГ УРЕЂАЈА ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ АРХИТЕКТОНСКИХ КОНЦЕПЦИЈА СИНЕМАТИЧКИМ ПРИНЦИПИМА

Извођење експерименталних теоријских конекција
МОДЕЛИ ОПЕРАЦИОНАЛИЗАЦИЈЕ: *promenade architecturale, fragmentation, framing*

Значајно опредељене постструктуралистичким обртом не само у оживљавању наратива и хуманистичкој дискусији о архитектури у општем смислу, већ и парадигматским променама које снагом авангардних појава своје место изнова проналазе у синематичком контексту архитектонских истраживања данас, формирају се заједничке контуре развоја савремене уметности и архитектуре по питањима успостављања истиности кретања и логике манипулације просторно-временским конфигурацијама. Како филм као уметност и и питање уметничког у филму далеко надилази могућности овог поглавља, остаје констатација континуитета веровања која „покривају“ физичку реалност и кроз њу одржавају основну Крауцерову тезу синематичког приступа. Теза је садржана у идеји да реализам камере и уметност у традиционалном смислу не могу приказати оно што осликавају уметношћу, тојест сврстати филм у категорију традиционалних уметничких дисциплина. Експериментална архитектонска истраживања у последњим декадама напуштају формалистички приступ у корист приближавања трајекторијама критичких интервенција које отварају виђење изван тренутно разумљиве људске визије, у архитектури дијалектичких парова: видљиво-невидљиво, присуство - одсуство, реалност - симулација реалности, истинитост - илузија, смештајући их у контекст постмодерне темпоралности и промењивих услова перцепције урбаног окружења. Према Вајшману, филм поседује могућности да води значења изван директног оптичког система, због чега сматра да можемо комуницирати не само просторне координате које везују за одређену локацију, већ и феномен који Вајшман везује за подсвесну перцепцију. У односу на Вајшманов коментар, речником филмског режисера било би сасвим могуће евоцирати јачу илузију реалности или открити физичку реалност која остаје скривена људском оку и

уму. Примарни задатак филмских техника и јесте да нагласе релацију медија и физичке реалности, и подвуку креативну моћ филмског режисера, према Крауцеру¹³¹. У овом делу истраживања биће показано на који начин употреба филмских стратегија и техника има потенцијал да открива промену активности перцепције из односа медија и физичке реалности, те проширује наше разумевање урбане реалности градећи неочекивана поља акција и дијалектичких структура поврх основне идеје мобилности (посматране у релацији између урбаног пејзажа и просторног субјекта). То је могуће остварити ослањањем на кључни допринос италијанских неоренесансних филмова из четрдесетих и педесетих година XX века. Ђулијана Бруно наглашава да је прича о шетању кроз Рим (филм *Landri di Bicicletta*) направила преокрет у филмској продукцији од студијског снимања ка снимању на урбаним локацијама. Овај обрт уједно помера фокус са теме филмске перцепције простора на праксу филмске режије изведене из аспекта кретања урбаним простором. Уколико приметимо различитост природе урбаног простора која се отвара камери и људском оку или облик одсуства који се налази у механичкој природи медија филма, и затим бесконачне могућности манипулисања овако утврђеном реалности, можемо увидети потенцијал архитектонских пројеката да траже начин примене ових синематичких принципа да невидљиве карактеристике урбане структуре учине видљивим, а да видљиве трансформишу у различите форме мобилности. У синематичким изразима, наиме, кретање је функција снимања. Најмање две групе уобичајених спољних феномена су природне за екран, састављене из свих врста кретања, чију синематичност потврђује чињеница да их само филмска камера може снимити. Таква кретања и њихове специфичне репрезентативне форме мобилности у овом поглављу имају улогу да, кроз продубљивање културно-историјских форми перцепције окружења из перспективе ходања (strollogy), утврде теоријске постулате и практичне принципе унапређене праксе из њиховог оригиналног модела *promenade architecturale*.

Захтев „видљивог“ и „посматрање урбаних форми у статусу мобилности“ појављују се као посебан изазов пред архитектама и урбанистима који у претходним декадама, упркос неискоришћеном потенцијалу инфилтрације изведених теоријских закључака у пракси и

¹³¹ У Крауцеровој теорији, функције откривања остварују особену паралелу са архитектуром јер теже откривању материјалних феномена који су у свакодневној перцепцији невидљиви; феномена који обузимају нашу свест; и извесних аспеката спољног света које можемо именовати „посебним режимом стварности“, видети: Sigfried Kraucer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (Princeton University Press, 1960).

едукацији, покушавају да објасне и повежу нова урбана стања кроз појединачне идентификоване концепте: Марк Ожеова *неместа* (*non-place*, 1995) као неуспех стратегије урбаног континуитета који тражи начине да поново буде успостављен синематографским уређајима кроз трајекторију људског субјекта, или у читавању *урбане променаде* Мишел Де Сертоа, и друге концепте. Ожеова *неместа* појављују се као реликти лоше вреднованих механизма придруживања „рамљених синематичких секвенци“ у спајању серије урбаних фрагмената који формирају континуитет у извођењу трајекторије субјекта. У том механизму придруживања наводи се пример аеродрома који губе идентитет места и олако могу постати „рупе“ попут прекида тока филмске радње или испуњавања осећаја анонимности у аеродромској згради. Оже аеродроме проглашава пасажима који креирају усамљеност међу путницима и идентитет места у потпуности придружује путницима напуштајући сопствени идентитет. Синематичка контекстуализација концепта Ожеових *неместа* кроз аеродромске просторе као локације транзита, не лежи у тој мери у начину приказа или представљања архитектуре колико у придавању значаја негативним конотацијама безуспешног уклапања, остављајући „рупе“ у континуитету трајекторије просторног субјекта – односно, прекидајући ток радње и тиме континуитет придруживања синематичких секвенци. У филму је овај проблем решен постојањем аутоматског стања у основи медија, који путем својих механизма и конвенција регулише генерисање серије сукцесивних слика, обезбеђујући континуитет филмског тока. Из овакве перспективе и уверења да принципи филмског управљања између аутоматизма и уметничке компоненте слободног повезивања, могу бити примењени у виду стратегија у архитектури да обезбеде аналогију континуитета конципирања архитектонских / урбаних простора, приступамо превођењу принципа филмских стратегија и конвенција у архитектури. У том смислу, у фази истраживања која следи приступамо реализацији експеримента који не функционише попут уобичајенх простих релација пракса - пракса или теорија - теорија, већ који повезује изабрана синематичка теоријска становишта која се тичу праксе урбаног и архитектонског простора, са критичким когнитивним постулатима теорије коју допуњује, и затим утврђује оперативна теоријско-практична становишта у потрази за *моделима операционализације: promenade architecturale, fragmentation, framing*. Функција ових модела је да раде на успостављању и анализи нових конекција, и затим на извођењу нових законитости у тестирању синематичких претпоставки.

У овом делу истраживања, након утврђивања теоријско-практичних повезивања у посматрању и обликовању архитектонског и урбаног простора, приступа се прилагођавању нових оперативних уређаја за рад у пракси и едукацији, кроз испитивање односа синематичке истраживачке праксе и концепта кретања као односа мапирања vs. пројектовања; као и по питањима њихове импликације у проширењу стратегија, сета алата у процесу пројектовања и протокола самог процеса. У претходном кораку је идентификован сет од четири синематичка квалитета: наративни, визуелни, управљање погледом и темпорални – који расклапају однос теорије и праксе кроз контекстуализацију квалитета из постструктуралистичке перспективе, да обезбеде дефинисање критеријума обликовања синематичког простора у архитектури. У овом делу истраживања, у осврту на методолошки поглед, тражи се нови сет стратегија и техника за примену синематичких принципа у архитектури, инспирисаних променом перцептивних услова модерне метрополе током двадесетог века, коју више не препознајемо као унифицирану кохерентну целину већ комплексан систем урбаних фрагмената. У урбаној пракси, структурална, когнитивна и лингвистичка промена перцептивних услова, бира синематички медиј да испита могућности представљања перцептивних промена, да опише и именује његове последице у дисконтектованим урбаним фрагментима који, попут Ожеових *неместа*, траже ургентну реконекцију синематографским средствима у режим континуитета урбане матрице. Са друге стране, промена услова перцепције условљена брзином и кретањем уводи архитектуру у различите форме мобилности, када под утицајем урбаног планирања двадесетих година XX века у развојним облицима функционализма модерне, срећемо њихове термиолошке фрагментације: *moving cities*, *collage city*, *megapolis*, *ville panique*, итд. У овом контексту почињемо сагледавати урбане услове у нематеријалној форми елиминисане под дејством перцептивног динамизма, форми догађаја дефинисаног секвенцама, рамовима и водећим идејама манипулација, које проширују и сам концепт кретања. Када се прожимање услова и типова мобилности провуче кроз перцепцију мобилности филмске камере, стварају се и први предуслови адаптације новог оперативног уређаја кроз стратегије промишљања мапирања урбаног окружења и концептуализације. У завршној фази, након усвојених обрзаца и протокола, прелази се на тестирање иновативних стратегија архитектонског пројектовања као последице експерименталног методолошког приступа реализованог између архитектуре,

филма и *праксе ходања*¹³², примењеног на испитивање уметничког обликовања континуитета урбаног пејзажа.

Избором оваквих експерименталних акција у методолошком поступку потиснута је парадигма индуктивно-дедуктивног размишљања. Развијањем истраживачког процеса, повезана теоријска становишта из циклуса дедукције, у континуираној компарацији података и хипотетичких проблема провучених кроз методичку секвенцу, оспособљена су за даљу анализу. Да би обезбедили структуру у овом процесу, акције превођења принципа филмских техника у архитектури процесуиране су након сваке идентификације теоријског повезивања и идентификације пратећих концепата у релацији са архитектонском и урбаном праксом, кроз које теорија бива интегрисана до сржи практичних архитектонских питања. Закључци су затим тестирани кроз студију случаја, кроз коју ће бити интегрисани теоријски постулати и синематички принципи. У овако утврђеним околностима приступамо експерименталном процесу бирања и теоријског повезивања различитих становишта, и пратећој анализи резултата кроз концептуалне и визуелне стратегије оперативног уређаја *пракса ходања и синематичког креирања слика*.

¹³² Чин ходања (*the act of walking*), односно пракса ходања (*the practice of walking*) као термин који ће бити свеприсутан у овој тези, упркос говору о јединственом односу кретања и слике кроз концептуалну реализацију архитектонског решења, не елиминише већ подржава специфичност организације садржаја објекта: у дизајнирању (режирању) стазе кретања, архитекта не занемарује просторну „функцију“ грађевине, напротив, он уводи нови поредак расподеле активности. У својој критичкој позицији, посматрана изван као уметничка пракса уграђена у *mobilized aesthetics*, архитектура данас постаје „ствар слике“ која покреће акције у концептуално извођење путем слика. Проблем слике постављен је у корелацију са праксом ходања и употребом мобилизованог погледа у приказивању динамичке визије архитектонских концептуалних решења. Конкретан рад на формирњу слике градског пејзажа о коме ће бити реч касније превазилази идеју пикторијалног искуства ка програмском, догађајном и мобилизованом vs. виртуелном кроз протоке информација, и задире у сликовне односе којима се дефинишу релације између предмета у простору, у савременом архитектонском дискурсу. Историјски поглед на Бергсона омогућава нам да објаснимо и активно ангажујемо данашњи “свет слика” (два концепта: *temporality* & „*the image of thought*“), према студијама два најраспрострањенија и најоригиналнија теоретичара слике у последњим декадама, Жил Делеза (Gilles Deleuze) и Жак Рансијеа (Jacques Ranciere).

4.1 ПРВА ТЕОРИЈСКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛНА КОНЕКЦИЈА

Модел операционализације *МОБИЛНОГ ПОГЛЕДА* = уметност ходања + повезивање са ситуационистичком праксом *drifting*

Попут филма, архитектура, урбани простори и читаве урбанистичке матрице градова могу имати линеарне, нелинеарне, секвенцијалне или друге ефекте који их уско повезују са синематичким квалитетима. Линеарни и нелинеарни ефекти урбаног простора у првом реду његове синематичке актуелизације, покрећу расправу о *уметности ходања* путем квалитета *читљивости* и *вођења погледа* кроз урбане просторе. Уколико је могуће замислити да архитектонски и урбани простори откривају концептуалне потенцијале кроз инвентивну употребу оваквих нематеријалних услова, можемо приступити откривању праве природе њихових затечених материјалних стања из уверења да перспектива мобилног субјекта може постати инструмент редефинисања урбаних услова. Једна од свакодневних урбаних пракси, пракса ходања урбаним просторима, посебно је релевантна у дискусији покренутој око питања креирања урбаних простора кретањем. Просторно присвајање кретањем есенција је синематичке праксе, било да је у питању филм или реални урбани простор. Први квалитет урбаног простора који ће овде бити у функцији разматрања експерименталне конекције са *уметности ходања* је квалитет читљивости у новом амбивалентном поретку, који тежи да опростори невидљиву структуру мрежа кретања. Градски шетач индивидуализује и отвара вишеструку *читљивост* свакодневног урбаног окружења које, према Де Сертоу, када је померено из руку урбаних планера постаје отворено коришћењу имагинације и техничкој семиотичкој анализи (De Certeau, 1984). Де Серто преузима анализу ових трансформација, посматрајући их у релацији са мрежама кретања, преплитања и прожимања, које обликују причу из фрагмената трајекторија и алтерација простора – да обезбеди опросторење невидљиве структуре повезане са трајекторијом кретања, која у релацији са њиховом репрезентацијом остаје недефинисано друго¹³³ (De Certeau, 1984). Свакодневна урбана пракса, какву препознаје Де Серто, прелази границу видљивог на површини и покушава да, кроз лоцирање урбане праксе другачије од *геометријског* или *географског* простора видљивог или

¹³³ Michel De Certeau, "Walking in the City" (1984), *The Practice of Everyday Life* (University of California Press, 2011).

традиционалних теоријских конструкција, обезбеди просторну праксу која ангажује специфичне начине „операционализације“ или карактеристичну мобилност града¹³⁴. Други квалитет урбаног простора који ће овде бити у функцији разматрања експерименталне теоријске конекције је: *управљање погледом*. Појављује се у улози опонента посматрања простора из опште перспективе и традиционалне урбане праксе, као параметар генералне мобилности урбаног пејзажа у инструменталном повезивању простора са покретним сликама. У спони архитектонске и филмске праксе, праћење и описивање кретања просторног субјекта кроз серију сукцесивних погледа повезано је са праксом Ле Корбизијеа и Ајзенштајна. Кроз даљи синематички ангажман са урбаним простором, биће показано како се ова пракса повезује са ситуационистичким концептом *drifting* да објасни стратегију *игре* у основи иновативног приступа архитектонској концептуализацији, која препознаје превазилажење граница успостављених функционализмом. Значај оваквог историјског и теоријског осврта јесте у могућности да обезбеди приступ архитектонском стваралаштву који превазилази границе традиционалног метода да подржи развој архитектуре у односима простора и концептуализације, архитектуре као односа игре и истраживања, отвореног истраживачког поља, догађаја и свакодневне конструисане ситуације. Закључићемо о могућностима проширења ситуационистичких начела кроз разматрање потенцијала просторних конфигурација у синематичкој перспективи, као и о приступу архитектонском пројектовању у овако дефинисаним односима архитектуре, у усаглашавању са Линчовим и Каленовим урбаним начелима и Арнхајмовим разумевањем реализације перцептивног чина у серијама.

4.1.1 Од *flaneur* ка *drifting*

Основна претпоставка посматрања урбане праксе ходања као уметничког феномена инструментализованог између филма и архитектуре, је измештање критичког осврта на урбане просторе из опште перспективе у перспективу мобилног људског субјекта, каква је започета у пракси шездесетих година XX века. Усаглашавањем параметара визуелне анализе кроз критику перцепције и читљивости урбаног окружења из перспективе кретања, постављена је значајна субјективна и емпиричка контра-перспектива

¹³⁴ Ibid, 1984.

рационалистичкој доктрини, и наговештено откривање и прихватање основних елемената синематичке просторне парадигме. У овом моделу, просторни субјект отвара аналогију са Бодлеровим *flaneur*-ом који није једноставно пасивни објекат у простору, већ активно учествује у парадигматској промени просторно-временских односа и кључног параметра анализе – параметра урбаног континуитета реализованог у дихотомији линеарност - нелинеарност, у кореспонденцији са Арнајмовим разумевањем перцептивног чина који није изолован већ се реализује у серијама, и Каленовим принципима секвенцијаног искуства у перцепцији урбаног окружења. У том смислу се у овом делу истраживања расправља о *пракси ходања* која може утицати на трансформацију не само наше перцепције урбаног окружења, чију захвалност првенствено дугујемо технолошком развоју апарата за снимање, већ обезбедити и процедуру унапређења квалитета самог простора кроз усаглашавање са Арнајмовим, Каленовим и Линчовим урбаним начелима, тојест параметрима њихове визуелне анализе. Параметре промене просторних квалитета можемо пратити кроз историјску промену ефекта укупног динамизма урбане метрополе на активно коришћење урбаног окружења индивидуе - шетача, од карактера *flaneur*-а дефокусираног погледа конструисаног лутањем кроз „психолошки исцрпљујуће“ просторне конфигурације модерне метрополе ка карактеру *drifting* који истражује да исправи квази-друштвени простор улице развијен модернистичком логиком циркулације. За разлику од функционалистичког архитектонског простора модерне, делује да циљеви развијени у постмодерном дискурзивном окружењу условљавају да једном успостављене опросторене функције буду стратешки уређене *игром* тако да се, од неуравнотеженог статуса појединца у употреби урбаног простора модерне, постулатима ситуационистичког манифеста, тражи њихово поновно повезивање на начин да архитектура постане тактичка и стратешка „игра простора и окружења“ преломљена кроз траг релационих односа успостављених кретањем субјекта у том простору.

Архитектима је понуђена могућност да постављањем субјекта у кретање и трагање за интерпретацијом значења, сам процес читања замени процесом исписивања, односно конструисања архитектуре – поступак који можемо видети у Ле Корбизијеовој, и касније, рецимо у Либескиндовој или Чумијевој архитектонској пракси, а који је теоријски покренут из де Сертовоог залагања за прикупљањем фрагмената семантичких локација. Из

отварања вишеструке читљивости Сертоове културне студије која користи имагинацију и техничку семиотичку анализу у којој садржај локације представља основни организациони принцип планерима и архитектама, можемо тврдити да покретни субјекат може допринети просторном диспозитиву са којим „шетац трансформише сваки просторни означитељ у нешто друго“ (De Certeau, 1984), на тај начин придајући значај чину писања макар у истој мери као читању урбаног простора. Заправо, архитектонска пракса показује да су чин читања и писања урбаног простора повезани кроз утицај урбаног сценарија на начин њиховог коришћења. Улога архитекте у унапређењу квалитета простора кроз његову филмску имагинацију реципрочна је филмском приказивању урбаних простора које је првенствено у служби јавне конзумације илузорног простора. У том смислу, осим што обезбеђује читање реалног урбаног окружења кроз илузорни филмски, архитектама и урбаним планерима оно обезбеђује корисан алат за структурирање и начин писања (односно конструисања) у извођењу концептуалне манифестације реалног простора. У односу илузорног и реалног простора, појављује се уметничка компонента која пређени урбани простор кретањем проглашава „осмишљеним сценаријом кретања са почетком и крајем – попут итинерија (*tour*) наративне компоненте у структури приче“, и интерпретира причу (или филмску фабулу) проналазећи исте фазе попут оних у „уметности компоновања путање“. Нови имажинативни простор повезује ходање и активности у урбаном окружењу отварајући значења и правце њихове интерпетације у просторни концепт, истовремено ослобађајући њихову примарну улогу од стремљења функционалистичком и историјском поретку.

Израз *уметност ходања* је успостављен са циљем да се кроз присуство и кретање субјекта у простору скрене поглед са опсервације реалног окружења на концептуално мапирање, замењено кроз транзициону теорију психогеографије у постмодерном синематичком дискурсу да открије нове стратегије и тактике архитектонског пројектовања. Поступак има за циљ да кроз експериментално повезивање релационе стратегије *игре* из теоријског *drifting*-а и одређене архитектонске тактике са синематичким принципима, прошири ситуационистичке постулате конципирања урбаних и архитектонских простора у синематичким изразима. Био покренут *flaneurism*-ом или *drifting*-ом, идеја је да субјекат - шетац као индивидуа која својим кретањем и активностима инспирише одређене

просторне услове, утиче да промишљање визуелног аспекта урбаног окружења буде повезано са присуством субјекта у простору активiranог кроз уређени архитектонски и урбани сценарио. Уметност компоновања која користи стазу ходања реализује се између функционалности простора и његове компоненте кроз коју индивидуа тежи да испољи свој *homo ludens*. Да бисмо приступили дијалогу субјективитета у инспирисању развоја активности изван ригидне урбане регулативе, потребно је прво уредити услове идентификације и репрезентације елемената урбаног окружења из овако успостављене перспективе. Овај процес подразумева усаглашавање комплексних односа парова квалитета урбаних простора и одговарајућих урбаних стратегија, пре свега утврђивање процедура које треба да продубе улогу ефеката визуелног идентитета урбаног простора и секвенце искуства континуитета кретањем дуж уличног фронта, у савлађивању дихотомије линеарности - нелинеарности квалитативног развоја урбаног простора. Проблем ове дихотомије могуће је разложити у неколико компонената, и у даљем размишљању ће нам послужити Де Сертоова мотивација трипартитне функције *чина ходања*: присвајање простора и просторних елемената, поступање у контексту, и имплицирање односа (De Certeau, 1984). Према Де Сертоовим феноменолошким испитивањима која се тичу реторике ходања и других питања града, убележена је манифестација урбаног окружења испољена не кроз статичну формацију, већ као кинетички конструкт (De Certeau, 1984) чија је мера ангажмана кроз Де Сертоову трипартитну функцију *чина ходања* у простору параметар идентитета, значења и обликовања физичког окружења. Из тог разлога, улога просторног субјекта је кључни фактор читавог процеса од успостављања тактике кретања и идентификације параметара окружења до финалног корака успостављања стратегије *игре* када *уметност ходања* коначно постаје критички алат и значајан критеријум синематичке конфигурације архитектонског пројектовања.

4.1.2 *Promenade architecturale*

Један од начина да архитектонска пракса препозна тенденцију овакве организације простора јесте у хијерархијској подели између организационе аксе која држи урбане просторе у целини и појединачних просторних пунктова који у свом пулсирајућем карактеру ефемерних појава умекшавају круту урбану матрицу. Овако мотивисана

архитектонска пракса која даје организациони приоритет просторној акси и тиме артикулише кретања у простору, Де Серто говори о „временској артикулацији локација“ која кроз изабране интервале омогућава да се опише тражени однос функционалности простора и његове „меке“ димензије пулсирања. Де Серто као посебан проблем потпуне реализације предметног односа истиче недовољну могућност репрезентације у „просторној секвенци тачака“ (De Certeau, 1984). Уместо директног повезивања града и медија филма (рецимо 35mm филмска трака), његов опис свакодневне урбане праксе и отелотворене конзумације простора дозвољава успостављање једне друге конекције између града и линеарне секвенце филмских фрагмената на *timeline*-у филмске траке са којима многи режисери данас раде. Кроз оваква повезивања, праксе урбаних планера и архитеката у реалном урбаном окружењу сродне су са праксом филмског режисера (кроз осмишљавање кретања протагонисте филма) у илузорном филмском простору. Посебан допринос опростореног кретања пешака – *flaneur*-а, односно протагонисте филма, јесте да формирају један од ових реалних система чије постојање чини живу компоненту у творби урбанитета. Теоријски пример даје Шуази а практичан Ајзенштајн и Ле Корбизије – концепти кроз које сазрева постепено *promenade architecturale*, кроз други посматрани квалитет урбаног простора – *управљање погледом* - који ће овде бити у функцији теоријског експерименталног повезивања. Праћење погледа посматрача је у улози опонента посматрања простора из опште перспективе, као параметар генералне мобилности урбаног пејзажа у инструменталном повезивању простора са покретним сликама (примере обезбеђују Ле Корбизије и Ајзенштајн). Архитектонско пројектовање и наше разумевање самог процеса пројектовања, како Жан Нувел примећује, суштински је повезано са имагинарном пројекцијом покретног тела у простору, која повезује филм и архитектуру на нивоу производње и конзумације простора, и тим путем кроз теоријска и практична питања. У *Histoire de l'Architecture*, објављеном само неколико година након инаугурације филма у изведби *Lumiere Brothers*, Шуази (1899) дискутује „сукцесивне перспективне погледе кретања имагинарног посматрача на грчком Акрополису“ - изјава која усмерава пажњу на значај кретања у композицији локације и перцепције архитектонског простора (Vidler, 1996). Ови парадигматски примери утемељују теоријско-практичну позицију развијања односа архитектуре и филма током XX века и од посебног

је значаја манифестација овог споја коју препознајемо као анксиозност архитектонске праксе у погледу на ригидност традиционалних урбаних процедура обликовања.

Креирање простора кроз кретање које повезује реалне и филмске просторе, директно нас враћа на пример архитектонске трајекторије која одговара студији Ле Корбизијеа у његовом *Vers Une Architecture* да пружи пример *promenade architecturale*: сукцесивни перспективни погледи кретања имагинарног посматрача дуж комплекса објеката Акропоља, које је конструисао Шуази да покаже „сукцесивне равни“ и „питорескну“ композицију локације (Auguste Choisy, 1899). Ова историјска анализа обезбеђује значајну конвенционалну паралелу између перцепције свакодневних архитектонских простора и филмских простора, теоријски утврђену у Арнхајмовој студији уметности филма у кумулативној функцији перцепције, и према Ајзенштајновом цитирању Шуазијеве анализе, представља најсуптилнији увид у „поглед филмског режисера“ чије око замишља и прати секвенцу монтаже архитектонског ансамбла, постепено, снимак за снимком, који конструишу ходањем кроз комплекс објеката Акропоља. У заједничком поверењу указаном Шуазију, провоцирани смо да угледамо коначну спону архитектонског и филмског модернизма кроз ритмичку игру Ле Корбизијеовог посматрача који антиципира покрет Ајзенштајнових снимака и монтаже (Vidler, 2001). Сергеј Ајзенштајн, у његовом чланку “Montage and Architecture“ (Eisenstein, 1938), поставља две контрасне „стазе“ просторног ока: синематичку стазу у филму у којој непокретни посматрач прати имагинарну линију кроз серију објеката у различитим позицијама које пролазе испред њега; и архитектонску стазу где се посматрач помера кроз „серију пажљиво распоређених феномена које структурира својим визуелним опажањем“ (Vidler, 1996). У секвенцијалном преклапању кадрова добијен је ефекат монтаже какав представља Шуази. Ајзенштајн проналази „филмски ефекат“ који производи нову импресију са сваким следећим кадром – такорећи, филмски режисер располаже жељеним временским интервалом појединачних слика и проналази могућност успостављања односа између корака кретања посматрача и предвиђеног ритма дистанци између самих објеката¹³⁵ (Eisenstein, 1937-1940). У транспозицији од реалног ка имагинарном кретању, архитектура је претеча филма.

¹³⁵ Sergei Eisenstein, “Montage and Architecture“ (1937/1940), *Selected Works*, Vol.2 *Towards a Theory of Montage*, ed. Michael Glenny and Richard Taylor, trans. Michael Glenny (London: BFI Publishing, 1991).

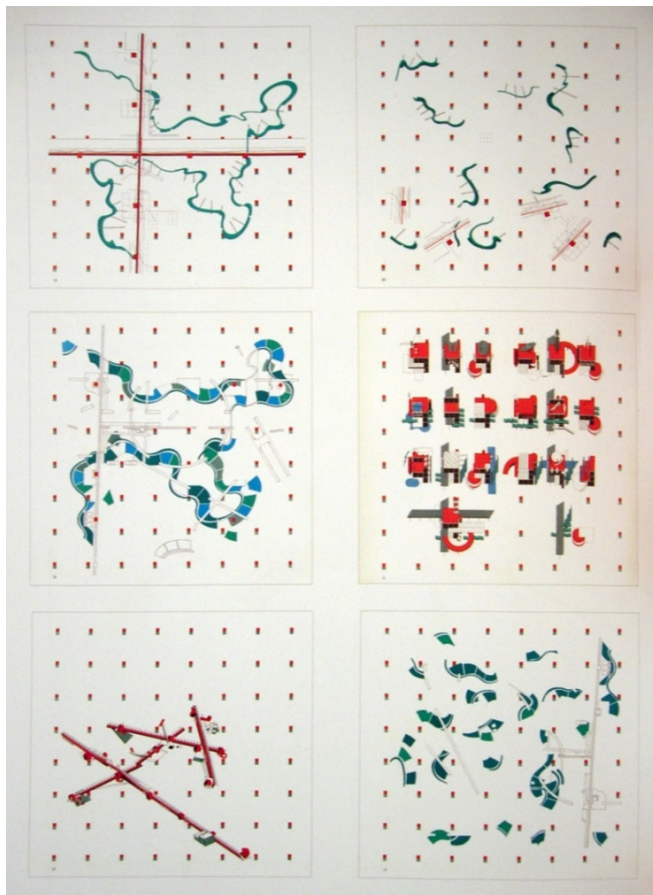
Архитектонски пројекат и наше читање пројекта, како Нувел примећује, повезано је са замишљањем покретног субјекта у простору, које повезује синематичку и архитектуру на нивоу производње и конзумације простора, и на тај начин у теоријским и практичним изразима. Ле Корбизије, који не показује поверење у репродукцију Шуазијеве секвенце, концентрише се на другу перспективу „аксијално планирање“, и увиђа значај хијерархијског система да академску *Beaux-Arts* изричиту ригидност лажних правих углова, замени слободном диспозицијом, и на тај начин креира интезивни ритам карактеристичан за филмски ефекат секвенцијалног приказа.

4.1.3 Савремена урбана пракса и покретна слика

Данас многи урбани центри које насељавамо пате у мешавини постмодерне и модерне архитектуре која избегава ма који могући дијалог (попут оног описаног у Колин Роовом *Collage City*) у дихотомiji линеарности - нелинеарности којом интегришу савремену архитектуру у контекст наслеђене урбане матрице. Једном успостављена могућност принципа интеграције новог ткива у старо, често привлачи архитектуру која настоји избећи контраст и разлику по сваку цену, често завршавајући губитком значаја у том процесу. Од корена модерности до постмодерне, више од било које друге урбане активности, пракса ходања покреће значајна питања ширих размера утицаја преображаја модерне метрополе, пажљиво сецирајући кроз оваква „регенерисана“ подручја пуну дубину самоузроковане беде. Чак и они пројекти који су разматрали граничне архитектуре у микро размери урбаног, у посматрању њиховог директног фланкирања никада нису успели да ангажују шире наративе (који су ангажовани у сваком граду кроз вишеструке слојеве преплетених прича), ризикујући да допринесу просторно-наративној некохерентности, индикативне у градовима чија је комплетна урбана матрица почела да се урушава.

Сродност професија архитекте, урбаног планера и филмског режисера кроз избор да се елементи физичке структуре урбаног прикажу путем покретних слика града, осим могућности читања у јавној конзумацији, обезбеђује виртуелно придруживање слика и открива посебан потенцијал да, по угледу на рад филмских техника, обезбеди метод за креирање урбаног сценарија континуитета кроз придруживање изолованих фрагмената у

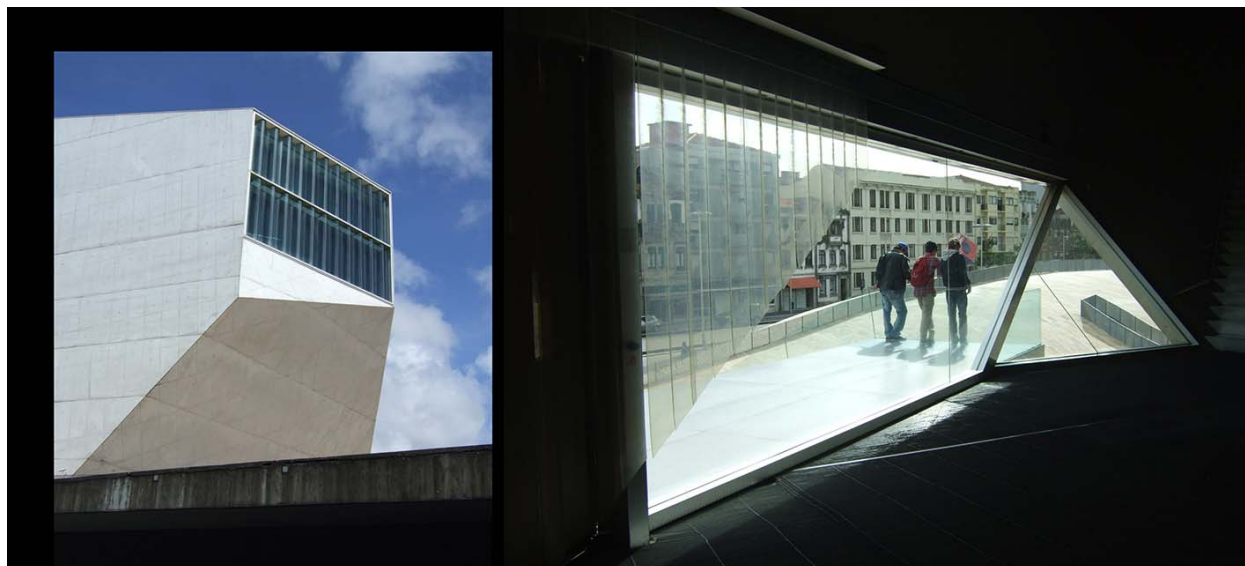
урбаној матрици. Известан број архитеката успешне праксе, попут Бернара Чумија, Нувела и Кулхаса, указује на синематичке квалитете урбаног простора и користе покретне слике да истраже њихов утицај на приступ пројектовању. Они користе покретне слике да истражују уклапање новог објекта у постојећем урбаном окружењу, кроз повезивање архитектонских концепата у урбаној матрици обезбеђујући на тај начин синтезно посматрање архитектонског објекта са урбаном целином. Ђулијана Бруно примећује да је овај феномен повезан са појавом постструктурализма и посебно са филозофијом деконструктивизма. Теорије његових главних протагониста, архитекте Ајзенмана и филозофа Дериде, постале су део савременог архитектонског дискурса који је повезан са теоријом „различитих форми мобилности“ (Bruno, 2002). Док Ђулијана Бруно у овоме види да ће архитектонски „импулс отелотворити покретну слику“ (Bruno, 2002), овај развој отвара и супротно томе поставља питање „филмског отелотворења у архитектури“ - другим речима, могућност ангажовања са архитектуром у синематичким изразима.



Слика 47. Пројекат Parc de la Villette, Paris, France, архитект Бернар Чуми, конкурсна документација 1982 – 1998. (извор: Bernard Tschumi, *Architecture Concepts - Red is Not a Color* (New York: RIZZOLI INTERNATIONAL PUBLICATIONS, 2012))

У архитектонској пракси, Бернар Чуми је играо значајну и пионирску улогу у креирању нове свести филмског у архитектонском која се тиче преклапања поступка филмске режије и архитектонског пројектовања. Овај поступак проналази примену и данас у савременој архитектонској пракси и истраживању, и кроз теоријску поставку основних начела у његовом *Manhattan Transcripts* (1984), у којем Чуми нуди експериментално, деконструктивистичко „читање архитектуре у којој су простор, кретање и догађаји, независни а стоје у новом поретку“ (Tschumi, 1984). Према Чумију, нов приступ пројектовању из корена мења и начине репрезентације архитектонског концепта кроз основе, пресеке, моделе и имплицирано кретање које, у циљу усклађивања начина комуникације, захтева примену филмских техника попут Ајзенштајнове употребе „монтаже“ (ibid, 1984). У *Manhattan Transcripts* (1984), Чуми илуструје „раздвојене нивое реалности“ (ibid, 1984) – услов који је сличан принципу раслојавања различитих филмских наратива који се реализују симултано у времену и простору. Овај принцип инспирисан постструктуралистичком лингвистиком, обезбедио је импулс и Чумијевој пракси кроз пројекат *Parc de la Villette* у Паризу и Рем Кулхасов *Casa de Musica* у Порту. Кулхас је овај пројекат теоријски засновао на сценарију кроз који развија секвенце епизода које граде ланац догађаја, и практично их конципира у просторној монтажи. Попут Чумија, и Кулхас алудира на чињеницу да поступак концептуализације можемо разложити на серије догађаја, који, попут филмских догађаја, чине део секвенцијално структурираних наратива који се отварају у темпоралном извођењу кретања кроз простор. Рецимо, у његовом *Casa de Musica*, изграђеним у склопу једног од главних саобраћајних токова града, кретање кроз ентеријер објекта открива серије издељених простора, платформи и аудиторијума, у континуираној секвенци која је сада објекат, чија исходишна путања служи као рез, просторни рам и отварање, посредујући визуелни контакт са окружењем. Објекат се, својом формом и функцијом, користи филмским речником да би *рез* у монтажи поделио два кварта Порта: градски историјски квартал и резиденцијално суседство радничке класе. Инспирисани постструктуралистичким дискурсом, његовим практичним и филозофским димензијама, отворили смо питања примене филмских техника у концепцији и синематичком читању архитектонског простора и урбаног окружења, који је константно отворен за интерпретацију кроз дијалог са кретањем просторног субјекта. Да бисмо били у могућности да ово знање применимо кроз сценарио архитектонског пројектовања, тактике

и урбане стратегије, неопходно је детаљније елаборирати о појединачним стратегијама и техникама филма: *континуитету, монтажи, уређивању, резу и ритму*, и другим.



Слика 48. Објекат *Casa de Musica*, Порто, 2005, архитект Рем Кулхас (Rem Koolhaas), (извор: фотографије аутора)

4.1.4 *Drifting*

„Шетња је најбољи начин истраживања и искоришћавања урбаних простора града; промена, обрта, пробоја облака, кретања светлости по води. Тумарање са намером је препоручено, гажење асфалтне путање као упозорење сањарења дозвољава откривање фикције основног обрасца.“ (Sinclair, 1997)

Након извршене прецизне анализе аспеката *читљивости* и *управљања погледом* у погледу синематичких квалитета простора и померања фокуса са традиционалне урбане праксе у изразе уметничких, субјективних и релационих димензија које мобилизују критички алат *праксу ходања*, увид у настајање синематичке премисе архитектуре довршићемо имплементацијом стратегије *игре* која заједно са тактиком *кретања* треба да понуди више од нове просторне конфигурације: стратегије и тактике као елементе теоријске основе иновативног приступа архитектонском пројектовању. Ради потпуне анализе и периодичног враћања на традиционалну урбанистичку праксу нова перспектива, кроз препознавање и превазилажење граница успостављених функционализмом, не изузима већ комплементарно укључује питања репрезентације и промењив однос простора и времена,

које је условила појава покретне слике. Израз *уметност ходања* је успостављен са циљем да се кроз присуство и кретање субјекта у простору скрене поглед са опсервације реалног окружења на концептуално мапирање, замењено кроз транзициону теорију психогеографије у постмодерном синематичком дискурсу. Поступак има за циљ да кроз експериментално повезивање релационе стратегије *игре* из теоријског *drifting*-а и одређене архитектонске тактике са синематичким принципима, прошири ситуационистичке постулате конципирања урбаних и архитектонских простора у синематичким изразима.

Користећи сличне урбане тактике Де Сертоовим примењене за разматрање *чина ходања*, Ги Дебор (Guy Debord) елаборира идеју *driftinga (derive)* у изразима тумарања мотивисаног игром која пресеца и спаја урбане просторе, замишљен у виду анкете психогеографских услова модерног града у циљу откривања његових скривених изненађења (Debord, 1958). Подложно је расправи да, како је *drifting* ангажован са „психогеографским контурама“ града, и како ове контуре показују синематичке трагове, овакве тактике могу антиципирати корисна истраживања урбаних простора и у условима савременог урбаног пејзажа. Овде су од посебног значаја истраживања која за циљ имају продубљивање препознате мотивације хијерархијске поделе у организацији архитектонског простора под патронатом стратегије *игре*, као агенса континуитета урбаног окружења подржаног из линеарне секвенце филмских фрагмената на *timeline*-у. *Игра* у ситуационистичкој пракси провоцирана је напуштањем имагинарних просторних маркера, и реализује се у релацијама простора, предмета и догађаја, у којима субјекат постаје гранична вредност и средство превазилажења традиционалног посматрања урбаног простора ка компарацији и бележењу релационих односа кроз *игру* конструисаних ситуација, сусрета, дезоријентације. Према дефиницијама које обезбеђује *Internationale Situationniste*, *derive* је „експериментални начин понашања повезан са стањима урбаног друштва: техника брзог проласка кроз различита урбана окружења“¹³⁶. Дебор предлаже *луталаштва* кроз квартове града као трансгресију у свет непознатог и недокучивог епистемолошког агрегата града. Његове *игре* провоцирају ситуације и сусрете на неуобичајеним и мање познатим локацијама у граду, кроз које је елемент просторних истраживања минимално присутан у односу на доминантан поступак „разбијања рутине“

¹³⁶ Simon Sadler, *The Situationist City* (Cambridge: The MIT Press, 1998).

компарацијом понашања индивидуе револуционарне перцепције окружења „рационално поремећених чула“¹³⁷. Како Ги Дебор (Guy Debord) поводом теорије *derive* елаборира, психогеографска основа ове праксе поставља вежбу сасвим другачију од класичног појма луталаштва мотивисаног Бодлеровом еуфоријом „хероизма модерног живота“ који је иницирао емоционалну реакцију у односу на перцепцију урбаног окружења”, и сасвим другачију од праксе *flanerie* (Mc Donough, 1994), утолико што призивају карактер пређене локације кроз алтернацију емоционалног и амбијенталног „интезитета“. Интезитети, какве појмимо архитектонским језиком, трансфигурисани су кроз систем релационих односа, као што ће бити показано, те можемо закључити да ситуационистичка пракса *derive* обезбеђује уређај за архитектонски до тог тренутка неразрешиву илустрацију *ходања* урбаним просторима, као урбано оријентисану уметничку праксу и критички алат (сецирања и представљања новоформираних односа у окружењу).

Статус ситуационистичке праксе одређен комбинацијом субјективне и објективне студије окружења, има за циљ да прати мреже испреплетене кретањем кроз визуелни и концептуални траг пређених трајекторија у компарацији са психоемоционалним меандрима спонтаних тенденција оријентације субјекта. Како је пракса *drifting*-а детерминисана алтернацијама емоционалног и амбијенталног „интезитета“ пређених простора кретањем, стратегија *игре* покреће питања конципирања урбаних простора из емоционалног простора свакодневног живота али не у смислу уређивања емоционалних интезитета. Коришћењем метафоре интезитета релација којом трансцедира физичку димензију архитектуре, посматра се како извесни аспекти филмске теорије могу утицати на регулацију успостављених релационих односа субјекта у кретању, акција, предмета и простора, у *игри* нападања баланса картезијанског геометријског просторног поретка. Из Чумијевог уверења да свака релација између објекта и корисника њихових простора, из перспективе имплицираних релација просторне, програмске и трансформационе секвенце, представља врсту упада једног поретка у други, на исти начин концепт *насиља* као спољни референт стратешког еволуирања релација простора, догађаја и предмета, може постати тактички уређај који подржава и стратешки организује архитектонске аспекте овог односа. То је и разлог да посматрамо однос синематичког принципа из филмске теорије и

¹³⁷ Asger Jorn, „Contre le Fonctionalisme“, in *Pour la forme*, поново штампан у: Berreby, Documents, p.425-431.

ситуационистичког одбијања механицистичког функционисања града, који се сусрећу у концепту *уметности ходања*. Први задаје флуидност кретања кроз просторе константно се супротстављајући прецизно утврђеним правилима, док други организује њихове успостављене релационе односе повезивањем са Чумијевом тактиком *насиља*, као спољним референтом односа. Можемо успоставити корисну паралелу ситуационистичке праксе мапирања која подсећа на Чумијеву стратегију пројектовања које, предочавајући *праксу ходања* као уметничког израза Буријоовог релационог комбиновања¹³⁸, откривају неколико заједничких организационих принципа (*фрагментације, организације трајекторије*, итд) помоћу којих расклапају установљене просторне односе и тактички их поново повезују. Нови принцип повезивања сада постаје основа иновативном приступу архитектонског пројектовања, као предмету овог истраживања. Једна од компоненти ситуационистичког промишљања кроз продукцију мапа, „суверена одлука индивидуе“, која сецира ефекте окружења на емоције и понашања просторног субјекта у циљу да хомогенизује конфликте произведене капиталистичким простором, указује да је оваква пракса антиципирала интересовање за когнитивни аспект града¹³⁹, који је кроз Линчов *The Image of the City* (1960) уско повезан са начином на који посматрачи перципирају у интеракцији са окружењем кроз импресију прве „слике“ (когнитивно мапирање).



Слика 49. *A Journey from A to B*, 1969, *Superstudio*, оловком на фотомонтажи (извор: Mark Pimlott, *Without and Within* (Mark Pimlott the Photographers and Episode Publishers, 2007))

¹³⁸ Буријоов теоријски дискурс може се пратити у теоријским расправама о савременој уметности – релациона естетика и постпродукција, у оквиру којег препознаје другачије кретање у уметности и обезбеђује термилошке конструкције од којих је за ово истраживање важна *релациона естетика*. Уметнички покрет Ситуационистичку интернационалу, Буријо види као претечу савремен релационе уметности. Видети: Група аутора, *Figure u pokretu. Savremena zapadna estetika, filozofija i teorija umetnosti*. (Beograd: Atoča, 2009), p. 742-754.

¹³⁹ David Harvey, “Afterword“ у: Henri Lefebvre, *The Production of Space*, trans. Donald Nicholson-Smith (Oxford: Blackwell, 1991), p. 425-434.

Вратимо се стратегији *игре*, као агенсу континуитета урбаног окружења подржаног из линеарне секвенце филмских фрагмената на *timeline*-у, као утицајног аспекта филмске режије на архитектуру. У Деборовој пракси, илустрација пређених простора уметничком обрадом кроз медиј филма, уврстиће у ситуационистичку праксу и визуелне и концептуалне стратегије које су отворене у раду са филмом да пружи одговор на извесна неодговорена питања урбаног окружења. У ремапирању фабуларне артикулације филма на психогеографској мапи, у могућности смо да посматрамо улогу синематичког преношења као значајну екстензију у посредовању картографског приказа и ситуационистичке праксе *drifting*-а, јер, расправљајући о пређеним урбаним просторима кретањем, можемо рећи да је ситуационистички простор био мапиран са и кроз *луталаштво*, филмским тактикама посматрања локација. У историјској вези са традиционалним теоријским конструктима, психогеографска пракса мапирања може се периодично вратити да изнова осмисли меру просторно-временске конфигурације урбаних простора. Кроз промишљање укључивања ситуационистичког *drifting*-а кроз активно учешће субјекта у успостављању ових релационих односа, промену просторно-временских конфигурација пронашли смо у Чумијевим претпоставкама да извесни аспекти филмске теорије могу подржати организацију архитектонских питања кроз оперативни концепт. Чуми, поводом његовог субјекта постављеног у кретање урбаним простором, у посматрању релација које успоставља са окружењем, теоријски закључује да је свака релација између објекта и корисника простора врста „упада једног поретка у други“ (Tschumi, 1981). Том приликом архитектура постаје организам у константној интеракцији са корисницима који утискују трајекторије неочекиваних простора флуидним нестабилним кретањем. У систему нарушене стабилности који у континуитету мења односе и тиме условавава другачији систем нотација, Бернар Чуми препознаје извесне аспекте филмске теорије који би адекватно подржали континуитет приказа нестабилне територије флуидних спонтаних трајекторија субјекта. Праћење субјекта у континуитету исписивања урбаних простора „од кадра до кадра“ у тежњи да успостави просторне параметре и дислоцира субјекат дуж путање, као јасни пример картографског преношења, пронађена је у синематичкој концепцији *“establishing” shot* емоционалне опсесије филма. *Establishing shot* као фундаментална карактеристика доминантног филмског језика и конвенционални одговор на дестабилизатор просторног афекта, постаје манифест „сигурног“ мапирања посматрача

у простору које је слично праћењу протагониста филмске радње психоемоционалним меандрима, у конфронтацији географске емоције. Реализује се у повезивању пређених територија спонтаним тенденцијама оријентације субјекта без практичних потреба, уместо да понуди увид у податке друштвеног или капиталистичког раста града као карактеристичан метод традиционалне урбане праксе. Трансформисано у оперативни концепт у архитектури, коначно значење сваког кадра у секвенцијалном поретку довршено је у контексту, где системско праћење просторних релација утврђује сваку релацију између објеката и корисника у простору врстом упада једног поретка у други. Чуми тврди да питање овако остварених веза, уколико је просторном редукцијом односа и догађаја сведено у пројекцију физичког простора, било би изједначено са поступком „редукције архитектуре на фасаде објекта“ (Tschumi, 1981). У сврху разрешења ових комплексних односа, Чуми уводи термин *насиље* који нема смисао бруталног разбијања физичког или емоционалног интегритета, већ расклапа метафору интегритета односа индивидуе и њеног окружења, и развија га кроз рамове секвенци који ојачавају, квалификују или мењају релације између претходних и следећих кадрова. Увођење просторног субјекта у простор *напада* баланс прецизног геометријског поретка и развија га разлагањем дуж система узастопних односа, који дозвољава симултаност макар три Чумијеве релације архитектонских секвенци: просторне, трансформационе и програмске. Архитектура постаје организам у константној интеракцији са корисницима који утискују нове неочекиване просторе флуидним несталним кретањем, чија се тела константно супротстављају прецизно успостављеним правилима архитектонске мисли. Последица овакве интервенције је предлог да просторне акције квалификују просторе колико и простори квалификују акције, где је архитектонско *насиље* фундаментално и неизбежно, јер је архитектура повезана са догађајима на исти начин попут односа реда и хаоса (Tschumi, 1981). Сваки архитектонски елемент, узмимо пример врата, имплицира кретање које је нотирано као пролажење кроз рам, или коридоре који имплицирају прогресију кретања које их блокира. Делује да је архитектура одувек одбијала да призна концепт *насиља*, тврди Чуми и наставља да, задовољавајући се визуелним квалитетима, нити инструменти нити тактике архитектонске праксе нису припремљени за напуштање имагинарних просторних маркера и упуштање у нови организациони принцип. У решавању комплексних релационих односа Чумијевим теоријским принципима,

оперативни концепт којим је физичко окружење разложено у системе фрагмената и поново спајано у целину, нужно утиче на промену статуса просторног субјекта, који постаје жртва до потпуног губитка идентитета у процесу успостављања релационих односа. Кретање једном од оси објекта, прелажење кроз централни простор и кретање у/око објекта, систем непрекидних репетиција које је испрва стимулативно, убрзо постаје неподношљиво „насилно“. Такви непријатни просторни уређаји могу заузети ма коју просторну форму и постају ознака радикалног преокрета од архитектуре као предмета контемплације ка архитектури као инструменту употребе. Инструментализација *насиља* у архитектури кроз праксу кретања променом урбаним пејзажом без сумње нарушава поредак који је архитекта одувек настојао контролисати. Међутим, утицај неконтролисаних услова на функционалну и физичку структуру архитектонског објекта, и под условима каналисаног кретања субјекта дуж предвиђених путања и необичних визура, успоставља јасне системе просторно-визуелних, програмских, а пре свега трансформационих односа као нови системски поредак обликовања у архитектури. Ле Корбизијеова рампа у Карпентер центру у Паризу (1963) која „напада“ објекат, према Чумију, представља истинит израз кретања тела дуж предвиђених путања пропуштен кроз чврсту масу објекта, пример релационог типа функционалне пројекције акција у простору и простора као параметра физичке структуре. Можемо закључити да, уколико је Чумијево *насиље* кључна метафора овако успостављених релационих односа, онда сама физичка димензија архитектуре трансцедира ову метафору.



Слика 50. Реконструкција блока вођена принципом континуитета и принципом фрагментације, Билбао, снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

Кроз директно повезивање принципа компоновања архитектонског простора из пређених трајекторија субјекта са ситуационистичком праксом, у стратегији архитектонског пројектовања као предмета овог истраживања, уочена је могућност примене нових оперативних уређаја и тактика из одређених аспеката филмске теорије. У наредним редовима биће илустрован један од могућих начина којима ситуационистичка пракса разрешава синематичку илустрацију утврђене стратегије *игре* кроз *насиље* као кључну метафору у релационим односима. Из антиципације истраживања архитектонских и урбаних простора кроз стратегије и технике изнедрене у релационим односима и могућих принципа за примену у архитектонском пројектовању, препозната су два принципа повезивања ситуационистичког мапирања са Чумијевом архитектонском праксом: *принцип континуитета* и *принцип фрагментације*. Ситуационистичко мапирање подсећа на Чумијеву праксу пројектовања утолико што препознаје принцип континуитета кроз утискивање путања као трајекторија којима се субјекат креће и центара који вишеструким значењима оцртавају места прожимања путања у чворишта, као уређаја мерења субјективне дистанце и фиксних архитектонских елемената посматраних у оквиру једног кварта, односно урбаног фрагмента. Веза са Чумијевим принципом компоновања – разлагања у просторне секвенце – директно указује на синематички принцип у основи ситуационистичке урбане (милитаристичке) стратегије која обликује видљиву структуру, не показујући компатибилност са картезијанском геометријском логиком обликовања. Оно што Дебор препознаје кроз *drifting*, када му додељује хипотезу структурирања ситуационистичког града, у изразима проницања у анализу микроцелина појединачних фрагмената - то Чуми реализује кроз практична питања када, под утицајем постструктуралистичког текста посматра микроцелину конкретне локације на којој техником монтаже испитује трансформационе односе објеката, субјеката и догађаја у простору, кроз серију променљивих релација и укупне стурктуре микроцелине. Када Деборов *drifting* постане подређен одређеној урбаној тактици, тада субјекат у извођењу кретања показује тенденцију да постане предмет Чумијевих променљивих релација догађаја, предмета и простора. По другом принципу, принципу фрагментације, ситуационисти обезбеђују систем нотације сличан Чумијевом разлагању савремених услова којима неизбежно упућује на поновно груписање фрагмената на до тада невиђен начин: правила уређивања Чумијевих фрагмената немају ништа заједничко са

модернизмом или класицизмом, они функционишу по принципу аутономних јединица артикулисаних у различите категорије комбинација. Архитектура није резултат композиција, у смислу синтезе параметара формалних и функционалних ограничења, већ и у случају Чумијеве и ситуационистичке праксе, фрагменти постају део комплексних процеса трансформационих релација. С обзиром да је у основи дефинисања новог приступа пројектовању, као задатка овог истраживања, неопходно сагледати нови систем ових релација као инвенцију архитекте и случај комбинације одређених фактора, и ситуационисти и Чуми пронашли су стратегије филма као идеалан метод за реализацију произвољности субјективног приступа, који се супротставља традиционалној игри када је резултат израза композиције или функционалних параметара. Семантичке интенције не владају трансформационим релацијама Деборове тактике уређивања и повезивања урбаних фрагмената. Одбијањем метода научне објективности који би показали суштинску незаинтересованост његових посматрача, тактике уређивања су резултат Чумијеве примене уређаја/ формуле, односно агрегат увреженог људског потенцијала из ситуационистичких мапа личних прича реконструисаних техником монтаже, из искуства пређених простора независних од реалних патерни циркулације. Чуми закључује да архитектонске релације нису никада семантичке, синтактичке или формалне (Tschumi, 2013), у смислу формалне логике, и уместо тога проналази сврсисходнију аналогију са техником монтаже коју сусрећемо у синематичким радовима Вертова и Ајзенмана, или у варијацијама око иницијалне теме. Сва наведена питања тичу се теоријских постулата ситуационизма у разматрању њихове примене на практичном нивоу, која би била оријентисана на примену филмских стратегија као епистемолошке надградње из овако усвојеног апстрактног система ситуационистичке праксе, а не пуког система нотација.

У овом одељку је истражено како се ситуационистичка пракса *drifting* може развити кроз синематичке принципе да прошири ситуационистичке постулате чији су односи узроковани питањима променљивих релација простора, догађаја и предмета. Изводи се у настојању да постане део нове стратегије архитектонског пројектовања у будућој пракси, где је *игра* стратегија и *кретање* тактика.

Покренута Ле Корбизијеовом и Ајзенштајновом архитектонском променадом, када постаје део филмског наратива, синематичка променада покреће питање теоријске тактике: филмски наратив постаје график на чијим основама је изграђен ситуационистички наратив. Дакле, многи примери ситуационистичке праксе, као и архитектонске праксе данас, показују инспирисаност филмским стратегијама и активно коришћење синематичког језика да репрезентују поједине синематичке ефекте (наративне, визуелне, итд) да би обезбедили ослобађање кинестетичке димензије архитектонског и урбаног простора, када град постаје протагониста филмске променаде. Уколико *филмска променада* као таква формира основу питања ситуационистичког мапирања урбаног простора, то такође указује на њено постојање у изразима синематичке премисе којом омогућава трансфер архитектонских пројектантских стратегија, антиципирајући ситуационистичку стратешку *игру* кроз рад са кинестетичким сегментима урбаног пејзажа.

4.1.5 Експеримент у студију за архитектонско пројектовање **Ситуационистичка пракса концептуалног мапирања *drifting* као** **стратегија пројектовања**

Моделска опција или једна могућа стратегија примене утврђене експерименталне конекције у урбаној пракси је реализована кроз пројекат¹⁴⁰ публикован у оквиру студија. Истраживачки и едукативни програм користи примарну технику концептуалног мапирања *drifting*, коју посматрамо у смислу њеног потенцијала да постане део савремене урбане праксе и значајна стратегија приступа архитектонском пројектовању. Пројекат је посредован у ширим оквирима ситуационистичке праксе да истражи да ли и на који начин видеографија и филмографија могу имати додатну улогу у истраживању, бележењу и разумевању урбаног окружења, када је *drifting* обезбедио уређај за илустрацију кретања урбаним просторима у форми урбано оријентисане уметничке праксе и критичког алата. Није реч о природном кретању карактеристичном за филм, већ о уметничком кретању – односно, саморегулисаном ритмичком кретању у којем варијабилност и пулсирање

¹⁴⁰ Курикулум курса – пројекат изведен кроз експерименте мастер студијског програма, модула М6, М5, М4, М9, студио пројекат, Архитектонског факултета – Универзитета Београд у Београду (у периоду 2008-2011.год.), и уведен у курикулум курса под туторством проф.Карштен Лолија (2012/2013) на Институту за Форму, теорију и историју, Факултета за Архитектуру и дизајн – Осло Универзитета (пролећни семестар 2013.год.).

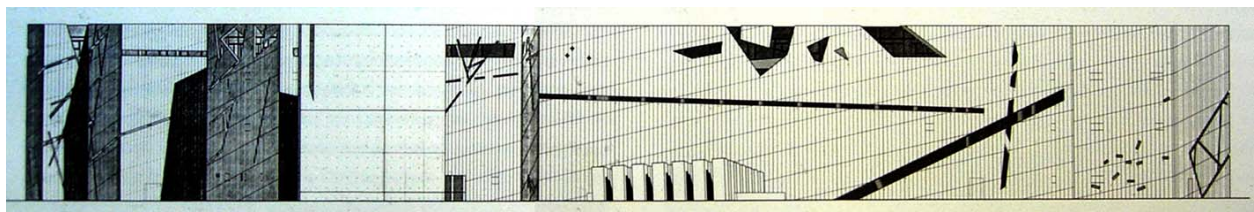
учествују у формирању уметничког приступа пројектовању. У студију за архитектонско пројектовање Архитектонског факултета, концептуално мапирање пређених простора формалном ситуационистичком стратегијом *drifting*, постављено је са намером да разјасни поступак примене покретне слике у овом процесу, као и да померај фокуса са објективног у субјективни приказ света покаже кроз организациони елемент поступка који почиње појмом „колекција субјективитета“, као отклоном од мапирања реалног света¹⁴¹ (Graafland, 2008). Пројекат почиње методом сакупљања видео радова урађених у оквиру мањих група који нису међусобно превише усаглашени али поседују специфичан уметнички приступ и јасну идентификацију контекстуалних услова, у циљу креирања објективних описа урбаних поставки – односно, њихових специфичних форми мобилности кроз које слика и филм постају блиски суседи и раде заједно до остварења коначног визуелног израза. Посебно интересовање усмерено је на развој методологије која би применила видеографију у процесу трансцендентирања физичке димензије архитектуре кроз процес мапирања (детерминисаног алтернацијама емоционалног и амбијенталног „интезитета“), и која је довољно разумљива да буде пренета, архитектонски концептуализована и да омогући управљање на удаљеним локацијама, обезбеди регулацију релационих односа, и програмирање просторне, трансформационе и програмске секвенце, као и да обезбеди компаративне податке итерацијом. Преношење убележених слика и видео снимака омогућава сагледавање стварних догађаја, а њихова екранизација и додатно уређивање материјала ангажује до тада пасивно око и ум да у новом поретку перципира појединачне кадрове и снимак у целини. Кроз представљање стварног догађаја, њихових сложености и контрадикторности, рад на будућим архитектонским пројектима заснива се на интерпретацији контекста, просторно-временска померања убележене радње, те зумирања и кадрирања, сечења и монтирања материјала, у поретку који ствара нову причу, смислени садржај унутар рекомпоноване целине, нове релације у оквиру кадра. Сви наведени елементи ангажују пројектанта да преузме улогу истраживача који активно прати сцене, анализира и спознаје скривене односе и богатство веза које су у самом старту нејасне, или готово невидљиве. Низ новоуспостављених

¹⁴¹ Примена покретних слика у урбаном мапирању почиње методом *collected subjectivity*, и ослања се на пројекат изведен у оквиру истраживачког и едукационог програма Делфт Унверзитета, Холандија: Програм почиње експериментима у студију за пројектовање и повезан је истраживањем описаним у *Understanding the Socius through creative mapping techniques* (Graafland, 2008).

односа и рекомпонованог значења постају предмет уметничких истраживања у архитектури позивајући се на јединичну вредност рекомпонованог видео записа – слику – која егзистира и троши ефекте своје појавности између ефективности сликовног приказа и потенцијала њене инструментализације кроз сет нових односа изнедрених уметничким изобличењем, губитком јасноће израза, и другим техникама XX века, које је доводе у ред уметничких приказа на сликама старих мајстора.

На конкретним истраживањима у студију за архитектонско пројектовање, између архитектонске и синематичке променаде, истраживање за полазиште узима четири примарне технике мапирања, од којих је за нас интересантна техника *drifting*; и разјашњава на који начин су ови методи филозофски и теоријски повезани са контекстуалном анализом специфичне локације и стратегијом пројектовања. Било је јасно да директна имплементација покретне слике у ове технике не би функционисала на одговарајућ начин те је приступљено тражењу метода превођења који би омогућио примену покретне слике у раму интелектуалног и когнитивног усклађивања. Ангажовањем визуелних и концептуалних стратегија ситуационистичке праксе, други изазов био је развијање процедура које би их повезале са условима на специфичној локацији, без неопходног преузимања функција других медија. Тражењем одговора на постављена питања развијене су две претпоставке: прва се тиче приоритета теоријског инпута, и друга се тиче тумачења шта се дешава „у екрану“, односно „на екрану“. Почетак мапирања ове трајекторије без претходно истражене аналогije конструисања филма и архитектуре и одговарајућих варијабили: ритма, структуре, простора и времена карактеристичних за уметничко кретање односно ритмичко кретање, не би дало валидне резултате. Друго, дефинисањем јасног односа у екрану/ на екрану, успостављена је фундаментална разлика између перцепције покретних слика као фиксних и статичних објеката, који могу бити студирани али не и измењени (на екрану) и рада са покретном сликом док смо у могућности да мењамо слике на експерименталном *timeline*-у. Под директивом филмске режије, која служи као метод превођења који би омогућио обраду снимљеног материјала подржаног из линеарне секвенце филмских фрагмената на *timeline*-у, поступа се у релацији са традиционалним теоријским питањима просторно-временске конфигурације реалних урбаних простора, тојест пулсирајућих низова догађаја, сцена,

мотива и акција прецизно пројектованих кадрова. Трансформисано у оперативни концепт у архитектури, коначно значење сваког обрађеног и повезаног кадра у секвенцијалном поретку довршено је у контексту, где системско праћење просторних релација утврђује сваку релацију између објеката и просторних субјеката „упадом једног поретка у други“ (Чумијева пракса). Ова разлика између перцепције покретне слике као фиксног и статичног објекта и рада са покретним сликама предмет је детаљног истраживања, јер представља кључну компоненту у аргументацији око тога како постићи стање пројективног мапирања. Одабрани просторни контекст представља оквир за кадрирање целине и појединачних догађаја. Улажење и излажење у раму једне слике показује сву сложеност и слојевитост планиране / пројектоване путање догађаја. Попут архитектонске променаде где пролазимо кроз разне садржаје и функционалне целине, одмотавање догађаја у рекомпонованом поретку формира контекст низа локација стопљених у сложену целину. Анализирати једну овакву целину и контекст окружења можемо једино улажењем у њу, прецизнијом анализом њених фрагмената и релационих односа, посматрањем појединачних ентитета и константним прегледом целине. Прво питање које се јавља у раду са техникама мапирања је питање објективности, које налаже валидност истраживачких резултата. Ово питање је већ размотрено и утврђено је да резултат процеса не тежи том циљу и поставља приоритет на постмодерну синематичку технику која је концептуална и фокус премешта из интенције објективног посматрања света у перспективу индивидуе. Питање је сада повезано са коришћењем особености сваког медија понаособ, манипулацијом времена, кретања, променом поретка, могућностима промене између линеарности и нелинеарности, као и њиховог повезивања у процесу, како се допуњују и који медиј свеобухватније подржава одређене задатке.



Слика 51. Јеврејски музеј, Берлин, 2001, архитект Данијел Либескинд, пресек из пројектне документације (извор: ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996 (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80)

4.1.6 Стратегија *drifting* примењена на одређену урбану праксу – ФРАГМЕНТАЦИЈА

Дат је специфичан сет инструкција за поступак фрагментације, група је усмерена на одређену локацију и отворена је тема за продукцију видео радова: мобилност. Мобилност се испитује кроз трансформацију убележених односа објеката, субјеката и догађаја у посматраном простору и нема намеру да изведе физичку интервенцију, већ сет инструкција за интервенцију у последњој фази – у виду уређеног просторног дијаграма који припрема концептуално утврђене просторне и програмске односе за архитектонски концепт. Истраживање је показало да снимање различитих форми мобилности у датом контексту отвара питање контроле поретка који влада у урбаном пејзажу, а који архитекта настоји својим пројектантским алатима контролисати. Претходно објашњена стратегија *игре* проналази своје место у овом поступку да ослобађа постојеће односе и припрема принцип фрагментације за примену у архитектонском пројектовању. Фрагмент је претходно повезан са ситуационистичком праксом концептуалног мапирања, а принцип његовог повезивања са праксом архитектонског пројектовања је у оквиру рада на изоловању једног фрагмента, интервенцији и његовом поновном повезивању у целину, као мета-квалитет покретних слика. Чумијева тактика *насиље* примењена у стратегији фрагментације, директно повезује ситуационистичку праксу са синематичким принципом и реализује праксу *driftinga*. Том приликом, резултат процеса није комплетна мапа читавог подручја, већ истраживање могућности иницијалне фазе архитектонског процеса пројектовања кроз третман и начин спајања фрагмената у целину у овом трансформационом систему релација, из употребе постструктуралистичког текста која се ослања на примену технике монтаже. Технике филма су виђене као идеални метод за реализацију произвољности субјективног приступа - у испитивању постављене теме мобилности кроз трансформационе односе објеката, субјеката и догађаја у посматраном простору, њихов однос међузависности и релација са датим контекстом.



Слика 52. Реконструкција блока вођена принципом континуитета и принципом фрагментације, Билбао, снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

Коришћење видео материјала условљава познавање неких од основних правила синематографије, помоћу којих води трансферу комплетног и завршеног поступка у домен архитектонских задатака. Технички посматрано, кроз препознавање могућих интервенција на независним фрагментима, претходно утврђеним процесима отворене су вишеструке могућности тактика њиховог спајања у зависности од препознатих и дефинисаних релационих односа. Као што је поменуто, препознатљиве су четири фазе: концепт фрагментације, интервенција на фрагменту, поновно придруживање и монтажа у целину (компатибилна са Рансијеовом дијалектичком монтажом). У ову сврху можемо препознати двоструки поступак: дефрагментацију као креирање целине изједначавањем – претапањем фрагмената, и фрагментацију као креирање целине сакупљањем фрагмената. Фрагментацијом континуума, према Рансијеу, асимилацијом хетерогених елемената и комбинацијом некомпатибилних фактора, креирани су сукоби који постају мале мерне јединице у откривању целине (Ranciere, 2009). Наиме, сваки фрагмент се појављује као независна јединица и могућа пројекција монтаже целине, и управо је овде идентификован виртуелни процеп просторних и временских односа између конфигурација које владају у реалном урбаном и филмском простору – процес у којем утицај монтаже на сваки независни фрагмент отвара отвара особени модел придруживања. Оперативни потенцијал начина придруживања фрагмената у целину јесте:

- 1- могућност да се манипулише на неприступачној целини кроз варијабилни фрагмент, који у пракси Данијела Либескинда постаје фрагмент у изразима „машине“, принцип рада објашњен у овој дисертацији у контексту постструктуралистичког преношења;

- 2- и као друго, отварање процепа филмског и реалног архитектонског простора отвара довољни ниво апстракције за практично извођење компарације и намеће филозофски контекст за њихову реализацију; препознат кроз принцип рада дијалектичке монтаже.

Упркос немогућности да се раздвоје типови фрагментације¹⁴², јер су уврежени на начин да увек један има вођство, можемо их појединачно елаборирати за потребе овог истраживања. У том смислу, о фрагментацији времена француски филозоф Жил Делез, пратећи Бергсоновску линију *концепта трајања (duration)* у релацији са филмском теоријом, нам јасно указује на две фундаменталне карактеристике фрагмента: да је неизоставно део ширег контекста целине, и да постоји спољни и унутрашњи простор фрагмента који налаже сваки пут практично померање овог релационог односа кроз *концепт трајања*. Преузимајући Крис Маркеров (Chris Marker) приступ „ништа не сортира меморију из уобичајених тренутака, већ потражују сећање за пројекцију ожиљака“ (Marker, 1963), јасно је да покретне слике обезбеђују могућност уређивања и поновног сређивања као фрагментације – дефрагментације, поретка, секвенци, убрзавања и успоравања времена на до тада невиђен начин. Ради увида у принципе фрагментације простора, можемо узети јасно приказане архитектонске услове многих покретних слика, и успоставити аналогију са филмовима. Због уклањања треће димензије у филмском приказу, ови услови више не могу обезбедити физичку интеракцију са публиком, нити на било који начин можемо изнова креирати аспекте функционалности некада тродимензионалног објекта. Једини архитектонски условни елемент који може бити представљен кроз дводимензионални медиј покретне слике је онај који је повезан са начином њихове интеракције са протагонистом покретне слике. Просторна структура у фази филмског уређивања (техником *editing*), иако круцијална у реалном свету физичких димензија, не показује потребу њеног прецизног утврђивања и описивања. Сукоб дводимензионалних и тродимензионалних видова приказивања може упоредити њихове

¹⁴² подложно је расправи али усвојено у овом истраживању по угледу на истраживања Марк Бумистера (Marc Boumeester) – да посредовање покретном сликом укључује три типа најчешће коришћене фрагментације: фрагментација меморије, времена и простора. Ни један од типова не може постојати у чистој форми, према Бумистеру, већ један тип преузима вођство где други служе његовој функцији. Према публикованим истраживањима Марк Бумистера у “Reconsidering Cinematic Mapping: Halfway Between Collected Subjectivity and Projective Mapping“, 2011.

вредности на истом нивоу једино трансфером извесних типологија дводимензионалног медија у архитектуру, и обрнуто. Кроз временску и просторну фрагментацију указане су основне карактеристике у раду са видео материјалом, нека од основних правила синематографије која у раду у студију условљавају питања манипулације временом и простором, променом поретка и односа линеарности и нелинеарности. Ови примери нам могу послужити у разматрању односа архитектонске концептуализације, у аналогiji конструисања филма и архитектуре, како по питању продукције тако и концептуализације. У том смислу постављено је питање: како филмски режисер одржава континуитет физичке егзистенције, и која аналогija би могла бити наговештена настојањима архитекте да одржи концептуални континуитет физичке структуре. У потрази за одговорима, послужиће филмска теорија Сигфрида Крауцера (Siegfried Krauser). Пролазећи кроз континуум физичког постојања, режисер може изабрати различите руте¹⁴³, према Крауцеру. С обзиром на природу бесконачног распрострањавања континуума, режисер је приморан да примени извесне уређаје (fade-in, fade-out, lap-dissolve, итд.) у циљу реализације неопходних прекида у репрезентацији континуума, или приликом глатког повезивања његових различитих секција. Крауцера теорија разматра три руте концептуалне реализације континуума:

1. Као прво, филмови могу покривати широко поље физичке реалности, рецимо жанрови који описују путовања. Одржавање импресије путовања захтева праћење и приказ разноврсних удаљених локација у том процесу, а „поезија“ њиховог измештања манифестована у оваквом синематичком филму приказује сукцесивно низање локација у временској секвенци. Створена је импресија да су ови феномени изложени у једном и истом тренутку. Наглашавање коегзистенције посматраних феномена представља случај „реалности друге димензије“ у утиску симултане реализације раштрканих догађаја. Уколико режисер успешно успостави овај ефекат, уз могуће аналогije и контрасте, асемблаж догађаја је испунио своју улогу формирајући разумљиве патерне.

Реализација:

¹⁴³ Видети: Siegfried Krauser, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (Princeton University Press, 1960).

Архитекта пројектант режира догађаје користећи ову Крауцерову руту реализације филмске режије. У систему коегзистенције контрадикторних и усаглашених феномена једне локације, координација архитекте састоји се у креирању урбаних сценарија позитивног принципа у њиховом садејству.

2. Као друго, поступак филмске продукције може пратити ланац узрока и ефеката одговорних за описани догађај. Овај поступак представља покушај успостављања континуитета физичке реалности или макар континуума који га у великој мери обухвата. У том случају, нагласак самог поступка је на отварању каузалних веза догађаја. Наглашавање отварања низа каузалних релација делује као да призива обрнут ток од уобичајеног наративног тока. Синематички је напор да посматрачу прикаже неисцрпност каузалног континуума, приказујући га низом у којем не постоје два догађаја која коинцидирају.

Реализација:

Пратећи ову руту филмског режисера, архитекта успоставља сценарио узрочно-последичних односа и том приликом контекстуализује услове локације или жељеног програма мноштва суперпонираних активности и функционалних зона.

3. Као треће, филмови могу репрезентовати неодређени број материјалних феномена, на начин да њихове форме и кретања ураћају у разумљиве ритмичке патерне. Ова тенденција јасно показује потискивање садржаја у корист ритма који одржава поредак целине архитектонске односно филмске форме, а кроз који филм тежи композицијама.

Реализација:

Начини на које архитекте могу користити ову руту филмског режисера биће детаљније изложени у експерименталном делу истраживања (III).

Резултати истраживања у студију за архитектонско пројектовање указују да рад између реалних и филмских простора, испољен кроз елементе имагинације, значајно утиче на стваралачки чин. Такође је утврђен не мали процеп приликом примене филмских техника у архитектури и трансфигурације просторно-временских односа из филмског у

архитектонски простор који се тиче, пре свега, дефинисања одређених теоријских позиција у архитектури. У првом кораку су разматрани иновативни оперативни уређаји у расклапању самог чина пројектовања, тако да рад на ширењу приступа и стратегија архитектонског пројектовања успоставља контекст његових методолошких одредница. Конкретно, приступљено је укрштању техника и метода између архитектуре и филмске режије кроз идентификацију модела операционализације у том процесу, који идентификују позиције теоријских повезивања и становишта из праксе, у раду са реалним и имагинарним просторима. Идентификовани модели операционализације као истраживачки уређаји у даљем раду успостављају и омогућавају повезивање одговарајућих теоријских становишта, као експеримент који има за циљ да изведе нове претпоставке у тестирању синематичке премисе архитектуре и провери резултате кроз студије случаја у трећем, експерименталном делу истраживања. На тај начин би у будућој примени стратегије *drifting* у процесу архитектонског пројектовања били прецизније утврђени односи између теоријских и практичних питања. Прва теоријска конекција, *уметност ходања*, отворила је поглавље експериментланих теоријских повезивања са циљем да се обезбеде стратегије, технике и уређаји могућег *сценарија архитектонског пројектовања* из интердисциплинарног повезивања архитектуре и филма, као основа просторног контекста синематичке премисе архитектуре.

4.2 ДРУГА ТЕОРИЈСКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛНА КОНЕКЦИЈА

Модел операционализације **СИНЕМАТИЧКЕ СЛИКЕ** = *рамљење простора* + повезивање са теоријским принципима *серијске визије* Гордона Калена

4.2.1 Теоријски осврт на технику *framing* кроз примену у архитектури, филму и уметности

У основи визуелних и архитектонских истраживања раног периода модерне XX века које открива филмски итинерариј, можемо посматрати мисаоне моделе из филма који представљају подједнако функцију слике и архитектуре. То је пре свега концепт *рама* који ће приближити однос визуелних истраживања са архитектуром, јер су компоненте грађевина и урбаних простора потенцијално у могућности да инструментализују слику кроз ограничавање сцене у екрану или кроз јединице *timeline*-а развијене монтажом

филмских секвенци. У филму, сваки појединачни рам репрезентује и фрагмент и опипљиву манифестацију монтаже „целине“. У даљем истраживању ћемо усвојити рам као јединствени израз који повезује архитектонски рам, рам слике и *still image* или *stills* из филма, под условима када се о раму говори као концепту границе (у функцији ограничавања сцене), и о односу рама и секвенце као непокретне и покретне слике. У филмском речнику, *still image* или *stills*, је фотографија, непокретна слика или јединствени снимак изведен из покретне слике.



Слика 53.

Изложбени простор са шест различитих модела у размери 1:1. Рад студената друге године факултета Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture, у Копенхагену, ментор: Morten Melgaard, архитекта и филмски режисер, (извор: Peter Bertram, ed., *The Makings of an Architectural Model* (The Royal Danish Academy of Fine Arts: School of Architecture Publishers, 2012))

Са друге стране, чак ни са појавом дигиталних техника, у архитектонској педагогији није покренуто питање *рамљења* и придруживања рамова током процеса филмске монтаже и обраде. У њиховом делу *What is a Philosophy*, Жил Делез и Феликс Гатари покрећу разговор о архитектури као *уметности рамљења*, и прецизно утврђују могућност повезивања архитектуре и филма овим поступком. Предавач на Архитектонском факултету у Копенхагену, архитекта и режисер Мортен Милгор (Morten Melgaard), напомиње да кроз концепт рама можемо разумети дугу традицију архитектуре и покретне слике, и кроз радове које изводи у едукацији испитује различите начине придруживања

материјала из поступка читања синематичких рамова¹⁴⁴. У специфичном контексту израде модела у архитектонском студију од изузетног значаја је препознавање потенцијала придруживања рамова - питање које отвара нове могућности кроз утицај *рама* на монтажу целине и обрнуто, утицаја монтаже као целине на обликовање појединачних рамова. Питање које ангажује разматрање целине и његове јединичне вредности може се пренети у размеру урбаног и тада постаје есенцијално у разматрању контекста урбанистичке праксе. Кевин Линч прави менталну мапу која ради кроз однос пет елемената идентификације и искуства континуитета перцепције града, док Гордон Кален даје увид у секвенце искуства кретања кроз град студирајући урбано окружење кроз визуелну анализу која као таква показује природни афинитет ка покретним сликама. Њихове урбанистичке студије делују отворене примени принципа који су фундаментално везани за филмску продукцију.



Слика 54. Casebook: Serial Vision, аутор Гордон Кулен (Gordon Cullen), (извор: http://languagelearningresourcecenter.org/anglais/arkitekt/unit1/unit1.1_pioneers/1-cullen/menu_cullen.htm)

¹⁴⁴ „Интервју са Мортен Милгором“, интервјуише Катарина Анђелковић, извештај са истраживачог боравка у Копенхагену, јесењи семестар 2012/13 на Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture, Design and Conservation, Copenhagen (2008).

Разматрање филма као метафоричног рама или прозора представља опасност превида улоге посматрача: наиме, „нагласак је постављен на организацију предмета или кретања људи уместо на синематички процес, а где су ови објекти и људи евоцирани“, и на тај начин метафора „заправо дели претпоставку фундаменталне независности екрана од процеса производње и конзумације“ (Altman 1997, Elsaesser and Hagener 2010). Не изостављајући Алтманов коментар о опасности превида улоге посматрача у процесу екранске конзумације, који се кроз читаву историју филмског критицизма појављује у дијалектичком дискурсу између две метафоре екрана „рама и прозора“ (Altman, 1977), Коек тврди да, у зависности од начина придруживања рамова, архитектонски елементи могу постати уређаји за рамљење и архитектонска форма сродна оптичком апарату (Коек, 2013), и своје закључке повезује са визуелном анализом урбаног окружења конзумираног из перспективе субјекта. Нагласак на синематичком процесу где су субјекти директно укључени у сам процес довршавајући конзумацију филма својим екранским искуством, практикују још ренесансни сликари призивајући посматраче да архитектуру и урбане просторе виде као оптичке уређаје који антиципирају појаву филма. *Рам* је у ренесанси имао посебну улогу да прати промену перцептивних позиција из различитих углова. У дијалектици између објекта и посматрача, архитектонски рам постаје *visual trope* чији садржај показује његов значај у слици али и значај поступка *рамљења* урбаног простора генерално. Конзумација ренесансне слике довршена је позивом посматрача да истражи простор слике. Коекову тврдњу о функцији *рама* у архитектури можемо пренети у размеру урбаног када, кроз тражење оперативног начина придруживања рамова, архитектонски елементи постају уређаји за *рамљење* и архитектонски ансамбл постаје сродан оптичком апарату који је испуњен случајним наративима свакодневних животних ситуација.

4.2.2 Примена *framing* у урбаној пракси

Између процеса *архитектонског рамљења* и технике *framing* везане за филмску продукцију, ангажовано је промишљање урбаног континуитета и оријентације као параметра визуелне читљивости урбаног окружења, имплициран теоријом визуелне читљивости урбаног Гордона Калена и менталним мапама Кевина Линча. Промишљањем

из перспективе просторног субјекта који је основни услов бављења синематичким истраживањима, основне поставке *серијске визије* Калена студирају визуелне квалитете урбаног окружења из перспективе кретања, и постављају значајну субјективну и емпиричку контра-перспективу рационалистичкој доктрини и студија просторних парадигми (Walters and Brown, 2004). Призивањем погледа на град из гледишта које подсећа на визуелне импресије карактеристичне за ренесансне перспективне слике, Кален свесно поставља хипотезу подложну расправи када инсистира да су урбани простори готово увек перципирани кроз способност виђења (Cullen, 2005). Рудолф Арнхајм (1954, 1974) продубљује ово питање у залагању за когнитивну теорију која утврђује људску перцепцију, осећања и акције, као резултате процеса смештене значајним делом иза чулне перцепције у пољу идеја, теорија и ставова. Кроз искуство прикупљања визуелних података и њихово повезивање са визуелном перцепцијом, визуелни систем „конструира“ визију предмета (Arnheim, 1958). Из овога следи да су специфични квалитети перцепције јединствени и лични, одређени искуством различитих конфигурација урбаних поставки и нашом имагинацијом (Arnheim, 1958). Арнхајм унапређује ово виђење тврдњом да су визија и перцепција процеси не пасивног репродуковања реалности, већ структурирања информација у препознатљиве форме које упућују на реалност и откривају њен есенцијални део видљивим (Grundmann, 2001). На тај начин, слике које не имитирају већ усмеравају визију реалности, изводе фундаментални принцип разумевања света, где наши ментални конструкти често кореспондирају патернама које обликује само окружење. У овој консталацији, улога архитекте и урбаног планера не може бити потцењена јер обезбеђују пројекцију менталне мапе у основи њихове акције, у обликовању идеја и теорија. На тај начин посматрано, креирање реалности из Каленове претпоставке студирања урбаног пејзажа кроз визуелну анализу, поједностављује проблематизацију започету овим истраживањем али је не ограничава, јер се сматра довољном да пружи увид у секвенце визуелног искуства кретања урбаним пејзажом, и репозиторијумом имагинативног да отвори његову креативну визију. Каленова визуелна студија поставља виртуелну камеру у простор која прати посматрача, бележи и структурира визуелне импресије да омогући анализу урбаног окружења кроз визуелну апстракцију, цртеж, фотографију, изостављајући све што се налази изван оквира изабраног поља видљивог; постижући на тај начин ефекат који је познат у снимању урбаног простора камером. Без

обзира на додатну „игру“ која се реализује између нас и камере, резултат је снимак који улази у накнадни поступак монтаже. И у случају коришћења камере која прати око посматрача, бележи снимке, те започиње репрезентацију механизмом сочива и заустављањем у слике, оне које смо есенцијално већ „поручили“ опсервацијом. Низање пажљиво одабраних рамова урбаног окружења формира визуелни *storyboard* града. Активно користећи овај поступак, Кален такође расправља да је његова серијска визија урбаног простора снимљена у фиксним временским интервалима, поступак који је јасно повезан са једним од кључних принципа на којима је засновано прецизно снимање кретања у филму. Док камера уписује појединачне рамове (фрејмове, сличице на филмској траци) у филмски медијум (на 35 милиметарској филмској траци брзином 24 слике по секунди), Кален рами сцене ручним цртањем - поступак кроз који се развија комплексан однос света у просторно-временском континууму кретања и његове реконструкције у филму кроз замрзнуте дводимензионалне секвенце. Предмет посматрања, објекат или улични низ, дословно је „скениран“ покретом камере која отвара његову визуелну структуру уводећи филмско путовање у архитектуру, које посебно тумачи Ђулијана Бруно¹⁴⁵. Путовање ока камере дуж различитих архитектонских структура покреће нас као посматраче да клизимо од рама до рама, попут одмотавања двадесет четири сличице по секунди филмске траке. Сцене уличних рамова заустављене су у слике чије границе постају предмет селективног одабира попут сликаревог поступка бирања рама за сцену у изостављању свих непотребних елемената из кадра. Теоријски увид у овај однос пружа историчар уметности Ервин Пановски (Erwin Panofsky) који бележи начин на који филм користи објекте и градове као фундаменталне, структуралне и декоративне елементе филмског кадра. Према Пановском, филмски кадар је артикулисан најкомплекснијим елементима од свих уметности – сликама људи, објеката и градова које рами и креира синематичку уметност. Поистовећујући медијум филма са физичком реалности, Пановски о сукцесији филмских рамова говори изједначавајући их са сукцесијом архитектонских пејзажа и уметничких композиција – „дело синематичке уметности изграђено је из архитектонских слика“¹⁴⁶ (Erwin Panofsky, 1959).

¹⁴⁵ Погледати: Giuliana Bruno, *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film* (Verso: London, 2002).

¹⁴⁶ Erwin Panofsky, “Style and Medium in Motion Pictures” (1934), in *Film Anthology*, ed. Daniel Talbot (New York: Simon & Schuster, 1959).

Уметници истраживачке групе Бул.Милетић примарно су оријентисани на урбане просторе са жељом да свет сниме у целости, те према томе њихови видео радови представљају сензитивне студије амбиваленце детаља и широке размере, успоравања и убрзавања, прегледа и дезоријентације, поступака за које можемо рећи да посредовани синематичким простором продубљују Каленову урбану студију *читљивости* и оријентације у урбаном окружењу кроз отварање различитих могућности *рамљења* простора. Анализа урбаног простора кроз Каленову виртуелну камеру ће, међутим, изоставити плејаду могућности рада самог инструмента снимања и манипулације у дводимензионалном простору екрана, о чему кроз свој уметнички и теоријски рад напомињу уметници Бул.Милетић, заснивајући га на носталгичној реинвенцији оптичког у визуелној парадигми. Каленова студија представља урбани простор као градски пејзаж (*city scenery*) у којем је свака тачка опсервације идејно урамљена. Иако је његов приступ од оних који теже визуелном замрзавању урбане сцене у рам, његови цртежи изгледају као да су пажљиво компоновани: раме простор који је пажљиво осветљен и раме град „у правом“ углу. Рад групе Бул.Милетић инспирише могућности различитог погледа на елементе урбаног окружења на релацији између дводимензионалног екрана и тродимензионалности реалног урбаног простора, који ће утицати на промену приступа архитектонском пројектовању и изнова покренути питања *рамљења* у урбаном простору. Рад ове групе је значајан јер подстиче пројектантске визије исцрпљујући однос промене перцепције и просторне оријентације кроз поигравање са перцептивном променом, питањима оптичког и *перпетуалне инвенције* Розалинд Краус, уписане у дводимензионални екран, кроз њено позитивистичко поравнање у визуелној парадигми. У тежњи да верује у разумљивост процеса опсервације, уметничка група Бул.Милетић исцрпљује перцептивне могућности тек са наговештајем појединачних конструкција и вишеструко промењених интерпретација из позиције индивидуалног посматрача.

У сваком новом раду уметници Бул.Милетић испитују могућности камере кретајући се дуж граница перцепције, проширујући их пажљиво и са прецизношћу. Њихов уметнички рад смештен је у контекст промена које, кроз постмодернистичко „опросторење“, мењају релације од некада темпоралних ка релацијама које се данас појављују у форми

просторних односа. Уколико је Маркс приметио да се релације између људи појављују у фантастичном облику релација између ствари, и Дебор да се релације данас појављују у форми релација између слика, Ле Грис (Le Grice) увиђа даљу промену: релације које се у старом поретку појављују као темпоралне, данас се појављују као просторне, и ову промену објашњава логиком капитализма кроз евакуацију историје из популарне културе „опросторења“ постмодернизма¹⁴⁷ (Sean Cubitt, 2001). Интервенишући из окружења *expanded cinema* који је у историји уметности обележио привилегију исцрпљивања могућности визуелне манипулације, и експерименталног филма, рад Бул.Милетића кроз дводимензионалну пројекцију на филму утиче на просторну оријентацију урбаног окружења у општењу са материјалом из реалног урбаног простора. Виђен из угла кретања урбаним просторима, попут путовања отворених релација између филмског и архитектонског ансамбла, отворена је пракса опсервације окружења из мобилне перспективе и манипулације концептом кретања унутар уметничког концепта. Њихова видео инсталација *Heaven Can Wait* (2004) оптичке вожње кроз ресторан смештен на врху једне куле у Palavas-les Flots, у Француској (La Phare de la Mediterranee revolving restaurant, Palavas-les Flots, France 2004), обезбеђује пример решавања односа између посматрача, рама и поступка *рамљења* простора. У видео екрану уметничког снимка панораме, од помераја са тродимензионалне на дводимензионалну површину, нови просторни хибрид тече екранима инсталације који су постављени на начин да окружују простор ентеријера ресторана у хоризонталном панорамском опсегу од 360 степени, а чије се слике константо крећу са лева на десно конструишући на тај начин мобилну али прописану тачку посматрања.

¹⁴⁷ У Шон Кјубитовом предговору за: Malcolm Le Grice, *Experimental Cinema in the Digital Age*, London: BFI Publishing, 2001).



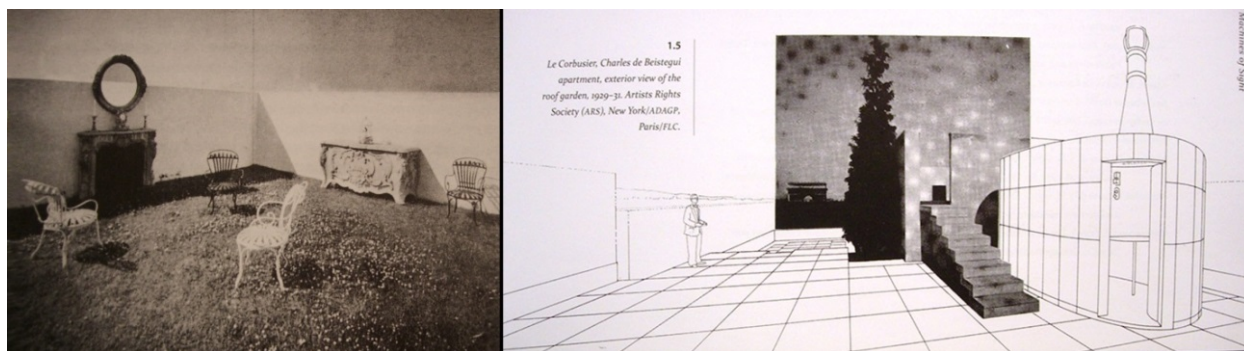
Слика 55. Le Phare de la Mediterranee revolving restaurant, Palavas-les-Flots, France, 2004 (извор: Film & Video Art Norway, Cities Re-Imagined (Novi Sad: Muzej savremene umetnosti Vojvodine, 2010)

Представљни тип мобилног погледа сасвим је у супротности у односу на перцепцију стационарног типа ресторана где обезбеђује аутоматску промену видног поља. Уместо панорамског погледа на град одређеног непокретном позицијом посматрача који седе, уметници одлучују да пусте панораму у кретање и тиме оживе деветнаестовековни концепт *diorame*. Ова цилиндрична слика пројекције 360 степени, коју је иницијално патентирао сликар Роберт Баркер у *panorami* у XVIII века, има улогу да превазиђе рам слике и покрене визуелну илузију кретања. Деборово схватање да се просторно-визуелне релације данас појављују у форми релација између слика, поједностављује тумачење посматраног односа посматрача и панораме кроз виртуелно просторно и временско кретање дуж низа рамова. Концепт *диораме* је значајно различит од *панораме* јер је његов

посматрач непокретан, позициониран у центар објекта, и његов поглед је „покренут“, попут концепта уметничке интервенције Бул.Милетић.

Опросторење концепта обрнуте логике функционисању оптичког уређаја *панораме* извео је Ле Корбизије у пројекту за апартман господина Шарл д Бестежија, у Паризу (1929-31). Корбизијеов успешно конвертовани оригинални смисао панораме као слике која рами пејзаж, заједнички је концепт за видео рад Бул.Милетић и Корбизијеово архитектонско решење. За разлику од видео интервенције Бул.Милетић која логику погледа изводи из фиксне тачке непокретног посматрача кроз покренути низ слика посредованог архитектонског простора, Ле Корбизије изводи логику погледа који губи фиксну просторну координату да урами поглед непосредованог архитектонског простора, имагинацију и искуство новог активног посматрача у кретању. Архитектонски пројекат апартмана Бестежија садржи спољну просторију – *руину* – на врху објекта уоквирену ниским зидова, са таваницом отвореном ка небу, травнатим тепихом пода, зидова који су препуштали поглед да панорамски обухвати „хаос“ Париза укључујући у визуру *Le Notre Dame, Arc de Triomphe, La Tour Eiffel*, и небо. Позиција огледала на ниском зиду акцентује даљу двосмисленост архитектонске дилеме односа спољног и унутрашњег простора модерне. Просторни репери у визури ухваћени су посматрањем панораме са променом просторних позиција у целовито искуство. Посматрач Ле Корбизијеовог периода модерности претпоставља настанак синематике у историјском оквиру пресинематичког мобилног и виртуелног погледа, у идеологији репрезентације панорамске слике. Репрезентација панорамске слике се даље везује за саму визуелну репрезентацију слике, и стога је неопходно посматрати је у контексту истовремене реконцептуализације идеје хоризонта и перспективе и култа „бесконачности“ сликарства. У зависности од концепта илузионистичке бесконачности, панорамске слике пејзажа разматане су у дугим низовима секвенци рамова, које ће Ле Корбизије касније употребити у његовом концепту *fenetre en longueur* у реинтерпретацији класичних парадигми прозорских фасадних отвора на пројектима вила, почев од касних двадесетих година XX века. Архитектонски смисао *panorame* испољава се кроз низове сукцесивних перцептивних померања и рамљења док Ле Корбизијеова композиција просторије није успостављена кроз фиксну централну тачку посматрања, као идеално место опсервације панорамске ротације симултане циркуларне визије. У генералној промени од статичних објеката ка искуству кретања, панорамска

идеја као таква била је у срцу Ле Корбизијеовог концепта *fenetre en longueur*. Појава Корбизијеовог концепта прозора покреће промену између видљивог и опипљивог позиционирајући *панораму* у ширу дебату перцептивног и когнитивног искуства урбаног окружења, што указује на њену улогу концептуалног моста између традиционалног питања универзалности и непокретности (Jill Traganou & Miodrag Mitrašinić, 2009) ка савременом питању мобилности људског субјекта (посматрача) у урбаном простору. Кроз инструментализацију мобилног погледа премодерности, спекулативних погледа купаца и туриста који клизе дуж аркада и трговачких центара, изложбених хала (итд.), у испитивању даље покрећемо питања која укључују мобилну компоненту имагинације из секвентних приказа и перцепције посматрача. Посматрамо начин на који су они репродуковани кроз, узмимо пример, форму организоване мобилности туристичке понуде унапред планиране трајекторије дуж просотрних репера града. Уочавамо да једна оваква пресинематичка наративна секвенца субјективне мобилности погледа проширује Каленов концепт субјективног посматрања урбаног простора и слободног рамљења сцена из фиксних временских интервала. На тај начин, пресинематичка перспектива дели заједничку стратегију са Каленовом инструментализацијом „замрзавања архитектонских ситуација у рам“, пракса која јасно реферише на синематичку традицију.



Слика 56. Le Corbusier, Charles de Beistegui apartment, кровна башта, 1929-31 (Artists Rights Society ARS, New York/ ADAGP, Paris/ FLC)

Са друге стране, позиција архитектонске праксе предвођена пројектима Бернара Чумија ће, посредством физичке матрице урбаног простора попут радова видео радова Бул.Милетић посредством синематичког простора, продубити Каленову урбану студију читљивости и оријентације у урбаном окружењу и отворити различите могућности *рамљења* простора. Визуелни методи и стратегије мишљења архитектуре и урбаног простора које наглашава Кален могу бити повезани и са Чумијевим концептом просторне

деконструкције. Претходно описано истраживање архитектонских композиција „од рама до рама“ открива физичку али и матрицу синематичког језика, која је водила правац овог истраживања у откривање покретања стваралачког процеса (процеса архитектонског пројектовања) из развоја кретања које управља заустављањем и замрзавањем трајекторије тока догађаја и низа просторних конфигурација. Практични пример овог поступка наставља се на Каленову студију просторних рамова у Чумијевој денотацији просторно-визуелног догађаја, у пројекту за парк Ла Вилет (*La Villette*) у Паризу из 1982/83.године. У кореспонденцији са репрезентацијом архитектуре на филму, синематичка променада као кључна организациона трајекторија парка, схваћена је у аналогiji са филмском траком у којој низови слика одговарају генералној диспозицији пешачких стаза изграђених кроз сукцесивне рамове сепаратних јединица башти. Сваки секвенцијални рам квалификује, ојачава и модификује делове који му претходе и који следе. Кроз просторне рамове парка пропуштају се просторно-визуелне епизоде догађаја, активности, случајности, неизбежно преклопљених на фиксним просторним секвенцама – пунктовима. У пројекту Ла Вилет, рамови означавају појединачне сегменте секвенци; у синематичкој променади сваки рам дефинише башту. Сваки од ових рамова може бити трансформисан у јединствено дело. „Уколико је у филму однос између рамова и секвенци подложен манипулацији филмским уређајима, зашто онда не би били и у архитектури и пејзажу?“, пита Бернар Чуми¹⁴⁸ (Bernard Tschumi, 2013). У Ла Вилету, рез између секвенци две баште изведен је низом стабала. Другим речима, авенија стабала ће прво бити протумачена формализацијом рамова између секвенци. Дакле, Чуми попут Калена испитује архитектуру „рам за рамом“ кроз секвенце манипулисане синематичким уређајима (*flashback, close-ups, crosscuttings, dissolve*) и филмским техникама (*montage, editing*) у синематичком дискурсу. Питања покренута у Каленовој урбаној студији читљивости и оријентације у урбаном окружењу, Чуми посредно претпоставља кроз трипартитни концепт секвенце. Свака архитектонска секвенца обухвата и имплицира најмање три релације: трансформациону, просторну и програмску (Tschumi, 2013). Концепт Чумијеве секвенце повезан је са структуралном анализом наратива - Ролан Бартовом анализом која доприноси дефиницији секвенце и њеног повезивања у логичну сукцесију (Tschumi, 2013). Према Чумију, рам дозвољава екстремну формалну манипулацију секвенце, његов садржај може бити преклапан,

¹⁴⁸ Видети: Bernard Tschumi, *Architecture Concepts: Red is Not A Color* (New York: Rizzoli, 2013).

растворен или пресечен, омогућавајући наративној секвенци бесконачне могућности (ibid, 2013). Остварење аналогног просторно-програмског поретка Каленовом посматрању серијске визије просторних секвенци рамова, или Делезовим и Гатаријевим виђењем архитектуре као *уметности рамљења* придруживања „рам за рамом“ - могуће је кроз синтезно дејство три наведене секвенце у испитивању подсистема релација: формалним системима простора и системима догађаја, или реципроцитета и аутономности секвенци као обрнутог облика мотивације, као и замрзавања односа простора и догађаја. Чуми напомиње да су све секвенце кумулативне и да њихови *рамови* постају значајни кроз преклапања у сукцесивном поретку, али њихов значај немогуће је остварити без повезаности са целином јер она дефинише и замрзава појединачне рамове пројцирајући у њима трагове конфигурације њене комплексне структуре, као и преклапања трипартитних секвенци у синтезном дејству. Неусклађеност примене Каленове визије читљивости урбаног окружења данас јесте постављање слика у серије и затим њихова имплементација у секвенце слика. Суштина неприлагођености поступка лежи у томе да он представља вид простог управљања простором фотографије или ручног цртежа какав оригинално практикује Кален, ка простору покретних слика откривених кроз синематички процес у секвенцијалној форми ређања. На тај начин формирани низови, уколико би били изложени независном читању, били би подједнако нечитљиви као ма која серијска монтажа. Чумијев концепт је, могло би се рећи, драстично проширио Каленов концепт *серијске визије*, јер осим што представљају прецизну пројекцију комплексности система у сваком пресечном раму и тиме обезбеђују читљивост сегмента у односу према целини, Чумијеви рамови овог пута сабирају вишеструке функције: осим *урамљивања*, они се прилагођавају и самом урамљеном материјалу, испитују га, мењају, измештају (Tschumi, 2013).

4.2.3 Рам у филму и активна улога субјекта

Задирући у уметничке и филмске концепте, материјална манипулација рамом је могућа кроз убацивање додатних елемената у рам - уређаја који могу утицати на промену значења секвенце, као и утицаја који имају на посматрача. Будући да је за синематичко истраживање субјекат од изузетног значаја, филмски експерименти почетка XX века, нити касније током шездесетих и седамдесетих година, нису изоставили активно бављење

субјектом који постаје свестан свог учешћа у видео или филмском материјалу. Чувени је пример Кулешовог експеримента у којем је исти кадар глумца безосећаног лица уведен кроз различите ситуације и затим препуштен публици да чита различите изразе кроз сукцесију идентичних слика.

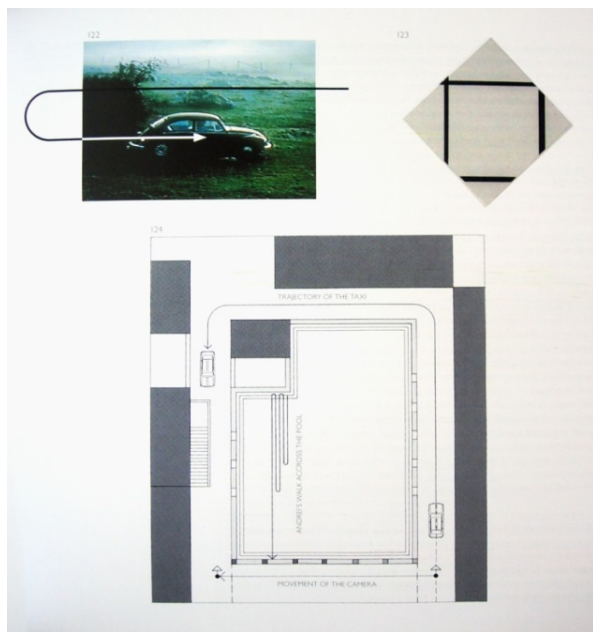
Концепт филма као рама или прозора је утемељен у пресинематичку и филмску теорију у мери у којој Шарл Алтман (Charles F. Altman) може говорити о читавој историји филмског критицизма и теорије кроз дијалектички дискурс између две метафоре екрана: *прозор и екран* (Altman, 1977). Кроз инструментализацију мобилног погледа прототипа деветнаестовековног конзумента *flaneur*-а, Баумова концепција трговачког излога делује смештена у јасној аналогiji са синематичким екраном (Anne Friedberg, 1993). Излог је за деветнаестовековног *flaneur*-а био просценијум визуелне интоксикације, простор који обезбеђује контемплацију, прецизније „локација завођења која буди жељу за конзумацијом“¹⁴⁹. Радозналост посматрача тражена је различитим техникама од којих је Баум предлагао простор илузије “*illusion window*“, и када је током XIX века уживао ову конотацију у конструкцији идентитета, *илузорни прозор* постепено је замењен и инкорпориран у синематички екран (Anne Friedberg, 1993). Даља инструментализација погледа кроз синематику утврдила је аналогiju трговачког излога и синематичког екрана присуством у писањима историчара и теоретичара филма, који су прозвали “*window shopping*“ парадигмом филмског гледаоца¹⁵⁰. Синематички посматрач ослања се на исту дистанцу контемплације: урамљен и неприступачан, овог пута не иза стакла, већ на екрану. Виђен у овом контексту историје архитектуре, филмски посматрач може бити представљен као продукт друштвених и психичких трансформација аркада и консеквентне мобилности *flanerie* (Anne Friedberg, 1993).

У архитектури, појам *рама* студира Арнхајм повезујући његову ренесансну функцију са појмом рама у визуленим уметностима. Значење *рамљења простора* у архитектури и филму може нам обезбедити Арнхајмов текст *Art and Visual Perception* (Arnheim, 1954).

¹⁴⁹ *A Une Passante* је поема коју Бењамин дискутује о *flaneur*-у у поглављу “The Paris of the Second Empire in Baudelaire“, р. 44-45.

¹⁵⁰ 1927.године, у Паризу, Бењамин је читао прву *студију париских аркада* Гершом Шолема. Погледати: Gerchom Scholem, *The Story of a Friendship* (London: Faber Nad Faber, 1982).

Арнхајм у поглављу о „рамовима и прозорима“ студира функцију *рама* у ликовним уметностима и прави интересантну аналогију са архитектуром и третманом олтара: „рам какав познајемо данас развијен је током ренесансног периода из олтарске конструкције линтели и пиластера“. Као пикторијални простор еманципиран из зида, јасна визуелна разлика постаје неопходна између физичког простора собе и света слике. Схваћен као свет без граница – не само посматрано у дубини, већ и латерално – на тај начин су ивице слике представљале крај композиције али не и крај представљеног простора (ibid, 1954). „О раму се размишљало као о прозору кроз који је посматрач имао поглед на спољни свет“ (Arnheim, 1954). Овај цитат индикује природни афинитет између архитектуре и ликовних уметности, који је, кроз визуелни уређај рама, проширен у сверу фотографије и филма. Арнхајм није био први који повезује ренесансну архитектуру са појмом рама у визуелним уметностима. Жак Аумон (Jacques Aumont) примећује да је Андре Базенов (Andre Bazin) чувени концепт рама као маске позајмљен од ренесансног теоретичара Леон-Батиста Албертија (Aumont, 2004). У овом тексту, у референци на ограничења платна у Реноаровом сликарском раду, Андре Базен коментарише да: „...екран није једноставан правоугаоник већ хомотетичка површина функције нејгове камере. Сасвим је супротна функција раму, екран је маска чија је функција између маскирања и откривања реалности. Значај онога што камера открива релативна је сакривеном“ (Bazin and Truffaut, 1974). Аумонова *студија филмског простора* повлачи пажњу на две материјалне карактеристике филмске слике у односу на концепт границе и рама. Унутар пројигираног рама покретне слике (на екрану) рамови су изнова фреквентни део синематичке сензације, али овог пута као визуелне метафоре у форми, рецимо прозора и врата. У контексту класичног синематичког стила, ови могу бити индикатори „комплексних релација дистанце и блискости између посматрача и филма“ (Elsaesser and Hagener, 2010). Све што остаје изван рама (у подручју које Аумон и Хет зову *off-screen space*) има другачију функцију. Рам одсеца видљивост филмских елемената који леже изван филмографског простора, као и елементе који откривају механизме иза синематичке продукције, који би неизбежно утицали на промену нашег синематичког искуства.



Слика 57. Кретање возила у филму *Nostalgia* и Пит Мондријанова композиција са четири линије и сивом, 1926, анализа Тарковског (извор: Juhani Pallasmaa, *The Architecture of Image- existential space in cinema* (Rakennustieto Publishing, 2007))

У овом простору лежи магична синематичка функција: перципирани ментални простор је креиран путем, и зависи од, моћи филма да предложи простор изван екранског, илузију, невизуелни простор изван нашег поља визије, са финалним продуктом који обухвата рам, маску, сакривено, одсутно (Heath, 1976). Пример рама који је представљао крај композиције али не и крај представљеног простора изван граница посматране сцене, кроз описивање кретања и протока времена, садржан је у сцени Тарковског којом отвара филм *Носталгија* (1983). Ова Паласмина паралела наговештава особен однос елемената композиције Мондријанове слике и филмског временопростора кадра, чији садржаји граде илузорни простор изван њихових граница. Покрет камере успорава проток времена, камера не жури да опише простор а посматрач остаје на ивици слике која се описује. Ортогоналност слике предлаже постојање невидљивог лука просценијума и консеквентно креира илузију филмског театра. У сцени која отвара филм *Носталгија* (слика 57), аутомобиле вози дуж рама симулирајући правац и скретање иза угла, тако да звук аутомобила остаје док возило нестаје из рама, и затим се враћа поново у екран да би на тај начин описао проток времена изван самог рама када и даље видимо кретање али очи не запажају стварну појаву кретања возила. Кретање ефективно дијаграмски уписује простор иза екрана на исти начин на који Мондријанова слика кроз њене ивице наставља изван рама и активира свест посматрача о спољном простору. Паласма овај ефекат Тарковских синематичких слика назива термином *painterly effect*. Кроз архиткекуру је, према бројним

примерима који на то указују и који се у овој тези доказују, могуће реализовати принципе карактеристичне за друге уметничке форме (филм или слику) када је у истраживању које претходи изради ове дисертације изведен покушај да се утврди функција и карактер архитектонске режије. Уколико је могуће у архитектури извести једну овкаву синтезу у циљу посматрања комплексних односа између параметара реалног и синематичког простора, један од резултата посматраног споја био би у томе да архитектура губи капацитет да својим стратегијама и мисаоним моделима инкарнира реалност директно, већ то чини посредно мењајући је техникама и методима из филма - прецизно из наративне, визуелне и темпоралне компоненте синематичке уметности. Током XX века, визуелне уметности су остваривале вишеструко активно дејство на архитектуру у покушају да пренесу актуелне експерименте и примене их у архитектонској пракси и едукацији.

4.3 ТРЕЋА ТЕОРИЈСКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛНА КОНЕКЦИЈА

Модел операционализације *ТРАНСФОРМАЦИОНЕ, ПРОСТОРНЕ И ПРОГРАМСКЕ СЕКВЕНЦЕ* = фрагментација + повезивање са урбаном праксом Кевина Линча и Гордона Калена

4.3.1 Превођење синематичких принципа на принципе планирања урбаног континуитета

За разлику од основних захтева да просторни репери буду диференцирани архитектонским стилем и монументалним изгледом, да деле истоветне параметре визуелне јасноће и концентрисаног јединства његове инхерентне структуре, постмодерна лекција Гордона Калена (*серијска визија*) и Кевина Линча (*Image of the City*, 1960) ослања се на принципе *Gestalt* психологије и проширује претходну дефиницију. Позиције ових теоретичара налажу да традиционални монументални објекти и урбани комплекси морају бити, осим визуелно и физички приступачни, и значајно архитектонски и урбанистички диференцирани у односу на урбано окружење. Корисници њихових урбаних простора померајући се прате композицију за композицијом, али њихово искуство није ни приближно комплексно као искуство драматичне секвенцијалне процесије кроз простор најмонументалније архитектуре прошлости. У претходном поглављу узели смо за пример студије Ајзенштајна у његовом “*Montage and Architecture*“, и студије Ле Корбизијеа у његовом *Vers Une Architecture* – за тумачење *promenade architecturale* сукцесивних

перспективних погледа имагинарног Шуазијевог (Auguste Choisy) покретног посматрача кроз комплекс објеката грчког Акропоља. Уз претходно изведене закључке, значајно је напоменути и да је когнитивна форма архитектонског поимања (архитектонско искуство) посматрана из перспективе просторног субјекта (посматрача и корисника објекта) основни референт који архитекта модерне није препознавао у својој пракси. Из тог разлога, његови објекти нису били принципијално пројектовани за покретне просторне субјекте, већ за фотографију, разгледницу. Као такви, они црпе моћ из слике као меморије и дигиталног медија као фотографске импресије. У Крауцеровој теорији филма, овакви објекти постају визуелни елементи филмске слике. Упоређени са уметничком сликом, они покрећу разматрање синематичког субјекта који препознају у односу непомичног и оживљеног елемента слике. Фернан Леже (Fernand Leger) инсистира да је једино филм опремљен уређајима који утичу на активну промену перцепције посматрача, и да је коришћењем, рецимо технике *close-up*, могуће оживети непомичне предмете. Ово својство захваљује карактеристикама камере да не истражује сво физичко постојање, већ извуче детаљ и нагласи га кроз снимак. Камером бира да у први план извуче „неживе“ елементе стварности који сада постају носиоци акције. На овај начин, у филмској слици могуће је диференцирати целину и елементе детаља, и регулисати планове (активни предњи и „неживи“ задњи), који су у наведеном поретку у Крауцеровој теорији дефинисани као есенцијално несинематични. Упркос томе, они могу послужити приликом анализе синематичког субјекта изван јединствене слике у низу секвенци снимљеног материјала (филмског снимка) који потенцирају приказ дугих процесија екранизоване филмске слике. Овакву употребу технике *close-up* Сергеј Ајзенштајн сматра примарном јединицом монтаже, јер њен значај није толико у садржају већ у начину на који су суседни кадрови јукстапозирани. Изабрани детаљи вођени наративним секвенцама не поседују функцију приказа или показивања садржаја, већ обезбеђују значење наративном елементу филмског снимка да помогне увезивање елемената у целину. Наиме, функција *close-up* исцрпљује себе у интезивирању учешћа посматрача у читавој ситуацији. Вратимо се на случај објеката модерне архитектуре који су примарно подређени елементима и тоталитету слике, фотографије или разгледнице за коју су, испоставило се, примарно „намењени“. Исцрпљивањем једне визуре објекта исцрпљен је садржај слике. Једино технике филма и филм као медиј могу померити акценат са садржаја на ритмичке патерне, на секвенце

преклопљених снимака дуж којих техника *close-up* приказује значење вођена укупним наративом филма. Промењивост визура објекта модерне архитектуре, настала преклапањем филмских слика на овај начин, употребљава принципе наративног континуитета филмског окружења и може бити упоређена са просторно-визуелним конвенцијама континуитета какав се уређује архитектонским просторним уређајима. Погледом на синематичке уређаје који учествују у модификацији реалних просторних односа могуће је евоцирати илузију просторног континуитета каква не постоји у природи а настаје прелапањем слика различитих локација. Прави композициони елементи архитектонског простора из перспективе кретања откривају непажљиво конструисање просторних секвенци модерне, неподржаваних сукцесивних „равни“ и питореских композиција Августа Шуазија детаљно образложених у његовом *Histoire de L'Architecture*¹⁵¹. Сличан принцип је и у случају грађења урбаног континуитета са просторним реперима, са том разликом да су просторни репери диференцирани и поново уплетени у урбано ткиво: дисконектовани и реконектовани попут рада филмске технике монтаже када поновно повезивање кадрова постаје централна компонента синематичке прогресије и креира нов смисао кроз секвенцу слика. Можемо рећи да се применом технике монтаже у грађењу урбаног континуитета могу отелотворити његове ритмичке патерне, јер принцип рада филмских техника конструише и реконструише фрагменте *урбаног дисконтинуитета* и кроз покретну слику когнитивно трансформише урбану реалност у нову целину реконектованог материјала. Простор временске манипулације је отворен у оквиру рада саме технике када режисер креира односе током секвенцијалног преклапања кадрова спекулативно отварајући временска трајања сваке појединачне слике, из могућности постојања посебне повезаности између корака посматрачевог кретања и ритмичне појавности комплекса објекта кроз које се креће, отворено дистанцом између сваког појединачног објекта. Ајзенштајн, међутим, критикује технику *close-up* у склопу филмске монтаже по питању контекста. Употреба *close-up*-а има функцију да прикаже или представи да настале изоловане јединице независне од контекста не успевају да произведу значења која процес монтаже од њих тражи, према мишљењу Ајзенштајна. Изопштене из контекста ове јединице губе сличност са препознатљивим објектима / предметима из свакодневног живота, а мера њихове трансформације представља, заправо, способност

¹⁵¹ Auguste Choisy, *Histoire de L'Architecture* (Paris: E.Rouveyre, 1899).

филмских уређаја да конституишу „реалност друге димензије“. Говоримо о стварности која не почива на пренесеном садржају из стварног живота, већ на компоновању и декомпоновању подређеном ритму целине, која у коначној филмској форми дефинише конфигурацију просторно-временске компоненте филмског тока.

Са друге стране, Ле Корбизије из позиције урбаног планера који треба да ослободи ригидни *Beaux-Arts* академски систем, показује неповерење репродукције Шуазијеве *секвенце*, и предлаже систем у којем постоји принципијални елемент организације – визуелна оса – коју провлачи дуж читавог комплекса објеката да успостави равнотежу ослобођених елемената целине (некада ригидног академског система) у слободније компоновање које ојачава ритам читавог комплекса. Ритмичко кретање Ле Корбизијеовог посматрача кроз систем организационе осе и ритмичних секвенци, без сумње антиципира покретање филмских снимака и монтаже. У стварном свету просторно-временског континуума, можемо рећи да је свако искуство или ланац искуства кретања кроз ансамбл архитектонских објеката реализовано за сваког посматрача у пажљиво бираној просторној и временској секвенци. За филм ово не важи, филм оперише кроз одсуство просторно-временског континуума, где су прекиди временских периода могући у ма којој тачки а сцене се могу низати заузимајући место у различитом временском раздобљу. У једној секвенци филма, сцене прате једна другу у временском поретку са могућим увођењем *flashback* сусрета ранијих догађаја или меморијских слика. Овај поступак оперише кроз монтажу. Уређивањем мноштва сцена односно секвенци њиховог нелинеарног времена, филм као уметност препознаје континуитет филмског простора у могућим прекидима. На исти начин, и овај принцип подлеже режисерској слободи са поступцима условљеним различитим могућностима компоновања секвенци у оквиру локалног времена и целовитог тока филмског времена. Просторно-временско управљање током филма и управљање независним фрагментарним временско-просторним токовима техником монтаже, наговештава експлицитну повезаност са принципима ументичког компоновања у архитектури. Овако успостављен филм као уметност омогућава поигравање кроз импресију симултаних или консеквентних акција у урбаном пејзажу, да наговести могућност урбане монтаже из концепта Каленове *серијске визије*. Један од првих експеримената који указују на сличан степен слободе повезивања је експеримент Лев

Кулешова. Руски режисер и теоретичар филма, Лев Кулешов, је око 1918.године извео чувени филмски експеримент где је једну слику супротстављао другој на начин да сваки пар слика изазива другу импресију у посматрачу. Користећи ефекат преклапања неповезаних кадрова, он сваки пут креира ново значење. Овај принцип касније је коришћен у сврху реорганизације урбане реалности по жељи филмског режисера, а овде ћемо расправити његове могућности да прошири значење и обухвати статус урбаних репера у односу на околну урбано ткиво. Пратићемо временску прогресију синтезног развоја просторних репера у урбаном ткиву кроз утицај временске прогресије (између филма и урбане реалности) на измену њиховог односа. Кулешов експеримент посебно је значајан као критички алат којим је могуће увидети временске пресеке развоја ових урбаних простора, а деловањем принципа монтаже пружити секвентни увид у низ слика у прекуниом поретку и њихово откривање.

4.3.2 Препознавање и трансформација урбаних фрагмената у грађењу урбаног континуитета – репер као *фрагмент*

Потенцијал уметничког поступка режисера да супротстављањем различитих фрагмената креира сваки пут нову „жељену“ ситуацију у филмском кадру (попут експеримента Лев Кулешева), могуће је пратити кроз временску прогресију развоја просторних репера у истраживању континуитета урбане матрице. У његовој развојној прогресији од XIX ка XX веку, јукстапозирани су урбани фрагменти у циљу развоја позитивног принципа реорганизације урбане реалности. У историји модерне уметности, *фрагмент* је имао двоструко значење: подсећао је на прошлост некада целовиту али данас фрактурисану, која је као приказ неумитног ефекта времена и освете природе, преузела конотацију носталгије и меланхолије, чак и саме историје (Anthony Vidler, 2001). За романтичаре XIX века и у каснијем Бењаминовом тумачењу романтичарских визија, фрагмент је кроз двоструку улогу репрезентације и конструисања заокруживао своје комплетно значење указујући истовремено на неповратну прошлост и непознату будућност (ibid). Појава модернизма прекинула је нездраву инвестицију у прошлост, иако не у потпуности успешно, подржавајући амбивалентни карактер фрагмента, овог пута у нади да ће појам незавршености навестити савршенство у будућности. Кроз концепт модернистичке естетике, идеја *фрагмента* уведена је у инструменталној улози нове форме репрезентације

филма, а утврђена је као елемент Ајзенштајнове *теорије монтаже*. Ајзенштајн том приликом говори о посебној врсти просторне уметности доживљене у времену, идентификујући архитектуру са инхерентним принципима који отеловљују монтажу. У условима доминантних процеса модерне репродукције о којима сведочи Бењаминов есеј *Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1936), условиљена је и функција фрагмента да пружи отпор процесу производње активно делујући кроз свој карактер фрактурисаности и незавршености. Постмодернистичким третманом фрагмента, делујући кроз историцистичку, носталгичну и романтизовану верзију прошлости, он постаје изгубљен и поново пронађен кроз реасимилацију делова историје у садашњости. Истовремено је иронизован њихов ефекат и банализована њихова форма. Фрагмент више не предствља инструмент *шока* и *отуђења* карактеристичног за модерну, већ трансформисан постмодернистичком архитектонском праксом постаје знак цењене традиције, гарант комфорта историје са функцијом да одбије или апсорбује нелагодности модерности. Проблем фрагмента је проблем размере – реферишући на људске пропорције или нешто друго, контекст и наративну импликацију. Фрагмент задржава своју улогу у концепту монтаже попут секвенце слика која једна другу прекидају кроз монтажу. Секвенца објеката такође може бити прекинута комадом произвољне архитектуре у случају слободног уклопања у контексту, не нужно повезана са околним урбаним ткивом. Тек ретки историјски примери архитектонских просторних репера, као што је Ајфелова кула у Паризу (1889) саграђена поводом *Светске изложбе* у Паризу 1889.године, или Сиднејска опера (1973) у Аустралији, имају резултате који могу бити тумачени уклапањем нове слике у читав урбани пејзаж града. Техника монтаже оперише под претпоставком да је индивидуални кадар ослобођен *релационог* контекста простора и времена, јер нема намеру да одржава илузију њиховог континуитета кроз урбану матрицу. Умрежени у претходно успостављену урбану матрицу, просторни репери немају очигледне односе са контекстом окружења. Ова тврдња није сасвим тачна. Док је на репрезентационом нивоу изолована слика просторног репера можда неповезана у контексту, суштина остаје непромењена: сваки покушај уметања у секвенцу има семантичке последице. Израз *релационо уређивање* односи се на Кулешов експеримент који предствља процес у коме значење једног кадра постаје значајно у релацији са следећим кадром. Отуда можемо закључити да, уколико архитекте иконичких објеката желе да примене концепт монтаже

на коректан начин, мање би требало да свој рад заснивају на формалним и материјалним аспектима самог објекта а више у контексту слике у коју ће њихов објекат бити смештен. Како је Кулешов показао, правилност ове поставке је оно што оставља трајне последице на значења која су колективно створена.

У овом контексту промењиве али блокирајуће традиције фрагмента, интерпретација уметничке интервенције групе Бул.Милетић може се реализовати не само кроз поређење случајева, већ у контексту посредног изражавања *урбаног континуитета*. Однос фрагмента (просторног репера Ајфелове куле) и повезивања непосредног окружења у визији континуитета урбане матрице, делују спремно да буду престављени у форми неиспитаног наслеђа модерне традиције *фрагмента*. Пре свега, овај дијалог између прошлости и будућности отвара траг принципа истовременог пружања отпора према носталгији и реинтеграцији света који нестаје и враћа се у технолошки обновљеном фрагменту кроз потенцијале видео рада, да из уметничког поступка конструише његово ново значење. Видео рад уметничке групе Бул.Милетић подсећа на визуелна истраживања архитектуре градова авангардних филмова и може бити индикативан поступак савременој урбанистичкој пракси у једном од најактуелнијих проблема. У питању је проблем супротстављања покретности и непокретности пресечних урбаних стања која су рефлектована на фрагмент, црпећи изум покретне слике као парадигматски случај промене нашег поимања простора и времена. Уметничка интервенција групе Бул.Милетић пружа пример путовања кроз време и истраживање урбане реалности путем кретања, кроз примену монтаже користећи непосредно искуство посматрача, визуелни механизам и саму визију једног од најчешћих призора великог савременог града, Ајфелов торањ у Паризу. Резултати примене визуелног језика у поигравању временске инстанце прошлост-будућност доживљаја контаминираних протоком времена, у интервенцији на Ајфеловом торњу, могу пружити критички осврт за примену у виду препоруке-процедуре у будућој урбаној стратегији планирања. То је могуће остварити кроз критички став према видео раду *Случајно* (2009) Сине Бул и Драгана Милетића, који постављају симултани приказ Ајфелове куле у два различита временска раздобља. Посматрачу је омогућено да прати монтажне секвенце подизања и спуштања лифта у два симултана видео рама, као и да посматра дијалог између прошлости и будућности у аудио-визуелном дијалогу на

Морзеовој азбуци између два торња: “*Non, le passe est fantastique!*“, за којим следи одговор “*Non, l’avenir est fantastique!*“, показујући се у одсуству строге радње извођења наративног тока, супротстављеног значења из угла различитих временских периода, наставља се током целог видеа путем пресечених кадрова. Наизменично преплитање секвенци стробоскопски осветљеног ноћног снимка торња и дневног снимка из унутрашњости зграде, указује на статус грандиозне прошлости која „није нестала већ је претворена у милијарду туристичких атракција. Ми, туристи, тежимо да се приближимо коренима наше цивилизације, нашим изворима, посећујући и посматрајући упаковане верзије прошлости“ (Dean MacCannel). Конфротација садашњости и прошлости током просторне и временске прогресије континуитета развоја Ајфеловог торња, показује утицај технолошких промена на основну функцију његове туристичке атрактивности, која проналази носталгични, романтичарски призив у савременој урбанистичкој пракси – односно, у њиховим настојањима да понове пуку верзију прошлости у некритичком погледу, чију стратешку измену сада провоцира наративни приказ видео рада. О раду уметничке групе Сине Бул говори кроз снагу отпора покретне слике верујући да ће она открити могућност припадања прошлости, и на тај начин размотрити однос простора и времена кроз критику односа прошлост - будућност на технолошки обновљеном фрагменту¹⁵². Када се слика из прошлости понови, оно што се види није „истоветно“, јер није нешто идентично прошлости. Понављајући покретне слике из прошлости, уметник омогућава да се врати одређена могућност у ономе што је прошло, и обнављање прошлости као могућности је једино што прошлост може предати садашњости. Постављајући урбанистима мисаону подлогу будућих интервенција, овај филм претаче могућност прошлости у нешто стварно, напомињући да је могућност функција понављања пре него што се проналази у оном „истом“ а поновљеном, и где стварно није нешто напросто присутно, већ нешто чија могућност лежи у његовој прошлости. Чин уметничког обликовања у архитектури поседује исту тенденцију да критички одбија однос идентичности, било са стварним или садашњим, и то је управо ресурс из којег уметнички оријентисана архитектура може црпети своју моћ.

¹⁵² „Интервју са Сине Бул и Драганом Милетићем“, интервјуише Катарина Анђелковић, Атеље Бул.Милетић, извештај са истраживачког боравка у Ослу (пролећни семестар 2010/11), School of Architecture and Design Oslo, University of Oslo (фебруар, 2011).



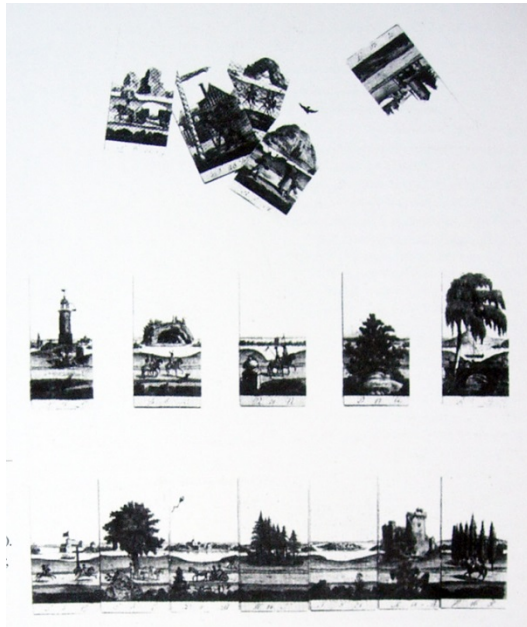
Слика 58. Бул.Милетић, видео рад *Случајно* (колор, звук, 2009), 5.23 min. (извор: Film & Video Art Norway, *Cities Re-Imagined* (Novi Sad: Muzej savremene umetnosti Vojvodine, 2010))

Са друге стране, кроз видео рад Бул.Милетића откривен је доживљај торња „као призора који треба гледати и локације са које треба гледати“, која је у време њеног грађења и прве појаве у урбаном ткиву важила за феномен „големог гвожђа“ које, према Мопасану, „не треба гледати“. Важну компоненту доживљаја града урбани планери могу црпети између ова два преплетена поља визуелности, која у видео раду Бул.Милетића откривају истовременост рефлектованог и пројектованог доживљаја посредованог „контаминираним“ протоком времена. Спајање слика и одвајање и рад са монтажом у овом видео материјалу генерално, отвара могућности уметничке афирмације према прошлости и садашњости кроз одбијање односа идентичности. Кроз пажљиво бирање начина да компонује слике у самом поступку, монтажа постаје епистемолошко средство које успоставља простор игре која одбија однос идентичности и према садашњости и према прошлости. Управо ту лежи њена моћ рефлексije кроз механизме перцепције посматрача, и показује да би се оваква визија просторног репера могла рефлектовати кроз проширени аспект Каленове *серијске визије*. Проширење аспеката Каленове теорије могуће је кроз моћ монтаже да продуби процедуре разматрања комплексног односа садашњости, прошлости и будућности, кроз испреплетана поља визуелног, према претходно обајшњеном поступку. Стварањем услова путовања посматрачевог погледа кроз време, кроз супротстављање новог снимка торња са сценама из филма *Elevator*

Ascending Eiffel Tower (1900), појавност слике града је поистовећена са покретом кроз простор и време не само у формама репрезентације, већ и у учешћу стварања темеља парадигматског обрта услова перцепције простора и времена. Критички увиђајући перцептивне прагове промене нашег поимања времена изумом покретне слике, у позицији смо да црпимо њене основне моћи: поделе просторно-временског континуума, те пружања истовременог одраза стварног и пројекције имагинарног, кроз процедуре стратешког планирања просторно-визуелне појаве урбаних репера града.

Ово истраживање отвара питање шта би се десило уколико би уметничке интервенције постале критички алат, попут Ајзенштајнове теорије која ангажује монтажу и остале филмске технике, и као такав посматране у контексту истраживања савремене архитектонске или урбане праксе? Савремена пракса бележи разне видове синематичке истраживачке праксе (мапирања, портретисања, итд) путем којих архитекте и урбанисти траже начине да ослободе њихову праксу „илузорног подражавања прошлости“, попут Ајзенштајнове идеје да техником монтаже ослободи „театар тежине илузорне имитације и репрезентативности“ (Cook, 1999). Бег у трансдисциплинарно или интердисциплинарно повезивање није до те мере повезано са истрошеним техникама матичне професије колико са разумевањем губитка урбаног идентитета у временској прогресији (друштвених, политичких, економских, естетских промена), који у новој дисциплини препознаје потенцијалне начине реконектовања „истрошених“ урбаних веза или оперативних техника. Експериментални део овог истраживања детаљније ће фокусирати на објашњење примене филмских техника у уметничком обликовању просторних репера града кроз одржавање једне од примарних идеја - урбаног континуитета. Све поменуте идеје везују се за концепт фрагментарне реалности у улози да омогуће рад са просторним реперима града као парцијалним идентитетима урбаног, који би отворили услове њиховог посматрања изван термина универзалности и кроз конкретну акцију на датом фрагменту.

4.4 ОПЕРАТИВНИ УРЕЂАЈ ПРАКСА ХОДАЊА И СИНЕМАТИЧКО КРЕИРАЊЕ СЛИКА



Слика 59. Game of interchangeable cards: it is always the same landscape, even after a million combinations (извор: Bernard Tschumi, *Architecture Concepts, Red is Not a Color* (New York: Rizzoli International Publications, 2012))

У истраживању које претходи изради ове дисертације закључено је да постојећи

сет алата и метода традиционалног сценарија архитектонског пројектовања, иако веома користан у сврху структурирања информација, ипак показује недостатке у описивању комплексних релација интердисциплинарног повезивања архитектуре и филма, као и очекивања и циљева у погледу трансформације савремених урбаних услова у прави смисао просторног искуства из утврђеног концепта мобилности. Промена просторно-временских конфигурација између архитектуре и филма анализирана је кроз укључивање акција покретног субјекта у простору, димензија за коју верујемо да је фундаментална у конципирању архитектонског пројекта.

Пројектовање чији процес акцентује синематичко обликовање концепта мобилности открива прави смисао оперативног уређаја *пракса ходања и синематичко креирање слика*. Утицај пројектовања које интегрише концептуално мапирање унапређено у стратегију пројектовања је непорецив, посебно у фази која претходи процесу пројектовања (прикупљања података, развој идеја и обликовања архитектонског решења), фази имажинације и теоријске контемплације.

Оптимизација уређаја *пракса ходања и синематичко креирање слика* је синонимна стратегији *игре* изведене кроз тактику кретања и експериментално организоване између Каленових принципа *серијске визије* и процеса *рамљења и фрагментације, уметности*

ходања и ситуационистичке праксе *drifting*. Они раде на усклађивању питања урбане праксе са механизмом *мобилног погледа*, питањима темпоралности и промене односа простора и времена, операционализације *синематичке слике урбаног пејзажа*. Штавише, имају улогу да учествују у измештању фокуса архитектонских питања из перцепције објекта условљено његовом инхерентном физичком структуром у перципирање система релација, које имају за циљ да отворе питања визије *урбаног континуитета* из искуства кретања. У претходним поглављима је објашњен начин на који је у оперативном уређају *пракса ходања и синематичког креирања слика* интегрисан трипартитни систем теоријских повезивања са циљем да разбије традиционални ригидни систем пројектовања у *problem-solving* приступу. Јасно је установљен и комплексан систем архитектонских процеса који почивају на овако комбинованим теоријским постулатима, оперативним истраживачким уређајима, сету метода и алата, комбинацији теоријско-практичних становишта.

Идентификовани модели операционализације као истраживачки уређаји успостављени између комбинација теоријских постулата и њихове примене у пројектовању, у циљу тестирања синематичких претпоставки, биће проверени кроз студије случаја у следећем, експерименталном, делу истраживања. Трећи део истраживања, који је изведен у концептуалном методолошком оквиру *research by design*, представља вид експеримента уведен да покрене флуидност идеја и знања у расклапању самог чина пројектовања као место рада по себи, резултатима који превазилазе унапред постављена очекивања. Из серије тематски структурираних експерименталних пројеката приступљено је тестирању полазних хипотеза и затим фокусирано на студију њихових релација према теоријским поставкама, од претходно концептуално уобличеног односа филмских и архитектонских питања ка разматрању техничке примене појединачних филмских стартегија и техника у архитектонском пројектовању. Експериментални пројекти, студије случаја, узимају неколико филмских стратегија и техника (монтажа, рез, уређивање) да прошире стратегије архитектонског пројектовања, на начин да посредују одређена питања урбане праксе кроз елементе филмске илузије, и трансформишу их у оперативне архитектонске концепте примењиве у процесу пројектовања. Закључна разматрања изведена су кроз евалуацију постављених претпоставки, дискусију резулата у пракси пројектовања и извођење

принципа из успостављених интердисциплинарних релација, као и кроз систематизацију запажања и закључака остварених током истраживања. Резултати овог истраживања примењени су у концептуалном оквиру *practice-based research*, методологији архитектонског пројектовања и проширењу постојећих теоријских традиција.

4.5 УСВАЈАЊЕ ОБРАЗАЦА И ПРОТОКОЛА У АРХИТЕКТУРИ

ЗА ТЕСТИРАЊЕ ОПЕРАТИВНОГ УРЕЂАЈА ПРАКСА ХОДАЊА И СИНЕМАТИЧКОГ КРЕИРАЊА СЛИКА КРОЗ СТУДИЈЕ СЛУЧАЈА

Контекстуализација синематичке премисе архитектуре као оперативни концепт у основи проширења традиционалних стратегија пројектовања, реализује се у два смера:

- 1- у преношењу од тродимензионалног реалног простора у дводимензионални снимањем на филмску траку;
- 2- и у обрнутом смеру: усвајањем концептуалне стратегије примене филмских техника у архитектонском обликовању, који од дводимензионалног илузорног простора на филму трансфигурише у тродимензионални објекат развијен кроз архитектонски концепт.

Успостављање образаца и протокола у архитектури је двостепено и изводи се:

- I – **мапирањем : процедуре и обрасци.** Теоријски инпут и формирање оперативних уређаја и образаца за примену филмских техника.
 - II – **пројектовањем : сценарио архитектонског пројектовања.** Филозофски *инпут* (Фуко) и поставка два сценарија и шест варијабиле.
-
- I – **Теоријски *инпут* информиса концептуално преношење између филма и архитектуре, дефинише теоријско-практичне позиције:**
 - A – **теоријски инпут:**
 - 1- **просторно-временско померање од тродимензионалног ка дводимензионалном простору** (реалан простор *vs.* екран). Процес трансценденције физичке димензије архитектуре кроз мапирање. Утврђивање релационих односа.

2- **Образац за примену урбане стратегије и преношење садржаја:**

визуелног и невизуелног, из илузорног простора.

3- **Располагање синематичком сликом:**

3а_ инструмент: интерпретаторска и стваралачка улога у архитектури (уметничке процедуре, трансформације, комуникације и манифестације сликом);

3б_ процесор: разлагање физичке димензије архитектуре: *image-thinking*.

Б – екран vs. реални простор:

- успостављање фундаменталне разлике између перцепције покретних слика као фиксних и статичних објеката;
- и рада са покретном сликом: управљање јединицама на *timeline*-у филмске траке.

Б1- управљање садржајем у структури: филмске стратегије и технике: монтажа, рез, рамљење, уређивање:

-уметнички приступ,

-идентификација контекстуалних услова.

Б2- превођење филмских техника:

- визуелне стратегије,

- концептуалне стратегије.

Б3- управљање функционисањем филмског *timeline*-а: манипулација временом и простором, кретањем, променом поретка, линеарност, нелинеарност.

Форме акција примењене на концепт синематичке слике:

- апстракција:

обухвата и остале три категорије. Апстрактно vs. конкретно. Формулисање различитих проблематика у изразима генералног принципа, посматрање целине кроз генералне чињенице које је формирају.

- проширење:

је процес конструисања који имплементира информације. Изјава пројектантског проблема је редуktivна, пројектант напада проблем кроз

проширење његовог концептуалног опсега. Нови увид могућ је кроз однос новог и старог знања:

- а – унапређење: варијабиле, пракса.
- б – модели за решавање комплексног задатка: начин управљања проблемом кроз разлагање на делове и посматрање компоненти: три модела операционализације – сецирање шта сваки заступа и како функционише.
- в – модели за интегрисано посматрање: увид у блокирање компоненти и варијабиле, повезивање у дати контекст и њихово груписање.

- истраживање:

Емпиричко истраживање на утемељеним истраживачким традицијама ради спекулисања будућих.

- а – генерализација и примена. Спекулисање традиционалних пројектантских приступа, закључци из едукације - примењених метода у раду са студентима, апстраховање из контекста и генерализација.
- б - дефинисање проблема и прогресивна манипулација ка финалном решењу.

-стабилизација:

дијалектичко утемељење. Дијалектичко разрешење проблема кроз развојни процес и циљани резултат. Адаптација и извођење синематичког модела за примену у архитектури.

III ДЕО ИСТРАЖИВАЊА - ЕКСПЕРИМЕНТ

Истраживање кроз пројекат

5. ИНТЕРДИСЦИПЛИНАРНИ ОКВИР. РАЗМАТРАЊЕ УМЕТНИЧКИХ ИМПЛИКАЦИЈА У АРХИТЕКТУРИ НА ПРОБЛЕМИМА ИНТЕРПРЕТАЦИЈЕ И АПСТРАКЦИЈЕ.

– у основи методолошког приступа архитектонском пројектовању

Видео снимци, фотографије, слике или филмови, могу бити коришћени као извор инспирације за архитектонско стваралаштво и истраживање процеса стваралаштва данас као што је то био случај у историји архитектонских идеја и парадигматских обрта, кроз утицајну размену идеја и техника са другим визуелним уметностима почетком XX века: сликарства, скулптуре, филма, позоришта. Мање више, ови утицаји реализовани су у директном односу двеју дисциплина али ретко је било речи о посредном утицају кроз инструментализацију уметничких дела као извора инспирације и алата у процесу архитектонског стваралаштва. Изузев извесних експеримената едукатора у академским институцијама у студију за архитектонско пројектовање у актуелним истраживањима последње декаде, у сврху расветљавања овог ретко успостављеног односа потребно је размотрити на који начин уметничка дела у интерпретацији визуелног кроз стваралачки чин, постају узор за посматрање специфичне аналогije са архитектонским пројектовањем - стваралачким чином у архитектури. У ту сврху, потребно је анализирати како се кроз архитектонске експерименте ова конекција може реализовати, и потражити одговор на питање како би инструментализација уметничких дела могла расветлити и утицати на евентуално проширење архитектонских процеса, теорија и идеја данас. Другим речима, дискусију о методолошком приступу можемо покренути кроз разматрање сета протокола, образаца и концепата да утичемо на праксу пројектовања која се изводи данас у оквирима савременог архитектонског дискурса, када дискусија води у правцу да то није могуће из угла саме дисциплине, већ кроз тумачење заједничких идеја међу визуелним дисциплинама и њихову примену у самом процесу пројектовања.

Комплексна питања интердисциплинарног повезивања која се тренутно реализују у архитектонској пракси, захтевају да се кроз сам процес пројектовања развију идеје које трансцедирају чисто програмска питања и надилазе оквире функционалистичке доктрине, из савременог угла посматрања њиховог развојног односа који потврђује да условававају стереотипски рад са формом. Пример развоја овакве праксе током осамдесетих година XX века даје Питер Ајзнеман у формулацији независног управљања формом, када кроз истраживање у склопу докторског пројекта доказује аутономност форме над функционалним захтевима пројектног програма. Ајзенманова настојања у области методолошких истраживања указују да је могуће пратити њихов историјски развој кроз резултате научних истраживања, а не чисто практичне експерименте који би пружили тек ограничени и често неверификовани увид у особености дате проблематике. Осим тога, од посебног је значаја да се испитају идеје које долазе из неархитектонских извора а које обухватају рад на поступку интерпетације карактеристичан за уметничко стваралаштво. Посматрана у дискурсу визуелних уметности, посебно је значајна мотивисаност неархитектонских извора за даљу анализу, у погледу начина на који уметничка дела могу бити узета у ову дискусију.

Радозналост коју архитектура испољава на савремен начин према уметности данас, покреће испитивање различитих стратегија и техника интервенције које су повезане са перцепцијом уметничког дела релативно ослобођене економског притиска и друштвених захтева, како примећује Џејн Рендел, и наставља констатацијом да је радозналост уметности ка архитектури испољена кроз извесну врсту контроле процеса, његове сврхе и функционалности¹⁵³, тиме указујући на обострану продуктивност овог односа (Jane Rendell, 2006). Овакве концептуалне идеје обезбеђују рам савремених истраживања која се изводе између две дисциплине, где се архитекте посебно залажу да кроз своју праксу у архитектури реализују уметнички аспект ненарушене форме креативности.

Динамичко померање погледа дуж уметничких импликација у архитектури и њихова последична импликација кроз методолошки приступ пројектовању, покрећу рад на интерпретацији и апстракцији које се налазе у основи његове методолошке заснованости.

¹⁵³ Jane Rendell, *Art and Architecture, A Place Between* (I.B. Tauris, 2008).

Дела уметника покрећу одређене теме, попут експериментисања са питањем *трајајња* или *механизма погледа* које, примењене као концепт у архитектонским истраживањима откривају катализатор нових идеја у архитектонском стваралаштву. Међутим, коришћење спољних концепата из уметности, теорије архитектуре и синематике као алата проширења архитектонских питања и идеја, захтева аналошки скок између особених задатака са којима се уметничко стваралаштво мора суочити и оних са којима се архитектура данас суочава у том процесу. Овакав приступ примењен на архитектонско стваралаштво утицао би на увођење инструмената који мењају свакодневну перцепцију и конфротирају питања покренута у контексту архитектонских истраживања, трансцедирајући ка филозофским становиштима, катализацији уведених идеја и уметничким процесима. У потрази да архитектуру и процес архитектонског пројектовања види измештањем из угла саме дисциплине, овај процес налаже да теоријске идеје и концептуално мишљење обезбеде не само контекст методолошког развоја, већ дозволе развој имагинативних критичких наратива кроз фундаменталну генеративно – релациону карактеристику стваралашког процеса у концептуалној основи архитектонског пројектовања.

Разматрање оперативних алата и техника кроз сценарио процеса пројектовања посебна је тема која кристалише могућности примене основних оперативних уређаја за катализацију односа између дводимензионалног и тродимензионалног простора, у процесу истраживања и пројектовања. Постављене у архитектонском дискурсу ове релације, било примењене у едукативне сврхе или као фаза интерпретације идеје у материјализовано архитектонско дело, оперишу на основним методолошким линијама у том процесу: интерпретацији и апстракцији. Аргументација односа архитектонске и уметничке опсервације проблема кроз *архитектонски сценарио пројектовања*, у позицији између идеје и креативног чина, увиђа потенцијал кључног места катализације поменутог аналошког модела. Наиме, постављени у оквир архитектонског дискурса, просторни концепти могли би бити схваћени као предлози нових у форми „већ виђених“ (постојећих) модела, док постављени у форми уметничког дела могу бити разматрани на другачији начин. Архитектонске конвенције пројектовања лоцирају ове моделе било као репрезентације реалних простора или као фикције, али не у обе наведене форме. Просторни модели могу бити представљени кроз концептуалне дијаграме у улози

оперативног уређаја који интерпретирају идеје пореклом из дводимензионалног у тродимензионални простор, или реплике „постојећег“ која показује основну идеју будућег архитектонског објекта. Извучен из оваквог контекста у метафазу пројектовања и представљен у форми идеје без показивања конкретног контекста локације, архитектонски модел може оперисати и кроз своју одређеност и специфичну спекулацију. Аргументација идентификованог односа нивоа одређености - неодређености архитектонског модела или пројекта уопште, указује на интензивни дијалог рефлексивних питања апстракције у аналогiji конструисања архитектонског и уметничког дела, као генеративно-релационе карактеристике уметничког процеса и стваралаштва уопште. Концепцију овог односа ћемо покушати да технички изведемо на примеру слике као модела примењене у процесу архитектонског стваралаштва, из уверења да би отворени процес стваралаштва кроз архитектонске процедуре могао успешно интегрисати идеје изван саме дисциплине, и креирати интердисциплинарни истраживачки оквир кроз анализу њихових аналошких веза.

5.1 Слика као инструмент

Зашто слика? Сliku као инструмент истраживања процеса у студију за архитектонско пројектовање значајно је размотрити јер је у дискурзивној анализи отвореној кроз студију случаја „Artificial Nature/Natural Artifice. Arhitektura u dijalktičkoj slici. Skica arhitektonskog scenarija o objektu Nacionalne opere i baleta, Oslo, Norveška“ (2010), ауторског истраживања које претходи изради ове дисертације, утврђена као агент увида у синематичку проблематику. С друге стране, уметници су желели особену улогу слике, према закључцима истраживача са Хертфордшир Универзитета¹⁵⁴ (Biggs & Buchler, 2009). Они су тежили да открију другачију улогу креативне компоненте манифестоване кроз артефакт доказујући да је феномен слике нетекстуални, из разумевања теоријске артикулације између речи и визуелних форми које дефинишу режим синематичке слике¹⁵⁵. Рансије

¹⁵⁴ Michael Biggs and Daniela Buchler, “Supervision in an Alternative Paradigm“, *Text: The Journal of Writers and Writing Courses. Special Issue no 6 - Supervising the Creative Arts Research Higher Degree: Towards Best Practice* (Brien & Williamson, eds.).

¹⁵⁵ Jacques Ranciere, “Painting in The Text“, *The Future of the Image* (London: Verso, 2007), p. 69-90.

феномен слике не везује за поједностављену манифестацију стварности. За њега су синематичке слике примарно операције – „релације између реченог и визуелног, као узрока и последице, начин поигравања са реалношћу у настајању слике“ (Jacques Ranciere, 2007). Истраживачи у области уметности тврде да је слика више од илустрације нечега што би могло бити представљено и текстом, профилишући праксу ка њеној инструментализацији (Biggs & Buchler, 2009). Према њиховом ставу, слика или генерише питања или представља инструменталну компоненту која усмерава истраживање.

Бресонове слике указују на отварање питања која имају за циљ не да приближе она удаљена и дешавања развијена пред нашим очима, већ да надокнаде уметничку природу виђеног коју формулише у изразу *дијалектичка слика*¹⁵⁶. Аналогно овом поступку, инструментализација слике у архитектури проналази примену када је подређена принципима обликовања архитектонских просторних модела. Према томе, функцију слике у вођењу истраживања архитектонских стваралачких процеса можемо тумачити проналажењем њене инструменталне аналогије са Рансијеовим тумачењима, према којима слика или заступа интерпретацију идеја пореклом из дводимензионалног у тродимензионални простор - која производи сличност оригиналу, или проналази примену кроз дејство операција које можемо звати уметношћу – промену сличности, односно реплику „постојећег“ која показује основну идеју будућег архитектонског објекта. Данас је императив уметности терминолошки одређен „не сличношћу“ али је и овај формални императив ухваћен у дијалектици коју, кроз Рансијеова тумачења *дијалектике слике*, можемо успешно повезати са основним синематичким функцијама континуитета конфигурисаног праћењем визуелног система и наративног тока фабуле. На тај начин је отворено питање инструментализације синематичке слике у процесу архитектонског пројектовања, у изразима одрицања видљивог или излагању операцијама чија матрица почива у лингвистичким повезивањима. Рансијеова потврда постојаности слике у њеном функционалном процепу кроз који одваја уметничке операције од упрошћене техничке репродукције, омогућава нам да кроз операбилност слике повежемо архитектонске и синематичке концепте. У основном статусу медија филма присутан је елемент аутоматског стања који се уклапа у Кавелову (Cavell) глобалну дефиницију истог у

¹⁵⁶ Ibid, p. 6-7.

изразима „сукцесије аутоматских пројекција света“. Фотографска основа филма осигурала је извешан степен аутоматизма придружен природи овог медија, међутим инструментализација синематичке слике кроз облик одсуства утиче на обликовање слика у секвенцама у континуитету филмске форме, и из истог аспекта поставља филм у ред уметничких дисциплина. Уколико је принцип рада са сликом у процесу обраде снимљеног материјала и филмске режије изграђен кроз проток филмског времена и наративе, трансформисање филмског материјала има могућност да изрази варијације преклопљених кретања камере и простора. Ове трансформације утичу на промену природе искуства посматрача у посредовању уметничке имажинације аутора. У могућностима промене перцепције реалног простора поступком филмског обликовања илузије кретања и имажинације простора и кретања, стоји императив уметничког поступка. Флуидни карактер филмског тока супротставља се типу „неживе“ слике (*stiltiness*) – *time exposure*. Прошарану „неживост“ између рамова, која постаје смисао кретања и изнова придружена сваком раму, можемо разматрати као начин инструментализације синематичке слике за примену у архитектури. Поступак је могуће реализовати из карактеристике концепта *time exposure* пореклом из традиције сликарства, у којој слика реализује „инстант“ идеју да кретање реализовано између рамова консеквентно изостави из самог рама. На основу претходног тумачења отворено је питање: да ли филм као технички уређај, кроз инструментализацију слике између филмске и архитектонске праксе, успоставља концептуално вођство у процесу архитектонског стваралаштва организованог принципима и стратегијама филмске режије?

Карактеристика традиционалне архитектонске праксе била би да ове феномене испита директно на примерима надокнаде уметничке природе из процеса опсервације и примени их у типолошким облицима архитектонских објеката. Уместо тога, контекстуализација методолошког приступа пројектовању покренута инструментализацијом слике захтева иновативни приступ који, уместо уобичајеног оперативног уређаја, ангажује „отворени“ приступ архитектонским идејама и непредвидивим резултатима процеса. Основна дистинкција у односу на традиционални модел истраживања је уређење сета процедура и образаца који предвиђају елиминацију унапред утврђених детерминанти процеса, отварајући га непредвидивом дејству операција које можемо поставити у ред уметничких

поступака. Детерминанте процеса не опстају кроз кружење информација у оквиру *a priori* апстракција архитектонских елемената и референтног визуелног или лингвистичког модела, већ у предлогу да спољне идеје у интердисциплинарној размени прекидају контекст стваралаштва у који су убачене, и значајно утичу на његову трансформацију кроз манифестацију уметничког концепта. Инструментализацију слике у том процесу можемо разумети у улози императива уметничког поступка, да истовремено производи раскорак између архитектонских и уметничких феномена, и да на комплексан начин изражава (преводи) идеје у операцијама алтерација сличности која производи уметност.

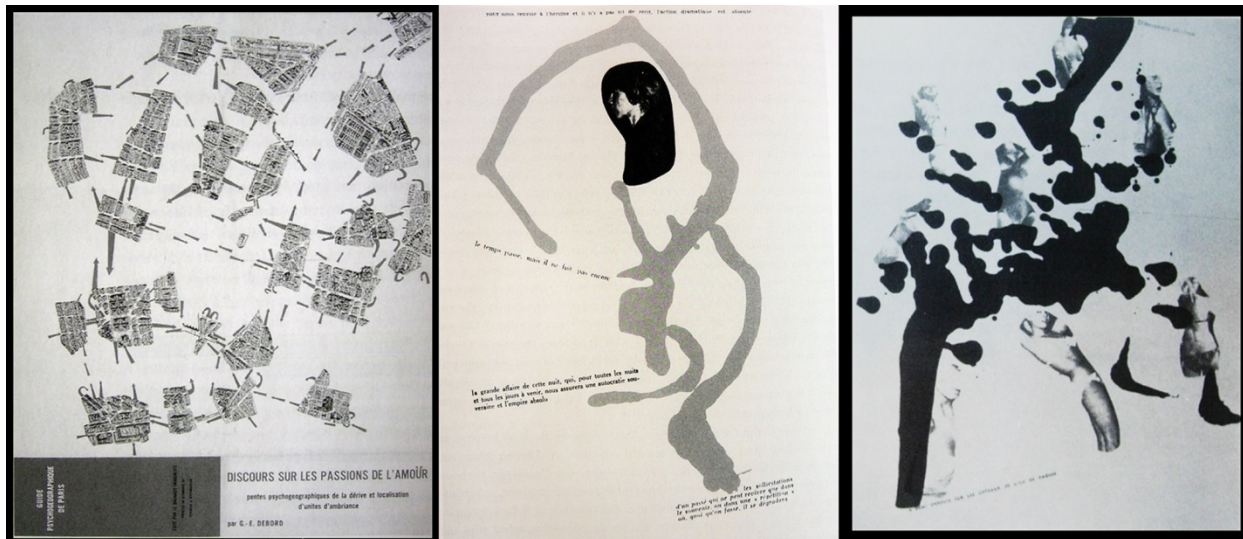
У текућој дискусији о вредностима спољних идеја које информишу сам процес, позвани смо да испитамо могућност напуштања традиционалних модела пројектовања који из угла ткања типологије урбаног континуитета умрежених просторних оријентира - понављају извесне просторне моделе и обрасце, у покушају имплементације вредности његовом новом архитектонском моделу. Теоријско реферерисање слике кроз филозофски концепт који предлаже Бењамин, који покренута питања дефинише у аналогiji конструисања у архитектонском и уметничком делу кроз њихово повезивање са темпоралним питањима и могућностима увида у визуелне, материјалне и просторне регистре, јесте Бењаминов концепт *дијалектичке слике*. Бењамин дискутује о функционисању темпоралних аспеката алегорије и технике монтаже у уметничком делу. У његовој изјави „алегорије су, у окриљу мисли, оно што су руине у окриљу ствари“ (Benjamin, 1935), садражана је основна дијалектичка слика између идеје и њене материјализације. У Бењаминовој употреби, алегорија постаје метод којим фокусира на слику да је прогласи аналогом историјског концепта *руине*, и на тај начин управља померањем временских рамова кроз јединствену слику. Теоретичар у области културолошких студија, Сузан Бак-Морс (Susan Buck-Morss), подвлачи значај Бењаминове временске дефиниције *алегорије* кроз јединствени уметнички параметар „ретроспективне контемплације“. На тај начин је омогућено управљање физичком појавности објекта на линији мисаоних трансформација од појавности кроз концепт „природе у гашењу“ ка фрагментарној особености слике на коју пројцира идеју „распадања“ уместо тоталитета јединства¹⁵⁷. Провлачењем визуелне дијалектике

¹⁵⁷ Susan Buck-Morss, *Dialectics of Seeing, Walter Benjamin and the Arcades Project* (Cambridge: The MIT Press, 1995).

архитектонског објекта кроз функцију слике, Бењамин заправо манипулише временским слојевима кроз просторне регистре да открије феномене изван чисте манифестације интерпретиране архитектонске типологије, и тиме укаже на различите димензије приступа архитектонским идејама.

Сарадња Асгер Јорна и Дебора у склопу ситуационистичког покрета око 1957.године, резултовала је разменом искуства из примене сликарских техника и архитектонских експеримената, који су у то време истраживали нове технике рада. Доминантна сликарска техника *dripping* (расипање боје) коју је активно користио Јорн, Дебор је употребио кроз технику репрезентације *игре* визуелних и литералних фрагмената, њиховим наизменичним расипањем и изнова повезивањем у целину. Ова дискурзивна форма рефлектована кроз однос сликарских и архитектонских процеса, отелотворена је као вид рефлексije на концепт *derive* који је наглашавао потребу игре и експериментисање у раду архитеката. Потом су раних педесетих година XX века техником рециклаже слика представили и другу тактику *игре: detournement*. *Detournement* обухвата рад на креативном прикупљању постојећих елемената за поступак уређења фрагмената урбане матрице града. Увиђамо потенцијал теоријско - методолошког оквира архитектонског пројектовања да из урбане праксе усваја продукте ситуационистичких поступака и обезбеди дидактичко-едукативно поље „игре“, са тенденцијом да нагласи право лично искуство у том поступку. Ова значајна форма субјективизације поступка је у складу са концептуалним расклапањем ригидне архитектонске типологије попут оне која подржава експерименталну идеју „града који тече“ (*floating city*). Пример психогеографске мапе Париза из истог периода (Guy Debord and Asger Jorn, *Guide Psychogeographique de Paris*, 1957) подстиче флукутацију концепата кроз просторне и темпоралне регистре: изоловани фрагменти психогеографске мапе формирају комплетне и затворене ентитете, док избор технике репрезентације црвеним векторима, попут Јорнових *drippinga* (распрскавања боје по платну), представља приказ разлагања ентитета дуж предложених праваца сила кретања. Оваква врста темпорализације простора представљала је кључну ситуационистичку тактику и особен квалитет *derive*-а, који је имао за циљ да кроз субјективизацију архитектонског поступка и репрезентационом техником *игре*, прошири границе концептуалног промишљања у

архитектури и на тај начин омогући инструментализацију слике кроз архитектонско стваралаштво.



Слика 60.

1. Guy Debord and Asger Jorn, *Guide Psychogéographique de Paris*, 1957, ситуационистичка психогеографска мапа са нацртом дискурса страсти у “the naked city”;
2. Илустрација из *Memoires* ;
3. Техника *dripping*, Guy Debord and Asger Jorn, страница из *Memoires*, 1959, “detourned“ pictures of women were a frequent motif in situationist work.

Упркос изгледима да тенденција детаљних разматрања методолошке и инструменталне функције слике утемељи њихове параметре у границама истраживачких модела архитектонске праксе и едукације, овде је јасно истакнут значај разматрања могућих ефеката слике у улози посредника имплементације и повратног дејства идеја кроз креативну интерпретацију концепата изван саме архитектонске дисциплине. Питање кључне позиције коју рад са сликом заузима у овом процесу значајно је детерминисано основном улогом да, у прелиминарној фази - фази концептуализације, размотри чин интерпретације и на тај начин обезбеди здраву подлогу за имплементацију нових идеја и метода у архитектонско пројектовање. Уметнички поступак позива на интерпретацију и на тај начин отвара могућности мишљења и акције које трансформишу уметника у проналазача, каквог препознаје франкфуртска школа критичког мишљења, Адорно и Хоркхајмер, према којима је „фундаментални догађај у истраживању постојање „отворене

свере“ у процедури формирања знања, између науке и уметности“¹⁵⁸ (Adorno & Horkheimer, 1997). Епистемолошки вртлог архитектонске праксе који није препознао улогу увреженог деловања архитекте, уметника и научника кроз процес креативног стваралаштва, прети да угаси значајне импликације чина креативне интерпретације. Осим тога, на овај начин је у архитектонским процесима ослобођен поступак карактеристичан за уметничко стваралаштво које никада није резултат понављања постојећих верзија реалности, већ продубљивања њене визије кроз дефинисани „отворени“ режим стваралаштва.

У превазилажењу постојећих граница праксе које надилазе модел уверења класичне физике, доказа и објективних изјава, постављајући приоритет на валидност резултата необјективног садржаја, архитекте и уметници усмеравају своје деловање кроз чин интерпретације. Успостављање механизма интерпретације, разуме се, није плод персоналних афинитета појединачних истраживача, већ захтева објашњење у односу између одговарајуће истраживачке парадигме и генерализујућег концептуалног погледа *worldview*-а¹⁵⁹ - кроз основна уверења о природи концептуалног погледа и уређује активности истраживача. Ову расправу воде Бигс и Бахлер (Biggs & Buchler) са Хердфортшир Универзитета кроз указивање основне разлике између модела класичне физике у компарацији са моделом литералне теорије. У објективном свету можемо комуницирати објективним чињеницама и обезбедити доказе и објективне тврдње где понављање резултата кореспондира *истини* и мери његову релевантност. Са друге стране, у литералној теорији не постоји уверење о објективности одговора као резултата интерпретације текста (Biggs & Buchler, 2009). Позиција Бигс и Бахлерове сугерише да ангажовање појединаца са субјективним искуством у читању текста има подједнаки значај приликом откривања ауторске намере. Заступа се и став о непостојању објективног садржаја јер га сваки читаоц понаособ тражи. Пример Бигса и Бахлерове из литералне

¹⁵⁸ T.W. Adorno & M. Horkheimer, *Dialectic of Enlightenment* (London & New York: Verso, 1997), p.7, p.24. потребно је видети и: H-G Gadamer, *Truth and Method*, trans. J.Weinsheimer, D.G. Marshall (London & New York Compendium, 2004), и: P.Bourdieu, *Science of Science and Reflexivity* (Cambridge: Polity, 2004).

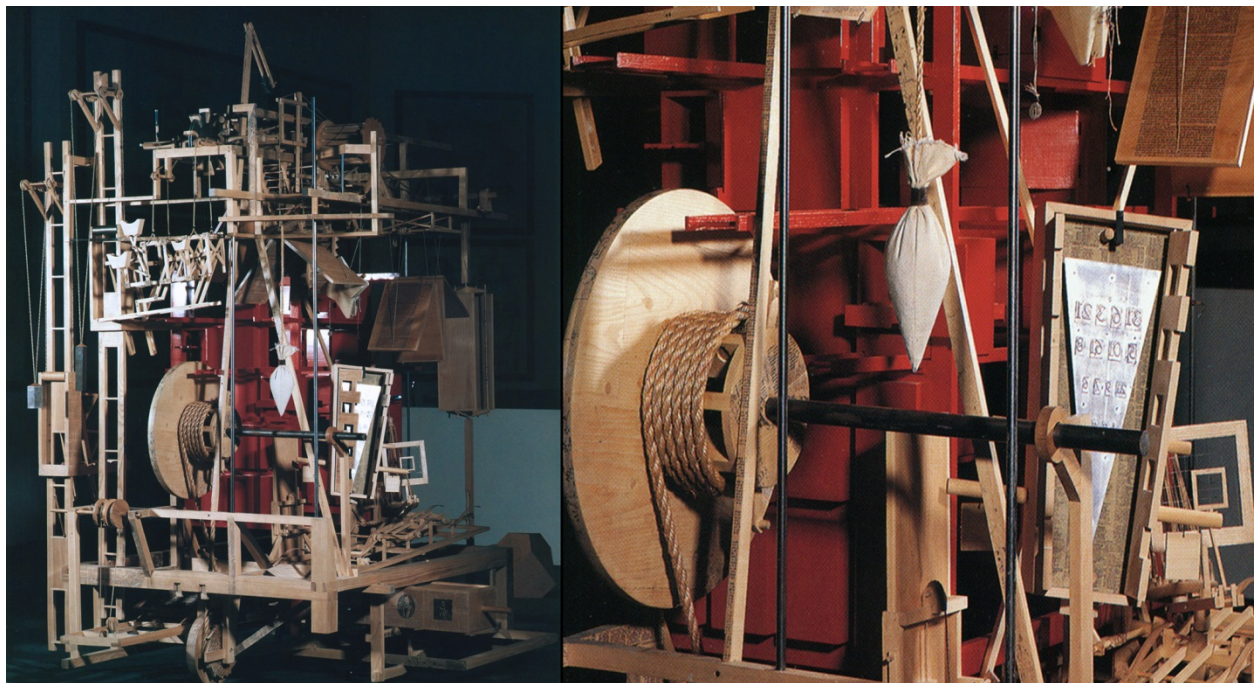
¹⁵⁹ Терминолошка доредница *worldview* је усвојена према дефиницији и употреби Бигс и Бахлер у њиховом: Michael Biggs and Daniela Buchler, “Supervision in an Alternative Paradigm“, *Text: The Journal of Writers and Writing Courses. Special Issue no 6 - Supervising the Creative Arts Research Higher Degree: Towards Best Practice* (Brien & Williamson, 2009).

теорије једнако је значајан за уметничку теорију као и литералну, и указује на релевантност интерпретативног чина креативног стваралаштва из могућности да понуди другачије одговоре на имплицирана онтолошка, епистемолошка и методолошка питања, оправдавајући уверења централитета људске перцепције и разумевања. Реферисање на сведочанство креативних процеса и стваралаштва уопште, води обликовању критеријума метода којима вреднује субјективност, фундаменталност интерпретацију и контекстуализацију. Овако усвојен став је од посебног значаја за полемику која се изводи у наставку елаборације. Потрага кроз поља визуелних уметности и филма пружа исцрпна објашњења у дискусији епистемолошких, методолошких и инструменталних питања између архитектуре и синематике, која успостављене вредности повезује кроз поступак превођења принципа и интерпретације концепата, стратешки одбацујући тумачења из пуке анализе и интерпретације дисциплинарно прожимајућих питања.

5.2 Проблем пројектовања

Покренуте предметне дилеме и визије примењене су у истраживању процеса пројектовања, у студију за архитектонско пројектовање на Архитектонском факултету (Универзитет Београд – Универзитет Осло). Пре усвајања пројектног задатка у студију је постављен јединствени задатак да студенти испитају рад *машине* и као такав примене у концептуализацији архитектонског решења. Анализа је започета кроз одабир слика које на одређени начин репрезентују основну идеју *машине*, кроз контекст у коме настају и одабир стратегија у основи њихове функције, у настојању да се укаже на особеност радних процедура које усмеравају нове приступе у артикулацији концепта архитектонског простора. Елементи апстракције и интерпретације у основи наведених поступака, бележе специфичан однос концептуализације и репрезентације драстично померајући методолошки приступ архитектонској пракси у последњим декадама. У последњој фази експеримента, концепт *машине* је развијен пропуштањем кроз темпоралну димензију која је приближава просторној димензији архитектуре, и отвара разматрање њене транскрипције у архитектури. За потребе овог експеримента изабране су визуелне и концептуалне стратегије *машине* Данијела Либескинда.

За тумачење проблема пројектовања кроз примену концептуалних и визуелних стратегија интерпретације, значајно је анализирати Либескиндов архитектонски и теоријски рад који показује особено интересовање за питање транскрипције идеја у архитектури. Узмимо пример апстраховања карактеристика рада машине у погледу на превођење принципа њеног функционисања у просторни дијаграм, који антиципира реализацију архитектонског концепта. Архитекта Данијел Либескинд је познат по томе што позајмљује композиционе технике из других дисциплина, не нужно визуелних, које у његовом концептуалном промишљању у условима савременог архитектонског дискурса, постају вид стреташких „организационих структура“ ауторског поступка. За Либескинда, пројекат је врста „комуникативне уметности са идејом да представи причу, а у објекте су интегрисане приче процеса креирања тог објекта“ (Libeskind, 1995). Резултат су објекти у чију су просторну и временску стрктуру уврежени параметри просторног наратива колико и елементи физичке структуре објекта.

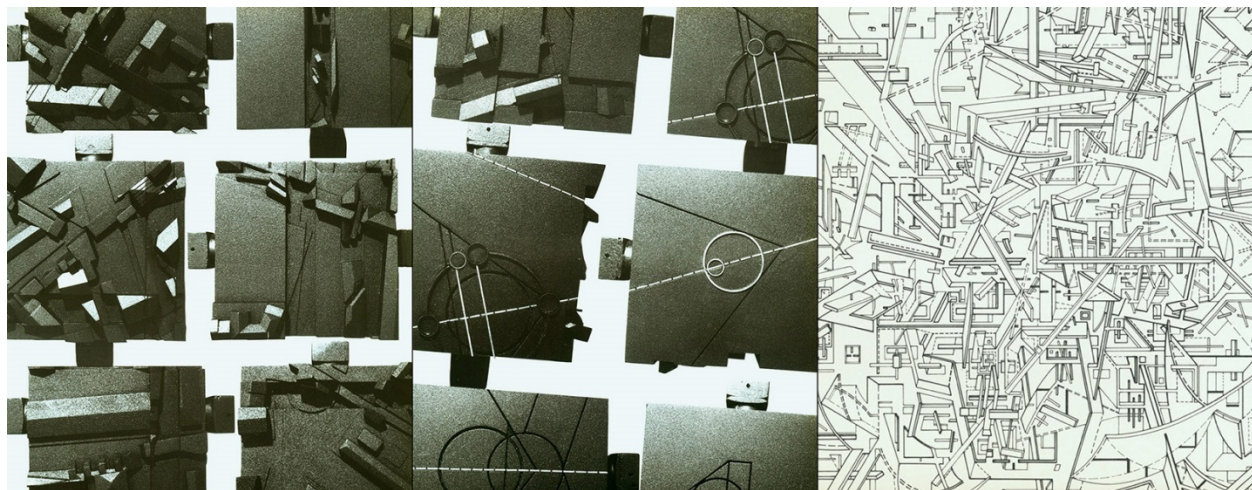


Слика 61. Либескиндове машине, *The Memory Machine* (1978-85), (извор: *ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996* (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80)

Либескиндов пример рада са *машинама* јасно детерминише правац развоја архитектонске праксе, отварајући пред архитектонским оперативним уређајем не више питање шта

представља већ како функционише. Користићемо оперативни уређај, Либескидову машину, у метафорчко - интерпретативној конекцији са концептуализацијом архитектонског објекта као предметом по себи, који има сопствену структуру и функционише на особен начин. Машина или архитектонски објекат не подржава изглед стварног предмета, овде је то ментални материјал који функционише као механизам чије принципе треба укључити у контекст уобичајеног искуства и механизма функционисања у оквиру њега. Овим приступом, Либескинд користи особене карактеристике *машине* – функционисање, механизме, референтни карактер – као концептуалне стратегије пројектовања, да управља структуром простора попут структуре текста и репрезентује га путем визуелних стратегија слике. Посматран из методолошког угла, поступак је карактеристичан за постструктуралистички метод приближавања архитектонске праксе лингвистичким конструктима и нелинеарном наративу карактеристичном за постмодернистички период и историјски пројекат прекида континуитета. Идеја објекта структурираног у форми текста постојала је од античких времена, и касније представља инспирацију архитектурама у репрезентацији простора применом визуелне стратегије слике. Ова визуелна стратегија примењена је у склопу литералних наратива, пореклом у текстуалној структури организације дела, попут *Invisible Cities* Итала Калвина који, у доба прекида континуитета кроз пројекат постструктурализма, бележе еквивалентне покушаје обнове литературе кроз овакав вид експеримента. У претњи да ће архитектонска пракса овим путем клизнути у домен имитације, архитектонски експерименти данас реконструишу критички приступ нелинеарних наратива, на начин да елиминишу рад са лингвистичким моделима као катализаторима у којима значење лежи изван самог дела. Резултати студија и понављање наведеног експеримента потврдили су да елементи Либескиндовог поступка отварају могућност употребе *машине* у процесу пројектовања да расклопи сам процес, и утиче да финални резултат не прати просту логику подражавања изгледа стварног предмета или поједностављену интерпретацију визије архитектонског концепта, већ процедуре његовог функционисања. Примена Либескиндовог метода у едукацији потврдила је употребу спољних концепата и оперативних уређаја у архитектури који, уз одговарајуће процедуре и правила примене, могу постати део будуће архитектонске праксе. Неретки резултати студија показују варијетет могућих архитектонских интерпретација које су у тој мери различите од полазног модела или

замисли, да сама процедура потврђује своју комплексност и могућност да изнедри квалитетне резултате који надилазе примере имитације. Инпути линеарних и нелинеарних наратива коришћени у процедурама посебан су постструктуралистички проблем који је детаљно објашњен у претходним поглављима, уз детаљно образложење наративног ефекта у основи конструисања архитектонског простора из логике интерпретације структуре текста. Такође, фазним увидом у изведени процес, можемо констатовати да је рад са *машинама* омогућио детаљан увид у пројектантске захтеве који су у самом процесу отворени, као и разумевање архитектонског резултата истраживања постигнутог применом метафорчко-интерпретативне конекције са концептуализацијом. На тај начин, инициран је истраживачки поступак који служи за разматрање како оперативни уређај, *машина*, кроз поновно исписивање принципа функционисања у архитектонској концептуализацији, открива нове просторне димензије архитектуре и пружа увид у ефекте које такав поступак има на искуство архитектонског простора. Овај експеримент обезбедио је сет образаца и процедура за примену у сценарију архитектонског пројектовања, који ће бити детаљно разматран у наставку овог истраживања.



Слика 62. Либескиндове машине, *The Writing Machine* (1978-85), (извор: *ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996* (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80

Посматрање и анализа архитектонског простора кроз искуство, идеје и концепте изван архитектуре, одувек је представљало значајан едукативни катализатор студија за архитектонско пројектовање. Међутим, због недостатака њихове научне заснованости,

многи експерименти остали су у форми критике и документације експерименталне праксе. Упркос немогућности да их пратимо кроз одговарајућу научну заснованост, већина ових експеримената наглашава подједнак значај обе компоненте односа процес - резултат, тојест примену анализе на валоризацију финалног исходишта поступка. На тај начин би скривени процес остао неоткривена компонента прелиминарне фазе концептуализације - чина интерпретације. Научну заснованост процеса поставили смо, пре свега, обезбеђујући континуитет читања кроз прецизно уређени однос сета алата, варијабилу и процедура у том процесу, и као друго - посматрајући начин на који се читава процедура може схватити као целина састављена из нелинеарних наратива и њиховог дејства кроз процес концептуализације. У случају усвајања нелинеарне наративне прогресије у истраживању архитектонског концепта, која оперише кроз нелинеарни развој просторних димензија, резултат показује вид компликованих просторних релација између концепта машине и материјалног објекта архитектуре, који измичу ма којој форми хијерархијске законитости и траже фрагментарно посматрање. Резултујуће просторно искуство за онога који чита простор: фрагменти су расути и затим поново састављени у целину литералне просторности, чији би однос могао бити поново успостављен у спрези линеарне и нелинеарне наративне прогресије. Наиме, наратив је покренуо читање простора уместо креирања значења, која су сасвим одбачена у анализи и дефиницији простора, а која указују на изнова успостављену релацију наративне прогресије и искуства континуитета простора у основи људске перцепције. Наратив, дакле, може бити посматран као механизам који уређује кретања у архитектонском и текстуалном простору и условава искуство њиховог читања. Простор који наратив уређује није физички склоп просторија дуж одређене трасе кретања, већ унифицирана целина искуства тог кретања интерпретирана кроз рад *машине*, ка поставци просторног дијаграма архитектонског концепта. У случају рада на интерпретацији Либескинових машина, наратив је праћен кроз однос елемената и целине ка испитивању синематичке димензије простора: функције филмске траке (*timeline*) која, кроз наративно и временско читање, управља јединицама *timeline* -а, сликама, да одржава кохерентно јединство појединачних простора.

За сада ће у служби инструмента процеса бити коришћена слика, која из различитих аспеката представља рад и репрезентацију машине, и кроз њену наративну димензију

компензује процес одбацивања значења анализираног у самој дефиницији простора. Слика је у функцији да покаже искуство кретања пројектанта кроз нелинеарне наративе објекта као машине, и њихову везу са проблемом репрезентације овог поступка. Оно што се у овом поступку мења нису материјалне карактеристике текста или посматране машине, већ је у питању промена перцепције простора кроз „изврнуто“ читање развоја архитектонских просторних компоненти и текстуалног простора. Даљи поступак своди се на истраживање синематичког просторног искуства јер - промена перцепције је уско повезана са самим поступком рада који управљањем слика на *timeline*-у мења његове квалитете и односе фрагмената, и у својој функцији укључује текстуалне и архитектонске просторне наративе, у основи нелинеарне. Финални резултат промена јесте да се из корена мења искуство архитектонског простора, попут искуства текстуалног простора, што је могуће и показати кроз овако утврђену инструментализацију слике у процесу пројектовања. На тај начин је покренута иницијална интерпретација пројектантског проблема кроз операционализацију *машине* у том поступку, и њене репрезентације у форми слике, трансформисао слику у процедуру конструисања и рада машине, и као такав представља водич кроз процес концептуализације. *Машина* може бити тумачена као тродимензионални медиј транскрипције функција њених појединачних елемената, укључујући још један неопходан метод у том процесу – метод апстракције. Сваки део процеса рада *машине* преводио је неопходне услове (параметре) у сваки следећи део процеса, да би на тај начин почетна слика *машине* постала предмет узастопних трансформација у процесу формирања функционалне и концептуалне целине просторног дијаграма. Управо је ова комплексна процедура од круцијалног значаја за рад у студију за архитектонско пројектовање, да размотри читав поступак серије фазних трансформација до коначног резултата у облику просторног дијаграма, и потом архитектонског концепта у његовој завршној фази.

У нашем случају испитивања фазног процеса, експеримент који изводимо у студију започињемо сликом (из историје уметности, или сликом ма ког изабраног уметничког дела, сликом из видео материјала или филма), која се у следећој фази разлаже и руши рамове стварајући фотограме. Слика новог објекта пружа могућност тумачења односа концептуализације и репрезентације излазног решења, поново у форми слике, овог пута

архитектонске. Од машине ка архитектури, према Либескинду, је процедура кроз коју је креиран нови простор – простор „разлике“ или у коју је имплементиран простор *неархитектуре*. Таква слика омогућава да интерпретација постане континуум у фазном пројектантском процесу, да би доказала активну временску компоненту концептуалног промишљања архитектонског простора у изразима *континуитета искуства*, као основног искуства простора који би постао позитивни принцип грађења урбане матрице конципиран у теоријама Кевина Линча и Гордона Калена. Кевин Линчова, Апплеуардова и Мајерова студија коју изводе 1963.године, има за циљ да принцип искуства континуитета и природу оптичке перцепције развије као посебне стратегије пројектовања корисне архитектама и урбаним планерима, кроз перцептивно искуство града у „покрету“. Питање *искуства* постаје релеватно архитектонско питање у померању од теоријског ка методолошком испитивању процеса пројектовања и практичној продукцији која укључује однос према уметничкој компоненти тог процеса.

Паралелу архитектонском сценарију, данас можемо пронаћи у примеру слободног комбиновања фрагмената постструктуралистичке нелинеарне наративне прогресије кроз литералне просторе. Уместо традиционалног начина препричавања приче, у новије време осмишљен је *storytelling* апарат у форми игре која се традиционално игра са јамб коцкицама. Уместо бројева, коцкице поседују угравирани илустрације и оне делују попут литералних фрагмената, чија разнолика могућност спајања нуди нови начин причања прича, без правила. Недавно концептуализовани пример иновативног начина причања приче у “Storyteller Cube“, Адриане Павелић, пружа пуну слободу у креирању сценарија, попут нашег филмског *timeline*-а који пружа пуну слободу пројектантима да осмисле начин на који ће управљати поступком уређивања фрагмената комбинујући сличице на филмској траци. Полазиште интерпретације концепта машине кроз улазне параметре описа функционисања, регулише основне варијабиле али само управљање процесом није ограничено. Оно пружа пуну слободу пројектантима да осмисле причу која ће их водити кроз личну комбинацију фрагмената у оквиру наративне целине, и коначно ка резултујућем просторном дијаграму. На тај начин, простор филма, архитектуре и литературе реализују заједничку димензију кроз уметничку импликацију у процедури архитектонског пројектовања.



Слика 63. "Story Teller Cube", Adriana Pavelić, 2013. (извор: <http://vizkultura.hr/story-teller-cube/>)

5.3 Примена филмских стратегија и техника

И док ће у случају архитектуре организација простора бити усклађена са функционалним захтевима програма, у случају филма сцене ће бити организоване из поретка низа слика. Савремена архитектонска пракса указује на померај од програмирања ка обликовању процеса – фикција, што јасно указује на приближавање архитектуре филму, јер наративи почињу управљати процесом пројектовања. Они, наиме, уоквирују итинерариј који процес обликовања мора следити. Поређење ова два поступка, архитектонске и филмске продукције, могуће је остварити докле год прихватамо да фундаменталне елементе и принципе управљања њиховим процесима можемо упоредити. Том приликом, реч је сличностима приступа коришћења њихових техника рада уместо тражења директне сличности архитектонских и филмских продуката. Другим речима, поређење је могуће када дефинисање заједничког имениоца принципа управљања процесом продукције - архитектонске, односно филмске - може надоградити вредности приступа коришћења техника рада прилагођеног и наизменично примењеног у оној другој. Тада су реализовани основни услови за испитивање како архитектонски простори могу практично бити организовани попут филмских, изведени из слика, у смислу квалитативне надградње основног архитектонског просторно-програмског пројектантског услова. Докле год заступамо наведену тврдњу, можемо испитивати како конфигурација ове врсте принципа карактеристичних за процесе обеју дисциплина омогућава организацију извесног броја елемената процеса пројектовања у оквиру схеме која је у основи њихових поступака, карактеристична за сценарио пројектовања односно филмски сценарио. Тада, архитектура

која прати функционалну организацију простора и филм који прати организацију слика формирајући поредак сцена филмске приче, траже систем правила да интегришу комплексне релације у унифицирану целину. Стога су даља размарања сведена на питање шта би се догодило уколико би управљање низом фотограма на филмској траци преузело контролу над осталим архитектонским процесима, у креативној фази стварања – архитектонској концептуализацији. Проблем који се јавља у овако постављеној проблематици архитектонских процеса, где примат преузима активно тражење методолошких алата у новонасталим теоријско-практичним експерименталним релацијама саме архитектонске продукције, јесте проблем проналажења адекватног погледа на процесе, принципе, стратегије и технике филмске режије који би обезбедио услове за праћење релација између поступака карактеристичних за сваку дисциплину понаособ. Конвенционална анализа филма водила би нас једино формалној анализи слика и њихових формација, и на тај начин не би пружило вишедимензионални поглед који је у природи архитектонских процеса. Да би се то избегло, филмски концепти и технике су прво тражени кроз идентификацију синематичких квалитета и концепата архитектонског простора, да би кроз дефинисане карактеристике архитектонских простора приступили могућностима њихове продукције. У том смислу, следећи корак је био дефинисање оперативних уређаја за рад на транспозицији филмских техника, њиховом прилагођавању за употребу у архитектури. Рад на транспозицији је пронађен кроз Фукоов метод у постструктуралистичком дискурзивном окружењу, док је сам оперативни уређај за управљање овим техникама у будућој архитектонској пракси реализован из утврђених принципа експерименталних теоријских конекција, усвајањем образаца и протокола у концепту методологије архитектонског пројектовања, и формирањем сценарија пројектовања који подржава рад са филмским техникама и стратегијама - *мотаже* и *реза*. У овом делу дисертације, теоријски је објашњена могућност примене *мотаже* и *реза*, и примењена у експерименту кроз сам архитектонски пројектантски поступак. Резултат је транзитирање ка унапређеном методолошком приступу у архитектури, тзв. синематичком моделу истраживања.

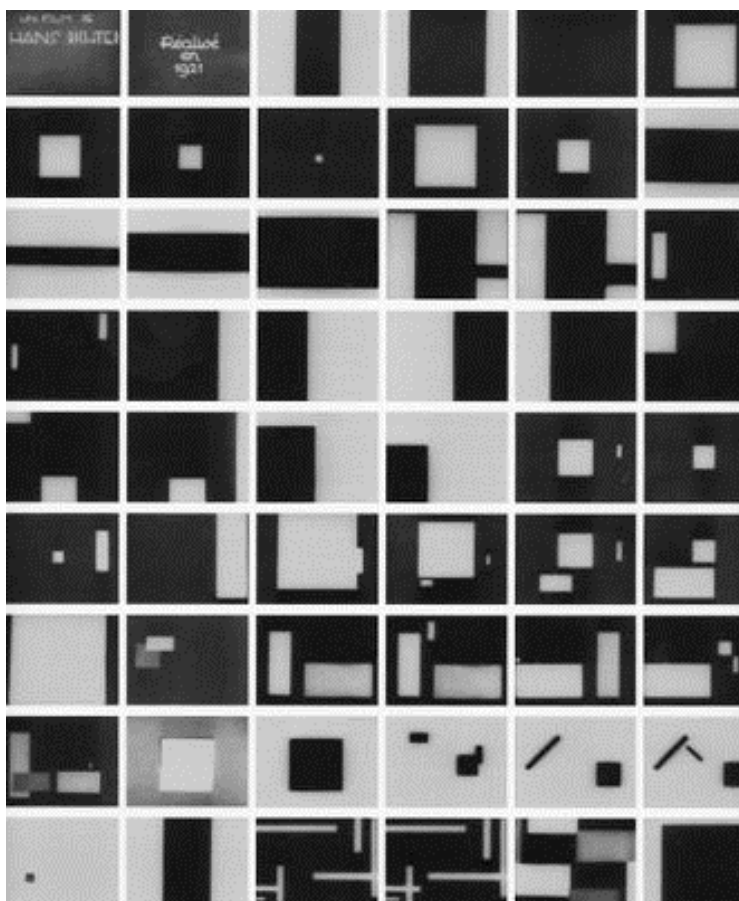
5.3.1 Монтажа

Према Ајзенштајновој основној дефиницији, „монтажа описује енунцијативни феномен који настаје колизијом два независна дела“ - дефиниција која је довољно широка да се повеже и са модерним и са постмодерним феноменима. Многи рани теоретичари филма привучени су његовим јединственим формалним капацитетима да трансформише темпорална ограничења реалног, те настоје да фокусирају разлике између реалног и филмског времена. Фундаментална заједничка карактеристика њихове диференцијације препозната је у односу карактеристика архитектуре и филма – у монтажи – као општем принципу који функционише кроз временски поредак снимљеног материјала путем декомпоновања и рекомпоновања у сукцесивна стања на филму. Препознајући модерну архитектуру не као аутономну дисциплину већ као симптом ширег концепта манифестованог попут „визуелне музике“ дуж различитих поља савремене визуелне културе, Рихтер разуме и поставља његове апстрактне филмске композиције под директиву принципа *артикулисаног времена*, тзв. *Rhythmus*. Штавише, Рихтер разматра принципе монтаже какве предлажу Кулешов и Ајзенштајн, али наводи да је њихов принцип изведен из идеје музичког ритма. За Рихтера постоји *артикулисано време* које сматра елементарним квалитетом унутрашње структуре филма, док Ајзенштајн поређењем синематографске монтаже и архитектонске композиције развија комплексну теорију *просторних конструката* коју заснива на Рихтеровој романтичној формулацији „замрзнуте музике“. „У основи композиције ансамбла, у основи хармоније конгломератских маса, у успостављању мелодије будућег плављења његових форми и у извршењу његових ритмичких делова помоћу којих успоставља хармонију између детаља и целине, иста је „игра“ као у основи креирања музике, сликарства, синематичке монтаже“ (Eisenstein, 1938). Ајзенштајн тврди да је филмска стаза модерна верзија архитектонског итинерарија: „Архитектонски ансамбл... представља монтажу из угла покретног посматрача... Синематографска монтажа је, такође, начин да се у једној тачки повежу – екран, различити фрагменти феномена снимљени у различитим димензијама, из различитих углова и позиција“¹⁶⁰.

¹⁶⁰ Eisenstein, *Nonindifferent Nature*, trans. Herbert Marshall (Cambridge: Cambridge University Press, 1987).



Слика 64. Филм Berlin: Symphony of a Great City, 1927, режија Walther Ruttmann (извор: <https://archive.org/details/BerlinSymphonyofaGreatCity>)



Слика 65. Rhythmus 21, 1921, Richter (извор: MOMA multimedia <http://www.moma.org/explore/multimedia/videos/249/1197>)

За Бењамина, техника монтаже је имала посебну, чак можемо рећи прогресивну форму јер прекида контекст у који је убачена и на тај начин „спречава илузију“¹⁶¹. Посебно је монтажа у синематографији историјски одређена јукстапозицијом елемената на начин да обезбеђује њихово међусобно преиспитивање. Рани уметнички радови Виктора Бургина (Victor Burgin) функционишу експлицитно кроз примену монтаже користећи један вид визуелне репрезентације да замени значење другог. У уметничкој пракси уобичајено је да монтажа функционише у контекстуализацији локације, критичком имплементацијом уметничког дела у локације изван галеријског простора. Виктор Бургиново дело и постструктуралистички период заокружују теоријски оквир за анализу визуелне уметничке праксе у изразима лингвистичких структура (обрасци: додавање, одузимање, замена, размена) у реторичким формама.¹⁶² Цитирајући Роланда Барта, Виктор Бургин предлаже текст у улози носиоца селективног наглашавања значења у слици, или уврежење у виду релеја који уводе нова значења у слику. Бургин користи монтажу да објасни како уметност треба да буде у директном садејству са имагинативним формама из спољног света.¹⁶³ Џејн Рендел је у њеном “Art and Architecture: A Place Between“ извела опсежну теоријску анализу уметничких и архитектонских пројеката кроз дискусију о критичкој пракси која артикулише границу између уметности и архитектуре. У овом теоријском оквиру, Ренделова покреће дискусију о имплементацији предмета, објеката, текста и слике у контекст одређене локације. Како је контекст унапред оптерећен значењем, ова акција производи комплексне сцене које позивају посматрача на кретање кроз интервенцију и извлачење скривених значења обележених протоком времена, уместо једнозначним *шок-ефектом* који је карактеристичан за монтажу. Пратећи ове трендове, архитектонска пракса током XX века испитује снагу филмске монтаже да конотира значење неповезаних слика. Она се у пракси остварује кроз испитивање могућности да генерише формалне аранжмане и конфигурације које би дозволиле читање неуобичајених тема без прибегавања директној репрезентацији; а уместо тога је заправо коришћена стратегија

¹⁶¹ Бењамин, цитиран у: Susan Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing, Walter Benjamin and the Arcades Project* (Cambridge: The MIT Press, 1995), p.67 (77).

¹⁶² Victor Burgin, “Photographic Practice and Art Theory“, у: Victor Burgin (ed.), *Thinking Photography* (London: Macmillan, 1982), p.72.

¹⁶³ Погледати, на пример: Peter Wollen, “Barthes, Burgin, Vertigo“, у: Peter Wollen, *Victor Burgin* (Barcelona: Fundacio Antoni Tapies, 2001), p.12.

метонимичне монтаже у процесу пројектовања – у раду Агрест и Ганделсонас (Agrest & Gandelsonas, 1995). Овакав медијаторски рад са монтажом позива на испитивање начина продукције и рецепције архитектонског дела. У контексту архитектуре монтажу, дакле, видимо као просторни метод јукстапозиције који, док води порекло у контексту слика, поседује моћ трансформисања тродимензионалних простора. Филмска монтажа је препознатљива као начин производње и експресије који показује значајан афинитет према перципираним просторним условима пронађеним у модерном граду с краја XIX века. Тада су архитекте и урбани планери почели гледати физичко урбано окружење (града) кроз процесе историјске еволуције, индустријализације, у стању раздвојености, такође увиђајући њихову унутрашњу структуру, у друштвеним, политичким и економским изразима, као фрагментовану или чак разбијену. Зимелова тврдња да метрополис може имати штетне ефекте на психолошко здравље становника, показује изненађујућу аналогију са филмском теоријом монтаже: „човек је биће чија егзистенција зависи од разлика, односно његов ум је стимулисан разликама између импресија из садашњости и оних које им претходе“ (Simmel, 1903). Заправо, градске симфоније Вертова и Рутмана експлицитно примењују монтажу да би приказали пресек сукобљених и неподесних урбаних стања метрополе двадесетих година прошлог века. Из угла праксе, Ален и Агрест увиђају да је модерна метропола произвела нови субјекат: око монтаже, које је способно да конструише нову реалност из баража фрагментарне, контрадикторне, непотпуне информације која карактерише модерни град (Allen & Agrest, 2000). Из претходног можемо закључити да, у контексту урбане и филмске конструкције, појам монтаже усваја симултану дуплу конотацију, какву назначаваша Белер (Beller): „Монтажа као фрагментација и монтажа као повезивање фрагмената, су истовремено услови модерног живота и услови производње значења у модерном животу“ (Beller, 2006).

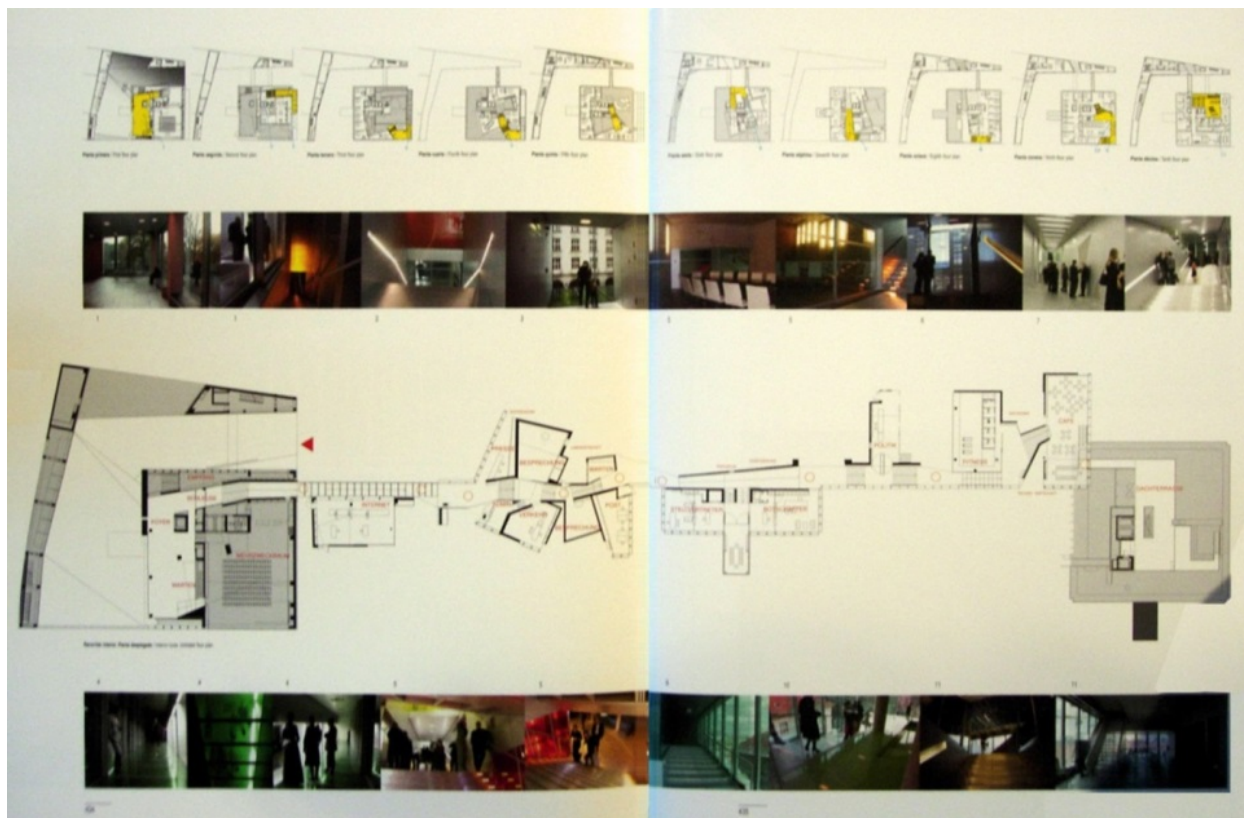
5.3.2 Монтажа и темпорална прогресија

Начин манипулације простором и временом који покреће механизме критичке интервенције у архитектонском пројектантском поступку, посматран је кроз синематичку пројекцију кретајући се трајекторијом променљивих услова од модерне ка постмодерној темпоралности. Расправа је фокусирана на потребу епистемолошког проширења да

обухвати извештај ефекта примењене филмске технике на темпоралну димензију архитектонског простора, из перспективе сукцесивних погледа током извођења *promenade architecturale*. Релативизација простора и времена из Ајнштајнове теорије утиче на промену историјских услова перцепције заузимајући различите позиције према покретном, односно непокретном посматрачу. Посматрач се сада помера кроз серију пажљиво бираних феномена где је чуло вида одговорно за рецепцију њиховог поретка – поступак који транзитира од реалног ка имагинарном кретању и приближава архитектуру филмском поретку. „Филм је показао могућност да фиксира тоталну репрезентацију објекта у свој својој мултидимензионалности“ и само је „филмска камера решила овај проблем на равној површини екрана“, и накнадном обрадом материјала (техником монтаже) спекулисао жељено временско трајање сваке филмске слике оперишући кроз однос посматрачевог хода и ритма временског трајања између објеката. Посматрана кроз сукцесију пређених фасадних равни, пракса рекомпоновања матрице *урбаног континуитета* која треба да одржи осећај непрекинуте наративне акције сваке сцене у низу и у хронолошки конзистентном просторном поретку, повезује се са постулатом идеалног урбаног сценарија карактеристичног за средњовековну урбанистичку матрицу града. Просторно-временска конзистентност урбане матрице пронађена је поново кроз рану двадесетовековну Ајзенштајнову синематичку интервенцију са потенцијалом да се одвоји и препозна услове архитектонске структуре индивидуалних фрагмената (особеног времена и простора) и кроз дискурзивну функцију филма оперише независно од реалних јединица простора и времена да поврати изгубљену просторну кохерентност урбане матрице ових градова.

Многи градови су изгубили континуитет скоро непрекинутог развоја током историјских промена политичке, трговачке и индустријске фазе еволуције из Лефеврових описа њихове хармоничке везе (Lefebvre, 1970), и што је још значајније, како примећује Дебор, градови су изгубили аутономију и квалитет појединачних локација који је додатно угрозио смисао идеје *урбаног континуитета*. Данас поједини урбани планери примењују апсурдне покушаје у аспирацији повратка утопијском псеудо-идеалном сценарију, који је препознат као тривијални остатак постиндустријског друштва вештачке хомогенизације простора (Guy Debord, 1958). Кроз препознавање немогућности да се поврати друштвено-

економска матрица за потребе „регенерације“ изгубљене илузије *континуитета* који је карактерисао матрицу урбаних форми, историјских објеката и патерни улица, прелази се на динамичку стратешку визију која, препознајући у фрагментарним остацима урбаног могућност примене филмског принципа и монтаже, покушава да ефективно оживи идеју урбаног континуитета. Посматрана изоловано у историјској контекстуализацији дефинисања континуитета помоћу модернистичких уређаја, ова идеја је припадала Ле Корбизијеовом концепту *promenade architecturale* који је највишу тачку идејног развоја доживео у пројекту за вилу Савоја. Осим физичког и визуелног померања кроз објекат „кинетичког ока“, циркулисање објектом је, иако подлеже критици, више виртуелно него реално; „морате користити сопствену просторну имагинацију током кретања кроз објекат“ (Tim Benton, 1987). И ово померање посматрача изазива не фиксну слику, већ преклапање серије погледа који постаје очевидан архитектонски ефекат у релацији са синематиком (Beatriz Colomina, 2002 (1997)). Када *трајекторија* постане основни концепт организације архитектонског објекта, као у Кулхасовом пројекту *Амбасаде Холандије у Берлину* (2000-2004), пешачку руту можемо посматрати као наставак (обнављање) спољног улазног простора који, након нестабилног кретања око објекта, завршава на његовом првом етажу. Кулхасов принцип дестабилизације утиче значајно на просторно искуство, када је читав програм подређен формалном и функционалном простирању и исходишту променаде. Архитектура и филм су суочене, на трансферзалама јер, како Нувел предлаже, „појам путовања је нови начин компоновања архитектуре“. Према Дајани Агрест, „можемо гледати на улицу као сцену сцена“. Разматрајући методолошку праксу која је позиционирана у пољу између филма и архитектуре, извлачењем *трајекторије* отпочиње расклапање опозиција: непокретност – мобилност, унутра – споља, приватно – јавно, континуитет – дисконтинуитет, и наглашава потребу оптимизације примењених принципа којима артикулише филмску аналогију у наизменишној примени *уметности прекида и повратка континуитета* применом филмских техника кроз сукцесију архитектонских ситуација.



Слика 66. Амбасада Холладије у Берлину, 2000-2004, архитект Рем Кулхас (извор: AMOOMA, Rem Koolhaas, *Content* (Taschen, 2004)

Разматрање концептуалне стратегије примене монтаже у процесу пројектовања

У циљу методолошког превазилажења дисконтинуитета наметнутог у модерни и контроле самог процеса између линеарности и нелинеарности, потребно је вратити се на Либескиндов простор „разлике“ или Линчову стратегију пројектовања и научно их тумачити кроз филмску компоненту. Претапање простора филмске илузије у архитектонски простор постао би предмет филмских стратегија, кроз акције примењене на филмским техникама у превођењу принципа манипулисања временом, кретањем поретком структуре архитектонског простора као филмског кадра. Монтажа у филму историјски функционише кроз преклапање елемената на начин да једни друге преиспитују током развоја самог процеса.

У студију за архитектонско пројектовање је постављен задатак да кроз технику монтаже, која повезује стратегије филма и архитектуре, студенти процесуирају параметре кадра који уређују поступак рада на филмској траци. Основна инспирација овог поступка је да монтажа у постструктуралистичкој перспективи открива начин управљања нелинераним наративима контекстуализујући процес монтирања фрагмената. Кроз њихово повезивање нагласак је смештен у откривање како метод интерпретације функционише као континуум кроз акценат на извођењу процеса, како показује фазни прелаз из једног дела процеса у други, и затим у структуру реалног архитектонског простора не занемарујући однос према целини.

Посебан значај управљања процесом интерпретације јесте његово „замрзавање“ у одређеним фазама тако да се успоставе оперативни уређаји за рад и сецирање фазног тока управљања процесом кроз серије „залеђених“ момената филмске секвенце. Била архитектонска, просторна, урбанистичка или филмска, посматрана кроз архитектонску слику уместо традиционалног тродимензионалног приказа, секвенца постаје рам за манипулацију и управљање самим процесом. Као пример функционисања монтаже у филмској слици можемо узети антолошки случај Ајзенштајнове филмске секвенце. У том филмском кадру приказана су бебина колица у спуштању низ степениште једног градског Трга Одесе, где се истовремено одвија сукоб радника и војника¹⁶⁴. Вишеструко преклопљени кадрови обезбеђују јасну идеју функционисања простора као целине и његових појединачних делова и елемената. Питање појединачних делова, њихових елемената и целине удружених захтевом манипулисања истим законом структуре, чита се попут лекције из ренесансе и древног појма хармоније. Ајзенштајн, филмски режисер и архитекта, инкорпорирао је у продукцију филма принципе који имају порекло у разумевању појма структуре. С обзиром да у архитектонско пројектовање може увести бројне теме, техника монтаже представља значајан елемент експеримента концептуализације и репрезентације, који функционише кроз управљање сликом. Техника монтаже се кроз експерименте у студију реализује да унапреди концептуалну агенду која повезује питања простора и времена кроз управљање процесом пројектовања.

¹⁶⁴ Сцена из филма: Battleship Potemkin, режија Сергеј М. Ајзенштајн (Sergei M. Eisenstein), Совјетски Савез, 1925.

Поигравање са концептом времена које управља структуром и поретком слика, како смо показали тумачењем технике филмске монтаже, постаје релевантан метод којим је могуће објаснити парадигматску промену перцепције. Ова промена, настала услед померања опсервације у позицију мобилности, нарушава и сам рам слике пуштајући простор да тече, и близак је начину нашег перципирања објеката у урбаном окружењу из перспективе кретања. Принцип монтаже који је овде уведен, теоријски је испитан у првом делу истраживања кроз рад са синематичким концепцијама простора и његовим квалитетима. Монтажу је у овом истраживању значајно испитати не само у смислу продукције где су временски фрагменти слика супротстављени и преклопљени, већ и у смислу креирања критичког искуства традиционалних концепција архитектонског простора. Испитаћемо на који начин примери из савремене и личне истраживачке праксе могу постати методолошки, епистемолошки и концептуални агрегати синематичког уклапања техником монтаже, у циљу да измести доминантну архитектонску праксу подједнако кроз теоријске и практичне позиције.

У препознавању поступка монтаже у уметничком делу Герхарда Рихтера, отворена је њена значајна аналогија са применом у архитектури. Могућности реализације црпи из дефинисања параметара преношења и принципа превођења поступка рада. Разматрање ове аналогије ослања се на уметничка истраживања између теорије и праксе попут оних која изводи Виктор Бургин када разматра односе кретања у простору и прожимање историјских и синематичких услова посматрања¹⁶⁵. Аналогију је такође могуће препознати из става уметника и писца Даглас Блауа (Daglas Blau), који је секвенцијално састављао фото архиву излагајући је на зидовима галерије од уметничког до синематичког, у опсегу који наративно трансформише непокретне слике у покретне. Као уметничке инсталације које мењају питање трајања и уметничког израза да се приближе синематичком условљене интервенцијама на самом материјалу, оне су већ у првим фазама израде значајно детерминисале уметнички приступ из визуелних и концептуалних стратегија транспозиције филмских техника. У следећим фазама, фокус је постављен на усклађивање садржаја материјала који улази у фазу обраде - на пример видео радова које уређује у оквиру нове замишљене структуре целине. Препозната употреба филмских

¹⁶⁵ Видети каталог са изложбе *Between*: Victor Burgin, *Between* (London: Institute of Contemporary Art, 1986).

стратегија кроз развој Рихтеровог уметничког дела, прецизније пример употребе експлицитне монтаже, показује процедуру у којој један облик визуелне репрезентације замењује значење другог. Рихтеров пример обезбеђује параметре овог односа кроз управљање материјалом на филмској траци и у реалном простору, пружајући увид у фундаменталну разлику између перцепције покретних слика као фиксних – статичних објеката које не можемо мењати, и рада са покретном сликом из могућности да њом управљамо на *timeline*-у филмске траке. У циљу разматрања његовог могућег оперативног концепта у архитектури, показан је пример линије која представља метафору реализације тока између уметничког садржаја и манипулације временом, кретањем, линеарношћу – нелинеарношћу, условљеног поретка у имагинарном простору филмске траке – уметничком делу Герхарда Рихтера.



Слика 67. Rooms, 1971, Герхард Рихтер (Gerhard Richter), (извор: Gerhard Richter, *Atlas* (Thames & Hudson, 2006))



Слика 68. *Rooms, New York, 1993*, уметник Герхард Рихтер (Gerhard Richter), (извор: Gerhard Richter, *Atlas* (Thames & Hudson, 2006))

Реализација тока филма, његове фрагментарне структуре препознате у обрађеној целини принципом *континуитета*, подразумева алтернацију снимљеног материјала спољним елементима ангажованим у специфичне начине придруживања. Оживљавање тока синопсиса изводе одабрани архитектонски уређаји који успостављају правила придруживања и манифестују се као контрола над самим током. Осим правила придруживања *рамова*, уређивање *timeline*-а синопсиса захтева и поставку експерименталних јединица које повезују пројекцију синематичке слике и реалне урбане фрагменте, и кроз структуру наративног тока показују тенденцију изједначавања са архитектонским поступком. На тај начин успостављено је широко поље манипулације са

експерименталним јединицама у функцији промене праћења *континуитета* просторних конфигурација, мерених односом протицања времена и секвенци слика у филмском простору, на *timeline*-у. Остварени експериментални свет из оваквог поступка филмске режије је у могућности да реализује комплексност унутрашњих релација филмске форме. Серија узастопних *рамова*, попут низа слика уметничког дела Атлас Герхарда Рихтера, уређени систем фотографија снимљених у различитим временским размацима током вожње возом, разликује приказ материјала само за параметар протицања времена. За разлику од уметника који бира временске интервале у којима зауставља сцену и бележи, архитекта прати и бира позиције кретања просторног субјекта које ће постати *рамови* (експерименталне јединице) синопсиса учешћем у *сценарију* будућег архитектонског пројекта. У аналогiji са стрипом који у серију рамова зауставља сцене „акције“, архитекта пропушта линију кретања у промишљању просторне конфигурације објекта кроз кључне секвенце просторних кадрова. Уметничка логика Рихтеровог узастопног фотографисања је обликовање наративног тока кроз структуру кретања, јер не производи хијерархије или разликовање кроз поједине категорије. Секвенце су значајне за пројекат Атлас као архитектонско осликавање, односно филмско разматавање. За посматрача, читава инсталација је систем позиционирања слика и визија архитектуре које предлажу серијски низ механички репродукованих слика. Позвани смо да кроз фото-изложбу успоставимо релацију међу сликама и да их размотримо у развојном (дис)континууму, ангажованом кроз реално, виртуелно време, снимљено и манипулисано време.



Слика 69. Hahnwald, 2006, уметник Герхард Рихтер (Gerhard Richter), (извор: Gerhard Richter, *Atlas* (Thames & Hudson, 2006)

Ђулијана Бруно примећује да у галерији / музеју пракса ходања постаје вид перформативне праксе, чију је везу са архитектонском праксом расправљала Џејн Рендел. Ренделова је показала да, уколико уметност може фокусирати пажњу на критичке могућности локације, као у перформативним праксама, сет активности обновљене у извесном простору и времену могу остварити сличне процесе у архитектури. Бруно успоставља смелу аналогију са филмом када каже да се искуство кретања из филма може обновити у локацији галерије на другачији начин (Bruno, 2002). Дакле, о обнављању искуства кретања кроз различите локације можемо расправљати кроз условљеност обновом „емоционалног“ измештања између уметничке инсталације, филма и перформанса, њихове конвергенције на начин који ојачава основу синематичке опсервације. У прилог синематичкој обнови говори искуство померања кроз простор

галерије и опсервације поменуте фотографске серије Герхард Рихтера, којој одговара запажање како уметничка инсталација постаје синематички „спектакл“ који поспешује кинестетички квалитет самог простора. Поставка слика у серије не дозвољава њихово независно тумачење, и у визуелној перцепцији елиминише могућност нечитљивости као у серијској монтажи. Секвенцијална форма узастопних слика открива синематички процес, филм у настајању, који је изложен да би простор био поново пређен, овог пута оком посматрача. Штавише, бесконачно преклапање фотографија у благим дифракцијама омогућава илузију кретања, те можемо рећи да функционише попут филмског снимка или у формацији филмских рамова серија слика штампаних једна за другом на филмској траци. Посматрано из позиције синематичког конструисања садржаја, Рихтеров Атлас балансира између филмских и архитектонских стратегија на начин да можемо осетити континуитет наратије кроз афекат некретања и сагледати га у аналогiji са Крис Маркером (Chris Marker) филмом *La Jetee* (1964), чији је наративни ток скоро сасвим уређен из серије фотографија. У Маркеровом филму, као и у Рихтеровој инсталацији, можемо посматрати албум живљеног пејзажа који се развија попут филма, прати трајекторију секвенци живљених простора у илузорном путовању и насељава простор који прелази уместо нас самих. *Архитектонски сценарио* овако „насељених“ простора постаје филмски, мапирање архитектонског приказа у уметничкој инсталацији угравирано је на екрану.

Уређивање материјала у структуру враћа контекстуализацију монтаже у историју настанка филма и њене примене на првим уметничким инсталацијама. То нам пружа могућност обнављања њихове конвергентности у настанку филма и првим протосинематичким колекцијама слика. Такав увид у прве примере примене монтаже показује корениту увреженост филма са уметничким процесима који проширују процену синематичког удела у простору циркулације слика и од почетка показују јасну тенденцију ангажовања архитектонског простора за своју реализацију. Колекције активираних у формацији низа враћају сећање на композитну музеографску генеологију филма, коју прелазимо у различитим ритмовима погледа – *cabinets of curiosity*, *tableaux vivants*, воштаних музеја, аутоматских погледа, *cosmorama* просторија, *panorama* и *diorama* оптичких апарата, односно „позорница погледа“, урбани *mondo nuovo*, и карактеристичних пејзажних слика

које функционишу кроз измештање погледа на удаљене пределе. Композиције фрагмената, њихово повезивање у серије и аутоматизација кроз поступак посматрања ових уметничких инсталација, развијени су кроз „-oramic“ архитектуру (*panoramic, cosmoramic, dioramic*) да понуде аналогију са флуидном имагинативном трајекторијом у ритму монтаже. На тај начин, историјска употреба монтаже у окриљу уметности „измештања погледа“, доказује настанак филма придружен уметничким инсталацијама и његову придруженост архитектури. Наиме, употребом монтаже урбани и архитектонски простори постају мобилне просторне форме које се померају заједно са архитектоницом екрана дуж трајекторија урбаних простора, све док и сами простори не постану предмет организације техником монтаже, из увиђања ширег потенцијала првих итинерарија дуж удаљених крајева архитектонски „режираних“ кретања урбаним просторима.

5.3.3 Филмска техника рез

Разматрање концептуалне стратегије за примену у процесу пројектовања

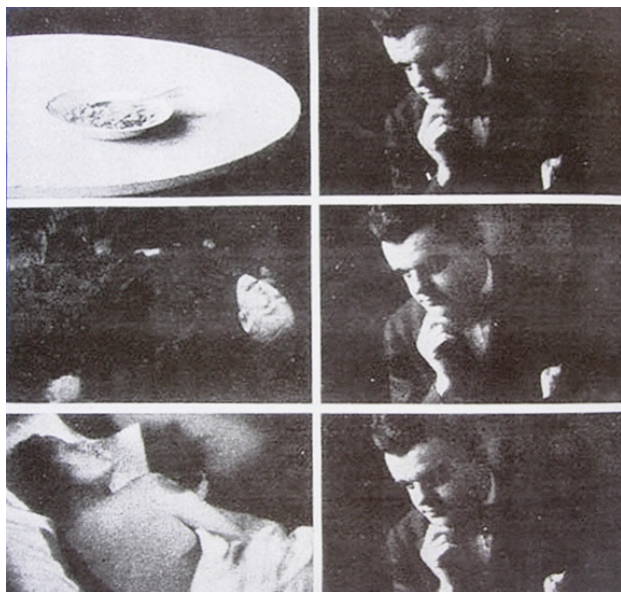
Реализација у времено-просторним координатама филма измиче логици картезијанског координатног система у схватање и предочавање процесуалног смисла временских појава. Свака временска појава која је у уметности условљена импулсима наглих промена, заснива се пре свега на дисконтинуираном (испрекиданом) кретању (Dragović, 2006). Наспрам уобичајених мерних јединица којима поимамо кретање, на пример број корака у премештању позиција током протока времена, постоје и покрети, тојест импулси, тако нагли да имамо осећај дешавања ван времена, као моменти који разграничавају време и деле простор (*ibid*, 2006). Пример покретања очних јабучица при промени погледа утицао је на промишљање филмске монтаже у којој *резови (cut)* представљају моменте промене времена и сегментације простора. У његовој кинестетичкој теорији филма, редитељ др Ноно Драговић напомиње о основним карактеристикама појава реза у временском току својственом реализацији филма:

- тренутак реза у филму је појава апсолутно ванвременска, тј. има функцију измештања;
- рез служи за промену сегмента приказаног простора и за отпочињање новог одсечка времена;

- рез формира посебан оквир у простору и времену разграничавајући моменат у времену и простору;
- рез је за покрете у оквиру кадра најважнија тачка ослонаца у временском аспект, као што су оквири кадра у просторном аспект;
- сама појава реза уводи покрет који се јасно осећа, док између реза може постојати како кретање тако и некретање.

Филмска техника *рез*, манипулишући просторно-временске конфигурације у структури филма, мења конфигурацију њиховог тока без прекидања уређених композита прекида и преклапања поново увезаних иза граница директног искуства да одржавају просторни континуитет. Појам времена у сагласности са дефиницијом покретне слике чији је основни временски квалитет кретање, садржи представу кретања и одређује карактер филмског тока. У стварности, ми посматрамо различите предмете који привлаче нашу пажњу а коју тек наша мисао сумира репродукујући монолитну слику виђене стварности, хијерархије односа организованих у одређеном композиционом кључу. У статичним кадровима у којима кретање говото не постоји, или је врло неизразито, улази у игру кретање настало кроз *резове* којим управљају права модуларне временске организације (Dragović, 2006). Постојање одвојених јединица које омогућавају основу поделе филмског тока има суштински значај за карактер континуитета филмског тока и филмског дела као целине.

Лев Кулешов је 1920.године извео серију познатих експеримената који изолују и откривају рез као специфичну надградњу у којој су садржане мистерије синематичке илузије. Ови експерименти су објашњени у претходним поглављима, али овде ће бити изнова предочени из другачије перспективе: на који начин архитекта или уметник интервенцијом у простору може користити експеримент са *резом*, који је за Пудовкина и Кулешова представљао индекс разликовања у оквиру преовлађујуће матрице једнакости.



Слика 70. Лев Кулешов експеримент са ефектима синематичке монтаже током раних декада XX века (извор: Bernard Tschumi, *Red is Not a Color* (Monacelli Press, 2012))

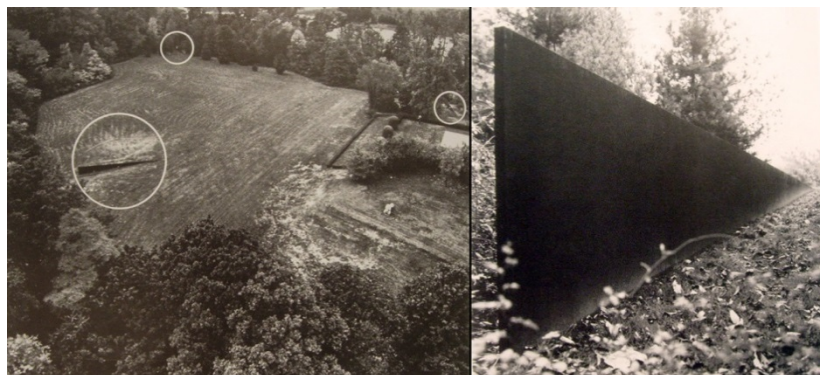
У комбинацији просторне и програмске конфигурације архитектуре, чак и у њеном најосновнијем облику који се тиче усвајања трајекторије кретања у простору, можемо промишљати *Кулешов ефекат* синематичке монтаже у погледу утицаја који има на посматрача раног XX века, односно на искуство просторног субјекта примењиво у архитектонској пракси. У његовом експерименту, Кулешов би прво показао у потпуности непокретно лице глумца, попут непокретне слике филма, а затим би умножио исто непокретно лице и упоредио га са различитим сликама, редом: детета у сандуку, затим тањира са храном, и приказом лепе жене. Публика од које се тражило да прочита емоционални израз иза непокретног лица глумца увиђала је различите емоционалне експресије на његовом лицу. Аналогијом у архитектури, јукстапозицију простора и активности Бернар Чуми види као истраживање преклапања и коегзистенције различитих активности у објекту односно урбаном простору, које за последицу има обликовање у различитим релацијама са окружењем и интерпретацију нове реалности. Чуми наставља говор кроз терминолошку одредницу *јукстапозиције* и поништава узрочно-последичне односе програма и простора, тврдећи постојање реципроцитета између програма и његове организације који у најдрастичнијим случајевима конфликтних односа активности постају управо елементи уређивања структуре прелиминарне фазе архитектонског пројектовања, те елемент у самом поступку монтаже. Принципи примене филмског реза у архитектури, кроз уређивање просторно-програмских аранжмана, преносе првенство континуитета

карактеристично за филмски ток и разбијају појам „идеалног“ у његовој структури карактеристичан за функционалистичку доктрину у архитектури. Кроз реализацију *урбаног континуитета* композитне архитектонске структуре подражавањем јединства из континуитета филмског тока, резони раде на измештању, уклапању, усклађивању промене активности током периода коришћења простора на начин да обезбеде континуитет из уређених фрагмената који је у сржи функционисања временског тока филма. Дисконтинуитети и фрагментација у оквиру целине тек су потврда неидеалне променљиве програмске типологије, коју функција реза доказује течењем временског тока перманентног измештања и усклађивања активности у непроменљивој опни физичке мембране објекта. Основу овакве динамичке кинестетичке структуре ритмизоване пулсом монтаже и резова у њеном изражајном карактеру целовитости, потврђује и случај Алдо Росијеве Градске куће са програмирањем простора у типологији затворског комплекса. На Алдовом примеру могуће је сагледати функционалну транспозицију која пролази фазе подривања постојеће типологије кроз импULSE, измештања и нове временске одсечке, попут конфронтације Дишанове *Fountain* (1917) у реконтекстуализацији утилитарног објекта свакодневне употребе у уметничко дело.

У једноставнијој форми очишћеној од комплексних архитектонских питања, отворићемо критички увид у синематичку основу компоновања структуре из перспективе управљања погледом покретног субјекта. У Делезовој конструкцији *movement-image*, пажња је усмерена на могућност конструисања покретне алегорије пређених простора, где *movement-image* може бити активиран кроз серију фрагментарних сусрета у структури трајекторије из које склапа раздвојене делове скулптуре погледом. На примеру конфигурације Ричард Серине скулптуре *Pulitzer Piece: Stepped Elevation*¹⁶⁶ (1970) састављене из фрагмената разбацаних по пејзажу, можемо сагледати уметничку интервенцију *резом* уређену механизмом погледа који оперише у карактеру континуитета филмског тока. У поменутој консталацији, утисак континуитета постаје идентификован визурама које, попут илузорног филмског простора, сваким измештањем читавају различите типове линија (линија дубине, линија масе, маса као систем линија, контура). Кроз питања континуитета апстрактне синтаксе између урбане и филмске структуре,

¹⁶⁶ Richard Serra, *Pulitzer Piece: Stepped Elevation* (1970), Artists Rights Society (ARS), New York.

Серина скулптура функционише кроз одабир позиција посматрача из којих интервенише филмском техником да повеже серију визура у континуитет. Експерименти са *резом* откривају првенство просторног континуитета показујући да његово етаблирање у праксу не може лако нарушити успостављени просторни континуитет, а у случају да се деси прелом изнова ће бити превезан у континуитет. Делез у студији филма *Cinema 1* дискутује филм као композит „знакова“ организованих у целину кретањем. Склоп састављен из стотине различитих снимака, пише Делез, „означава да различити погледи могу бити уклопљени у целину на бесконачан број начина, и како релационо нису оријентисани једни на друге они конституишу сет сингуларитета“¹⁶⁷. По истом принципу организован је и поглед који води кроз трајекторију између делова Ричард Серине скулптуре, који може бити снимљен, комбинован, и коначно обликован из синематичке секвенце. Серина скулптура организована из линије као водеће трајекторије која материјализује илузију филмског континуитета, спаја пређене урбане просторе кроз манипулацију техникама у оквиру филмског управљања. Иако се на први поглед може чинити да су елементарне карактеристике филмске илузије сасвим далеко од питања Ричард Серине уметничке намере, и поред тога у његовој скулптури је препознатљива серија интервенција филмском техником *рез*. Попут *реза* у филму, Серин *cut* повезује материјале и истовремено их физички раздваја; чак и када креира границу *cut*, он сведочи примарни ниво кохерентности као предуслов самом значењу границе или контуре. Као такав, ово је специјални случај Серине употребе линије у скулптури, односно посматрања искуства кретања у чијем развоју посматрачи преузимају улогу активних учесника.



Слика 71. Pulitzer Piece: Stepped Elevation, 1970 and plate 3, уметник Ричард Сера, (2009, Richard Serra/ Artists Rights Society (ARS), New York)

¹⁶⁷ Gilles Deleuze, *Cinema 1: The Movement-Image* (1983), trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986).

Линија посматрана на чистом концептуалном нивоу, очишћена семантике и метафоре, свеприсутна је у Сериној скулптури и као физичка граница и као елементарни „цртеж“ – логична трајекторија која креира апстрактну синтаксу игре између линије и секвенци фрагмената, којом повезује у целину раздвојене делове скулптуре. Под утицајем различитих начина перцепције, посматрани систем разматавања линија и секвенци у простору утицаће на апстраховање самог поступка нашег разматрања. Напуштајући њену материјалну димензију, настављамо са испитивањем како скулптуре Ричарда Сера функционишу кроз *ефекат вођења погледа*. Позициониране изван града Ст. Луис, у држави Мисури, три челичне плоче заривене у земљу у облику слова „В“ функционишу попут мерног инструмента капања у пољу, мерне јединице максималне висине 1.5m. Где се врх једне завршава подножје друге равни почиње, тако да плоче функционишу као мерни инструмент кишнице. Иако описани систем скицира праве односе између нивоа земљишта и скоковитог континуитета челичних плоча, 274 метара (300 јарда) раздваја сваку од њих. Прави распоред плоча прикрива концептуални континуитет сукцесије. Два линеарна метода пресецају дело, оба функционишу на нивоу који није видљив од којих један оперише у дубину а други у ширину. Први изводи акцију кроз сукцесивни постепени пад комада плоче - континуитет који је у потпуности невидљив услед удаљености позиција плоча. Други се изводи кроз континуитет контурних линија да одржи логику ширине скулптуре, односно њеног распрострањања дуж пет хектара земље. Простор ливаде је дифузан и праве линије контура су не приметне, као и континуитет пада. Кроз инвазију видљивог путем невидљивог који карактерише процес реконструисања континуитета, Розалинд Краус (Rosalind Krauss, 2010) идентификује четири међусобно контекстуализоване чињенице које обликују перцептивно искуство сваке појединачне плоче: линија дубине, линија масе, маса као систем линија, контура. Кроз праћење сукцесивног прерастања између четири идентификоване форме које испуњавају искуство посматрања наизменичном сменом линија и маса, делује да је свака промена уређена логиком филмских техника да не сломи континуитет просторне конфигурације пејзажа, а свака маса да обезбеди искуство континуитета из привида плоче у материјалној форми зида, или у оцртавању линије природног пада терена где се маса трансформише у систем линија. Уметничка интерпретација реалности кроз сабирање тренутачности природног описа и контингента изграђене линије у покушају да сними природне догађаје, укључује

неправилну природно створену хипотенузу у циљу техничке манипулације целином. Овај поступак користи меморију добро познатог облика у предвиђању сваке следеће секвенце кроз апстрактан однос, омогућавајући на тај начин невидљив али добро познат основни облик видљивим. Ови типови линија преплићу се дајући и одузимајући форму наизменично као попречне струје закључака и међусобних импликација. Сваки *механизам перцепције* је супротан оном другом, појединачни резони су преклопљени на начин да садрже невидљиви део оног другог, те да по принципу илузије прогресивне колонизације једног облика у други преклапањем губе материјалност у чист ток у коме сваки претходни креира могућност другог у континуираном распрострањању. Континуална концепција настала из перципираних секвенци различитих типова линија, у свакој тачки скулптуре тестира константност размотавања њених просторних димензија. У том смислу, и сама димензионалност је схваћена као да своју егзистенцију заснива на чистом потенцијалу линије материјализоване применом синематичког механизма у интерпретацији перцептивног искуства. Перцептивно искуство водеће ивице равни једном сече простор поља уназад - када је постављена правоугаоно у односу на визуелно поље; док следећи пут ивица постаје индекс волумена - када је раван ротирана паралелно са визуелним пољем. Могућност транспозиције једне димензије у другу експлицитно признаје да наше перцептивно искуство простора обухвата константну интуицију дубине и користи ово својство „дубинског кретања“ из филмске режије да испуни људску потребу перципирања и испитивања простора, и има суштински значај за Серину концепцију вајарских дела у црпљењу карактера филмског тока.

Дијалектику *кретања* и *опсервације* у пејзажу којом је успостављено скулптурално искуство Серине уметничке интервенције у пољу, могуће је посматрати кроз перцептивно искуство физички утиснуте структуре линије у структурни систем архитектонског објекта. Парадигма линије развијене кроз аутономију *променаде*, као маркер специфичности саме архитектуре, успоставља дијалектику погледа и ногу пређених простора у њиховом наизменичном раздвајању и поновном спајању кретањем кроз структуру објекта. Уколико је конфигурација линије условљена системском структуром објекта, њеним релацијама и конвенцијама, она постаје метафора имагинарног континуитета реализованог механизмом догађаја прекида и поновног спајања, пружајући посматрачу структуру и композициони

извор који се супротставља претходном просторном искуству. И док је физички приступ појединим деловима објекта спречен узрокујући наизменично раздвајање и спајање путања погледа и путања ногу, поглед се креће у континуитету кроз реални простор као кроз (дубински) илузорни простор филма обезбеђујући континуитет визура кроз читаву структуру објекта. Критичка примена стратегија филма током осамдесетих и деведесетих година преовлађују у уметничким радовима кроз техничку подршку, али и у времену појаве фотографије веома утицајним принципом *optical unconscious*¹⁶⁸, прате рад камере и проширују терен људске имагинације уређујући просторе синематичким механизмом. На сличан начин, принципом оријентације у урбаном окружењу у теорији Кевина Линча, обезбеђен је визуелни континуитет у перцепцији урбаног пејзажа. Основни услов принципа континуитета обезбеђен је распоредом просторних оријентира у целини урбане матрице који функционишу кроз *ефекат вођења погледа*, који затим уређује физичка кретања између њих. Са развојем модерне архитектуре, један од наметнутих проблема све већих размера и дистанци између објеката био је управо проблем циркулације. Питање је било фокусирано да се обезбеде пријатни простори организовани по принципу оријентације просторних визура а да се не занемари функционално померање све већег броја људи и транспорта кроз комуникационе градске системе, трговачке молове и између небодера. Архитекти тада циркулацију увиђају и дефинишу као аутономну форму, и служе се истим принципом када их затим постепено функционално транспонују кроз објекте. Пример спиралне рампе Гугенхајмовог музеја је чиста циркулација која обезбеђује њену видљивост читавом дужином, уређујући у својој аутономности принцип да од почетка до краја погледом дефинише просторни ток. Трансформацијом кретања у изразе *променаде* као аутономно прихваћене осе циркулације, која као таква преовлађује кроз Ле Корбизијеову модернистичку концепцију рампи и степеништа, развија парадигму линије која постаје маркер синематичке архитектуре.

¹⁶⁸ *optical unconscious* - Бенјаминаов израз који је сковао 1931.године да ухвати окриље невидљивог које је увела фотографија као и улогу медија која нам дозвољава да осветлимо проширени терен људске имагинације. видети: Walter Benjamin, *A Short History of Photography* (1931) (Oxford University Press, 2011), p. 58-64.

5.4 Истраживање у архитектури

Историјски аргумент о потреби истраживања развијао се истовремено кроз академско истраживање и праксу рапидно мењајући ток од линеарне трајекторије објекат - решење ка проналажењу решења на комплексне проблеме у оквиру комплексних система. Појмовник ЕААЕ истраживачке платформе Европе поставља следећу дефиницију истраживања:

Архитектонско истраживање је оригинално испитивање изведено у циљу да генерише знање, увид у и разумевање засновано на компетенцијама, методима и алатима карактеристичним за архитектонску дисциплину. Оно садржи сопствену базу знања, тематску област, тактике и стратегије.

У истраживачкој агенди је јасно дефинисано да, упркос постојећим провереним методима и техникама, истраживање мора бити отворено за нове приступе кроз охрабрење потраге за новим одговарајућим начинима истраживања, методима, процесима и алатима, као и начинима комуникације. Основна стратегија истраживања у архитектури јесте да се подржи знање, и директно кроз едукацију и индиректно, кроз омогућавање континуалног напредовања у развоју дисциплине. Процена вредности истраживања изводи се, између осталог, квалитетом којим истраживање доприноси пракси пројектовања и истраживању просторног разумевања и/или креативног процеса пројектовања¹⁶⁹. У декларацији је тема *резултати* архитектонских истраживања јасно означена:

„Архитектура је креирање, трансформација и интерпретација грађеног окружења и артикулација простора у различитим размерама. Она обухвата уметност, дизајн, питања етике, естетике, културе и друштва. Хоризонт архитектонског експеримента се рапидно шири са развојем нових медија. У циљу разумевања, тумачења и утицаја на последице ових промена,

¹⁶⁹ ЕААЕ Агенде истраживања (ЕААЕ/AEEA Research Charter) доступна је на адреси: <http://www.eaae.be/old/> (приступљено априла 2013. године). База података пружа информације о основној терминологији и контексту архитектонских истраживања, истраживачким постулатима и повезује са актуелним закључцима истраживача у области архитектонске едукације. ЕААЕ Агенда уређује академски ниво истраживања и декларише тип *practice-based* истраживања кроз: хипотезу или програм интенција, закључак или перспективу.

истраживање је од есенцијалног значаја; подједнако је значајно и за проширење базе знања и проширења поља едукативних метода, учења и праксе“ (ibid).

Употреба појма истраживање у архитектури предмет је бројних расправа у последњим декадама, често испражњено његове оригиналне семантике и на неодговарајући начин примењено у самом процесу пројектовања и у пракси. Редакција часописа *Journal of Architectural Education* је читав број тематски посветила овој области. Издање из маја 1979.године укључује анкете намењене и истраживачима и архитектонској пракси. Током осамдесетих и деведесетих година XX века, чланци објављени на тему истраживања реферишу да је истраживање у архитектури пракса „у настајању“ (Joroff, 1984) или на који начин је указивало на модификације у оквиру професије (Shibley, 1986; Trombley 1984). Многе научне публикације разматрају утицај академског знања на унапређење архитектонске праксе. Можемо рећи да је терминологија једноставно заменила оно што је до тада било познато под термином *критичка пракса* без промене садржаја, методологије и интенција. Архитектонско истраживање се традиционално изводи у два различита домена: као прво, истраживање унутар фирме за потребе одређених пројектантских проблема, и као друго, академско истраживање које се изводи разменом идеја у оквиру архитектонског факултета и истраживачког института.

5.4.1 Пројектовање као истраживање – постулати истраживања према *EAAE Агенди истраживања* (2008)

Упркос дугој традицији и континуитета истраживања у овој области, академски истраживачи данас критички полемишу о неповезаности праксе, теоријских становишта и примене едукативних метода у односу на актуелну перцептивну парадигматску промену, за коју се верује да је један од основних мотора који покрећу будућност архитектуре у доба интезивног утицаја нових медија, првенствено филма. Међутим, усамљени критички став нема тенденцију померања у правцу синтезног посматрања ових кључних аспеката, нити ће допринети у методолошком и епистемолошком оквиру критичког односа теорије,

праксе и едукативних метода, према постулатима *ЕААЕ Агенде истраживања*¹⁷⁰. Из позиције у којој урбано окружење посматрамо као место уврежених кретања, где је искуство из перспективе кретања условљено другим кретањима, заједно су условљени начином на који пројектујемо сценарио успостављених релационих односа који разлажу перцепцију објекта на секвенце слика у мобилној визији урбаног окружења. Овако посматрана урбана окружења подстицајна су за нова просторно-визуелна промишљања, те независно од унапред уређеног програмског сценарија могу преузети улогу просторних уређаја. На тај начин, они постају сет параметара простора који омогућавају транспоновање специфичних ситуација независно од њихове основне намене, када транспоновани из једног подручја употребе у друго лебде у промењивом простору релација између просторних формација и релативности њихових функција. Из анализе и слободне интерпретације Николас Буријове *релационе теорије*, перцепција окружења би се методолошки могла разложити на низ утисака у форми слика, а рефлексije стварног појавити у борби једне слике против друге напредујући ка анализи доживљаја, реалног кроз фикцију. Према томе, перцепција урбаног окружења могла би бити сведена у секвенце интерних релација које се према целини односе имплементирајући вредност „измештеног“ перцептивног поља, са разликом да је овог пута то интерпретација уметничког, а не оригинално друштвеног садржаја кроз посматране објекте. На овај начин „прерађена“ визија употребе оригиналног Буријеовог концепта послужила је као основа да укаже да: предложени сценарио посматрања и анализе урбаног окружења захтева реформулацију односа његових интерних елемената. Његов циљ је да припреми теоријску основу за разматрање новог истраживачког оквира и стратегија пројектовања у синематичком кључу. Архитектонски објекат, према Буријоу, показује капацитет да у равни архитектонских истраживања комуницира не-архитектонске вредности ширег контекста, а његово остварење захтева „отварање самог процеса“ према Фукоовом методу предложених „*отворених*“ *процедуралних интервенција*. За разлику од овако расклопљеног процеса пројектовања чије стратегије показују могућност реализације у сагласју са константно покренутим параметрима актуелизације потенцијала синематичке парадигме у архитектури, анализирани студентски пројекти и пројекти у пракси указују да постојећи модели истраживања и пројектовања нису у могућности да адекватно подрже

¹⁷⁰ Ibid, став инициран у *ЕААЕ Агенди истраживања* (EAAE/AEEA Research Charter), издатог 2008.године.

ове тенденције. Развој иновативних стратегија и метода који би подржао рад у оквиру истраживачког оквира у „настајању“ није довољан сам по себи. Потребно је поставити сет критеријума и прецизно дефинисати параметре за формулацију сета акција у циљу правилног разрешења овог односа. Верујемо да су се у доба стратешких промена погледа на архитектонско пројектовање и сам процес седамдесетих година XX века и доба првих формулација алтернативних истраживачких модела осамдесетих година (који теже да подрже откривене промене), оформили критеријуми континуираног теоријског разматрања која изводе еминентни едукатори, теоретичари и филозофи, попут Џејн Рендел, Жил Делеза, Николас Буријоа. Они полемишу до данас модалитете сценарија новог истраживачког оквира, са образложењима која указују на могућности њихове формулације кроз интезивне релације теорије и праксе и посматрање уметничких импликација у архитектури, и у њиховим студијама укључују извесна филозофска становишта.

Регулисано према *ЕААЕ Агенди истраживања* (2008) а у циљу да испуни њом предвиђене основне постулате, ова дисертација је поставила три предметне фазе које би требало да обезбеде правилан истраживачки ток и валидни резултат. Контекстуализација је извршена у погледу на однос новоформираног истраживачког оквира и реформулацију сценарија процеса пројектовања:

1. Неопходност развоја критичког процеса размишљања према процесу пројектовања у односу на пројектовање као истраживање.
2. На који начин ова тенденција мора водити размишљању сродном са реформулисаним концептом „отвореног“ система пројектовања изведеног из Фукоовог метода, који је оригинално формиран кроз бројна истраживања седамдесетих година XX века и озваничене алтернативне моделе истраживања као одговор на потребе промене истраживачког оквира у архитектури, генерално посматрано.
3. На који начин критички промишљена *Агенда* „истраживачког“ пројектовања може поново проценити архитектонски фокус који се тиче новоформираног поља синематичких истраживања у архитектури.

Само је овим поступком могуће расклопити сам чин пројектовања и отворити низ питања за промишљање стратегија и формирање дискурса у којем су процеси пројектовања и теоријских разматрања уврежени на различите начине кроз прожимајуће постулате архитектонских и синематичких истраживања. Можемо закључити да, у циљу реализације пресудног утицаја синематичких принципа у обликовању архитектонских концепција простора, уверење да су усамљени покушаји критичке архитектуре довољни мора бити промењена. Из тог разлога предложено је да се у његовој основи ово питање тиче искључиво трипартитног система знања - методолошког, теоријског и филозофског. Такође је предложено да једино овакво синтезно разматрање њиховог утицаја на архитектонску праксу и едукацију може омогућити реформулацију истраживачког оквира кроз синематички. Ова дисертација затим указује на резултате истраживања у предложеном фокусу три корака, који би требало да обезбеди његов правилни развојни ток и омогући напредовање ка *валидном* резултату у погледу на однос новоформираног истраживачког оквира и реформулацију *сценарија* процеса пројектовања. Само је на овај начин могуће обезбедити аутентичну праксу *пројектовања као истраживања* полазећи од чињенице да у предложеном трипартитном оквиру архитектура може подржати актуелне парадигматске промене и проширити истраживачке потенцијале до нивоа изазова са којима се дисциплина тренутно суочава. Концептуална истраживачка позиција архитектуре посматрана на овај начин постала је подједнако пракса и наука. Поглед на пројектовање из угла савременог архитектонског дискурса бележи деценију дуг низ истраживања која од методологије пројектовања стварају савремену теоријску дисциплину¹⁷¹ (Миленковић, 2011). Упркос јасно профилисаним истраживачким намерама у последњим декадама, услед недостатка финансијских средстава фондова, истраживачки центри су ретко изводили овакав тип истраживања¹⁷². Данас смо суочени са последицама недовољно истраженог научног увида у континуитет парадигматских промена истраживања у односу на резултате процеса пројектовања. Како значајна детерминанта

¹⁷¹ Видети: докторску дисертацију др Владимира Миленковића, *Савремени концепт методологије архитектонског пројектовања: форма прати тему* (Београд, 2011), стр.11.

¹⁷² Према закључцима са конференција *Art & Design* одржаваних 2000, 2002, 2004, 2006, 2008.године и Michael Biggs and Daniela Buchler, "Supervision in an Alternative Paradigm", *Text: The Journal of Writers and Writing Courses. Special Issue no 6 -Supervising the Creative Arts Research Higher Degree: Towards Best Practice* (Brien & Williamson, eds.).

увида у однос архитектонске и синематичке проблематике изостаје, можемо говорити и о неусаглашености улоге оперативних уређаја и процедура за извођење истраживања у проширеном оквиру, те њихово јасније позиционирање у односу на генерални концептуални *worldview*.

Основни показатељи досадашњег истраживачког прогреса реализованог кроз архитектонску праксу и експерименте у студију за архитектонско пројектовање, јесу **резултати студија**. Полазећи од Шоновог теоријског модела *рефлексивне праксе* (1983, 1988), једини практични покушаји едукатора у архитектури да превазиђу традиционалне конвенције применом уметничких средстава, виђени су у форми експеримената у студио пројектовању. Најзначајнији од ових резултата не би били његови финални продукти, већ увид у сам процес пројектовања. Посматрајући експерименте који се баве уметничким импликацијама у пољу архитектуре од постмодернистичких истраживања последњих декада XX века до данас, можемо закључити да се већина односи на аналитичко промишљање финалног резултата, при чему сам процесостаје неоткривен. Учесталијом применом нових медија у архитектонском пројектовању забележена је могућност „темпоралног“ отварања процеса. У едукативном процесу на Архитектонском факултету учествовала сам у реализацији задатка, који сам затим применила у личном експерименту кроз изједначавање поступка исликавања платна са процесом концептуализације архитектонског решења. Иницијалном вежбом, студентски задатак је осмишљен да расклопи процес пројектовања покретањем питања која контекстуализују процес изван архитектонске дисциплине. Од студената се тражило да осмисле системе интерпретације користећи основни постулат да је кључно разумевање процеса могуће кроз (изнова) посматрање уметничке методологије рада. Лични експеримент едукатора је, користећи резултате претходног истраживања, поставио *тест-модел* ”The Process of Nordhavnen City Planning, Copenhagen” (2008), који је оригинално урађен у форми конкурсног решења са предлогом архитектонско-урбанистичке визије насеља Нордхавнен у Копенхагену (2008). Поступак је изведен симулацијом Леонардовог осликавања портрета Мона Лизе према Пјер Ламировом литералном наративу „Живот Мона Лизе“, при чему је методологија исликавања инкорпорирана у процес пројектовања. Дигитални медиј је омогућио „урамљивање“ временских слојева и интерпретацију симултаним физичким отварањем

архитектонских секвенци као временских слојева. Процес се састојао у истраживању природе, секвенце и потенцијалних улога различитих слојева. Слојеви физичког простора постављени су наспрам физичких квалитета самог слоја, где су кроз низ интерпретација посматрани искључиво концептуални и методолошки аспекти дела у настајању. Резултати експеримента показали су да је у идентификованом разноврсном приступу студената могуће разликовати велики опсег различитих интерпретативних трајекторија, као и да је могуће препознати њихову јасну тенденцију да клизну у интердисциплинарни поступак, а који надилази чисту примену метода репрезентације. Осим што је посебан квалитет овог посматрања преклапање медија репрезентације у самом поступку, резултат показује и физичку и искуствену компоненту, померајући се на тај начин од традиционалне чисто формалне интерпретације архитектуре. Покренуто је и једно значајно питање за разматрање: експерименти који указују на промену односа између концептуализације и репрезентације кроз процес пројектовања. У сумирању и продубљивању значаја експеримената усмерених на однос архитектонске концептуализације и репрезентације који рефлектују теоријско-практичне позиције кроз однос управљања визуелним материјалом и формама акција примењених у процесу, потребно је суочити се са резултатима истраживања који указују да већина ових експеримената пружа могућност да се размисли не дубље од природе архитектонске репрезентације:

- 1 – Истраживање на који начин су медиј филма, уметничко дело, релевантне технике и композиције, коришћене да унапреде особену концептуалну агенду истраживања повезану са односом простор - време;
- 2 – Употреба методе апстракције захтева реконструкцију „пикторијалног простора“ када су релациони односи посматрани у форми слика уместо у облику тродимензионалног објекта;
- 3 – Архитектура и уметност као дискурзивно поље у чијем оквиру се извесне поруке могу селективно преносити. Преношење је у основи природе медија филма и могућности контекстуализације употребе филмских техника: „медијум је порука“, према Маршал Мек Лухану).

Уколико би се детаљнији увид у интердисциплинарни приступ архитектури и питање интерпретације преломило кроз аспект репрезентације, архитектура би занемарила битна питања концептуалног модела овог односа који може бити од круцијалног значаја за формирање новог истраживачког оквира. Питања попут репрезентације и репродукције, о којима је Бењамин писао позивајући се на негативну конотацију имитативног метода, обухватила би тек редуктивне конотације које се тичу усвајања, искривљења и процеса модификације „дела“. У том смислу, изостављено је и значајно питање: на који начин синематички ефекти могу постати критички алат кроз стратешки утицај филма на архитектонско пројектовање.

5.4.2 Однос истраживања и пројектовања у архитектонској пракси

Померај од модернистичке ка постмодернистичкој пракси утиче на постепену модификацију става и приступа архитектонском пројектовању. Нагласак је премештен са естетичких, теоријских и политичких питања која охрабрују перцепцију пројектанта у питање одрживости, друштвене одговорности или интегритета окружења. Комплексност нових питања ангажује шире поље професија, од урбаних планера, архитеката, пројектаната ентеријера и хортикултуриста, и налаже идентификацију истраживања у основи пројектовања и одговорног урбаног планирања, као њихове есенцијалне компоненте (Schon, 1988). Екстензивне расправе о односу истраживања и пројектовања забележене су у литератури (Zube, 1980; Nassauer, 1985; Lawson, 1992; Selman, 1995; Benson, 1998; Armstrong, 1999; Bowring, 1999), у покушају да помире традиционалне форме разумевања праксе пројектовања и захтеве које налаже академско окружење кроз епистемолошко, методолошко и концептуално проширење истраживачке културе, о чему је већ било речи у претходним поглављима. У циљу правилног разумевања поменутог односа, значајно је анализирати како архитекте у пракси разумеју и примењују *истраживање кроз пројектовање*.

Увидом у литературу која тематски обрађује методолошки оквир архитектонских истраживања, обезбеђен је преглед њених основних метода, рецимо метода прикупљања и анализе – истраживачке фазе која претходи имплементацији у процес пројектовања.

Традиционално уређена истраживачка агенда дефинише да овако формирани истраживачки резултат постаје део процеса пројектовања у служби критеријума тестирања и модификације концепата - информација које помажу креирање генералних принципа примењивих на посебне ситуације, интелектуалног оквира праксе пројектовања. Варијације у приступима какве описује увид у литературу, може бити посматрање променљивости парадигми у пројектантској пракси која данас разликује неколико модела: уметнички, технолошки, конзерваторски, естетички. Процес пројектовања је дефинисан на многе начине, рефлектујући појединачне приступе практичара различитог искуства и образовања. Сви они у концептуалној основи истраживања представљају ограничење потенцијала трансформације јер настоје да сваки нови проблем уклопе у унапред дефинисани оквир¹⁷³. Са друге стране, историјски аргумент о потреби истраживања који се развијао истовремено у академији и пракси постмодерне, рапидно мења ток од линеарне трајекторије објекат – решење, ка проналажењу решења на комплексне проблеме у оквиру комплексних система. Појмовник *EAAE* истраживачке платформе Европе поставља следећу дефиницију истраживања:

„Архитектонско истраживање је оригинално испитивање изведено у циљу да генерише знање, увид у и разумевање засновано на компетенцијама, методима и алатима карактеристичним за архитектонску дисциплину. Оно садржи сопствену базу знања, тематску област, тактике и стратегије.“

У истраживачкој *EAAE* агенди је у наставку јасно дефинисано да, упркос постојећим провереним методима и техникама истраживања, оно мора бити отворено за нове приступе и охрабрено потрагом за новим, одговарајућим, начинима истраживања, методима, процесима и алатима, као и начинима комуникације. Основна стратегија истраживања у архитектури јесте да подржи знање, и директно кроз едукацију и индиректно, и омогући континуални развој дисциплине. Процена вредности истраживања

¹⁷³ На примеру процеса пројектовања предочени су проблеми, методи и концепт-тест модели, уз анализу преглед резултата у пројектантском/ истраживачком оквиру, сви представљени у: Lee-Anne S. Milburn, Robert B. Brown, “The Relationship between Research and Design in *Landscape Architecture*“, *Landscape and Urban Planning* 64 (2003), p. 47-66. У клустеру *research into design*, серија истраживачких резултата о алтернативним истраживачким парадигмама Доналд Шон, Мајкл Бигс, Бахлер, архитектонско пројектовање и проблеми истраживачког оквира *practice-based research*, епистемолошки проблеми истраживања, пракса пројектовања и академско истраживање.

изводи се, између осталог, кроз квалитет доприноса истраживања у пракси пројектовања, и истраживању просторног разумевања и/или креативног процеса пројектовања¹⁷⁴.

Некритичка употреба истраживачких метода пројектовања изазвала је прве реакције током осамдесетих година XX века, чији предводник Доналд Шон изводи екстензивно истраживање у области реформулације методолошког приступа пројектовању. Шон, међу првима, пружа теоријски став по том питању и тврди да креирање нових пројектантских концепата обухвата пројекцију старих идеја на нове проблеме, коју прате процена и алтерација идеја да дозволе разлику у односу на одређену ситуацију (Schon, 1983). Шон дефинише парадигму пројектовања у којој пројектант тражи да дефинише патерне у феноменима, користећи прошла искуства у процени пројектантских опција и тестира концепте према унапред одређеним критеријумима (Schon, 1988). Ментални репертоар ситуација, схема, примера, слика, тема и типологија такође може бити коришћен да дефинише концепт, процени његову корисност, тестира функционалност, и редифинише концепт (Lawson, 1980; Lynch nad Hack, 1984; Schon, 1984; Ledewitz, 1985). Ледевиц (1985) предлаже да је пројекат дијалог између унапред утврђеног става према реалности: лични репертоар типологија и слика инспирише пројекат, а истраживање тестира његов потенцијални успех. Један или више концепата је дефинисано кроз интуитивни процес пројектовања, затим је извршена процена из претходно дефинисаних критеријума који мере основу његове функционалности, потом је прерађен и изабрано одговарајуће решење. Из позиције савременог архитектонског дискурса, превезивања теоријских и практичних питања кроз дискурзивну анализу комплексних односа изван саме дисциплине, овакав приступ може бити декларисан као увредљив јер је постављен на начин да решава проблеме и тиме штити евентуалне потешкоће уплива креативног стваралачког потенцијала. Најмање се сматра ограниченим јер спречава манифестацију нечега што до тада није ни постојало. Можемо закључити да традиционални модел истраживања није успео да у први план подстакне приоритетно питање креативности, те тражи да буде растављен и изнова истражен. У прилог томе могуће је издвојити и плејаду

¹⁷⁴ ЕААЕ Агенде истраживања (ЕААЕ/AEEA Research Charter) доступна је на адреси: <http://www.eaae.be/old/> (приступљено априла 2013.године). ЕААЕ Агенда истраживања уређује академски ниво истраживања и декларише тип *practice-based* истраживања кроз: хипотезу или програм интенција, закључак или перспективу.

нових техника и метода истраживања које су технолошки посредоване употребом нових медија, и поставља питање интеграције нових метода кроз претходно успостављен критички став према самом истраживачком процесу. Потребно је додати да је хронична репетиција условљена фактором „самокорекције“ који је у основи многих едукативних система, и заступа став да ће континуирана употреба нових технологија допринети самореализацији њихове интегрисане примене кроз истраживање. Ово је само делимично тачно и испољено у креативном потенцијалу појединаца, али не и кроз конкретни едукативни метод. Међутим, усмеравање приоритета на технологију кроз управљање процесима, можемо рећи, подједанко је негативна конотација на будућу истраживачку праксу јер, према Маршал МекЛухану, ослањање на технолошке исправке почива на ономе што обухвата гранично и послушно прихватање (Marchall McLuhan & Germe), и изведено је несвесним прихватањем реалних преовлађујућих ефеката технолошких активности.

Узмимо један од традиционалних истраживачких модела, анализа – синтеза, који идентификује позицију истраживачког дела процеса пројектовања у првој фази рада, са циљем да обједини и процени знање ради формулисања генералних правила, процедура, образаца. Процес описује разлагање проблема, да би се потом приступило анализи и промени појединачних елемената у одговарајуће процедуре и принципе пројектовања. Враћањем појединачно анализираних елемената у целину, извршена је евалуација резултата за будућу примену (Lawson, 1980; Ledewitz, 1985). Применом информација на посматрани проблем, пројектант синтетише анализиране компоненте и производи пројекат који представља неку врсту омажа карактеру локације и програму. Можемо закључити да је у традиционалном истраживачком моделу истраживање компонента процеса која обезбеђује функционалност пројекта, као и да у пројекту утиче на критеријуме перформанси, или, узмимо алтернативни модел (*experiential model*) који обухвата прикупљање и примену информација на пројектовање, како процес представља Акин (1981). Процес подразумева и последице извесних пројектантских одлука, апстраховање генералних принципа, примену принципа на пројектовање специфичних решења, и асимилацију знања кроз процену пројекта. У овом приступу, знање се усваја истраживањем кроз праксу након усвајања коригованих резултата и тако стечена сазнања

се примењују у свим тачкама процеса. Сам процес је цикличан и логичан, и теоријски инкорпорира широк опсег истраживачких техника, а евалуација се изводи на почетку и крају процеса пројектовања. Након пројектовања, ревидовани поступак је обезбедио информацију за ревизију принципа пројектовања. За разлику од претходно описаних, у новом моделу пројектовања, истраживање је постављено да претходи генерисању концепата и независно је од њега. Концепт је затим примењен на локацију. Заговорници уметничког модела виде истраживање као потенцијално ограничавајућ фактор пројектовању јер превише истраживања води губитку креативности и потенцијално стагнира читав процес. Основна црта истраживања јесте да омогући испољавање креативности. Резултати који указују на однос истраживања и пројектовања, у извођењу Л.С. Милбурна и Р.Д. Брауна, показују да релевантно сазнање о овом односу не представља одговарајућу подлогу за разумевање процеса пројектовања, већ је то дефинисање и примена истраживања. Према њиховим резултатима, истраживачки оквир даље предлаже да увођење истраживања у процес пројектовања може резултирати рационалнијем и објективнијем процесу без губитка креативности или синтезе.

Сви поменути традиционални модели у најширем опсегу варијатета запостављају значај прелиминарне истраживачке фазе која велича идеје и концепте као агрегат могућности интерпретације принципа кроз дисциплинарно повезивање, те се у раном промишљању истраживачких модела намеће питање транзиције ка новом моделу истраживања.

6. ПРОБЛЕМ ТРАНЗИЦИЈЕ КА НОВОМ МОДЕЛУ ИСТРАЖИВАЊА

Синематичко истраживање контекстуализовано између теорије и праксе у трансдисциплинарном истраживачком оквиру, показује потенцијал да постане актуелни модел и централна дисциплина у оквиру архитектонске истраживачке културе. Као што је показано расправом у претходним поглављима, у овој пракси архитекта тражи да примени различите мисаоне моделе и дискурсе у конекцији између процеса пројектовања и његовог теоријског упоришта, у циљу да производњу знања постави изван саме архитектонске дисциплине. То свакако не значи да актуелизација новог истраживачког модела и представљени сценарио пројектовања у наредном поглављу имају претензију да постану кључни алат, већ постају део шире дискурзивне иновације и процеса око којих обликујемо и почињемо да препознајемо појаву, комуникацију и могућу пројекцију синематичког модела. Ово поглавље разматра проблем транзиције од традиционалног ка новом моделу истраживања у архитектури, смештајући га између савременог процеса пројектовања и теоретизације истражених уметничких експеримената у архитектури. Наиме, расправа је фокусирана око тврдње да савремени приступ пројектовању има потенцијал да кроз епистемолошку, филозофску и методолошку основу разматрања процеса архитектонског пројектовања изједначи пројектовање и истраживање, те на тај начин омогући заједничку полазну основу архитектонског и синематичког посматрања овако дефинисаног проблема транзиције. Када уводи иновативни метод у основу филозофског гледишта, оно дискутује наше разумевање начина на који се ново знање генерише кроз истраживање. Када нови метод функционише кроз расклапање самог процеса пројектовања, архитектура постаје отворено истраживачко поље кроз које оперишу синематички принципи, репозиториј методологија и знања, на путу усвајања елемената и принципа за подупирање едукативних циљева усмерених на развој трансдисциплинарног оквира за рад на иновативним концепцијама простора. У закључку овог поглавља дисертације биће показано да је нови модел истраживања позициониран око пројекције уметничких импликација у архитектури кроз синематички модел истраживања, и да транзицију ка архитектури треба препознати као круцијалну за формирање новог истраживачког модела - оквира знања и иновативних истраживачких метода.

Истраживања у чијем се оквиру генеришу нова знања и иновативни истраживачки методи, представља експеримент у архитектури који обележава драстичан помак у последњим декадама у академском истраживању и у оквиру студија за архитектонско пројектовање. Повремено се изводи у форми уметничке истраживачке праксе, повремено у форми *research by design* или *practice-based research* истраживачког оквира. У претходном периоду, упркос изнова покретања питања усклађивања истраживачког модела, извођења праксе и анализе природе излазног резултата, настављено је са испитивањем поменуте форме истраживања. Ова пракса тренутно формира значајан дискурс у савременој архитектонској култури истраживања посебно у вези са истраживањима у визуелним уметностима. То је дискурс у којем су процеси пројектовања и теоријског промишљања уврежени на различите начине.

Синематичка премиса архитектуре као актуелни истраживачки модел који је потребно тумачити и прилагодити у оквиру архитектонске истраживачке културе, подједнако се реализује кроз теоријски увид у синематичка истраживања и препознавање синематичких квалитета простора и синематичких концепата у пракси. Процес овог испитивања захтева да покаже повезивање закључака из теорије и праксе са поставком сценарија пројектовања, и увођење метода који одржава „отворени“ однос између дисциплина како у процесу пројектовања тако и у истраживању. Овакав поступак је могуће успоставити једино извођењем експеримената који на теоријском нивоу успоставља зависне односе (*експерименталне теоријске конекције*) и проналази њихову заједничку везу са практичним питањима у архитектури.

Један од начина уврежавања који је овде посебно интересантан и значајан јесте питање реперкусије формирања *експерименталних теоријских конекција* као посебан облик експеримента, у епистемолошком и методолошком смислу, примењив у архитектонској пракси и едукацији кроз синематичку конструкцију архитектонског и урбаног простора. У покушају да се расветли синематички парадигматски обрт у архитектонским истраживањима, изведене су три трајекторије испитивања: теоријска (епистемолошка основа), методолошка (оперативни уређаји) и филозофска (Фукоов метод). У теоријској основи истраживања, експерименталне теоријске конекције имале су улогу да кроз

теоријски аспект наговесте сценарио поставке ове још увек неповезане дисциплинарне везе да би се, затим, кроз неколико постављених модела операционализације објаснио методолошки аспект синематичког трансформисања архитектонског простора, и кроз Фукоов метод утврдило његово филозофско становиште. Истраживање је структурирано на начин да покаже да је у основи ова три аспекта посматрања могуће адаптирати иновативни оперативни уређај за прилагођавање архитектонских концепција синематичким принципима и покренути моделске опције трансформисања урбаног простора кроз филмске технике и стратегије. Истраживањем се такође настоји показати основа синематичке компоненте процеса пројектовања као истраживања, из реализованих *тест-модела*. Овакав приступ који има за циљ да путем специфичног експеримента покаже контекст синематичког дискурса и валидност његове примене у архитектонском пројектовању, функционише из посебно припремљених истраживачких питања, метода и резултата, и управо они омогућавају пут промене од традиционалног ка иновативном моделу истраживања у архитектури.

Постављени модели операционализације у овом истраживачком поступку раде на успостављању спољних конекција архитектуре и синематике, показујући дихотомије између идеја и концепата, архитектонске праксе и уметничких феномена, и теоријских рефлексија које учествују у формирању знања. Екстерна епистемолошка надградња архитектуре кроз повезивање са визуелним уметностима помаже уређивању поменуте конекције које сада могу бити описане као процеси комуницирања и превођења, у поређењу са ситуацијом када архитекта комбинује своју праксу са другим квази-дискурзивним контекстима, као када процењује своју истраживачку праксу, методе и резултате и супротставља их да би доказао њихову оригиналност и валидност у ширем истраживачком оквиру. Стандарди процене и истраживачки методи помоћу којих почињемо тврдити синематички модел истраживања у архитектури, тренутно се развијају у светској академској заједници кроз појединачне теоријске осврте на улогу репрезентације у том процесу, али не постоји осврт на могућност издвајања и дефинисања синематике као потенцијала парадигматског обрта у епистемолошкој основи архитектонских истраживања, као мотиватора посебне агенде истраживања у архитектури у синтези знања, метода и теоријских рефлексија кроз процес идејне концептуализације.

EAAE Агенда истраживања уређује академски ниво истраживања и декларише овакав тип *practice-based* истраживања кроз: хипотезу или програм интенција, закључак или перспективу, али не постоји веза која би кроз теоријски осврт повезала уметничке процедуре или агенде истраживања међу различитим визуелним уметностима. Те везе углавном су чисто практичног карактера и развијају се кроз форму експеримента без уређеног става и формулације принципа деловања из угла интердисциплинарног или трансдисциплинарног повезивања кроз синтезу три поменута елемента (знања, метода и теоријских рефлексија). Другим речима, истраживачка Агенда кроз утврђене пропозиције захтева повезивање пројектовања са неком врстом теоретизације. Уплив новог знања маркира епистемолошку надградњу процеса пројектовања, а фокусирање на однос теорије и савременог модела пројектовања као истраживања показује на који начин епистемолошка и методолошка надградња процеса пројектовања могу постати елемент академске истраживачке културе. Посебан изазов оваквог истраживачког поступка је преношење и трансформација знања између процеса пројектовања и теоријских разматрања, као и интерпретација знања кроз уметнички експеримент. У склопу ових разматрања биће показано на који начин филозофски осврт има посебну улогу да објасни поменуте релације.

6.1 Где се транзиција ка новом моделу истраживања заправо реализује?

Поступци архитекте, филмског режисера и уметника

Узећемо примере архитектонског и филмског пројекта да објаснимо почетне идеје које уврежавају контекст дисциплинарног епистемолошког и методолошког утицаја двају професија и откривају мисаоне моделе и пројектантске алате за транзицију истраживачког модела између теорије и праксе, кроз концептуалну фазу процеса архитектонског пројектовања. Да бисмо отворили ову анализу, морамо узети пример и на њему показати процес конструисања знања у интердисциплинарном мисаоном моделу. Штавише, да би показали условљеност знања праксом, потребно је концентрисати се на пројекат који пружа увид у могућност расклапања самог чина пројектовања, анализу његове епистемолошке основе и повезивање самог процеса са теоријским промишљањем.

Тарковски Polaroids, Frames of Mind: Ralph Rumney, Психогеографска мапа Венеције (1957) и Либескиндов пројекат *Три лекције у архитектури*

Истраживање ових пројеката пружа рефлексију о архитектонском пројекту и може се подвести под категорију истраживања организације уметничког материјала. Поступак је изведен у склопу филмске организације (*режије*) простора и архитектонско - теоријске рефлексије, и затим приближити синематички аспект потенцијалном синематичком моделу истраживања у архитектури, посматрано кроз теоријско-практичне конекције и природу истраживачког резултата, експерименталног приступа и процедура извођења процеса истраживања као процеса пројектовања.

6.2 Тарковски Polaroids - концепт *тренутне слике*

Функција слике између архитектонског, филмског и литералног простора – потрага за алатом?

Подстакнути смо да следећу филмску анализу у конекцији са архитектуром отворимо паралелом Валтера Бењамина који у свом антолошком делу „Уметничко дело у доба механичке репродукције“¹⁷⁵ дискутује теоријске идеје о повезаности архитектуре и филма из претходне анализе дијалектичке природе слике. Анализирајући разлике између слике и филма, Бењамин поставља провокативну метафору када пореди сликара са мађионичарем и камермана са хирургом. Упркос чињеници да нам ова метафора може послужити тек на асоцијативном нивоу којим покушавамо указати на основне односе у раду сликара, режисера и архитеката, у том односу значајно је приметити и дистанцу са које оперише мађионичар а где хирург улази у саму срж пацијента. Наиме, сликар креира комплетно интегрисани ентитет где је камерманов рад ангажован у фрагментима. Анализирајући ову Бењаминову метафору, Паласма наставља обртањем значења да илуструје разлику у раду режисера и архитекте (Juhani Pallasmaa, 2007). По њему, режисер је мађионичар који евоцира живљену ситуацију са дистанце кроз илузорни наратив пројиганих слика, где архитекта оперише са самом физичком реалности до суштине функционалности објекта. У нашем истраживању, посматрање архитектонског простора није условљено свакодневним потребама из посебног контекста окружења већ је пажња усмерена искучиво на простор

¹⁷⁵ Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", in *Illuminations*, trans. Harry Zohn (New York: Schocken Books, 1969).

чији је контекст изграђен кроз управљање структуром приче а који, како смо доказали, контемплира сам стваралачки процес кроз систематски однос архитектуре са механизмима и стратегијама филма и литературе. Или како Бернар Чуми открива однос архитектуре и догађаја, кроз који архитектура испољава „насиље“ у наизменичном међусобном кршењу правила, чиме указује да је референтно полазиште процеса пројектовања тек референтна тачка за његово преиспитивање.

Ток филмског простора и структура литералног простора представљају кључни мотив сличности и разлике простора у филмској и литералној форми организованог континуитетом садржаја и структуре. Они генеришу увид у просторно искуство не неопходно идентично искуству у реалном физичком простору. Уместо тога, понуђен је просторни модел тако да наратив прати причу и да логика наративне прогресије омогући даљу анализу кроз синематичко формирање просторног континуитета. Можемо рећи да је за почетак процеса архитектонског пројектовања фундаментално управљање уметничким материјалом, и да се оно изводи у организацији концептуалних, визуелних и релационих елемената тог процеса. Претпоставимо да је из функционалног аспекта управљања процесом фотограм (пример Тарковсков *polaroid*) за филм исто што је слика за архитектуру - потенцијални алат у том процесу. С обзиром да се крећемо у оквирима филмске анализе којом повезујемо литералне и архитектонске просторе као основу за тумачење организације уметничког материјала, можемо узети фабуларно време филма да управља процесом његове организације. Према Бергсону, филмски модел, у којем утисак континуитета фабуларног развоја радње настаје из низа поједначаних фотограма („тренутних фрејмова“), је карактеристичан за људски интелект и, према томе, лежи у сржи уметничког управљања параметром времена у филму.



Слика 72. Кадрови из филмова Тарковског (извор: Andrei Tarkovski, *Instant Light*:Tarkovski Polaroids (Thames & Hudson, 2006)

Из утврђеног контекста слободно именован катализатором истраживања, можемо даље констатовати да је полароид је тренутни снимак и увид у снимљени материјал у служби катализатора процеса рада режисера. Тренутачност Polaroid-а Тарковског може нам пружити увид у концепт *тренутне слике* у филмском језику и предстваља *frame* залеђеног кадра, а који нам, претпоставимо кроз функцију катализатора процеса, може указати на улогу слике као алата за истраживање и методолошку надградњу архитектонског процеса пројектовања. С обзиром да се у овој анализи изједначавају филмски и архитектонски развој фабуларног времена, ради се са хоризонталним временским аспектом који произилази из схватања времена као процеса¹⁷⁶, и заснива се на свакодневном схватању временских процеса који означавају ток догађаја (Nono Dragović, 2006).

Предметни пројекат Polaroids анализира поетику филмске режије, идентификује питања у опсегу од идеје ка реализацији и прати конекцију процеса концептуализације архитектонског простора са поступком наративне и визуелне организације снимљеног материјала. Наиме, низ фотограма приказаних путем полароида (пример Тарковски,

¹⁷⁶ У *Поетика филмске режије: Кинестетичка теорија филма*, др Ноно Драговић разлаже филмско време дуж хоризонталног и вертикалног временског тока. Видети у поглављу „Хоризонтални временски ток“, стр. 78-79 и „Хоризонтални временски ток“, стр. 80-81.

Polaroids), презентује кључне секвенце филмског наратива као посебно интересантан вид откривања филмског поступка, понуђен у истраживању паралеле са процесом концептуализације архитектонског простора. Пројекат Polaroids се састоји из низа фотографских *полароида* заустављених и урамљених сцена из Тарковских филмова. Наше интересовање је у правцу враћања појединачних полароида на њихово оригинално место у филму и затим испитивање у контексту временског и наративног преношења, као и кретања кроз рамове и секвенце карактеристичне за поступак филмске режије. Иако се не може рећи да наративи Тарковских филмова прате стриктну логику драматике карактеристичну за филмску причу, они свакако креирају специфичне кластере поетских слика из временског управљања, или креативним управљањем оним што Итало Калвино описује као „бескрајни водопад слика“. Сваки рам има наративну и визуелну референцу, те на одређени догађај реферише кроз слику и текст као два основна медија репрезентације, да занемаримо звучне ефекте који нису од значаја за визуелне уметности у компарацији са архитектуром. Ови параметри се кроз истраживачку процедуру могу посматрати као форма текстуалног истраживања или специфични манифест аутора, као и кроз форму визуелне нотације где је текстуални манифест садржан у тумачењима филмске слике. Иако Тарковски не пружа директан увид у архитектонски пример, двоструким отварањем сцена филма и управљањем рамовима он заправо посредује концептуално урамљивање архитектонског простора, и на тај начин дефинише основу за посматрање његових синематичких квалитета и полазиште основних синематичких концепата у архитектури. Аналитичко разматрање архитектонских сцена у филмовима Тарковског не пружа увид у уметнички истраживачки пројекат према академским стандардима, али омогућава вербализацију оригиналности истраживачког приступа кроз наративно управљање филмским простором и преиспитивање валидности истраживачких ставова на предметној релацији архитектуре и филма.

Принципијална идеја иза специфичног отварања сцене и разматавања филмског простора у кадру (карактеристична за кадар Тарковског) јесте читање наратива кроз питање како филмски рам као *тренутна* слика (визуелни елемент) и развој приче (наративни елемент) функционишу кроз управљање временом као инструментом реализације концепта архитектонског простора. У трајању драмске акције од полазног пункта до завршног,

кадрови су постављени у различитим релацијама у односу на суседне кадрове, смештени у оквирима специфичног филмског времена¹⁷⁷ и схваћени као процесуални хронолошки след фабулираних догађаја (Nono Dragović, 2006). Покренути наративом драмске радње, они достижу најразличитије динамичке вредности градећи у свом току организовану кинестетичку целину. На тај начин је отворено питање симулирања управљања архитектонским простором кроз простор филма и управљања наратијом драмске радње, оба поступка изједначена кроз оно што Витрувије по први пут у историји дефинише као језик у функцији есенцијалног алата за архитектонско пројектовање. Праћењем Витрувијевог језика кроз одговарајући медиј архитектуре можемо истовремено пратити причу и њену структуру кроз процес уписивања у елементе простора. У основи овог поступка је слика као рам догађаја, *frame* сцене у филмском кадру или симболички простор кретања у слици, а њен амбивалентни карактер омогућава управљање унутар рама и према простору изван рама. У циљу откривања визуелног елемента овог процеса за интерпретацију кроз један од архитектонских медија (фотографија, цртеж, слика, филмски кадар), послужиће упоредна анализа фотографије и сликарског поступка урамљивања сцене, оба из интенције да представи њене фундаменталне кинетичке карактеристике. Просторе кретања у слици, било на платну или филмском кадру, сликар би организовао на начин да се ефекат кретања у овим окружењима у потпуности разликује од његове презентације у фотографији. Слика, осим физичког прецизирања кретања, посматра и искуство кретања што му омогућава да у том поступку отвори паралелне просторе имажинације и реалности, и на тај начин евоцира осећање пролазности и константно промењивог спољног света, узмемо за пример. Извођење је могуће преклапањем сцена где је континуитет формирања искуства простора омогућен кроз „креативно око“ посматрача који свесно завршава овај процес. У предложеној синематичкој организацији (рецимо Дегаових) слика, смисао кретања је унапређен пажљивим осмишљавањем транзиције од једне ка другој форми. Синематичка организација архитектонског простора, попут синематичке организације слике, подсећа да је у визуелној основи описаних форми транзиције просторна текстуалност, која такође уређује форму транзиције визуелног садржаја. Сам текстуални садржај у релацији је са визуелним садржајем и заједно

¹⁷⁷ Ноно Драговић представља глобалне временске структуре филмског времена, видети: у поглављу: „Време: Важнији филозофски и научни погледи о времену“, Nono Dragović, *Poetika filmske režije, Kinestetička teorija filma* (Pančevo: Mali Nemo, 2006), стр. 59-92.

управљају организацију предмета у сцени и организацију синематичког простора у филмском кадру.

У традиционалној књижевности, време је било усмерен процес чија је организација увек била проста функција развоја заплета, акција и еволуција која се прелама у карактеру ликова. Врховни принцип организације тока времена била је логика наративног система. Нова димензија времена, чије отелотворење представља филмска уметност, антиципирана је филозофијом времена Анри Бергсона (*Еволуција временске свести*). У савременом филму или књижном делу, предложеним статусом унификације тренутка уништава се редослед прошлост - садашњост - будућност и ствара услов *моменталне перцепције*. Џојс и Елиот су, у прози и поезији, антиципирали филмски начин монтаже наратије примењене у презентацији њиховог литералног материјала. Слика света у њиховом делу разложена је на елементарне делове који се налазе у непрекидном кретању. Међутим, његова временска организација није у својој суштини процесуална – у свести функционише вертикални систем време-простора – истовременост.

6.3 *Frames of Mind: Ralph Rumney*, Психогеографска мапа Венеције (1957) – ситуационистички пројекат Покретна слика – алат?

Покретна слика као алат? Инкорпорирање покретне слике у испитивање дискурзивног ремапирања архитектонске праксе, између уметности, архитектуре и синематике.

Дискусија је покренута увидом у ситуационистички пројекат Психогеографска мапа Венеције, у служби контекстуализације сценарија архитектонског пројектовања. Уместо да рад на архитектонском пројекту отпочне са програмским и просторним дијаграмом, он отпочиње применом наратива кроз организацију елемената пројектовања у дискурзивној анализи од филмског и литералног ка простору архитектуре. Психогеографска мапа Венеције је у основи *storyboard* придружених урбаних фрагмената који су кроз технику монтаже и стратегију игре изнова повезани да креирају урбану топографију друштвеног простора као простора индивидуе, што је у основи деловања ситуационистичког покрета. *Storyboard* је конструисан из низова фотограма који су прошли кроз процес креативне интервенције да представе нове релације између фрагмената града и његових становника.

С обзиром на његову *storyboard* конфигурацију, фрактурисану секвенцијалну „покренутост“ архитектуре можемо препознати кроз локомоцију изнова контекстуализованог урбаног стања конструисаног из перспективе субјекта и суштински новог алтернативног модела когнитивног мапирања. Из постструктуралистичке перспективе је могуће објаснити инкрупорирање покретне слике у дискурзивну анализу не као чисто феноменолошко, већ кроз интересубјективну релациону димензију која покреће сам процес кроз фрагменте историјске трајекторије. С обзиром да је лоцирање архитектонске пројектантске стратегије кроз филмски наратив објашњено у претходним поглављима, сада је могуће посматрати како путовање градом прераста у секвенцу филмског наратива, која мења нашу перцепцију простора и времена и тумачи утицај ове промене на архитектонско пројектовање.

Ситуационистички *storyboard* ефективно пресађује филмско путовање у простор пројектовања и репрезентације и прелама их кроз временску димензију. У традиционалној књижевности, управљање временом као елементом наратива постојало је у форми усмереног процеса чија је организација увек била проста функција развоја заплета, акција и еволуција, а која се прелама кроз карактер ликова. Врховни принцип организације тока времена била је логика наративног система. Нова димензија времена, чије отелотворење представља филмска уметност, антиципирана је филозофијом времена Анри Бергсона у његовој *Еволуцији временске свести*. У савременом филму или књижном делу, кроз унификацију тренутка, поништава се линеарна временска прогресија (прошлост – садашњост - будућност) и ствара услов „моменталне перцепције“. Џојс у прози и Елиот у поезији су антиципирали филмски начин монтаже наратије њиховим монтажним методама презентације литералног материјала. Слика света у њиховом делу разложена је на елементарне делове који се налазе у непрекидном кретању. Међутим, ова организација времена није у својој суштини процесуална – у свести функционише вертикални систем односа време-простора – његова истовременост. Ситуационистички *storyboard* је секвенцијални фотографски колаж уличних визура отворен погледом који прати секвенце уличних фронтва, редом бележи кадрове у слике са придруженим насловима. Попут управљања процесом пројектовања из контекстуализације окружења ка систему унутрашњих релација у том процесу, креирање једне овакве мапе представља

контекстуализацију урбаног наратива града кроз филмско писање *shot-by-shot* анализе филмске монтаже. На тај начин формирани фрагментарни наративи, детективске приче у случају Психогеографске мапе Венеције, раде на „идентификацији злочина“ у појединачним кинестетичким сегментима предвиђајући стратешку игру коју би ситуационисти играли у реалном урбаном окружењу. Овде је техника фрагментисања послужила да појединачне живљене просторе града посматрамо кроз индивидуалне приче његових корисника на начин да је филмски наратив представљао истовременост догађаја на различитим градским локацијама (*урбаним фрагментима*), што је омогућило ситуационистима да њиме граде специфични ситуационистички наратив. На исти начин могуће је посматрати и стратегију архитектонског пројектовања. С обзиром да, кроз архитектонске интервенције у урбаном простору, пројектант успоставља нове ситуације у датом контексту, односно имплементира силу трансформације постојећих услова, попут ситуациониста или у речима културолога Валтер Бењамина (*man of bios*), он мобилизује урбане фрагменте да би их вратио у измењеној просторно-временској конфигурацији. У ремапирању визуелне и текстуалне артикулације филма примењене на архитектуру, можемо закључити да је могуће посматрати до које мере синематички „транспорт“ игра улогу у посредовању ка новом моделу истраживања кроз промену стратегија архитектонског пројектовања.



Слика 73. *Frames of Mind*: Ralph Rumney, Психогеографска мапа Венеције, 1957, ситуационистички пројекат (извор: Giuliana Bruno, *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film* (Verso: London, 2002))

Како се управља истовременим временским (слојевима) фрагментима?

Конкретна примена управљања временским фрагментима је кроз моделе *урбаних сценарија* за тестирање ванвременске димензије у периоду коришћења објеката и њихове трансформације. Бира се најповољнији сценарио. Претходни пример је показао да *storyboard* може бити у функцији есенцијалне стратегије истраживања кроз временске слојеве, кретање субјеката протагониста радње и смисао преиспитивања покретне слике кроз управљање филмским наративом. Покретна слика у улози инструмента и процеса остварује посебну улогу кроз репрезентацију у овом процесу, јер је кроз репрезентацију испољена интерпретација филмског наратива у протоку времена и наше схватање насталих промена.

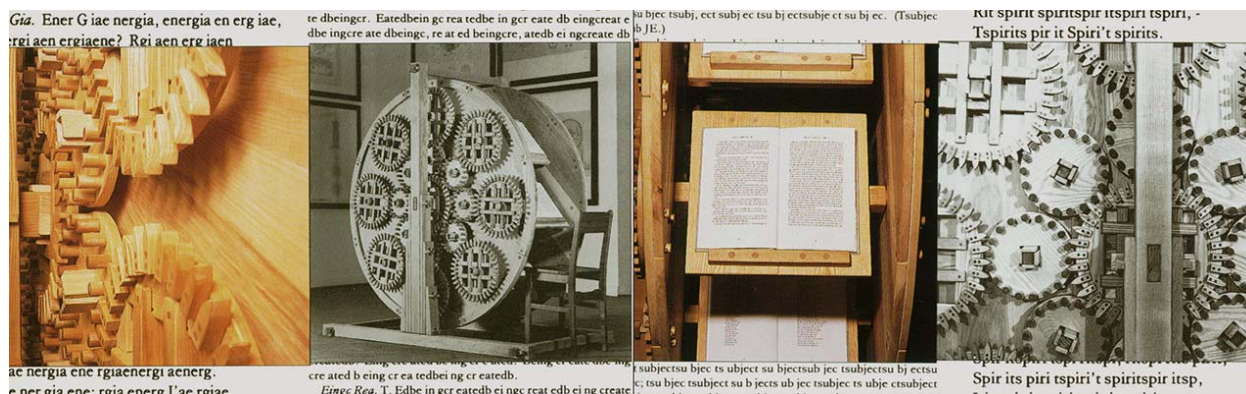
6.4 Либескинд и „Три лекције у архитектури”

Експериментални пројекат Данијела Либескинда „Три лекције у архитектури“ може се уврстити у категорију уметничког истраживачког експеримента који, попут Тарковсковог, функционише кроз реализацију мисаоног модела у процесу пројектовања. Дејство оставрује повезујући праксу пројектовања кроз процес имплицитне интерпретације текста и чин дисциплиноване имагинације „тектоничких“ могућности, али представља више од дидактичке илустрације теорије. Пројекат се састоји из три повезане машине и конструисан је за Бијенале архитектуре у Венецији 1985.године. Три машине носе наративну и визуелну референцу: кроз наративну причају о три различита архитектонска периода, а кроз визуелну реферишу на скулптуру машине и симетрично регулисано војно Утврђење касног ренесансног периода. Теоријско полазиште процеса пројектовања представља Витрувијева изјава да сваки архитекта треба да направи *машину*.

У контексту овог истраживања, принципијална идеја која може бити препозната иза концепта Либескиндових *машина* јесте читање архитектуре кроз питање како *машина*

- 1 - у форми *сликовног* приказа односа сегмената и целине машине,
 - 2 - и у виду *процеса* организације елемената и структуре целине,
- може постати водећи инструмент концептуализације архитектонског простора? Отворено је и следеће питање: који ефекти искуства архитектонског простора су

референтни за реализацију поступка? Методолошки концепт постструктуралистичког оквира као оригиналног контекста у којем дело настаје, покренуо је иницијално разматрање *машине* кроз могуће релације архитектуре и литературе – заснивајући архитектонски поступак на уверењу водећих лингвиста о непостојању фиксног значења успостављеног ауторском намером текста. Потреба нових идеја простора које надилазе прихваћене просторне типологије, прераста у директиву дисциплиноване имажинације тектоничких могућности *машина* у инструктивном процесу придруживања, односа елемената и целине - *сликовни* приказ концепта. Штавише, ова потреба отвара и услове просторног контекста кроз сет његових карактеристика, у покушају да повеже просторе текста и архитектуре. Либескинд пружа јединствени увид у истраживачки механизам пројектовања из перспективе различитих могућности управљања знањем изван архитектонског дискурса, а које узрокује проблеме карактеристичне за разноврсност могућих конструкција ситуација, не познајући претходна решења. Архитекта приказује јасну идеју да архитектуру морамо читати попут писаног текста а не питањем шта она представља, али на тај начин отвара консеквентно питање едукаторима о начину повезивања теоријског аспекта дела и процеса његовог креирања. Да ли је читати архитектуру важније него креирати и производити дело? Важно је превазићи ову полемику и упутити је на научни смисао ових повезивања кроз *пројектантску праксу као истраживачку* која тражи практичне оперативне механизме за конструисање разноврсних (архитектонских) ситуација. У том поступку, од посебног је значаја формирање могућег сценарија управљања основним процедурама пројектовања, и природа знања које се формира као производ процеса пројектовања или процеса промишљања, и упућује на интеграцију епистемолошког елемента самог процеса. У односу на контекст пројектантских стратегија вођених постструктуралистичким принципом *нелинеарног наратива*, идентификован је Либескиндов кључни инструмент у том процесу – *наратив* – којим управља кроз интердисциплинарно повезивање са литературом, музиком и историјом, у служби „организационих структура“ будућих архитектонских концепција. На тај начин, искуство архитектонског простора постаје дубоко уврежено не само у елементе наратива, већ и у просторну и временску мрежу нелинеарног кружења унутар наративног простора попут физичког.



Слика 74. Машине, 1979-84, аутор архитект Данијел Либескинд (извор: ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996 (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80)

У основи управљања овим процесом, у сврху научног повезивања праксе и теорије, налази се *метод апстракције*. Либескиндов пројекат показује начин повезивања апстрактног са конкретним, односно идејног са материјалним. Кроз коментар на Либескиндов рад, Алдо Роси (Aldo Rosi) показује да постоји дубока повезаност између занатског извођења ових *машина* и скоро апстрактних истраживања која су на њега примењена, који је у основи процеса материјализације архитектонских идеја. Кроз овакву игру апстрактног и конкретног (материјализованог), производ процеса појављује се у виду концептуализације „*архитектонске*“ *машине*. Либескинд је показао да се из спољне дисциплине у архитектуру може увести искуство, а не искључиво материјализовани објекат као физичка појавност – и показује могућности примене *апстракције* у поступку превођења. Либескинд је у свој пројекат одлучујуће увео аналогију: искуство конструисања машине као конструисања објекта.

Најважније наследство *Либескиндових машина*, опсесивног предмета интересовања истраживача у архитектури и шире, критичара и авангардиста у време настанка овог феномена, према Лебеус Вудсу (Lebbeus Woods)¹⁷⁸, јесте њен концептуални потенцијал подједнако значајан за теорију и праксу, актуелан за разматрање и данас (Lebbeus Woods, 2009). У оквиру праксе и дисциплине, аналогија архитектуре и машине (у погледу теоретизације аналогије архитектуре и синематике кроз механизам праћења различитих

¹⁷⁸ из: Lebbeus Woods, "Libeskind's Machines", објављен 24. новембра 2009, адреса: lebbeuswoods.wordpress.com/2009/11/24/libeskinds-machines/ приступљено 24. априла 2013. год.

видова повезивања њихових позиција), може бити есенцијална за разумевање архитектонског пројектовања кроз систем идентификација структурних карактеристика језика, граматике и синтаксе. О овоме Мис ван дер Рое говори у изразима *архитектонске „граматике“* као есенцијалног алата за истраживање иновативних архитектонских концепција изван историјских и традиционалних типологија грађења. У прошлости су архитекте, попут Миса, проналазиле архитектонску инспирацију у уметничким делима, приближавајући алате и процесе карактеристичне за визуелне уметности архитектонским процесима и истраживањима, док је Ле Корбизије производио сопствене слике и скулптуре да реши комплексне естетске проблеме у својим архитектонским пројектима. Међутим, када говоримо о значењу конструисања текста из основних јединица - речи, током седамдесетих и осамдесетих година XX века, предводници литералне и лингвистичке теорије су веровали да не постоји фиксно значење успостављено ауторском интенцијом, већ вишеструко значење које је препуштено читаоцима да интерпретирају понаособ, употребљавајући различите културолошке кодове и референце. *Либескиндове машине* припадају овој традицији мада су проблеми различити. Оне представљају изазов многим архитектама данас да успоставе аналогију са овим методом, у случају када пред собом постављају проблеме чијем решавању тек треба приступити. И метод, попут самих *машина*, отвара архитектуру ширем опсегу знања које долази из различитих мисаоних модела и дисциплина, које је неопходно данас артикулисати у архитектонској пракси у новој синтези епистемолошког, методолошког и филозофског контекста.

6.5 Транзиција између архитектонске теорије и праксе пројектовања

Ка концепту истраживања и знања у релацији са уметничким експериментом у архитектури

Тумачење које претходи овом поглављу има извесну реперкусију и на уметнички приступ архитектонским истраживањима. Уметнички експеримент у склопу процеса пројектовања, *Либескиндове машине*, потврђује да релације између импликација у облику физичке појавности просторних конекција и конструисања знања у уметничком приступу истраживању (*practice-based* истраживању у архитектури) нису једносмерне. С обзиром да је у постмодерном дискурзивном окружењу критички осврт на питања архитектонске праксе условљен тезом о двоструком карактеру уметности (дефинисане Адорновом

естетичком теоријом, 1970) као аутономне творевине и културолошке праксе, морамо приступити детаљнијем увиду у анализу уметничког експеримента у процесу архитектонског пројектовања. У том смислу, потребно је објаснити утицаје који делују у одређеном истраживачком контексту између аутономности архитектонске праксе и њених спољних конекција према датом контексту. Потребно је, дакле, размотрити и спољне и унутрашње утицајне силе у оквиру архитектонске праксе - самог *истраживачког процеса пројектовања*.

За спољне утицајне силе можемо поуздано рећи да отварају процес пројектовања. Насупрот друштвеним наукама где истраживачи идентификују релације у односу на постојеће или прошле ситуације (Dilnot, 1998), ова перцепција отвара могућности које пружа „замишљено“ окружење, претпостављајући неизвесност и комплексност у његовој позадини ка откривању нових аспеката, према Ренделовој (Jane Rendell, 2006). Крuciјално је отварање могућности за различито тумачење употребе препознатих релација кроз одређени концепт, у преношењу њихове инструменталне вредности кроз трансформацију у дискурзивном окружењу. Пројектанти препознају процесе покренуте овим трансформацијама у раду механизма који подражава архитектонске процесе, што тражи експлицитно признање и кроз сам процес пројектовања. У смислу пружања увида у унутрашње утицајне силе процеса пројектовања, тумачења Доналда Шона у његовој књизи „The Reflective Practitioner – How Professionals Think an Action“ представљају допринос разматрању на који начин су теорија и пракса пројектовања међусобно повезане. Овај метод је често коришћен као модел реализације уметничких докторских пројеката у архитектури, уметности и дизајну, који се развијају на светским академским институтима и универзитетима у последњим декадама. Метод се изводи кроз концептуални оквир *reflection-in-action* који покреће фазу концептуализације и заузима позицију у креативној пракси да превеже теорију и праксу у том процесу (Schon, 1991). Из извесних аспеката *reflection-in-action* пружа увид у аспекте уметничких истраживања у архитектури, али не осветљава све аспекте ових процеса, те се до данас није развијао у правцу да архитектонској пракси пружи поглед на повезаност интенција, реализација и теоријских испитивања у самом процесу. С друге стране, појединачни напори архитеката показују да се у историјској перспективи пракса развија без механизма који систематски прати

промене и регулише истраживачку *Агенду* да препозна и реагује на парадигматске промене између теоријских и практичних циљева истраживања. У том смислу, пројектанти доказују да интерне утицајне силе у оквиру процеса пројектовања не говоре много о његовом епистемолошком исходишту, и из интерпретативног угла посматрају знање не као дискретан ентитет, већ указују на значај спољних релација ка контексту и процесу контекстуалног и релационог конструисања знања¹⁷⁹. С друге стране, конструисање посебног знања у епистемолошкој основи процеса пројектовања мора бити посматрано у контексту непостојања пратећег механизма. Сходно томе можемо расправљати о његовој немогућности да обезбеди проблемску релацију архитектонског дела са параметрима валоризације знања интегрисаног кроз истраживачки резултат, односно само дело. Овакав недостатак је проузрокован основном интенцијом пројектанта да, уместо производње додатне вредности кроз праксу у виду шире примењивог валидног архитектонског знања, фокусира на решавање одређеног проблема чији поступак неминовно расклапа знање и проширује значења у оквирима јединствено посматраног случаја.

Свеобухватна истраживања Џил Франц у којима се бави односом истраживања и пројектовања од другог светског рата до данас, указују на могуће решење препознатог проблема. Резултати њених истраживања претпостављају синтезни методолошки оквир који не препознаје издвојену епистемолошку компоненту, већ расправља да је она интегрисана заједно са онтолошким и методолошким рамом истраживања. Она такође наводи дуалистичку перспективу истраживања као преовлађујући модел заснован на ставу да методолошко истраживање у архитектури оперише кроз премису да је пројектовање механицистички, детерминистички процес. У односу на преовлађујућу дуалистичку перспективу са нагласком на рационалистичкој концепцији истраживања и чисто формалним питањима, неколико је истраживача идентификовало неддуалистички оријентисано истраживање, истичући да оно остаје без значајнијих резултата (Jill Franz,

¹⁷⁹ Знање конституисано „у акцији“, Доналд Шон цитиран у Stephen Scrivener, “Reflection in and on Action and Practice in Creative-Production Doctoral Projects in Art and Design. The Foundations of Practice-Based Research: Introduction. “ in: *Working Papers in Art & Design: The Foundation of Practice-Based Research, VOL 1(2000)*, *Research into Practice Conference* (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2000). Више о Шоновом моделу видети у: Schon, *The Reflective Practitioner: how professionals think in action* (New York: Basic Books, 1983).

1998). Резултати тезе Џил Франц показују да је највероватнији узрок недостатак синтезног промишљања у трипартитном оквиру онтолошких, епистемолошких и методолошких истраживања, њихово синтезно дејство подразумева компатибилност са контекстуалним и релационим погледом на интеракцију субјекта и окружења.

У циљу превазилажења идентификованих недостатака потребан нам је шири концепт архитектуре од оног који третира објекте архитектуре као такве, као и механизам за премошћавање теоријских позиција и стваралачких процеса, и поврх свега механизам који систематски валоризује и интегрише излазна знања из изведеног процеса. Вишеструке проблемске позиције и опозиције које имају изглед да никада не укључе све значајне параметре кроз посматрање архитектонске праксе и упоредо развијане теоријске позиције, намећу предлог формирања теоријског конструкта у ову сврху. Џил Франц предлаже да процес пројектовања може препознати извесне уметничке аспекте. Предлагање теоријског инпута означава рад на уређивању његовог односа са механизмом креативне производње. Значај поступка је у стварању окружења за консеквентно праћење реализације уметничког експеримента у процесу пројектовања и упоредо обезбеђење параметара његове валоризације. Овакав приступ се испоставио релевантним и у овом истраживању је испитан кроз концептуалну, методолошку и епистемолошку улогу синематичке слике у процесу пројектовања. Синематичка слика покренута је филмском секвенцом у служби истраживачког уређаја за реализацију кроз дискурзивну анализу и адаптацију новог оперативног уређаја. Овако адаптирана синематичка премиса архитектуре у практичним истраживањима доприноси да предмет рада уместо да повезује уметничку праксу и теоријска становишта на недефинисан начин, тражи да их укључи оба и посматра како се сваки од њих повезује на различит начин са истим предметом рада. Овакав уметнички експеримент у архитектури, према Дејвију (Nicholas Davey), може бити обогаћен кроз теоријски концепт, те конекција теорије и уметничког експеримента у процесу пројектовања постаје место комуникације, односно интерпретације принципа којима је сада омогућено кружење између различитих облика знања. Другим речима, остварује се херменеутички подстицај разумевања и интерпретације (Davey, 2006). Реферисањем на Дејвијеву предложену херменеутику, делује да израз интерпретација знања више обећава од израза креирање знања, и он тражи даљи концептуални развој, према Елкинсу (Elkins,

2009). Либескинов пројекат „Три лекције архитектуре“ обраћа се основним принципима концептуализације архитектонског дела, поетике и интерпретације. Критика ових изјава присутна је кроз Шонове моделе *problem-solving project vs. reflective practice and creative production*, о којима се расправља као релацији чистог уметничког експеримента и правог истраживања које резултира креирањем сета новог знања кроз процес извођења истраживања.

У историјској перспективи, архитектонска теорија и пракса пројектовања нису биле толико раздвојене колико се то може чинити без дубље анализе, а Либескинов пројекат је један од примера који то доказује. Постоје бројна истраживања која су парцијално разматрала поједине аспекте ове конекције, попут праћења интелектуалних процеса промишљања уметничког дела и интелектуалних процеса теоретичара, концептуализације кроз визуелну репрезентацију кодова и писане форме, који захтевају дискусију повезивања теорије и праксе у сврху њене транспарентности у склопу процедура пројектовања и истраживања. Приближавајући се концептуалним аспектима, архитектура успоставља релацију са светом идеја што је сврстава у ред уметничких дела по својој нематеријалности, како тврди Џонатан Хил (Hill, 2006). У разматрању конекције између теорије и архитектонске праксе у пројектантском поступку, Џејн Рендел упозорава да сваки историјски и теоријски контекст појава кроз друштвени и историјски тренутак поставља одређени сет услова, те имплицира померај овог односа у појединим дисциплинама. Поменута тврдња упућује на савремени тренутак који измешта фокусирање на, претпоставимо, непостојећу хијерархију коју би увело теоријско промишљање у сам процес, нити у позицији премисе, нити резултанте процеса већ у релацији са контекстом који намеће аутономна позиција уметничког аспекта у том процесу, а која се изводи кроз њену посебну конекцију са светом идеја. У померају од праксе која је блиско повезана са физичким процесом грађења ка пракси придруженој цртању и писању не искључиво у служби средства репрезентације већ кроз активни стваралачки чин, испољен у извесном нивоу *апстракције*, фокус је постављен у концептуалне аспекте сличне оним у креирању уметничког дела. Закључен је значај редефиниције уврежених истраживачких и пројектантских позиција, затим оперативних уређаја за реализацију иновативних архитектонских концепција у контексту

дисциплинарног превезивања. У вези са поменутим ставом Џејн Рендел (Jane Rendell), генерални методолошки приступ у концептуалној оријентацији и филозофској оријентацији (у онтолошком референтном раму) овог истраживања организован је из дискурзивне амбиције архитектуре ка унапређењу њене епистемолошке основе интердисциплинарног позиционирања између сродних уметничких категорија, у пажњи на интерпретативној и контекстуалној природи знања. У погледу онтолошког референтног истраживачког рама филозофске оријентације у основи се налази холистички поглед егзистенцијалне феноменологије и херменеутике (као пример теорија рефлексивне праксе Шон, 1983: *problem-solving project vs. reflective practice and creative production*), насупрот традиционалним тенденцијама које се изводе ка рационалистички оријентисаним или емпирицистички оријентисаним истраживањима.

Из специфичног контекста постмодерне постструктуралистичке перспективе, увидели смо да комплексност односа између теорије и праксе не дозвољава хијерархијске, каузалне или дијалектичке конекције између њих. Како Жил Делез предлаже у дискусији са Мишел Фукоом, однос између теорије и праксе може бити схваћен као „систем релеја у оквиру шире свере, у мноштву делова који су и теоријски и практични“ (Foucault, 1977). Ова позиција успоставља оквир за низ могућих односа између теорије и праксе, укључујући опције које манифестују елементе дисконтинуитета. У том смислу, ово истраживање је показало потенцијал увођења метода Фукоових „отворених“ процедуралних интервенција кроз дијалог теорије и праксе, ка превазилажењу ове дуго полемисане границе у практичним експериментима. С обзиром на основни смисао Фукоовог метода да обезбеди „отворени“ процес стваралаштва кроз процедуре које превазилазе унапред предвиђене резултате тог процеса, приступање увођењу Фукоовог метода захтева промишљање истраживачког оквира кроз две фазе: као прво, објаснити могућност да се у оквиру одређеног истраживачког модела пронађе начин управљања проблемима који неће дати унапред предвиђене резултате, и као друго, испитати на који начин сам процес може рефлектовати интегрисане уметничке квалитете.

7. СТУДИЈА СЛУЧАЈА

7.1 *Research by design*

Савремене форме истраживања актуелне данас у *research by design* парадигматском обрту појавиле су се у области креативних уметности у великој мери кроз писања о *practice-based* истраживачком концептуалном оквиру (Sullivan, 2005). За уметнике, а у новије време и архитекте, померање ка критичком разматрању праксе представља значајан напредак реализован у оквирима конвенција и очекивања академског дискурса (Biggs, 2000). Срж предмета истраживања покренут је питањем како пренети увид и знање које је лоцирано у уметничкој пракси и како представити, репрезентовати и критиковати их у академском дискурсу (Ibid, 2006). Са непотпуном профилацијом синематичких пракси чија је примена отпочела у последњим декадама, нови концептуални оквир истраживања кроз праксу проширен је применом механизма мапирања урбане и архитектонске праксе. Бигс и Бахлер (2007) расправљају о увођењу ригорозног приступа у *practice-based* истраживачком концептуалном оквиру у сврху померања иза нивоа дескрипције и презентације ка анализи начина прикупљања знања из праксе, који показује потенцијал да за узврат контекстуализује извесна теоријска питања¹⁸⁰. У склопу студијског програма докторских студија у архитектури и уметности, по питањима релације архитектонске продукције и промишљања аналитичког истраживања, могуће је издвојити извештај број публикација које иницирају и питања очигледнијих релација теорије и праксе, различитих форма знања (Morrison, 2010). У погледу кретања у *research by design* парадигми, Раст обезбеђује значајне одреднице помоћу којих дефинише истраживање и однос према пракси у његовој матичној дисциплини. Према Расту, истраживачи морају „поседовати“ истраживање на неколико начина: они морају прогласити предмет истраживања, мотивацију, затим показати добро разумевање контекста и истраживања које претходи у посматраној области, методе и методологију (Rust, 2007). Развијени у контексту критичког и контекстуално обликованог пресека архитектонске концептуализације и рефлексije самог процеса, и залеђа синематичког обрта у постструктуралистичком испитивању проблематике, у првом поглављу ове дисертације смо расправљали о потреби

¹⁸⁰ Погледати Скривенера 2009, Раста 2007.

концептуализације синематичке парадигме која би одговарала креативном концепту интердисциплинарног истраживања у архитектури.

У потрази за одговарајућом аргументацијом, дат је пример проширења стратегија пројектовања о чему је било речи у расправи о различитим могућностима примене концепта *машине* у експерименталном архитектонском пројектовању. Рад са *Либескиновим машинама* је омогућио детаљан увид у пројектантске захтеве који су у самом процесу отворени, као и разумевање архитектонског резултата истраживања реализованог применом метафоричко - интерпретативне конекције са поступком концептуализације. Проширење елемената и стратегија пројектовања потврђено је у истом експерименталном раду кроз примену екстерног оперативног уређаја. У контексту реевалуације перцептивних услова окружења из синематичке премисе, метод *research by design* је озваничен као истраживачки приступ за мапирање трансформација процеса пројектовања насталих применом нових процедура и оперативних алата у архитектонском поступку пројектовања. Проширење пројектантских стратегија релевантно је у циљу откривања нових мисаоних модела кроз пројектовање и функционисање самог процеса, у вредновању архитектонске праксе и урбаног окружења на нови начин. У концептуалним и материјалним димензијама које прожимају вредности вишеструких локација у савременом разумевању улоге просторних пракси, приступа се испитивању урбаних простора кроз призму трајекторија и мрежа уместо сингуларне перцепције простора. Вишеструко идентификоване односе могуће је истраживати између синематичког мапирања, архитектонске концептуализације, репрезентације и конструисања простора. Када смо носиоци улоге истраживача, од нас се очекује да прилагођавамо научну и методолошку парадигму истраживања, а када смо у улози архитеката пројектаната очекује се да уведемо вид уметничког експеримента у стваралачки процес пројектовања, као предлог заснован на истраживању. Предложена стратегија истраживања може бити усмерена на креирање најбољих могућих сагласја између процеса, метода истраживања и архитектонске праксе. Овако претпостављена истраживачка процедура функционише у анализи директне повезаности између аналитичког и дела који се тиче конкретних предлога, и тражи да обухвати и развије начине имплементације истраживачких метода и радних процедура у целовит методолошки оквир. При томе, није у питању комплетно одбацивање

традиционалног начина истраживања, нити ограничавање на архитектонску професију већ пружање алтернативе у контексту који драстично мења услове размишљања, почев од контекста перцептивне парадигматске промене раног XX века и кроз постмодерни прекид тока историје. Упркос чињеници да сва истраживачка окружења, почев од природних и хуманистичких наука ка уметности, деле извесне заједничке научне и методолошке критеријуме, попут оригиналности и транспарентности, док са друге стране постоје радне процедуре које се реализују на другачији начин и траже израз кроз терминолошку одредницу дистинкција у *practice-based research* истраживачком кључу. Овакав концептуални оквир обухвата свежањ међусобно дистинктивних пракси и професија које бележе посебан раст и начин проширења епистемолошке основе у оквиру својих професија.

Research by design парадигма истраживања у архитектури обухвата методолошке и научне аспекте и може, на различите начине, досегнути уметничке аспекте, интуитивно или конкретно, осмишљавајући стратегије чије технике балансирају у пољу између науке, уметности и праксе. *Practice-based research* или *research by design* концептуални оквир конституишу подручје истраживања које се простире од експерименталног рада на материјалним, композитним аспектима, ка развоју рада оријентисаним директно на професионалну праксу. Понуђена концепција омогућава да се у истраживачки оквир имплементирају и уметнички апстрактан рад и конкретан предлог рада. *Research by design* оквир истраживања тражи усклађивање научних метода и пројектантске праксе која прераста у форму архитектонских експеримената. Можемо рећи да, на тај начин, *research by design* парадигма учествује у директном креирању новог знања кроз примену оперативних алата и радних метода истраживања. Креативни, експериментални и експресивни елементи као допуна вредности истраживачком поступку, доприносе значајно пратећој рационализацији и генереализацији свесно постављајући правила која се тичу предмета истраживања. Идеја о овим додатним компонентама истраживања представља могућност изражавања квалитативних аспеката појава и адисија нових елемената у поступак путем експеримената који повезују уметност и истраживање. Отворена интерпретација концепата истраживања делује продуктивно, јер је и егзистенција самог субјекта одређена опсегом од природних наука и друштвених ка

уметности, кроз промену угла посматрања који условљава нове начине спознаје у раду са формом и просторним концепцијама.

У недостатку тематске литературе и недовољне развијености методолошког алата који прати теоријско-практична повезивања кроз архитектонску праксу, усвојен је *research by design* парадигматски оквир истраживања који налаже експлицитно разумевање начина на који пракса доприноси истраживању (Rust, 2007). Истраживање у чијем оквиру креативне и архитектонске праксе играју инструментални део испитивања, имплементирани метод постаје метафора за „експлоративне, генеративне, иновативне аспекте пројекта подједнако ангазоване у пракси систематског истраживања“ (Sevaldson, 2010). Како су *research by design* и *practice-based research* често фокусирани на процес пројектовања и методе, као и на саму праксу пројектанта или уметника (Jonas 2007; Makela Rutarin 2006; Sevaldson 2010), и у овој дисертацији су биле оријентисане на праћење испитивања методолошког поступка кроз низ експеримената едукатора, уметника и архитеката. Синематички поглед на испитивање и мапирање урабног окружења, у критици постојећих истраживачких метода, наложио је исцрпну теоријску анализу са циљем да постави задатке у склопу нових концептуалних формација покренутих визијом просторне имагинације кретања. У квази-дискурзивном контексту синематичке, архитектонске праксе и уметничких интервенција, *research by design* парадигма нуди могућност успостављања конструктивног рада на иновативним концептима у поступку реевалуације просторно-визуелних аспеката архитектуре, као и њених уметничких импликација.

7.2 Експеримент “Key of the Game - the Conquest of Belgrade Fortress”

Форме акција примењене на усвојене концепте:

- Развој и провера утврђених синематичких принципа кроз примену нових уређаја и техника у процесу пројектовања.
- Примена дефинисаних образаца, процедура и закључака из експерименталних теоријских конекција изводи се у експерименталном пројекту “Key of the Game - the Conquest of Belgrade Fortress”.

Проверава се:

1. Образложење иновативног модела пројектовања.
2. Потврда синематичке премисе архитектуре.
3. Доказивање научног утемељења новог истраживачког контекста у критици реформулације просторно-временских конфигурација и реевалуације перцептивних услова окружења из синематичке премисе.

7.2.1 Примена образаца и процедура

А - Теоријски инпут:

- 1 **Просторно-временско померање:** од дводимензионалног ка тродимензионалном концепту простора померамо се од илузије апстрактних односа у простору апстрактних утиснутих путања кретања.
- 2- **Образак за примену урбане стратегије и преношења садржаја:** стратегија *игре*. Реферисањем на Кјубриков поступак у филму, ради се са преклапањем слика чији је резултат да омогуће ментални приказ лавиринта као новог просторног обрасца. Усвојени просторни образац – *лабиринт*.
- 3- **Располагање синематичком сликом: инструмент и процесор.**
Поступак интерпретације садржаја: уметничке процедуре, трансформације, комуникације и манифестације слике. Синематичка слика бира одређени садржај који је рефлектован у филмској слици и транспонује га кроз логику управљања кретањима у архитектонском простору.

Б – Екран vs. реални простор:

Б1 - Управљање садржајем у структури: стратегије и технике – монтажа.
Управљање филмском стратегијом монтаже односи се на однос понуђених менталних слика и структуре трајекторије. Изводи се преклапањем слика које за циљ има да произведе јединствено искуство архитектонског простора.

- Уметнички приступ:

а – облик одсуства (вирутелно мапирање игре vs. физичко мапирање пређене трајекторије)

Виртулени садржај кроз процес постаје интегративни део физичке структуре објекта.

б – уметнички аутоматизам је генерисање континуираног тока просторне конфигурације: **реализован у односу имагинарног и реалног простора.**

Визуелни елементи и наративни елементи игре на Калемегдану:

Кључ - откључава нивое игре.

Лавиринт - ратна стратегија кроз пројекцију менталног садржаја.

Просторне капије – физичке структуре као елементи трајекторије.

7.2.2 Метод: стратегија игре

Чињеница да су игре уобичајени елемент свакодневног искуства у које смо укључени, обезбеђује искуствену основу за усмерење развоја просторних идеја у архитектури. Ово искуство постаје пријемчиво нашем препознавању одређеног архитектонског искуства, као „игра“ просторним искуством која почива на константним променама просторних услова. Основна идеја стратегије *игре* је да осмисли инструкције управљања кретањем у простору и артикулише промене просторног искуства признајући његову ванвременску димензију која пушта простор да тече кроз слике, чији флуид оставља „залеђене трагове“ као тренутачне просторне сценарије. Заснивање сценарија пројектовања на проширењу приступних стратегија и педагошком приступу коришћењем неархитектонских оперативних уређаја и пројектантских алата, представља начин откривања праве природе архитектуре из неархитектуре: архитектура као игра и истраживање, отворено

истраживачко поље, догађај и конструисана просторна ситуација. Овако посматрано обликовање синематичке премисе архитектуре подржава развој односа простора и концептуализације измештајући разумевање објекта из материјализације физичке структуре, ка разумевању просторне манифестације кретања субјекта, тока догађаја и наративног флуида, из филмског тока.

Стратегија *игре* функционише кроз откривање односа имагинарног филмског простора и реалног архитектонског, и последичном променом просторног искуства контекстуализује предуслов синематичке премисе архитектуре. Примена ове стратегије показује потенцијале архитектонског простора које је могуће развити на овај начин. По угледу на континуирани филмски ток, стратегија *игре* учествује у дестилирању читаве фабуле кроз сопствени синематички мисаони модел у целости. У студији случаја “Key of the Game - the Conquest of Belgrade Fortress“, кроз игру филмске стратегије монтаже, уведена је ментална контрола тока кретања имагинарним трајекторијама. Контрола тока изводи се у симултаном синематичком разматавању виртуелних и реалних просторних димензија пређене трајекторије, разбијајући когнитивну структуру простора у менталној слици субјекта. Изузеће сећања пређеног простора из меморије просторног субјекта утиче на његову оријентацију при чему он губи менталну контролу и улази у наметнути просторни лавиринт, корак по корак. Лавиринт као просторни образац управља процесом извођења „игре“ и по принципу оријентације – дезоријентације, визуелни идентитет архитектонских елемената дуж путања откључава приступ следећем нивоу. У фрагментима путање субјекта, постављени су просторни оријентири – пунктови – који одржавају смисао игре и превезују питања дезоријентације условљене губитком сећања и периодима између пунктова (секвенце). Кретање парком и унутрашњим просторима београдског Утврђења функционише по принципу нелинеарног наратива: трансформација простора кроз структуру догађаја испитује се у релацији са просторним искуством. Читава просторна конфигурација Утврђења и парка постаје ментални лавиринт чија је урбана матрица схваћена у фрагментима – пунктовима, те можемо извести његов просторно-визуелни принцип из основе Линчовог и Каленовог принципа континуитета урбане матрице – из фрагмената његове идентификације (чворови, репери, водите). Питања просторности и креирања простора кроз повезивање наративне структуре са трајекторијом кретања, отвара питања темпоралне организације кретања, када је фабулом рашчлањено линеарно

време и затим просторно искуство. Она покрећу принцип управљања нелинеарном перцепцијом простора и времена заснивајући их на монтажи филмских представа. Између архитектуре и филма развијен је просторни сценарио који београдско Утврђење и простор парка Калемегдан режира у духу историјске метафоре ратног попришта које, кроз наративни елемент игре *лабиринт*, уређује склоп уписаних личних прича актера у менталну рефлексију филмских слика.

7.2.3 Апстрактно посредовање визуелних елемената

Ова студија случаја користи посебан урбани мотив – проблематизацију савременог визуелног искуства грађеног окружења – између имагинарног филмског и реалног архитектонског простора, које има тенденцију да буде окарактерисано као *архитектура дезоријентације*. Оно што је Бењамин дефинисао кроз механизам дистракција - урбано окружење перципирано *одсутним умом*, непажњом, расејаношћу, постаје предмет стратегије *игре* у преиспитивању савременог визуелног искуства између архитектуре и филма. Деконструкција и реконструкција визуелног идентитета парка реализована је апстрактним посредовањем синематичких слика. По принципу монтаже, слике су коришћене за управљање архитектонском перцепцијом простора из менталног простора индивидуе. Изузеће комплексних програмских ограничења оставља варијетет могућности ангажовања архитектуре у визуелном пољу кроз синематички принцип. У том смислу, елементи парка и утврђене просторне координате и пунктови, постављени логиком монтаже слика, кроз дијалектички принцип утичу на искуство дезоријентације и периоде менталног одуства, који наизменично бивају враћени путем координиране Каленове логике *серијске визије* у искуство континуитета секвенцијалне манифестације визуелних елемената простора.

Организација визуелног света из филма, посредством синематичких слика, постаје један од аспеката обликовања архитектонског простора као визуелног простора слике. Један од образаца дефинисаних форми акције осмишљен у овом истраживању за примену у сценарију пројектовања је *форма акција примењених на концепт синематичке слике – стабилизација*. Стабилизација је имплементирана као прописани начин дијалектичког утемељења синематичке слике. Примењене *акције* су: као прво, дијалектичко разрешење постављених питања кроз развојни процес и циљани резултат, и као друго, адаптација и

извођење синематичког модела за примену у архитектури. Основни карактер визуелног аспекта реализованог применом стратегије *игре* су вишеструки нивои неизвесности. Било да је у питању визуелно изненађење које је потребно открити кретањем у простору парка или промена визуелног идентитета самих пунктова, принцип визуелне стратегије је откриће неочекиваног визуелног поља које може бити остварено начином придруживања менталних слика. Његова тежња је да евоцира одсуство димензије времена у пољу дистракције (нелинеарност), и истим принципом поврати меланхоличност историјских слика Калемегдана (линеарност), као историјско евоцирање архитектуре на линији менталне могућности – немогућности. Овако проширени концепт слике еманципира архитектонску имагинацију да преузме улогу инструмента за мерење изгубљене линеарности времена, залажењем у историјски контекст визија ратног попришта. У дијалектичком обраћању историји, савремени визуелни израз архитектуре захтева преиспитивање његове инструменталности на нивоу материјалности и практичности, у циљу да продре у дубље нивое свести који препознају архитектуру београдског Утврђења у категорији Башларове материјалне имагинације.

7.2.4 Рамови и секвенце

Синематичка променада једна је од кључних карактеристика која повезује просторе Калемегданског парка и београдског Утврђења. У аналогiji архитектонске променаде и филмске траке (елабориране кроз експерименталне теоријске конекције у претходном поглављу ове дисертације), мрежа имагинарних трајекторија коју исписују просторни субјекти и симултано праћење слика на филмској траци, у чијој структури су испреплетани филмски наративи, одговара сукцесивним рамовима и фрагментарним пунктовима. Између линеарне и нелинеарне наративне прогресије, простори, догађаји и конструисане ситуације, постају сегмент серијског низа секвенци. Покренута визијом урбаног пејзажа из Каленове студије, потребно је да концепција рама у урбаном простору примарно буде одређена идејно утемељеном тачком опсервације. Концепт рама у овој студији случаја представља важан елемент преласка из једног у други ниво просторне *игре* у пољу парка, и његова улога је да поједине елементе секвенцијалног низа уоквири и стратешки ојача диференцијацијом у том низу. Визуелна стратегија рамова распоређених у парку има потенцијал отварања субнаратива који откључавају поднивоe игре и у

реалном простору парка отварају фиктивне тајне просторе, где рам представља концепт границе између сцена и догађаја, линеарног простирања и измештања из сегмената просторне секвенце.

Ослобођена лингвистичких и семантичких конотација, мрежа трајекторија које исписују структуру разноврсних могућности рамљења простора и управљања секвенцама, директан су производ пресечних „стања“ Чумијеве трипартитне функције секвенце: трансформационе, просторне и програмске. У статусу елемента пројектантске стратегије концептуалног промишљања архитектонског решења, низање пажљиво бираних рамова из пресечних „стања“ постаје део процедуре формирања визуелног *storyboard*-а имажинације мапираних елемената окружења у концептуалном преношењу. У тумачењу фундаменталне разлике између перцепције покретних слика као фиксних и статичних објеката и рада са покретном сликом, у смислу управљања *storyboard*-ом и јединицама на *timeline*-у филмске траке, принцип рамљења дозвољава уређивање у оквиру секвенце кроз симултано отварање питања дешавања у реалном и простору екрана. Дефинисани образац транспозиције филмских техника у овом истраживању, јасно утврђује концептуалну стратегију манипулације релацијама између рамова. Извођење је омогућено техникама и уређајима као што су убрзавање, успоравање, промена размере, затим *cut*, *dissolve*, *flashback*, итд. Стратегијом визуелне манипулације, идеја рама је утврђена двостепено: праћењем померања позиција субјеката који, у дијалектици између објеката и посматрача, постаје особени *visual trope*; и променом размере рама који добија примарну функцију приступног кода – кључа (ка следећем нивоу игре) који, попут личног утилитарног предмета, постаје инстант меморија у менталној слици просторног субјекта који „чека тренутак да буде употребљен“.

7.2.5 Временско измештање

Планирање временског измештања стратегијом игре у улози организационог елемента просторно-програмске концептуализације простора парка, начин је да пронађе потребе корисника, у неким случајевима у изразима партиципаторног пројектовања. Говорећи из угла временског протока, потребе корисника могуће је сагледати кроз њихов континуирани ангажман у наративном току игре. У том смислу, можемо посматрати како просторно-временско измештање играча по простору парка и Утврђења радикално

модификује временско извођење *игре*. Фрагменти наративне стурктуре игре уситњавају временско трајање у низ појединачних временских фрагмената на различитим локацијама парка. Развој *игре* постаје део сценографије парка, у смислу да импликације просторних измештања једне групе играча у мрежи имагинарних трајекторија неизбежно поставља другу групу да учествује у игри у функцији посматрача. Из оваквог контекста, планирање *временског измештања* стратегијом игре реализовано је техником монтаже на начин да секвенцијална природа развоја догађаја у сценографији парка, препознаје временску сукцесију догађаја истовременим преклапањем три временска поретка: акције која се десила у прошлости (кретање које подсећа на реанимацију ратних похода на територији), време слике пејзажа која се одвија у садашњости (спознаја реализације кретања и извођења *игре* на локацији), и симултаност стварног времена перципирајућег субјекта. Померање по траговима прошлости у преклапању три временска слоја, има значајан ефекат на трансформацију визије појединачних фрагмената слободно диспонираних сцена парка, проглашавајући их психолошким флуидом *шок ефектом* истовремености искуства садашњости и прошлости. Функција игре као организационе стратегије кретања је да делимично предвиди понашање просторних субјеката на начин да уређује високи ниво партиципације учесника, јер симулација играња игре уређује њихову интеракцију у простору, где последица померања једне групе учесника има утицај на другу групу. У подражавању акције игре у реалном урбаном окружењу посредством употребе технике монтаже, симулација услова или амплификација параметара из илузорног филмског простора који нису могући у реалном урбаном окружењу, представља посебан квалитет којим архитекта управља између потреба и жеља посматрача и корисника ових простора, поставља или брише ограничења по потреби.

7.2.6 Интеграција контекстуалног знања

Откривање просторно-визуелне димензије града и упознавање његових урбаних простора повезано је са оним што можемо звати „садржајем знања“ града о карактеристичним локацијама и њихове културно-историјске баштине. У смислу излазног резултата – идентификације знања, ултимативни циљ примене стратегије *игре* кружи у области повезивања учења о просторној културно-историјској целини београдског Утврђења (културног добра од изузетног значаја) са физичким искуством играња у урбаном

простору. Овај циљ имплементиран је у саму игру да пружи ново сочиво кроз које садржај града и његових урбаних простора може бити виђен и усвојен „освајањем“ знања кроз пређене фрагменте трајекторије играча. Индивидуалне мисије играча изводе се кретањем дуж пунктова и попуњавањем информационе базе, на начин да играчи придружују знање и пуне виртуелну базу података. На тај начин је когнитивно трансформисана урбана реалност играња у нову целину реконектованог материјала виртуелне базе и менталним сликама локације између њене историјске и будуће пројекције контекстуализоване у свести учесника. У односу на преузету улогу на пункту, индивидуа предлаже одговоре на питања и попуњава базу података. Схема играња је контекстуализована у наративу и структури, док се садржај њене мисије испољава кроз откривање историјских слојева и културе да омогуће откриће „невидљивог историјског града“ у скривеној мрежи испреплетаних наратива увреженог у просторе културно-историјске целине београдског утврђења и парка Калемегдан. Удаљени временски периоди повезани су кроз систем личних прича актера у менталну рефлексију филмских слика, где је карактеристика филма примењена са намером да збуњује категорије реалности, илузије и мита, снова и меморије, у циљу да креира наратив попут лавиринта који води непознатом централном исходишту на локацији. Мотивација трагања за нечим што је недефинисано и непознато друго у систему препознатљивих просторно-функционалних конфигурација, прати логику кружења виртуелним трајекторијама до коначне визуелизације на зидовима Утврђења. Један од циљева студије је и процена наративног квалитета синематички конструисаног архитектонског простора кроз његову структуру у односу на дихотомију наратива линеарност-нелинеарност у основи стратегије *игре*.

7.2.7 Компоновање архитектонског простора

Кроз стратегије изнедрене у релационим односима, антиципација истраживања архитектонског или урбаног простора препознаје два принципа повезивања мапирања простора са архитектонском праксом: принцип континуитета и принцип фрагментације. Метафора интензитета односа која прати и уређује просторне релације трансформисана је у оперативни концепт у архитектури, где је системско праћење просторних релација идентификовано врстом упада једног поретка у други. Развијен кроз рамове секвенци, систем серијског поретка ублажава „упаде“ и уређује баланс просторног поретка на начин

његовог разлагања дуж просторно-временског померања у систему узастопних односа. Јасним издвајањем појединих елемената просторне конфигурације (рамова, коридора, итд), под условима стратешки „уређених“ кретања субјеката, успостављени су предуслови јасног система трансформационих односа у виду новог системског поретка обликовања у архитектури.

Тест-модел: “Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress“



KEY TO FORTRESS

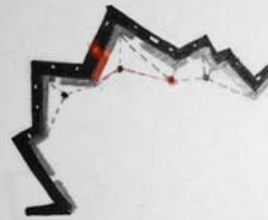
UNIQUE VISUAL IDENTITY WAS MADE
BY ROTATING THE IDEOGRAM OF
BELGRADE FORTRESS WITH SPATIAL
CONCEPTION OF MOVEMENT PATH
IN PARK AND FORTRESS WALL AREA

FORTRESS TO KEY

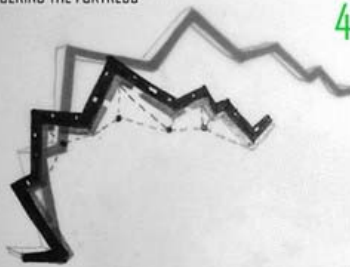
FIGHT FOR CULTURE



TURNED TO FRAME



FRAME AS INFO POINT WITH RED SIGNAL TO MARK A PATH OF
CONQUERING THE FORTRESS



THE KEY IS THE STORY I PRESENT YOU
THE KEY OF MY PERSONAL STORY



FRAME

THIS FRAME IS PART OF KALEMEGDAN PARK FURNITURE WHICH FUNCTION AS INFO DESK. ITS UNIQUE VISUAL IDENTITY WAS MADE FROM FORTRESS BORDERLINE AND INTERGATED MOVEMENT INTO SINGLE MATERIALIZED SHAPE. THE POSITION OF FRAME DETERMINES ITS FUNCTION AS WELL AS INFO DATABASE ON DISPOSAL TO VISITORS. BUILT-IN SIGNAL LIGHT TAKES DIFFERENT COLOUR IN EACH NEW FRAME POSITION TAKEN IN THE KALEMEGDAN PARK. THE MOVEMENT MAP AND CONCEPT OF FORTRESS WALL CONQUEST - INFORMATION RUNNING INTO "THE WALLS OF KNOWLEDGE". SCALED IN FEW DIFFERENT SIZE, THE FRAME CHANGE ITS PURPOSE: FROM PARK GATE, PARK FURNITURE WITH INTEGRATED LIGHTENING, SITTING AREA, CLIMBER, SWING, WITHPOSSIBILITY TO STRETCH AND SHELTER. TRACING THE WARRIORS' MOVEMENT PATHS, EACH VISITOR HOLD A KEY TO PARTICULAR FRAME AND OPEN THE GATES UNTIL FINAL FORTIFICATION WALL COVERING GALLERIES INSIDE. AT THE EXIT OF THIS ZONE, THE TIMELINE IS EXPOSED TO SHOW OFF THE KEY HISTORICAL EVENTS OF BELGRADE FORTRESS OCCUPATION.

EXISTING FUNCTIONS WITH BORDERLINE OF SPATIAL INTERVENTION

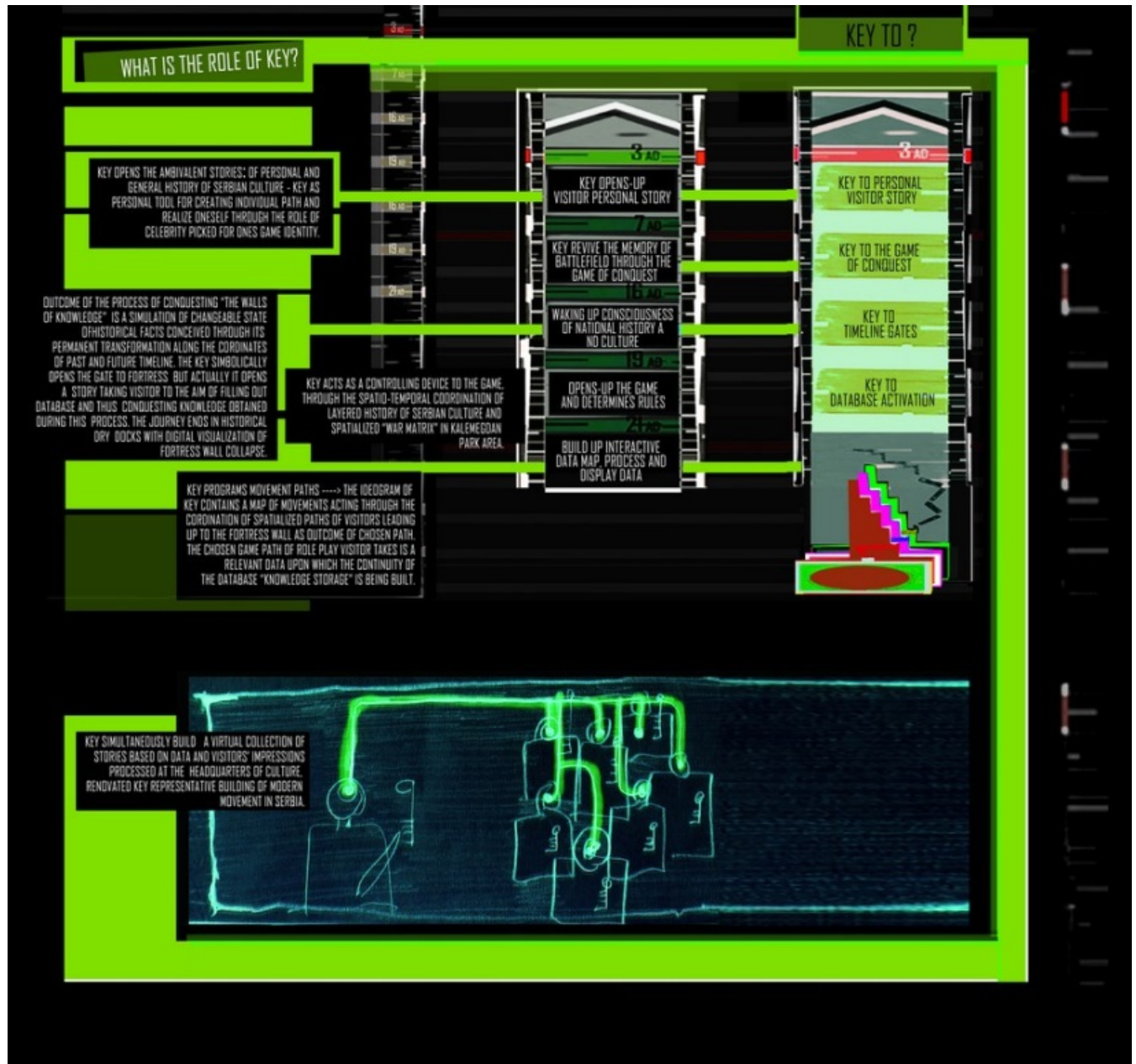


INVITATION TO CREATE VS. TO DESTROY
 PLAY VS. WAR
 ORDER VS. ANARCHY
 HARMONY VS. DISHARMONY
 PERSONAL VS. GENERAL HISTORY
 THE KEY OF THESE TRANSFORMATION IS
 CONTAINED WITHIN THE WELLS OF
 KNOWLEDGE VS. WALLS OF KNOWLEDGE
 -----> KEY OF KNOWLEDGE

THIS FRAME IS A KEY TO THE NEXT LEVEL OF KNOWLEDGE COLLECTED

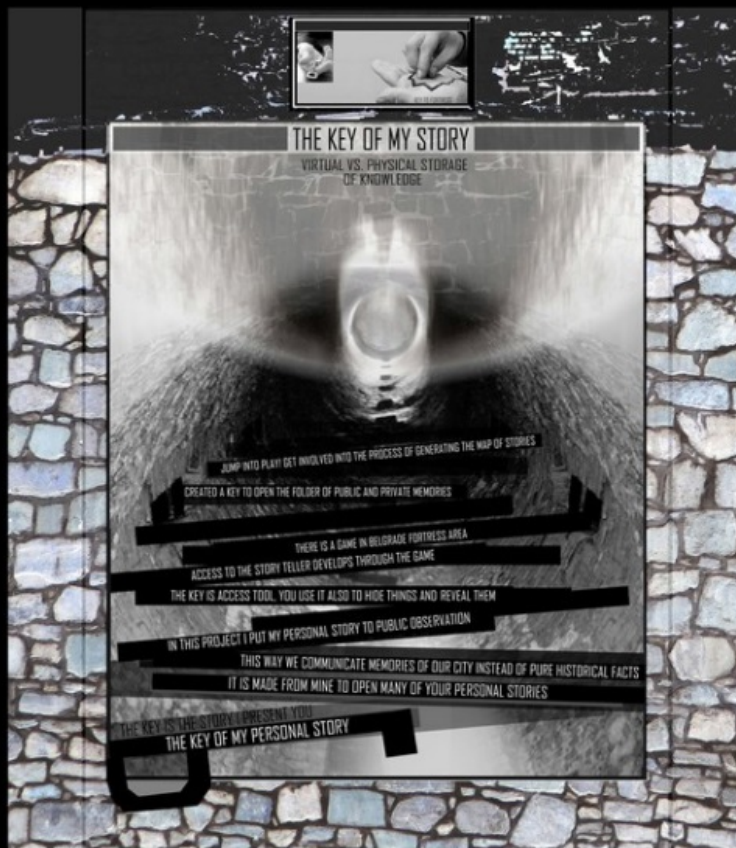


KEY TO FORTRESS





THE KEY TO FORTRESS



GAME TO CONQUEST THE BELGRADE FORTRESS



ROADS TO CONQUEST A FORTRESS - KNOWLEDGE

THE CITY OF BELGRADE WAS ONCE ERASED OUT OF ASH IN THIS FORTRESS AREA NAMING KALEMEĐAN PARK PERMANENT HISTORICAL BATTLEFIELD.

KALE - MESSIAN - FORTIFICATION - BATTLEFIELD. PLACE TO BE CONQUERED BY MANY CONFLICTING CULTURES IN ITS WAR HISTORY. POSITIONED AT THE CROSSROADS OF EAST / WEST CIVILIZATION INFLUENCE. RAGGED FROM CELTIC SETTLEMENTS, ROMAN CITY OF CONCORDIA. ACROSS THE LATTER RULERS HAS BEEN CHANGED SEVERAL TIMES FROM THE ROOTS. KALEMEĐAN IS THE HISTORICAL REMNANT AS COMMON DENOMINATOR COLLECTING ALL HISTORICAL FACTS OF THE CITY. ACCORDINGLY THE FORTIFICATION WALLS HOLD THE TITLE OF ARE BY BOTH CONQUEROR AND AUTHORITY.

TODAY IN FRONT OF MILITARY MUSEUM, NUMEROUS MILITARY EQUIPMENT AND WAR MACHINERY INCLUDING CANNONS AND TANKS, ARE BEING EXHIBITED IN THE PARK AREA. AIM TO EVOKE THE REMEMBRANCE OF INDIVIDUALS OF HUMAN LIVES SACRIFICED IN JUSTIFYING THE EXISTENCE OF THE CITY AND NONSENSE OF WARFARE.

TODAY EVENTUALLY, THIS NONSENSE IS REVERBERATING THE AREA OF FORTRESS THROUGH THE MANSUET "BATTLE FOR CULTURE" - GAME OF CONQUERING THE KNOWLEDGE TURNING THE FORTIFICATION INTO HISTORICAL HOLDER ACTING AS MISSIONARY FOR POSITIVE FUTURE IDENTITY VALUES OF CITY CULTURAL PROGRESS. THE PRINCIPLE OF WAR STRATEGY IS USED IN COORDINATING THE SPATIAL MOVEMENT OF VISITORS ACROSS THE KALEMEĐAN PARK.

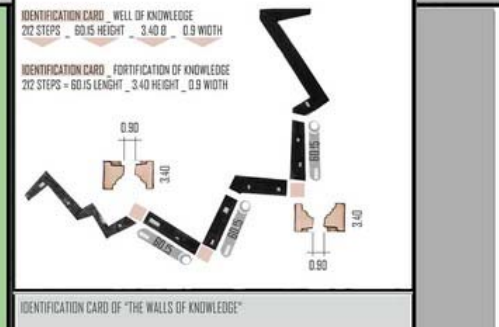
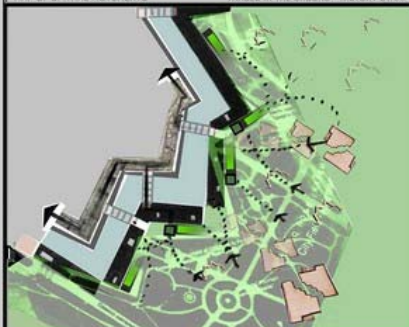
VISITOR IS TRACING THE PAST HUMAN LIVES AND THUS TAKES A ROLE TO REPRESENT A PERSONALITY FROM SERBIAN HISTORY. FORTIFICATION WALLS TAKE A ROLE OF "THE WALLS OF KNOWLEDGE" USING BOTH WALLS AND DRY DOCK AREA. SECTIONS OF DOCK WERE DESIGNED AS FRAGMENTED TO THEMATICALLY DIFFERENTIATE UNITS OF TIMELINED STORIES. PUT TOGETHER THE KNOWLEDGE DATABASE IS SYSTEMATIZED AND STRUCTURED. THE WORK AND EXHIBITION AREA PUT THE OUTCOME OF THESE PROCESSES EXPOSED VIA THE WALLS OF EXPERIMENTS, THE EXHIBITION WELL, THE IMPRESSION WALL.

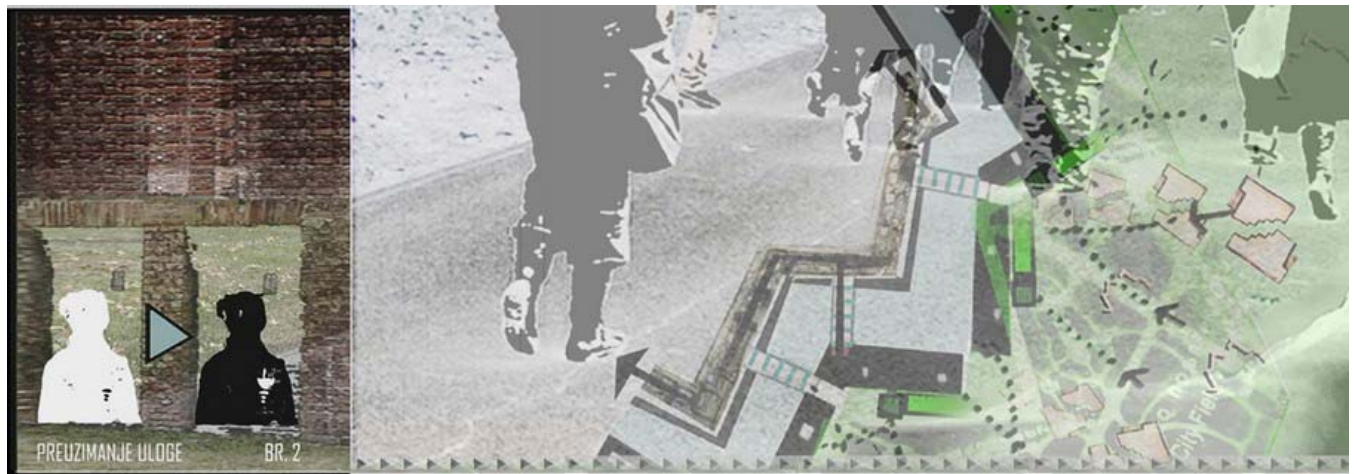
EXITING OUT OF THE MUSEUM EXHIBITION IN THE AREA OF DRY DOCKS, VISITOR IS SURROUNDED BY ANIMATED FORTIFICATION WALL WHICH IS VISUALLY SIMULATING THE COLLAPSE OF CONQUERED FORTRESS. TAKEN METAPHORICALLY.

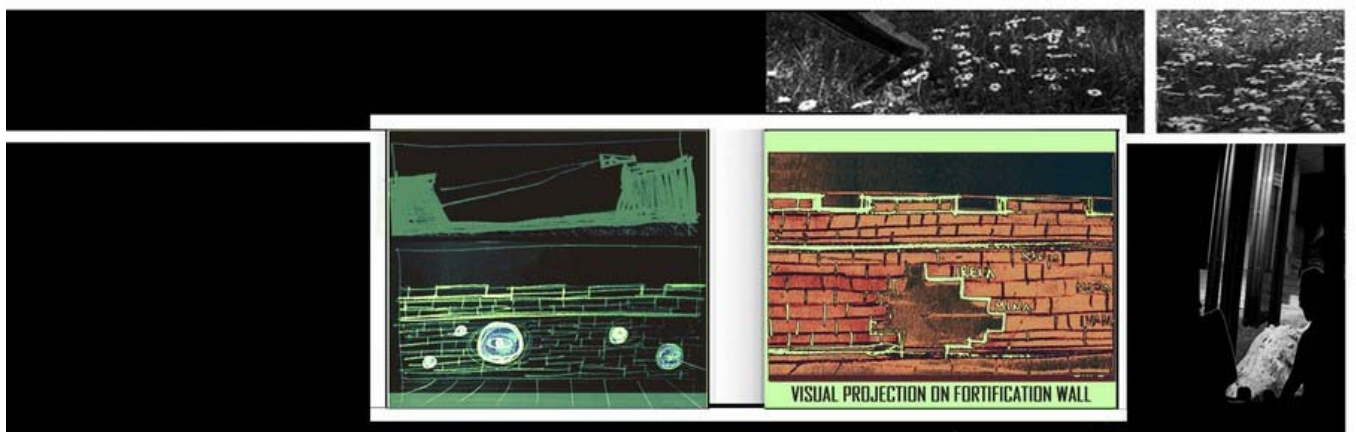
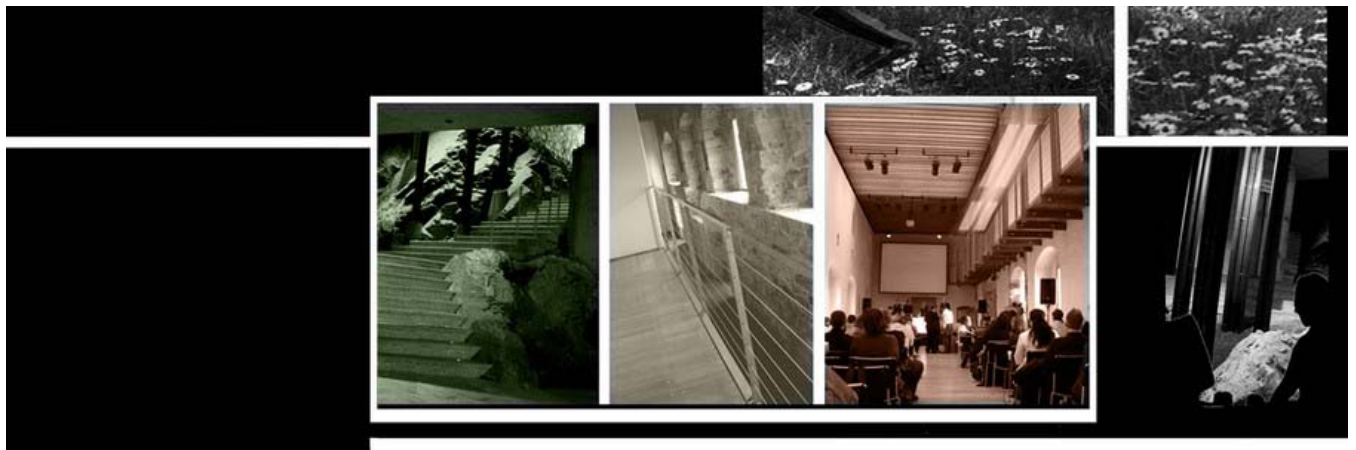
CONCEPT

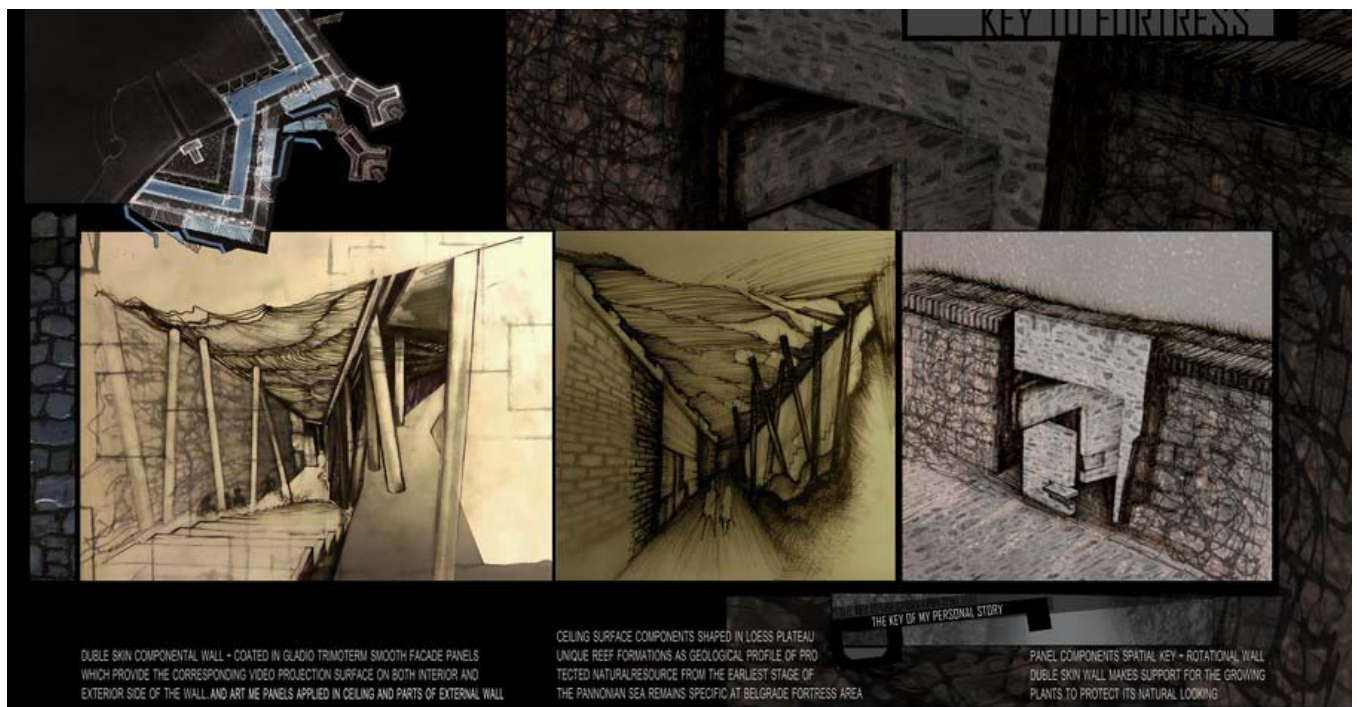


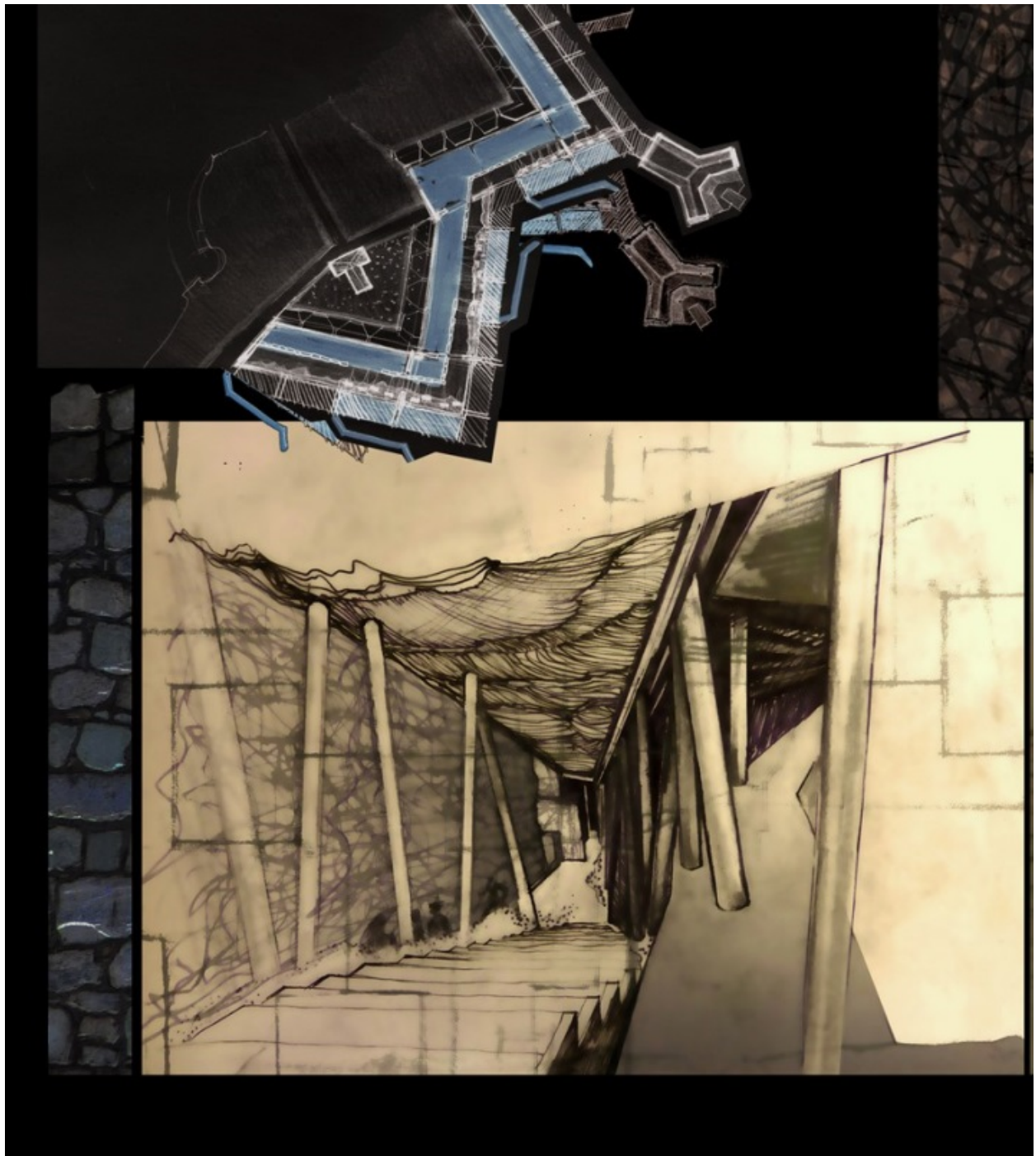
MAP OF SPATIAL MOVEMENTS - TRACES IN THE GROUND - HISTORY STAMP

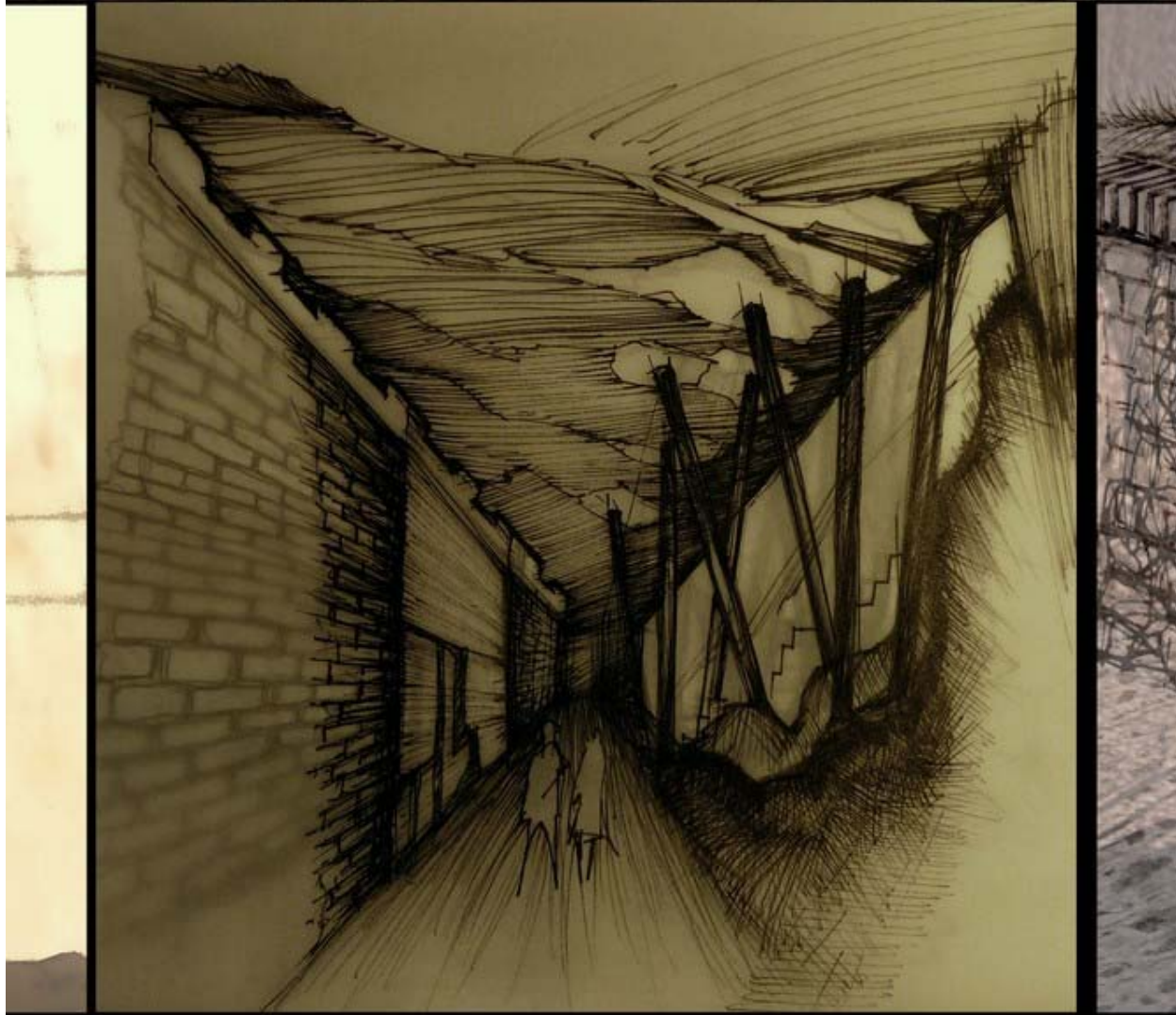












8. Сценарио пројектовања

8.1 Примена Фукоовог метода данас

Током истраживања је показано на који начин је парадигматски обрт синематичких истраживања у савременој пракси архитектонског пројектовања контекстуализовао увођење новог приступа архитектонском пројектовању подржавајући природу креативних истраживања и нови тип субјективитета. Генерално, он је показао да је могуће креирати неочекивани исход у коначном резултату и идентификовати контекст нових знања у том процесу. Ови резултати се уклапају у званичне дисциплинарне опсеге повезане са истраживањем пројектовања у многим аспектима. Парадигматски обрт какав је забележен у доба постмодерне између вербалног и визуелног елемента пројектовања, као односа теорије и праксе, кључно детерминише квалитете и концепте у преклапању елемената и принципа архитектонског пројектовања са елементима филмске режије. У анализи раздвајања текстуалне од визуелне артикулације простора, фокусирању на филмску режију и транспозицију филмских техника путем филозофског „отвореног“ метода Мишел Фукоа, видели смо на који начин је усмерено испитивање праксе архитектонског пројектовања у теоријску, епистемолошку и методолошку везу са постструктуралистичком парадигмом истраживања. И једни и други (и практичари и теоретичари) показују дубоку фасцинацију за фрагментарне урбане просторе и начин на који синематичке теорије и филмске студије прожимају процес архитектонског пројектовања. Кроз употребу иновативних техника и нових теоријских становишта, они оштро нападају традиционални методолошки приступ захтевајући превезивање фрагментарне природе простора у просторно-временски континуум, чији је методолошки значај за архитектонско пројектовање, са теоријског становишта контекстуализован приближно у истом историјском периоду. Основна диференцијација традиционално комуницираних типова истраживања и оних која темеље синематички обрт јесте могућност утемељења едукативних циљева лоцираних у „отвореном“ креативном приступу, омогућеном применом Фукоовог метода. Његова предност у односу на традиционалне приступе лежи у томе што прелама дотадашњу амбивалентност истраживачког процеса кроз семиотичку и визуелну артикулацију архитектонског језика. Сада можемо рећи више о парадигматском обрту кроз могућности примене Фукоових „отворених“ процедуралних интервенција. Инструменти и уређаји помоћу којих

архитектура артикулише унутрашње концепте преплићу се са различитим уметничким процедурама и визуелним процесима естетике покрета, ка креативним праксама које активно ангажују различите медије приказивања, едукативне методе истраживања и експерименталне приступе. У том контексту се сматра да *анализа, артикулација, означавање и деривација*, Фукоови дефинисани *теоријски обрасци* у дисциплинарној опсервацији, представљају својеврсно дискурзивно поље у којем је могуће појединачно дефинисати и транспоновати појмове из филмског у архитектонски језик, и интервенисати у превођењу из текстуалног у визуелни израз на релацијама: реч-слика, слика-реч. Ову испреплетану мрежу појмовних сагласја у дискурзивном пољу могуће је установити и повезати артикулисањем у архитектонском дискурсу, дакле у просторном уместо у литералном исказу. О архитектури се може, помоћу *процедуралних интервенција* какве потписује Фуко, писати и визуелизовати - појмови и теоријски обрасци се могу истовремено контекстуализовати у литералном и просторном контексту. На исти начин, могуће је приступити реализацији конекција између теорије и праксе, ослањајући се на избор метода и креативних приступа, како у пракси тако и истовременом провером у архитектонској едукацији. У покушају да архитектуру прикаже као „отворено“ поље истраживања кроз однос простора и концептуализације, игре и истраживања, као догађај и синематичку слику, померајући тежиште изван објекта у кретање као процес креирања физичког простора, Фукоов метод недвосмислено поседује моћ да превеже деценијама дуг расцеп теорије и праксе истовремено регулишући литерални и просторни исказ архитектуре. Студија случаја “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress“ интерпретира серију литералних појмова у просторне обрасце, описује дискурзивно преплитање појмова и контекстуализује промену њиховог значења током XX века. И што је најважније, ова студија поставља појмове у мрежу образаца за превођење у просторни исказ и на тај начин креира посебан теоријски конструкт или *тест-модел* пројектовања који је омогућио архитектуру у изразима отвореног флексибилног процеса истраживања. Можемо рећи да би без употребе Фукоовог метода, у оквиру постојећих расположивих уређаја интерпретације, архитектонска пракса изгубила могућност да интерпретира фундаментална питања покренута креативном продукцијом и неочекиване ефекте који се појављују током процеса пројектовања. Односно, у ширем контексту истраживања пројектовања, Фукоов метод је омогућио креирање и примену теоријског конструкта на

великом броју пројектантских задатака у функцији иновативног приступа процесу пројектовања. Залагањем да постане примењив и признат метод у широком опсегу разноврсних пројектантских задатака, Фукоов метод је иницирао сет иновативних процедура, метода и технолошки посредованих техника које повезују архитектонске студије и праксе у развоју. На тај начин је постао мисаони покретач процеса, са основним доприносом у практичној и едукативној примени у архитектури. Након исцрпне анализе којом је представљена могућност примене Фукоовог метода у архитектонској пракси кроз епистемолошке и теоријске аспекте, у следећој финалној фази презентације ове дисертације биће илустрован сценарио његове примене кроз процес пројектовања, овог пута из методолошког угла.

8.2 Сценарио за успостављање нове истраживачке парадигме у архитектури.

Пракса савременог пројектовања у истраживању кроз Фукоов метод.

Манифест пројектовања.

У уводу смо изјавили да је циљ овог истраживања мапирање интердисциплинарног приступа у пракси савременог пројектовања, као и да оно неће бити изведено без убедљивих очекивања у приказивању резултата експеримената који контекстуализују нове приступе и контексте истраживања. Дискусије су се водиле о могућностима издвајања нове истраживачке парадигме, услед појаве разноврсног опсега метода у суочавању са различитим приступима истраживању. Закључено је да сценарио за успостављање нове истраживачке парадигме у архитектури може бити размотрен као експериментална фаза пројектовања - прелиминарна фаза концептуализације и планирање експерименталне праксе генерално, као и концептуални оквир дисциплинарног дискурса који тек треба да пронађе своју примену. Сценарио је пројекат за себе. Критеријуми његове усклађености у процесу конструисања немају корелацију са неком познатом реалношћу, већ у свеобухватној кохерентности различитих знања у оквиру самог унутрашњег система, његове адаптивности и флексибилности. Његова примена ће проћи кроз значајну модификацију пре показивања ефективних резултата у пракси, јер обухвата процедуре имплементације и разматрања епистемолошке природе резултата, попут оних у грађењу теоријских конструката и алтернативних модела истраживања осамдесетих година XX века. Из закључака је изведена есенција о значају планирања истраживања са истим

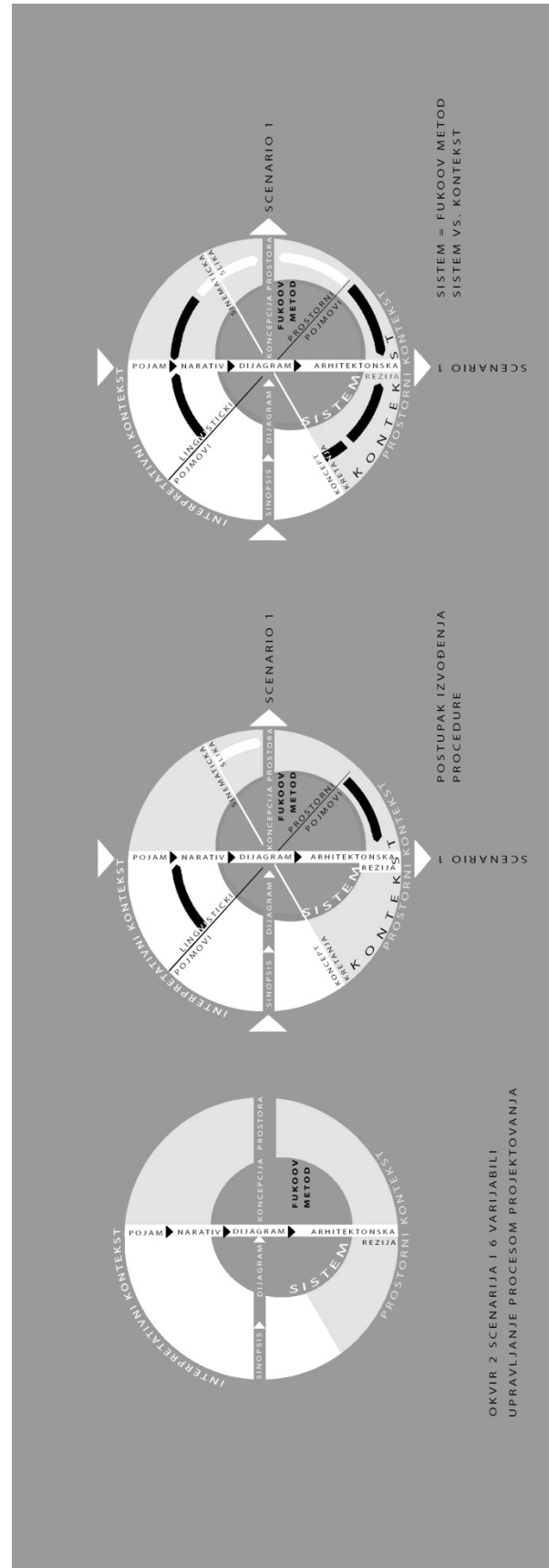
интегритетом попут оног у планирању ма којих истраживачких резултата. Након прегледа бројних модела истраживања из теоријског и епистемолошког аспекта, сада ће бити илустрован потенцијални сценарио његове примене из методолошког оквира, у прецизнијем осврту на сам процес и природу утврђеног резултата *practice-based research* истраживачког модела. Како је концептуални оквир *practice-based research*-а успоставио јасну разлику истраживања у архитектури и модела истраживања у природним наукама, закључили смо да он не нуди нове истраживачке моделе пореклом из традиције већ мења реалност мање – више са намером, и процес истраживања личи на експериментални процес пројектовања. Из убеђења да ће изведени закључци показати вид „измењене реалности“, постављена су два комплементарна сценарија који из корена мењају устаљену традиционалну процедуру. Позиционирани су на начин да раде између унутрашњег система самог процеса пројектовања и одржавања везе са конкретним контекстом. То су: управљање процесом пројектовања и управљање структуром приче. За разлику од традиционалног истраживања, ова два предложена сценарија оперишу кроз процес пројектовања системом варијабиле, и системом интеррелација указују на другачије процесе и неочекиване резултате да утичу на „промену реалности“. Ови резултати различити су од оних реализованих кроз уобичајени процес од регистровања проблема ка проналажењу решења, јер је природа решења промењена самим процесом и резултат је тог процеса а не постављеног проблема. Сам процес је експеримент у архитектури изведен у условима процедуралног усаглашавања концептуалног истраживачког оквира и процеса пројектовања, и условљено је односом лингвистичког и просторног исказа који представља директну примену Фукоовог метода у пројектовању. Функција Фукоовог метода, катализатора самог процеса, је да се фокус помера са резултата на извођење процеса. И док варијабиле управљају промењивом природом контекста, фазне процедуре раде на успостављању релација контекста и унутрашњег система да би утврдиле његову стабилност кроз превођење филмског у архитектонски језик. **Дијаграм бр.2.2. Оквир два сценарија и шест варијабили** илуструје процедуре примењене у извођењу процеса пројектовања и успостављање фазног механизма. У дијаграму су приказани процесни нивои: од креативних ка уметничким процесима, као и неколико нивоа реалности: патерне, структуре, визије, процедуре. Кретањем по **дијаграму бр.2.3. Управљање процесом: Оквир два сценарија и шест варијабили** бирамо један процедурални ток и

отварамо кружну процедуру која управља између система и контекста. На тај начин, изабрани елемент контекста (нпр. кретање) улази у процедуру, као варијабила пролази кроз систем и истовремено ради на успостављању његове равнотеже. Кретање артикулише погледе на архитектуру и када постане део синопсиса у процедури од грађења синопсиса, ка дијаграму и концептуалној организацији простора, он пролази процес транскрипције од литералног ка просторном исказу. У том поступку долази до његовог преклапања са другим процедурама и варијабилама које омогућавају нови процес у сваком појединачном току и тиме обезбеди увек неочекивани резултат.

Дијаграм бр. 2.2.

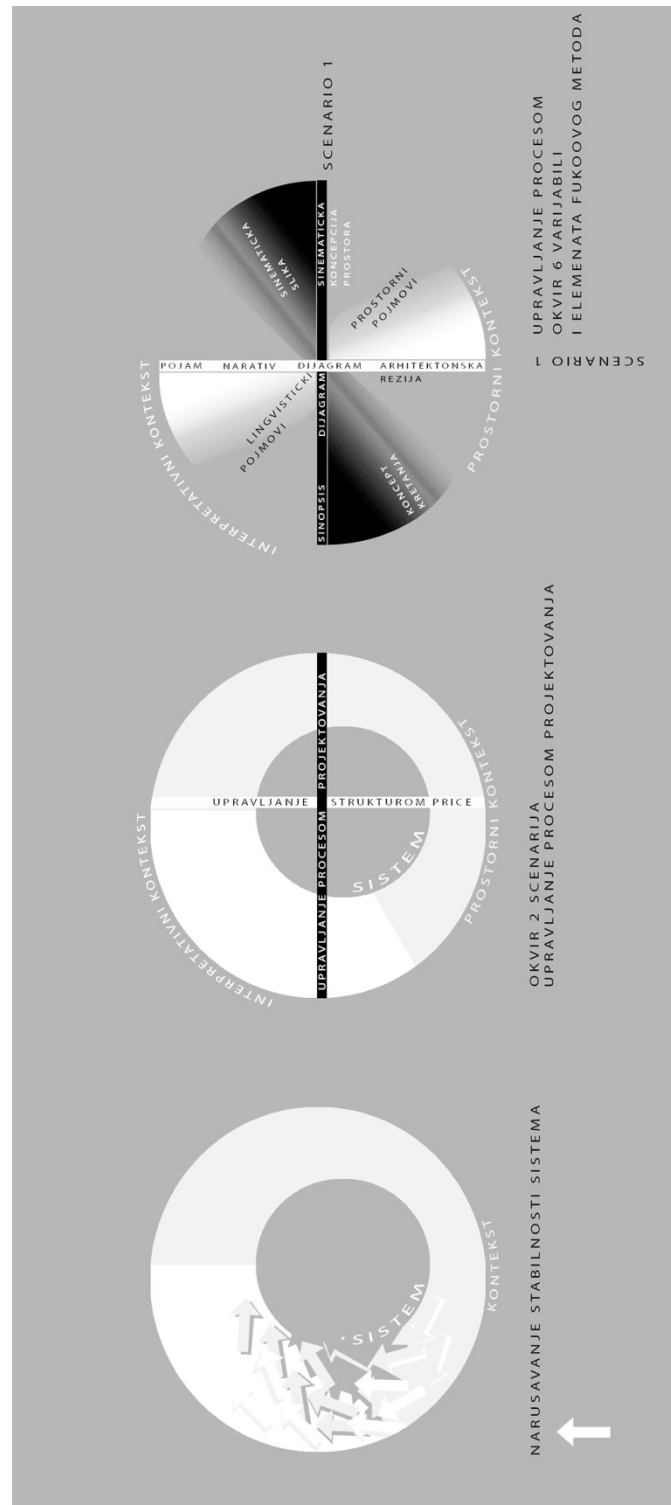
Оквир два сценарија и шест варијабил.

Дијаграм приказује управљање процесом пројектовања: систем vs. контекст, пројектовање vs. истраживање:



Дијаграм бр. 2.3.

Управљање процесом: оквир два сценарија и шест варијабил.



Истраживање и праксу није лако раздвојити, а пројектанти често сматрају рад изведен у архитектонској пракси видом истраживања занемарујући да он не садржи по правилу научни методолошки апарат. Сам процес оперише кроз јасну разлику између природе

процеса и продукције резултата у научним и архитектонским истраживањима. Услед драстичне разлике, потребно је да се претходно објашњена диференцираност квалитативних и алтернативних метода истраживања сада директно прикаже кроз однос процеса пројектовања и истраживања, као модела научних истраживања.

Процес пројектовања не поставља питање како концепт изражава природу предложеног архитектонског решења, већ како је коришћен у развоју тог архитектонског решења. Процес пројектовања је механизам који интегрише елементе контекста у процедуре које се развијају кроз фазе и управљање његовим унутрашњим системом: а то су сценарији и варијабиле, односно стабилност и променљивост која одржава систем у константној равнотежи. Успешно балансирање релације унутрашњи систем *vs.* окружење основни је предуслов да се *тест-модел* прогласи теоријским конструктором. Ради операционализације различитих начина наративног придруживања кроз процес пројектовања, односно писања синопсиса између литералног и просторног исказа, транспозиција синематичких принципа као нови уређај у том процесу отвара поље за интеграцију различитих аспеката филмске перцепције и транскрипције у прилагођавању датом контексту урбаног окружења. Дисциплинарни дефицит изражен у неусклађености емпиријски произведеног знања, нових метода и закључака у теорији, захтева формирање оквира за њихову синтезу у процесу пројектовања који се састоји из епистемолошког, теоријског и методолошког аспекта. Нови оквир за генерисање знања изражен низом иновативних процедура интегрисаних у процес архитектонског пројектовања, између синематичких и архитектонских истраживања, не захтева универзално решење већ флексибилни оквир који омогућава манифестацију, трансформацију и комуникацију посматраних феномена кроз њихово константно прилагођавање новим ситуацијама и условима савременог архитектонског дискурса – тј. ради на линији метод пројектовања *vs.* контекст. На овај начин је испољен драстичан помак у мисаоном моделу процеса пројектовања као истраживања и проглашен: ***Манифест процеса пројектовања – функционална дефиниција кроз 8 тачака***, који је детаљно приказан у **Табели 1**.

Табела 1 Манифест процеса пројектовања – функционална дефиниција кроз 8 тачака.

Манифест је исказан у актуелним покушајима да се редифинише пројектовање кроз систем фазног механизма:

1. Пројектовање је антиципативни механизам, а не детерминистички: кроз процес пројектовања као типа истраживања се генерише знање. Знање не постоји *a priori*, већ се контекстуално конструише у посматраној ситуацији.
2. Пројектовање је интегративно: занемарује дисциплинарне границе, укључује разматрање нових перспектива и експерименталних јединица кроз усвајање неколико нивоа реалности: патерне, структуре, визије и процедуре.
3. Условљено контекстом, пројектовање је непосредно повезано са односом субјекта и простора, те захтева да процес пројектовања управља односом: концепција простора *vs.* искуство простора. Овај однос се сматра будућношћу професије и могуће је реализовати га кроз синтезу теоријског и практичног аспекта посматрања.
4. Усвајање процесних нивоа: од архитектонских ка креативним и уметничким процесима.
5. Процес пројектовања треба да буде поново успостављен кроз синтезу теоријског, епистемолошког и методолошког аспекта. Захтева се успостављање новог модела процеса пројектовања као теоријског конструкта. Изводи се кроз примену *тест-модела* процеса пројектовања: систем *vs.* окружење (контекст, ситуација), не кроз генерисање резултата, већ генерисања знања и процедура за управљање процесом.
6. Процес пројектовања треба да садржи карактеристике теорије:
 - Треба да буде комплексан у структури процедура;
 - Високо апстрактан;
 - Флексибилан у структури да би интегрисао теоријски, епистемолошки и методолошки аспект;
 - Прилагођен променама док би истовремено задржао свој основни карактер.
7. Процес треба да садржи следеће фазе и обухвата следеће предложене процедуре приказане на **дијаграму бр. 2.2. Оквир два сценарија и шест варијабил.**

Предложене процедуре и фазни механизам тестирани су кроз две студије случаја: “Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress“ и “The Process of Nordhavnen

City Planning, Copenhagen“, са резултатима који илуструју могуће начине примене кроз сам процес.

8. *Мисаони модел пројектовања* – као процесни оквир – постаје водећа парадигма истраживања, и директно супротстављена тренутној пракси у односу на традиционална научна истраживања.

Основни фактор успостављања новог приступа пројектовању и суштина парадигматског обрта истраживања (према *Манифесту процеса пројектовања*) је у првој фази: (1) **преиспитивање природе самог процеса**, и (2) у другој фази: **управљање поменутиим процесима**, које је условљено применом процеса пројектовања у пракси и едукацији.

- (1) У **преиспитивању природе самог процеса**, *Манифестом* је утврђен став да:

процес пројектовања треба да буде поново успостављен кроз синтезу теоријског, епистемолошког и методолошког аспекта, да превазиђе њихову недовољну повезаност у основи истраживачког приступа пројектовању данас. На тај начин би нови модел процеса пројектовања деловао као генератор знања у постављеној интердисциплинарној синтези. У циљу да се покаже генеративно у производњи знања, процес пројектовања мора постати аутономни систем – особени теоријски конструкт. На тај начин, он стиче могућност да оправда продуктивност интердисциплинарног споја двају дисциплина кроз промену природе истраживачког резултата и самог процеса. Ова могућност је отворена захваљујући томе што он сада постаје процес откривања елемената истраживања уврежених у процес пројектовања, односно процес истраживања изједначен са процесом пројектовања.

Дијаграм бр. 4.2. Сценарио генерисања знања кроз процес пројектовања као истраживања илуструје односе аутономије система и контекста који чини основну разлику приликом формирања теоријског конструкта, али исто тако показује на који начин се, кроз аутономију система и балансирања на релацији систем - контекст током извођења процеса, читав механизам излаже високом интезитету променљивости, што указује и на могући парадигматски обрт. Са друге стране, изједначавањем процеса пројектовања са процесом истраживања фокусирамо на истраживање самог процеса (балансирајући између теорије и праксе) и изнова се

приближавамо парадигматском обрту. Кроз истраживачко поље интердисциплинарне перспективе могуће је пратити и испитивати две основне трајекторије промена: на релацији теорија *vs.* пракса и системска аутономија *vs.* зависност од контекста.

(2) Процес пројектовања примењен у пракси и едукацији условљава следећу фазу: **управљање процесима**, и осмишљавање нових процедура у новоформираном истраживачком оквиру. Основни карактер управљања кроз истраживање:

- прилагођавање контексту:

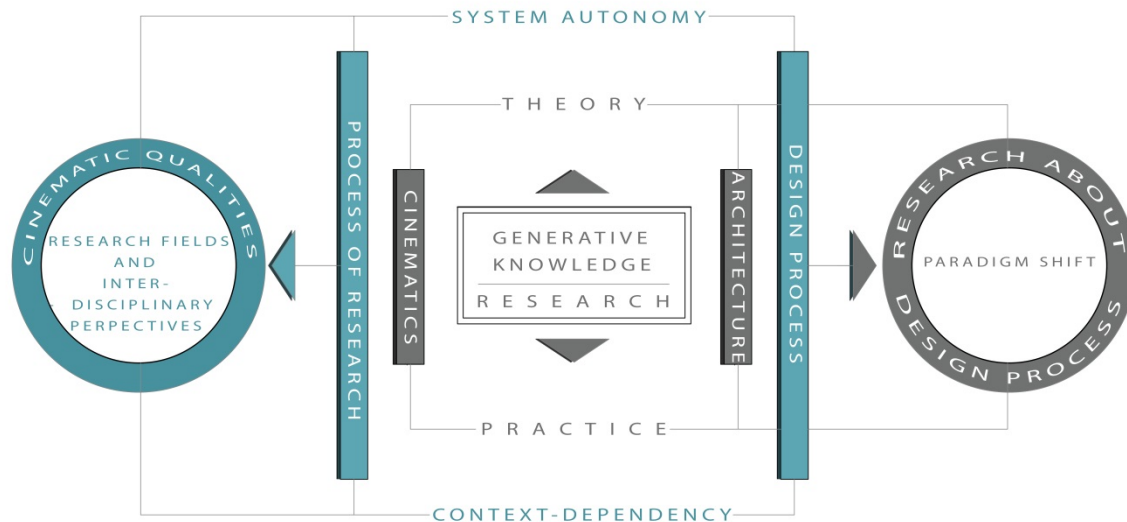
А - **практичном**: кроз контекст конструисања у датој ситуацији / окружењу (локацији);

Б - **теоријском**: кроз анализу у контексту дискурзивне анализе која задире у област савремене архитектонске теорије;

- процес превођења: који настаје услед прилагођавања контексту.

Прилагођавање контексту: Приликом прилагођавања, ради се о дуалистичком контексту као почетној тачки генерисања овог сценарија, који је као такав важан за креирање теоријског конструкта као оквира истраживачке процедуре, односно за конструисање новог *тест-модела* пројектовања, јер теорија обезбеђује превезивање основне дистинкције: метод пројектовања *vs.* контекст. Мисли се на релације у оквиру самог поступка пројектовања и ка спољном референтном систему попут контекста, или као однос: унутрашњи систем - окружење, који важи као системско правило садржајних кохерентних теоријских конструката. Водећа идеја је да, уколико пројектовање делује кроз генеративни принцип оно мора постати аутономни систем, односно теоријски конструкт. Можемо рећи да је коначно успостављен услов за формирање теоријско-методолошког оквира за генерисање знања које поистовећује процес истраживања са експерименталним процесом пројектовања и природом његовог резултата.

Дијаграм бр. 4. 2 Сценарио генерисања знања кроз процес пројектовања као истраживања.



У критичком прилагођавању контексту значајно је препознати **промену** као есенцијалну карактеристику интеракције са контекстом, која доприноси новој природи истраживачког резултата. Дуалистички контекст: као прво - нови теоријски конструкт се гради кроз конструисање ситуације у односу на контекст локације или контекст ситуације, и као такав је динамички (интерпретативни и контекстуални концепт архитектонског пројектовања) и, друго – нови теоријски конструкт се контекстуално обликује кроз појмовну транспозицију између синематике и архитектуре у савременом архитектонском дискурсу (дискурзивни контекст истраживања у архитектонском пројектовању). Контекст А и контекст Б представљају припрему за реализацију архитектонског синопсиса приликом употребе новог уређаја транспозиције синематичких принципа кроз процес пројектовања.

А. **ПРАКТИЧНИ - Интерпретативни и контекстуални концепт архитектонског пројектовања**

Померањем тежишта из објекта у кретање, централно место субјекта у истраживачком процесу проглашава субјекат делом процедуре разматрања

контекста, а слике су проглашене алатом за интерпретацију феномена кроз фазе његове трансформације у том (пројектантском) процесу. На тај начин је омогућена динамичка рефлексија (резултата) и огледа се у препознавању константно нових ситуација. Из теоријске перспективе, дакле, пројектовање је мисаони процес. Он мења предмет рада (субјекат) са теоријским елементом и обрнуто, обезбеђујући на тај начин не само нови теоријски конструкт из Фукоовог метода већ и флексибилност која одговара његовој променљивој природи током времена. Посматрањем корпуса знања, можемо рећи да оно сада не постоји *a priori*, већ је константно конструисано у процесу повезивања са контекстом. Модификација између субјекта и контекста је константа док не постигну очигледан договор, дозвољавајући предвиђања без потребе за прибегавањем „истини“. На тај начин је обезбеђен отворени однос између концептуализације и искуства простора који је значајан за будућност професије, а архитектонски концепт постаје флексибилан рам за константно прилагођавање иновативних пројектантских техника и стратегија, обезбеђујући методолошку отвореност и флексибилност.

В. ТЕОРИЈСКИ - Дискурзивни контекст истраживања у архитектонском пројектовању

Дискурзивна анализа појмова која прати промену њиховог значења и употребу током XX века омогућила је транспозицију контекста за рад између синематике и архитектуре. Корпус знања не постоји *a priori*, у нашем интердисциплинарном споју је конструисан у контексту транспозиције између лингвистичких и просторних појмова, чина повезивања и артикулације појмова у појмовне обрасце, а затим транспозицију филмских техника за рад на прилагођавању архитектонских концепција синематичким принципима. На тај начин је обезбеђена методолошка отвореност и интерактивност према датој ситуацији, као и тестирање новог теоријског конструкта у изнова конструисаним ситуацијама.

Процес превођења: Кључни параметар управљања архитектонским истраживањима, контекст, уноси параметар прилагођавања, трансформисања и превођења идеја, те уобичајени модел процеса пројектовања сада постаје део процеса трансформације у

односу на посматрани контекст: теоријски (конструисан у контексту транспозиције између лингвистичких и просторних појмова) и практични (конструисан у датој ситуацији и локацији). Преводити идеје значи померати их из једне концептуалне фазе у другу, у генералном процесу реализације. Идеја превођења се сматра процесом креативног искуства, и кроз истраживање се појављује у форми парова који прате процес.

8.3 Процесни рам као мисаони модел пројектовања

Прва фаза – мотивација: појмови, прича - наративне стурктуре, простор, ситуација, описивање простора кретањем:

1 – деловање кроз различите медије и идентификација пренесених вредности, артикулација и извођење појмовних образаца: деривација, артикулација, анализа и означавање; конструисање корпуса знања кроз процес пројектовања (манифест: знање не постоји *a priori*, контекстуално усвајање знања)

2 – управљање причом и транскрипција наративних елемената у речник архитектонских израза.

3 – деловање на релацији: режија, сценарио, писање синопсиса:

- Управљање сликом (синематичком сликом)
- Управљање структуром приче (временско извођење, кроз секвенце и догађаје, монтажа временских фрагмената)

Друга фаза – превођење, комуникација кључних фактора у самом стваралачком чину покренутих кроз параметар мобилности: тумачење односа између мотива мобилности израженог кроз концепт кретања и процеса концептуализације;

Превођење:

1 – инструмент: интерпретаторска и стваралачка улога у архитектури (уметничке процедуре манифестације, трансформације и комуникације сликом). Основна дистинкција у грађењу теорије: систем *vs.* окружење.

2 – процесор: разлагање физичке димензије архитектуре: *image making, visuality, temporality vs. spatiality* (од темпоралних ка просторним односима).

Трећа фаза - поставке / модели / урбане праксе:

трансформисање предметне слике као последица ових интервенција, примена акција (апстракција, проширење, истраживање и стабилизација) на критички објекат.

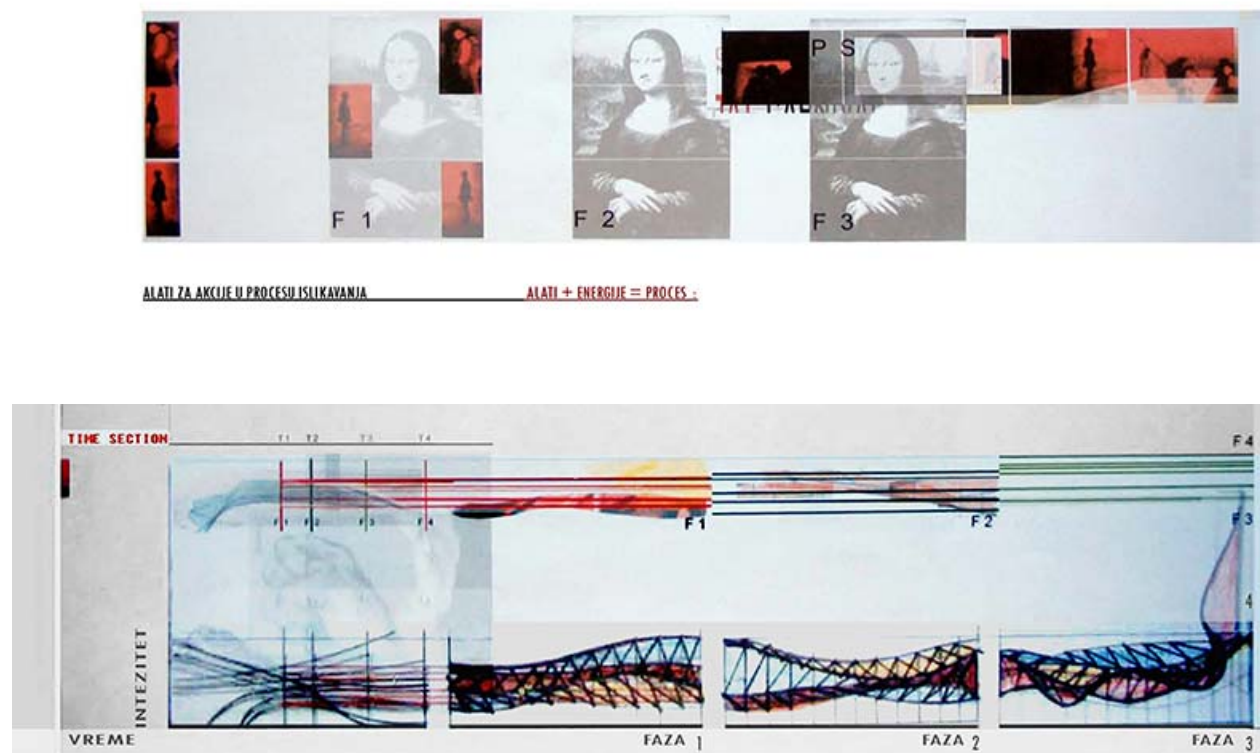
Примена акција на синематичку слику:

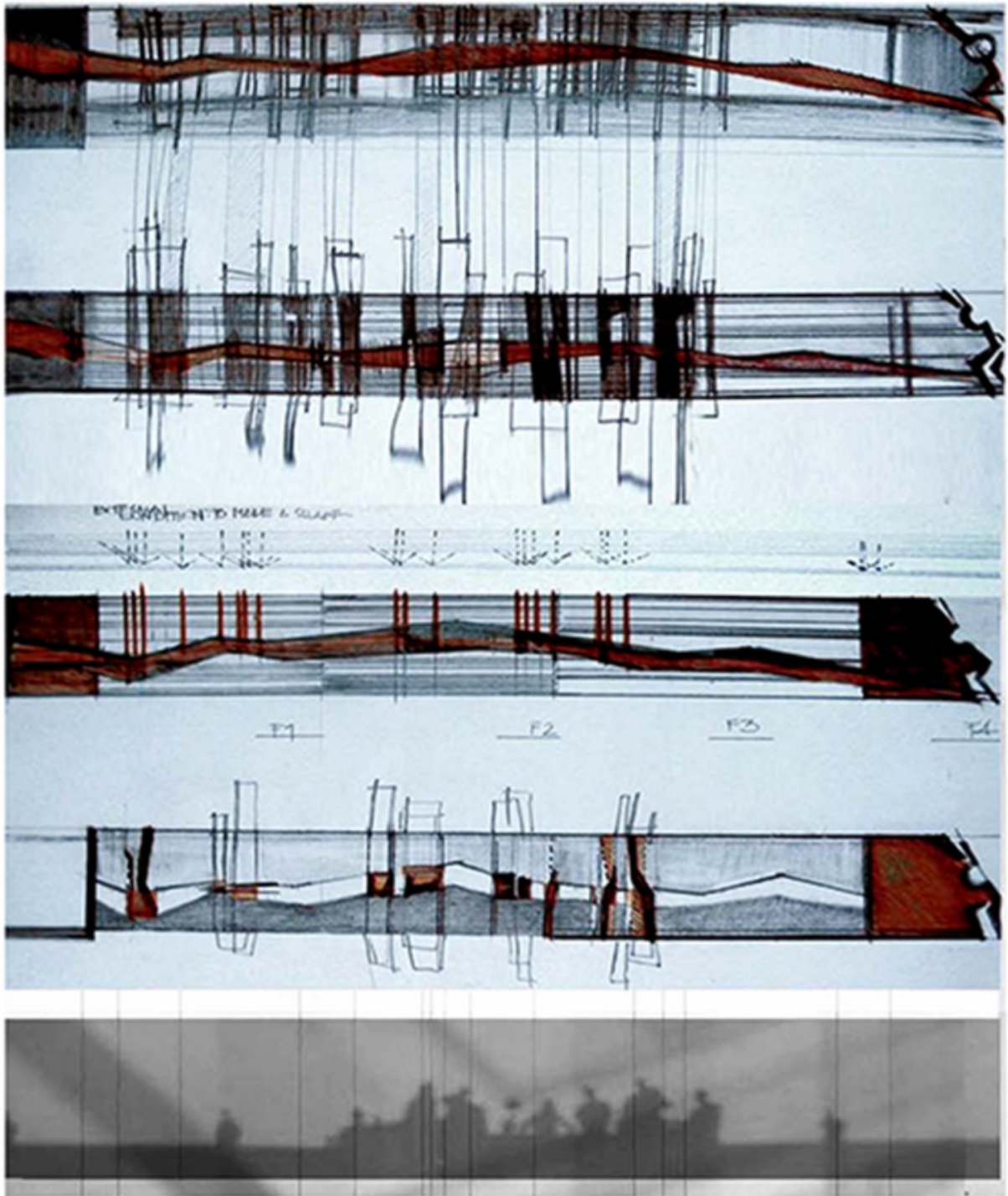
- **Апстракција:** обухвата и остале три категорије. Апстрактно *vs.* конкретно. Формулисање различитих проблематика у изразима генералног принципа, посматрање целине кроз генералне чињенице које је формирају.
- **Проширење:** је процес конструисања који имплементира нове информације. Изјава пројектантског проблема је редуктивна, пројектант напада проблем кроз ширење његовог концептуалног опсега. Нови увид могућ је посматрањем односа новог и старог знања.
 - А – унапређење: варијабиле, пракса.
 - Б – модели за разјашњење комплексног задатка: начин управљања проблемом кроз разлагање на делове и посматрање компоненти (три модела операционализације), кроз сецирање шта сваки од њих заступа и како функционише.
 - Ц – модели за интегрисано посматрање: увид у блокирање компоненти и варијабиле, повезивање у дати контекст и њихово груписање.
- **Емпиричко истраживање**
- **Стабилизација:** дијалектичко утемељење. Дијалектичко разрешење проблема кроз развојни процес и циљани резултат. Адаптација и извођење синематичког модела за примену у архитектури. Дијаграмски излазни резултат реализованог фазног процеса.

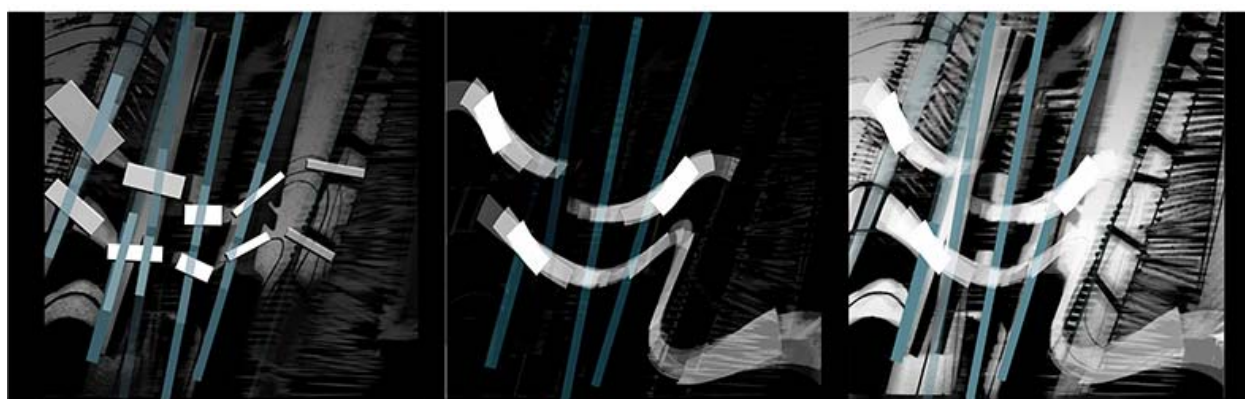
Методолошки осврт кроз представљени *тест-модел* могли бисмо прогласити особеном архитектонском педагогијом, јер он превазилази дисциплинарна ограничења и оперише кроз различите технике (од стратегије управљања процесом, техника уређивања, програмирања дијаграма, слике, фотомонтаже) и тражи да размотри потенцијал ових техника у конкретним процедурама, њихове предности и мане за примену у ширем истраживачком оквиру. **Имплементација сценарија у процесу пројектовања и процесу превођења приказан је на *тест-моделу концептуалне фазе процеса пројектовања* -**

дијаграм бр.1.2: даје пример идентификације улоге иновативних алата и процедура за управљање у процесу, и закључује да извесни аспекти филмске теорије и филмске стратегије могу подржати креативну процедуру архитектонског пројектовања која приређује неочекиване исходе. Показано је и да ова процедура може бити трансформисана у оперативни концепт примењив у истраживању архитектонске праксе генерално. Предложени сценарио истраживања архитектонског пројектовања (пример је дат у *тест-моделу* (1.3.) концептуалне фазе пројектовања “**The Process of Nordhavnen City Planning, Copenhagen**”) или једноставно модел пројектовања, балансира апстрактне мисли и модалитете њихове репрезентације, и сам представља облик креативне процедуре која указује на могућности формирања „отвореног система“ истраживачког контекста од периода постмодерне до данас.

Начин имплементације сценарија у процесу пројектовања и процесу превођења приказан је на *тест-моделу* концептуалне фазе процеса пројектовања. Испитивање архитектуре кроз стваралачки процес. дијаграм бр. 1.2.:







Слика 75. Тест-модел концептуалне фазе процеса пројектовања - од лингвистичких ка просторним појмовима. Испитивање архитектуре кроз стваралачки процес: “The Process of Nordhavn City Planning, Copenhagen” (Arhitektonski fakultet Beograd, 2008)

Посматра се уобичајени фазни модел процеса пројектовања који пролази стандардну процедуру од идентификације проблема, анализе, организације могућег сценарија, ка дефинисању могућих решења. Кључни параметар управљања архитектонским истраживањима - контекст, уноси параметар прилагођавања, трансформисања и превођења идеја, те уобичајени модел процеса пројектовања сада постаје део процеса трансформације у односу на посматрани контекст. Дат је предлог новог поступка:

идентификовани феномени, њихово креативно трансформисање (“*timeline*“ филмске траке), алгоритам односа, просторни и програмски дијаграм, и коначно архитектонски концепт.

Један могући начин имплементације овог фазног модела је да се у његовој првој фази разматра мотив трансформабилности. Студентски задатак био би да операционализују одређени модел у архитектури (нпр. модел операционализације *мобилног погледа*) кроз архитектонско стваралаштво, прецизније: посматрање на који начин мобилни поглед утиче на концептуално промишљање архитектонског простора. Студенти идентификују експерименталне теоријске парове померајући се од филмског ка архитектонском квадранту техника, посматрају и пореде начин реализације мобилности погледа кроз време и његово померање дуж „оживљене“ слике из филма или литералног дела, и прате његове паралеле у грађењу архитектонског концепта. Кроз различите технике превођења ради се на симулацији *frame*-ова који посредују односе предмета у простору, те посредују транспозицији ових релација кроз концепт. На тај начин је уобичајени фазни модел у традиционалном смислу (идентификација проблема – сценарио - решење) транспонован кроз нови концептуални процедурални оквир у којем је **идеја превођења** виђена као процес креативног искуства, према предложеном моделу Давид Едвардса у његовом *Artscience* истраживању¹⁸¹.

Пре имплементације предложеног фазног модела процеса пројектовања у настави, изведена је анкета са циљем да покаже ефикасност њеног извођења кроз курикулум. Посматрани су параметри (стратегије, технике, процедуре) који деле заједничко тло између архитектуре и сликарства. Праћење поступка исликавања слике, односно настајања уметничког дела као поступка превођења идеја, изједначено је са процесом пројектовања. Део процеса превођења су и катализатори који поспешују сам процес. Превођење идеја се изводи кроз партиципаторну улогу посматрача као катализатора процеса. Кроз учеснике у самом процесу *исликавања слике Мона Лиза*, процес пројектовања као превођења развија померање из једне концептуалне фазе у другу. Превођење се изводи на линији: манифестациони, комуникациони, трансформациони феномен слике Мона Лизе. Ови феномени манифестације (деловање кроз различите медије и идентификација пренесених вредности), комуникације (комуникација кључних фактора у самом стваралачком чину, покренути кроз параметар мобилности) и

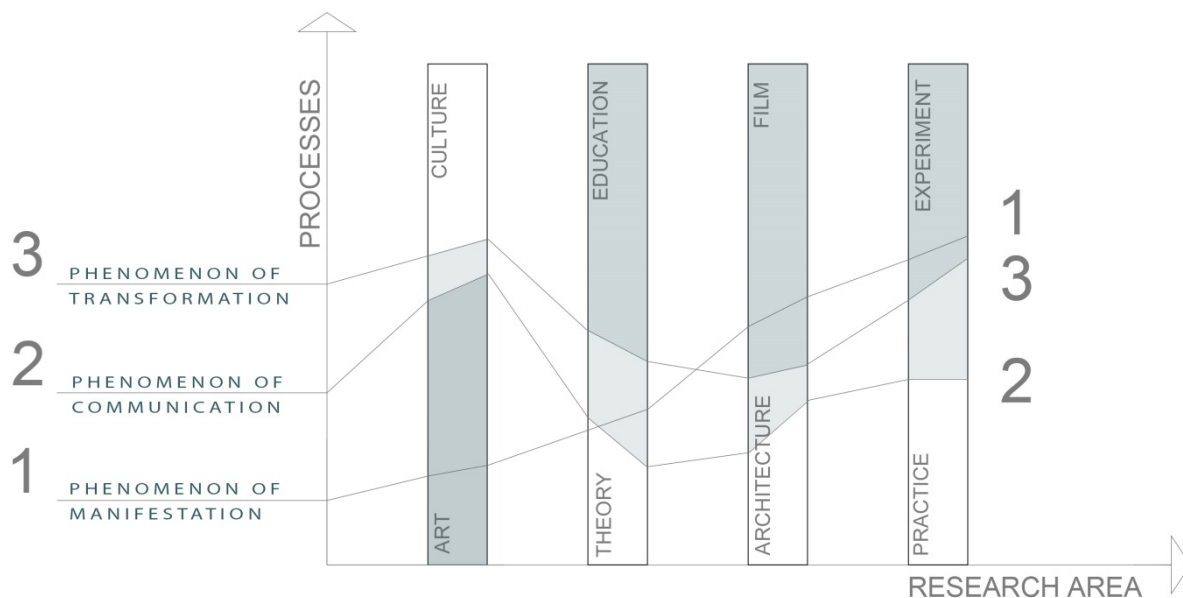
¹⁸¹ Више о Давид Едвардсовом (David Edwards) моделу и истраживању видети на адреси: <http://www.artscienceprize.org/asp/david>.

трансформације (трансформисање предметне слике као последица ових интервенција, критички објекат или акција је фактор времена) уведени су у процес пројектовања да обезбеде транспозицију идентификованих параметара (појмова) у архитектуру, засновану на теоријској дискурзивној анализи од лингвистичких ка просторним појмовима. Ова процедура пролази исте фазе попут оних у традиционалном моделу. На тај начин, архитектонска дисциплина постаје динамичка тензија између извесности процеса и његове трансформације, а елементи пројектовања прихваћени су као део рама континуитета трансформације. Процес је изведен и проверен кроз анкетирање десетине испитаника, групе од тридесет студената од прве до пете године студијског програма Архитектонског факултета - Осло Универзитета, у периоду фебруар - јун 2013.године у оквиру часова на Институту за форму, теорију и историју. Користећи симулацију *процеса исликавања слике Мона Лизе*, испитаници су идентификовали који би параметри процедуре једне дисциплине били еквивалентни за усвајање кроз процедуру у другој дисциплини. Успостављена је ***игра превођења*** са испитаницима, идентификују се парови који прате процес пројектовања. Поступак је изведен кроз четири врсте „програмирања“ процеса:

1. једног који помера идеје од културолошког ка уметничком квадранту активности,
2. другог који помера идеје између едукативног и теоријског,
3. трећег: између филмског и архитектонског,
4. четвртог: од експерименталног ка пракси.

На **дијаграму 3.3.** представљени су **парови активности кроз четири врсте „програмирања“** у лабораторији превођења идеја. Ова врста несвакидашњег „акцелератора“ идеја постаје врста експерименталног подијума који поставља уметност, филмску режију, архитектуру и едукацију у дијалог са архитектонском праксом кроз континуирано интердисциплинарно експериментисање. Изводи се оно што Лорин Воан (Laurene Vaughan) подразумева када каже “*we practice to learn*“, не раздвајајући учење и искуство у том процесу.

Дијаграм 3.3.: Парови активности кроз четири врсте „програмирања“ – померај од традиционалних истраживачких приступа. Три вида „програмирања“:



Пример изведен као тест-модел на Универзитету Београд:

Представљени *тест-модел* “The Process of Nordhavnen City Planning, Copenhagen” је *work-in-progress* заснован на транспозицији литералних појмова у просторни исказ, и реализован је кроз Фукоов метод. Заснован је на текстуалним одломцима из књиге Пјер Ла Мира *Живот Мона Лизе* (2002), а паралела са процесом пројектовања пронађена је кроз процес Да Винчијевог исликавања Мона Лизе. На тај начин, дефинисан је однос између анализе приче којом писац описује развојни ток исликавања чувеног уметничког дела и процеса креирања архитектонске идеје, који прераста у теоријски пројекат развојних односа између догађаја и архитектонског простора у којима се реализују. Сваки фрагмент приче појединачно представља микро режирану сцену догађаја „процеса исликавања“ и обликује структуру његове целине кроз писање **архитектонског синопсиса**. Архитектонски синопсис управља процесом пројектовања кроз контекстуализацију синематичке слике и структуре приче у систем на релацијама: појам – догађај и лингвистички појам – просторни појам. Било је значајно препознати оперативност оваквих начина литералног и просторног придруживања, између превођења приче (кроз писање архитектонског синопсиса) и трансформације која управља самим процесом, те идентификовати паралелу са филмском стратегијом монтаже, у циљу да монтажа

фрагмената приче транспоноване из једног у друго дисциплинарно поље сачува смисао и препознатљивост. Синематички и литерални наративи, у комбинацији са архитектонском праксом, могу бити смештени у експерименталне јединице које насељавају филмску траку: *timeline*, и представљене су кроз архитектонски дијаграм, као што је приказано на **дијаграму 1.2**. Постављен је експериментални свет између филма и архитектуре који препознаје слике на *timeline*-у истовремено као наративне и просторне секвенце, оперишући унутар самог система и ка спољној релацији са контекстом (теоријским и локацијским, тј. у датој ситуацији). Оваквим слободним мисаоним акцијама различити светови реалности (они литерални, просторни, или филмски) расклопљени су и поново пронађени у синтези новоформираних односа између њих, интерпретирани филмском техником монтаже фрагмената целине у ново јединство. Финално исходиште представљеног процеса, архитектонски концепт простора и програмска поставка, као процес пролази стандардну процедуру од идентификације и анализе проблема, организације могућег сценарија, ка дефинисању решења. Интервенцијом предложеног *тест-модела* идентификован је еквивалент поменутој процедури, и овог пута она оперише на превођењу из литералне приче у просторни концепт извођењем акције на концепт слике као манифестациони, комуникациони и трансформациони феномен, и коју карактерише дијаграмски приказ фаза.

9. ЗАКЉУЧАК И ИМПЛИКАЦИЈЕ ИСТРАЖИВАЊА НА ТЕОРИЈУ, ПРАКСУ И ЕДУКАЦИЈУ

На почетку закључног дела рада дат је кратак приказ уводног поглавља, као и осврт на резултате појединачних поглавља из теоријско - историјске, методолошке и експерименталне перспективе овог истраживања.

У уводном делу су идентификоване основне теме и постављени оквири истраживачке проблематике која ће отворити пут другачијем погледу на традиционалну повезаност архитектонске теорије и праксе кроз повезивања са сродним уметничким дисциплинама. Упућивање на проблем трансдисциплинарних и интердисциплинарних повезивања има за циљ поставку истраживачког оквира за анализу синематичке премисе архитектуре у просторном контексту. Уз претходну анализу кључних концепата кретања и слике, за које се сматра да изазивају тензију између архитектонских концепата и искуства простора, започета је дискурзивна анализа кроз период од ране модерности до данас, као и рад на лоцирању промењивости њихове употребе у истом периоду. Рад са изабраним концептима има циљ да издвоји потенцијале њихове употребе данас у пракси и едукацији, чијом систематизацијом би поставка *Сценарија пројектовања* била контекстуализована за будућа питања која теже реализацији, без могућности у постојећем традиционалном истраживачком оквиру у архитектури. Претходна анализа информација о предмету истраживања позиционирала је архитектуру и област архитектонског пројектовања у област истраживачких наука, успоставила кључну разлику у односу на истраживања у природним и друштвеним наукама, и дала прве назнаке ограничења у комуникацији нетрадиционалног знања и оперативних уређаја за истраживање данас. Кроз неколико парадигматских промена у области интердисциплинарних повезивања архитектуре са сродним визуелним уметничким дисциплинама, од авангардних експеримената преко ситуационистичког покрета до данас, указано је на константну неусклађеност новог експерименталног окружења и постојећих теоријских традиција и истраживачких уређаја. У пратећој реакцији едукатора, захтевано је покретање нових истраживачких модела ка синхронизацији услова који покрећу будуће правце развоја архитектонске праксе.

Једна од основних ставки контекстуализације правца овог истраживања, закључена кроз дискурзивну анализу у склопу истраживања које претходи изради дисертације, јесте:

1. потреба да се концепт кретања, као организациони и стваралачки мотив просторних концепција, инструментализује кроз примену у архитектонском пројектовању и едукацији, будући да концептуални и инструментални аспекти архитектуре заузимају критичку позицију смештени између поља репрезентације и поља креативне продукције, чији је медијатор концепт кретања.
2. потреба детаљнијег увида улоге слике као критичког алата у основи концептуалног модела истраживања кроз пројектовање, јер је претходним истраживањима утврђено да инструментализација слике има улогу агента увида у синематичку проблематику. Такође је утврђено да инструментализација слике обезбеђује форме акција у архитектури кроз транспозицију синематичких принципа на релацији дводимензионална раван – тродимензионални простор.

У првом делу истраживања, формиран је концептуални оквир интердисциплинарног повезивања и објашњена је основа проблематизације поступка, са циљем да контекстуализује услове перцептивне парадигматске промене просторно-визуелних услова урбаног окружења током XX века у архитектонској теорији и пракси. Из тог разлога, изабрана је област филма и урбане синематике и покренута је проблематизација новог оквира истраживања у архитектури, у сврху да постане део будуће праксе која ће обезбедити превазилажење традиционалног оквира архитектонских истраживања. У реакцији на континуирану трансформацију услова у савременом архитектонском дискурсу, циљ првог дела истраживања био је позиционирање концептуалног оквира синематичких истраживања у архитектури кроз *practice-based* истраживачки модел и постмодернистичку филозофску перспективу. Стога је у наставку истраживања, у оквиру поступка позиционирања новог истраживачког оквира, фокус постављен, са једне стране, на теоријску идентификацију синематичких концепата и квалитета урбаног простора, а са друге стране, на идентификацију филозофских становишта уз избор и транскрипцију концепата у дискурзивном окружењу који би, из постструктуралистичке перспективе и позивања на Фукоов метод, открили сродне концептуалне приступе и оперативне уређаје између архитектуре и филма. Издвојене су следеће теме и задаци: као прво, рад на

идентификацији синематичких концепата отворен је иницијалном премисом којом се тврди да је:

кроз промену става о начину интерпретације прожимајућег знања из области архитектонског, синематичког и уметничког квази-дискурзивног контекста, отворено иновативно читање урбаног простора изван чисто дисциплинарне формалистичке и функционалистичке доктрине, у потенцијалу да представља трипартитни феномен кроз синтезу утицаја остварених у садејству простора, догађаја и кретања.

Приказан је први *тест-модел* чијом је интерпретацијом отворена идеја да концептуализација архитектонског простора даје могућност отвореног процеса архитектонског стваралаштва који, кроз иновативни методолошки приступ, подржава развој архитектуре у односима простора и концептуализације, дијалектике простор - искуство, архитектуре као односа игре и истраживања, отвореног истраживачког поља, догађаја и конструисане ситуације. Истраживање је, за потребе прецизније анализе овог комплексног проблема, раслојено у перменантном прожимању и дискусији привидно раздвојених слојева:

- 1- као прво – питање како је из препознатих синематичких концепата у архитектури могуће говорити о „синематичком трансформисању архитектонских концепција простора“;
- 2- и друго – која истраживачка парадигма обезбеђује основне истраживачке услове за рад на синематичкој трансформацији архитектонских концепција.

У реакцији на континуирану трансформацију услова у савременом архитектонском дискурсу, промена препозната кроз *синематичку* трансформабилност архитектонских и урбаних простора, првенствено се односи на тензију између архитектонских концепата и искуства простора, коју у истом дискурзивном окружењу теоретичари и едукатори у последњих двадесетак година сматрају будућношћу архитектуре. Ради обезбеђења одговарајућих услова за други, методолошки део истраживања, приступљено је повезивању препознатих синематичких концепата са квалитетима архитектонског простора. Закључено је да су синематички квалитети архитектонског простора повезани

са: наративним, визуелним, темпоралним ефектима и ефектом „вођења погледа“. Ова четири синематичка квалитета простора повезују сродне концепте у архитектури и другим уметничким областима: филму, сликарству и литератури – фиктивно обнављајући авангардне интенције повезивања архитектонске праксе и теорије „из почетка“ и контекста аутономије дисциплине коју је препознао парадигматски обрт архитектонских истраживања са почетка XX века.

Други део истраживања отворен је следећом хипотезом:

Просторни контекст синематичке премисе архитектуре могуће је проверити кроз:

- Примена праксе урбане синематике у архитектури квалитативно провоцира и проширује стратегије архитектонског пројектовања увођењем новог оперативног уређаја „пракса ходања и синематичко крејирање слика“, у ужем смислу, тј. иновативном формулацијом концептуалног оквира архитектонског истраживања, у ширем смислу, која је заснована на примени модела операционализације као истраживачких уређаја у том процесу.
- Примена иновативне методолошке јединице ради на прилагођавању архитектонске концепције серији синематичких принципа, кроз превезивање теоријско-практичних позиција у корелацији експерименталних теоријских конекција, и њиховом провером у пракси и едукацији.

У другом делу истраживања, предложен је значај испитивања методолошких претпоставки урбане синематике као концепта и праксе у трагању за истраживачким техникама и методима које се сматрају недостајуће у савременом архитектонском дискурсу и истраживању. У овом делу истраживања ради се на адаптацији иновативног оперативног уређаја за прилагођавање архитектонских концепција синематичким принципима. У ту сврху, идентификовани су синематички модели операционализације као истраживачки уређаји: модел операционализације мобилног погледа, синематичке слике, и трансформационе, просторне и програмске секвенце. Сва три модела кроз експеримент истражују могућу конекцију теоријских постулата кроз синематичку перспективу и повезују их са одговарајућом урбаном праксом. Три теоријска експеримента показана су кроз допринос подједнако у пракси, едукацији и теорији:

1. **експериментална конекција: уметност ходања + ситуационистичка пракса**
drifting – са циљем **операционализације мобилног погледа** за истраживање иновативног оперативног уређаја кроз архитектонску праксу. У дискурзивној анализи, померајући значење и примену *уметности ходања* у урбаној пракси током XX века до данас, закључен је допринос:

А – у пракси и едукацији: кроз фазу концептуалног мапирања – као проширене стратегије пројектовања за фазу која претходи архитектонској концептуализацији. Уведена је техника *drifting* примењена на (ситуационистичку) урбану праксу кроз принципе фрагментације, и показана кроз примену у експерименту. Изводи се кроз препознавање могућности да реализује синематичке принципе у ситуационистичкој урбаној пракси.

Б –у теорији: осврт на проширење ситуационистичких постулата кроз синематичке аспекте. Његовим доказивањем, проширење потврђује успешан пример теоријско-практичног повезивања и примене закључака у архитектури.

Генерални закључак: кроз ситуационистичку праксу шездесетих година XX века установљени су теоријски постулати који, примењени у архитектонској пракси, показују тенденцију проширења у свху реализације синематичких принципа. У овом делу истраживања синематичког ангажмана са урбаним простором, приступа се откривању начина повезивања ове праксе са ситуационистичким концептом *drifting*-а да објасни стратегију *игре* у основи иновативног приступа пројектовању, која препознаје превазилажење граница успостављених функционализмом. Значај оваквог историјског и теоријског осврта је у могућности да обезбеди приступ архитектонском стваралаштву који превазилази границе традиционално успостављеног истраживачког приступа, и подржава развој архитектуре у односима простора и концептуализације. Фокус је постављен у отварање могућности проширења ситуационистичких начела кроз разматрање потенцијала просторних конфигурација у синематичкој перспективи, као и приступа архитектонском пројектовању у овако дефинисаним условима усаглашавања са Линчовим и Каленовим урбаним начелима и Арнхајмовим разумевањем реализације перцептивног чина у серијама.

Након извршене прецизне анализе аспеката *читљивости* и *вођења погледа* у погледу синематичких квалитета простора и померања фокуса са традиционалне урбане праксе у изразе уметничких, субјективних и релационих димензија које мобилизују критички алат *праксу ходања*, увид у могућност проглашења синематичке премисе архитектуре закључен је имплементацијом стратегије *игре*. Она заједно са тактиком *кретања* треба да понуди више од нове просторне конфигурације: стратегије и тактике као елементе теоријске основе иновативног приступа архитектонском пројектовању. Ради потпуне анализе и периодичног враћања на традиционалну урбанистичку праксу, нова перспектива, кроз препознавање и превазилажење граница успостављених функционализмом, не изузима већ комплементарно укључује питања репрезентације и промењив однос простора и времена, које је условила појава покретне слике. Израз *уметност ходања* је успостављен са циљем да се кроз присуство и кретање субјекта у простору скрене поглед са опсервације реалног окружења на концептуално мапирање, замењено кроз транзициону теорију психогеографије у постмодерном синематичком дискурсу. У овом одељку је истражено како се ситуационистичка пракса *drifting* може развити кроз синематичке принципе да прошири ситуационистичке постулате чији су односи покренути питањима промењивих релација простора, догађаја и предмета. Изводи се у настојању да постане део нове стратегије архитектонског пројектовања у будућој пракси, где је *игра* стратегија и *кретање* тактика. Успостављена је корисна паралела ситуационистичке праксе мапирања која подсећа на Чумијеву стратегију пројектовања које, предочавајући *праксу ходања* као уметнички израз Буријоовог релационог комбиновања, откривају неколико заједничких организационих принципа (*фрагментација*, *организација трајекторије*, итд.) помоћу којих расклапају постојеће просторне односе и тактички их поново повезују. Нови принцип повезивања сада постаје основа иновативног приступа архитектонском пројектовању, предмету овог истраживања.

Покренута Ле Корбизијеовом и Ајзенштајновом *архитектонском променадом*, када постаје део филмског наратива, синематичка променада покреће питање теоријске тактике: филмски наратив постаје график на чијим основама је изграђен ситуационистички наратив. Дакле, многи примери ситуационистичке праксе као и архитектонске праксе данас, показују инспирисаност филмским стратегијама, и активно

коришћење синематичког језика да репрезентују поједине синематичке ефекте (наративне, визуелне, итд.) са циљем да омогуће ослобађање кинестетичке димензије архитектонског и урбаног простора када град постаје протагониста *филмске променаде*. Уколико филмска променада као таква формира основу ситуационистичког мапирања урбаног простора, то такође указује на њено постојање у изразима синематичке премисе којом омогућава трансфер архитектонских пројектантских стратегија, антиципирајући ситуационистичку стратешку *игру* кроз рад са кинестетичким сегментима урбаног пејзажа.

Резултати истраживања у студију за архитектонско пројектовање указују да рад између реалних и филмских простора, испољен кроз елементе имагинације, значајно утиче на сам стваралачки чин у архитектури. Такође је утврђен не мали процеп приликом примене филмских техника у архитектури и трансфигурације просторно-временских односа из филмског у архитектонски простор који се тичу, пре свега, дефинисања одређених теоријских позиција у архитектонском дискурсу. У првом кораку су разматрани иновативни оперативни уређаји у расклапању самог чина пројектовања, те се рад на иновацији стратегија архитектонског пројектовања изводи кроз успостављање контекста његових методолошких одредница. Конкретно, приступљено је компаративној анализи техника и метода конструисаних поврх сличности пројектантског приступа и приступа филмској продукцији, кроз идентификацију модела операционализације у том процесу. Поступак је резултовао идентификацијом позиција теоријских повезивања и становишта из праксе, у раду са реалним и имагинарним просторима. Идентификовани модели операционализације, као истраживачки уређаји у даљем раду, успостављају и омогућавају повезивање одговарајућих теоријских становишта, као експеримент који има за циљ да изведе нове претпоставке у тестирању синематичке премисе архитектуре и провери резултата кроз студије случаја у трећем, експериментланом делу истраживања. На тај начин би у будућој примени стратегије *drifting* у архитектонском пројектовању били прецизније утврђени односи између теоријских и практичних питања. Прва теоријска конекција *уметност ходања* отворила је поглавље експериментланих теоријских повезивања са циљем да обезбеди стратегије, технике и уређаје могућег *Сценарија архитектонског пројектовања* из интердисциплинарног повезивања архитектуре, филма

и синематичког истраживања, као основу просторног контекста синематичке премисе архитектуре.

2. експериментална конекција: *framing* + повезивање са теоријским принципима *серијске визије* Гордона Калена – са циљем **операционализације синематичке слике** за истраживање иновативног оперативног уређаја кроз архитектонску праксу. У теоријском осврту на технику *framing* кроз примену у архитектури, филму и уметности, закључен је допринос:

А – у пракси и едукацији:

Између процеса архитектонског *рамљења* и технике *framing* филмске продукције, ангажовано је промишљање идеје урбаног континуитета и оријентације - параметара визуелне читљивости урбаног окружења, имплицираних принципима Гордон Каленове *серијске визије* и *менталним мапама* Кевина Линча. У наставку истраживања фокус је постављен на анализу поступака уметника који бирају дистинктивне начине снимања реалности и рада на њеној измени употребом синематичких техинка. Том приликом снимљени видео и филмски радови појављују се као сензитивне студије амбиваленце детаља и широке размере, успоравања и убрзавања, прегледа и дезоријентације. Њихова улога посредовања синематичког простора приликом продубљивања Каленове студије читљивости и оријентације у урбаном окружењу реализује се кроз отварање различитих могућности *рамљења* сцена. Показано је да овакви уметнички поступци инспиришу могућности различитог погледа на елементе урбаног окружења у релацији између дводимензионалног екрана и тродимензионалности реалног урбаног простора. Потврђена је линија артикулације уметничких истраживања у инкорпорирању иновативног процеса пројектовања. Она подстиче визије исцрпљујући однос промене перцепције и просторне оријентације кроз поигравање са перцептивном променом, питањима *оптичког* и *перпетуалне инвенције* Розалинд Краус, када теоријски рами уписивање у дводимензионални екран кроз њено позитивистичко поравнање у визуелној парадигми. Пресинематичка наративна секвенца субјективне *мобилности погледа*, проширујући Каленов концепт субјективне тачке посматрања града слободног *рамљења* сцена из фиксних временских интервала, дели заједничку стратегију са

Каленовом инструментализацијом „заустављања и рамљења архитектонских ситуација“ - пракса која јасно реферише на синематичку традицију.

Са друге стране, архитектонски пројекти Бернара Чумија су посредством физичке матрице урбаног простора, попут радова видео радова Бул.Милетић посредством синематичког простора, продубили Каленову урбану студију *читљивости и оријентације* у урбаном окружењу из различитих могућности *рамљења* простора. Чумијев концепт је, могло би се рећи, драстично проширио Каленов концепт серијске визије, јер осим што представља прецизну пројекцију комплексности система у сваком пресечном раму и тиме обезбеђује читљивост сегмента у односу према целини, Чумијеви рамови такође сабирају вишеструке функције. Наиме, осим урамљивања они се прилагођавају и самом урамљеном материјалу, испитују га, мењају, измештају.

Б – у теорији: Задирући у уметничке и филмске концепте, материјална манипулација рамом је могућа кроз убацивање додатних елемената у рам, уређаја који могу утицати на промену значења секвенце, као и утицаја који имају на посматрача. Показано је *рамљење* урбаног простора из две перспективе: непокретног и покретног посматрача. Стога је фокус проблематике *рамљења* усмерен на: са једне стране, концепт филма као рама или прозора је толико утемељен у пресинематичку и филмску теорију да Шарл Алтман говори о читавој историји филмског критицизма и теорије кроз дијалектички дискурс између две метафоре екрана: *прозор* и *екран*; док са друге стране, кроз инструментализацију *мобилног погледа* прототипа деветаестовековног конзумента – *flaneur*-а, Баумова концепција трговачког излога делује смештена у јасној аналогiji са синематичким екраном. Посматран у овом контексту историје архитектуре, филмски посматрач може бити описан као продукт друштвених и психичких трансформација аркада и консеквентне мобилности *flanerie*.

Закључено је да у овом простору лежи магична синематичка функција: перципирани ментални простор је креиран путем - и зависи од – моћи филма да предложи простор изван екранског, илузију, невизуелни простор изван нашег поља визије, са финалним продуктом који обухвата рам, маску, сакривено, одсутно. Кроз архиткекуру је, према

бројним примерима који на то указују и који су у овој тези доказани, могуће реализовати принципе карактеристичне за друге уметничке форме (филм или слику). На то указује и истраживање које претходи изради ове дисертације у којем је изведен покушај да се утврди функција и карактер *архитектонске режије*. У наставку истраживања доказано је да је могуће у извести једну овкаву синтезу у архитектури, у циљу посматрања комплексних односа између параметара реалног и синематичког простора. Један од резултата споја био би у томе да архитектура губи капацитет да својим стратегијама и мисаоним моделима инкарнира реалност директно, већ то чини посредно њеном модификацијом техникама и методима из филма – прецизно, из наративне, визуелне, субјективне и темпоралне компоненте синематичке ументости. У прилог овоме говори чињеница да су током XX века визуелне уметности остваривале активно дејство на архитектуру у покушају да пренесу актуелне експерименте и примене их у архитектонској пракси и едукацији.

3. експериментална конекција: *фрагментација* + повезивање са урбаном праксом
Кевина Линча и Гордона Калена – са циљем **операционализације**
трансформационе, просторне и програмске секвенце за истраживање иновативног оперативног уређаја кроз архитектонску праксу. У осврту на транспозицију синематичких принципа у принципе планирања урбаног континуитета, закључен је допринос:

кроз препознавање и трансформацију урбаних фрагмената, када је фрагмент као просторни репер акцентована јединица у поступку грађења урбаног континуитета.

А – у теорији: Препознати су основни недостаци теоријских поставки модерне: когнитивна форма архитектонског поимања посматрана из перспективе просторног субјекта основни је референт који архитекта модерне није препознавао у својој пракси. То је утицало да његови објекти не буду принципијално пројектовани за покретне просторне субјекте, већ за фотографију, разгледницу, црпећи моћ из слике као меморије и дигиталног медија као фотографске импресије. Из теоријске перспективе посматрано, можемо рећи да се применом технике монтаже у грађењу *урбаног континуитета* могу отелотворити његове ритмичке патерне, јер принцип рада филмских техника конструише

и реконструише фрагменте урбаног дисконтинуитета, и кроз покретну слику когнитивно трансформише урбану реалност у нову целину реконектованог материјала. Пажљивим бирањем начина да компонује слике у поступку монтаже, ова стратегија постаје епистемолошко средство које успоставља простор *игре* и одбија однос идентичности и према садашњости и према прошлости. Управо у томе лежи њена моћ промишљања кроз механизме перцепције посматрача и показује да би се оваква визија просторног репера могла рефлектовати кроз проширени аспект Каленове серијске визије. Проширење оригиналних теоријских постулата могуће је у црпљењу моћи монтаже да продуби процедуре разматрања комплексносног односа садашњости, прошлости и будућности, кроз испреплетана поља визуелног.

Б – у пракси и едукацији: са друге стране, у пракси, Ле Корбизије из позиције урбаног планера који ради на ослобађању од ригидног *Beaux-Arts* академског система, показује неповерење репродукције Шуазијеве секвенце, и предлаже систем у коме постоји принципијални елемент организације – *визуелна оса*. Њу провлачи дуж читавог комплекса објеката да успостави равнотежу ослобођених елемената целине (некада ригидног академског система) у слободније компоновање које ојачава ритам читавог комплекса. Ритмично кретање Ле Корбизијеовог посматрача кроз систем организационе осе и ритмичних секвенци без сумње антиципира покретање филмских снимака и монтаже. Посматрање филма као уметности експериментисања, попут Лев Кулешовог поигравања са посматрачевим импресијама, омогућава сличан поступак кроз стратешку *игру* са импресијама симултаних или консеквентних акција у урбаном пејзажу, да наговести могућност урбане монтаже из концепта Каленове *серијске визије*. Потенцијал уметничког поступка режисера препознат је супротстављањем фрагмената у поступку који сваки пут креира нову „жељену“ ситуацију у филмском кадру, а коју је у аналогiji са истраживањем позитивног принципа континуитета урбане матрице могуће пратити кроз временску прогресију развоја просторних репера. Кроз постмодернистички третман *фрагмента*, историцистичку, носталгичну и романтизовану верзију прошлости, он постаје изгубљен и поново пронађен кроз реасимилацију делова историје у садашњости, који су истовремено иронизовали њихов ефекат и банализовали његову форму. Закључено је да повезивање просторних репера у целину урбане матрице, користи израз релационо уређивање (односи

се на Кулешов експеримент) из директне референце на уређивање значења низа кадрова током поступка филмске режије. Закључено је и да уметнички поступак спајање слика и одвајање и рад са монтажом у филмском материјалу генерално, отвара могућности уметничке афирмације према прошлости и садашњости кроз одбијање односа идентичности.

Закључак из експерименталног теоријског повезивања: Ово истраживање отвара питање шта би се десило уколико би уметничке интервенције постале критички алат, попут Ајзенштајнове теорије која ангажује монтажу и остале филмске технике посматране у контексту истраживања савремене архитектонске или урбане праксе? Савремена пракса пројектовања бележи разноврсне форме синематичке истраживачке праксе (мапирања, портретисања, итд.) које, кроз деловање архитеката и урбаниста траже начине да ослободе праксу „илузорног подражавања прошлости“. Пример је Ајзенштајнова идеја да техником монтаже ослободи „театар тежине „илузорне имитације“ и репрезентативности“. Бег у трансдисциплинарно или интердисциплинарно повезивање није до те мере повезано са истрошеним техникама матичне професије колико са разумевањем губитка урбаног идентитета у временској прогресији (друштвених, политичких, економских, естетских промена), који у новој дисциплини препознаје потенцијалне начине реконектовања „истрошених“ урбаних веза или оперативних техника. Ово поглавље закључено је оптимизацијом оперативног уређаја *пракса ходања и синематичко креирање слика*, која је закључком о сличностима са стратегијом *игре* изведене кроз тактику кретања и експериментално организована између Каленових принципа *серијске визије* и процеса *рамљења и фрагментације, уметности ходања* и ситуационистичке праксе *drifting* - потврдила полазну премису овог истраживања. Они усклађују питања урбане праксе са механизмом *мобилног погледа*, питањима темпоралности и промене односа простора и времена, операционализације синематичке слике урбаног пејзажа; и измештају фокус архитектонских питања из перцепције објеката као физичке структуре у перципирање система релација, које имају за циљ да отворе питања визије *урбаног континуитета* из искуства кретања. У претходним поглављима је објашњен начин на који је у оперативном уређају *пракса ходања и синематичког креирања слика* интегрисан систем три теоријска повезивања, са циљем да разбије традиционални ригидни систем пројектовања. Јасно је

установљен и комплексан систем архитектонских процеса који почивају на овако комбинованим теоријским постулатима, оперативним истраживачким уређајима, сету метода и алата, комбинацији теоријско-практичних становишта. Ово поглавље је закључено усвајањем образаца и протокола у архитектури након тестирања оперативног уређаја *пракса ходања и синематичко креирање слика* кроз студије случаја.

Трећи део истраживања отворен је следећом хипотезом: креирање истраживачког приступа архитектонском пројектовању, кроз инструментализацију слике покренуте из филмске секвенце између савременог архитектонског и синематичког дискурса, отвара могућност креирања алтернативних истраживачких модела у функцији адаптације архитектонских концепција кроз сет синематичких принципа. Овај интердисциплинарни контекст служи да учврсти однос између теорије и праксе у циљу да понуди *сценарио истраживања* инструменталне артикулације слике и кретања као извор инспирације за архитектонско стваралаштво и истраживање процеса стваралаштва данас.

Формиран је интердисциплинарни оквир за разматрање уметничких импликација у архитектури на проблемима *интерпретације и апстракције*:

1. инструментализација концепта *кретања*, као организационог и стваралачког мотива просторних концепција, кроз примену у архитектонском пројектовању и едукацији, будући да концептуални и инструментални аспекти архитектуре заузимају критичку позицију смештени између поља репрезентације и поља креативне продукције.
2. улога *слике* као критичког алата у основи концептуалног модела истраживања кроз пројектовање, јер је истраживањима која претходе изради дисертације утврђено да инструментализација слике има улогу агента увида у синематичку проблематику. Такође је утврђено да инструментализација слике обезбеђује форме акција у архитектури кроз превођење синематичких принципа на релацији дводимензионална раван – тродимензионални простор.

Трећи део истраживања изведен методом *research by design*, представљен је у форми низа експеримената уведених да покрену флуидност идеја и знања у расклапању самог чина пројектовања као места рада по себи, са резултатима који превазилазе унапред постављена очекивања. У експерименталним пројектима ретко је било речи о посредном утицају спољне дисциплине према архитектури кроз инструментализацију елемента уметничког или филмског дела – слике као критичког алата, у процесу архитектонског стваралаштва између архитектонског, филмског и литералног простора. Слика је узета кроз могућности аналогије уметничких и архитектонских теоријско-практичних интенција уметника, према закључцима са Хертфордшир Универзитета, њиховој потрази за особеном улогом слике у циљу откривања другачије функције креативне компоненте манифестоване кроз артефакт. Они су тврдили феномен слике као нетекстуални, у теоријском откривању разумевања артикулације између речи и визуелних форми, односно филмске фабуле и визуелних форми, које дефинишу режим *синематичке слике*. Кроз експеримент “Key of the Game - the Conquest of Belgrade Fortress“ у овом делу истраживања показана је улога синематичке слике којом су тестиране претходно усвојене процедуре и обрасци за проверу синематичких принципа и усвајање иновативног оперативног уређаја *пракса ходања и синематичког креирања слика* у будућој архитектонској пракси. Неколико форми акције изведено је овим путем: стратегија *игре*, апстрактно посредовање визуелних елемената, рамови и секвенце, временско измештање, интеграција контекстуалног знања и компоновање архитектонског простора. Закључено је да, из теоријског реферисања *синематичке слике* кроз сет процедура и филозофског упоришта, конструисање архитектонског дела је дефинисано из повезивања са темпоралним питањима и могућностима увида у визуелне, материјалне и просторне регистре урбаног окружења.

Током испитивања наведеног поступка, прво је размотрено на који начин слика кроз стваралачки чин постаје узор за посматрање специфичне аналогије са архитектонском пројектовањем. Из тог разлога је анализирано како се кроз архитектонске експерименте ова конекција може реализовати. У склопу новог истраживачког оквира у пројектовању, траже се начини трансцедирања чисто програмских питања и превазилажење оквира функционалистичке доктрине динамичким померањем дуж уметничких импликација у

архитектури и њиховој пројекцији кроз методолошки приступ пројектовању, проблеме *интерпретације* и *апстракције*. У циљу проширења концептуалног оквира праксе пројектовања кроз епистемолошка и теоријска питања, измештањем процеса из угла саме дисциплине, оријентацијом на филмске и уметничке концепте, примењени поступци оперишу кроз Фукоов (филозофски) метод и концептуално мишљење да обезбеде не само контекст методолошког развоја, већ дозволе развој имагинативних критичких наратива кроз фундаменталну генеративно - релациону карактеристику стваралачког процеса. У концептуалној профилацији по угледу на уметничко дело, слику, филмски или видео материјал, визије нових модела простора залазе у домене репрезентације реалних или простора фикције, али не у обе наведене форме. Њихова представа кроз концептуалне дијаграме обезбеђује рад са филмским и другим неархитектонским наративима кроз одређеност или специфичну спекулацију, у интерпретацији концепата између дводимензионалног простора филма и тродимензионалног архитектонског простора.

Из неколико изведених експеримената примене филмске монтаже у процесу пројектовања, закључена је могућност управљања сликом као општи принцип који функционише кроз временски поредак снимљеног материјала, његово декомпоновање и рекомпоновање пратећи сукцесивно протицајање филмског времена. Закључено је да је монтажу могуће ангажовати као просторни метод јукстапозиције који док води порекло у контексту слика и поседује моћ да трансформише тродимензионалне просторе. Кроз анализу примене концептуалне стратегије монтаже, у спољној референци на Либескиндов простор „разлике“ и Линчову стратегију односа елемената структуре и целине (из принципа когнитивног препознавања), закључено је да претапање простора филмске илузије у архитектонски простор преводи принципе манипулисања временом, кретањем и поретком структуре између дводимензионалног и тродимензионалног простора. Преклапањем кадрова и имагинарне структуре простора која том приликом настаје, развој процеса рефлектованих на експерименталној *филмској траци* обезбеђује јасну слику (визију концепта) простора као целине и функционисање појединачних елемената структуре кроз управљање том целином. Осим концепта простора, поигравање са концептом времена који управља структуром и поретком слика, како је показано применом технике монтаже, постаје релевантан метод којим је могуће повезати

парадигматску перцептивну промену са концепцијом архитектонског решења изведеном из перспективе кретања и синематичког креирања слика.

Кроз проблематизацију транзиције ка новом моделу истраживања, приказан је потенцијал актуелизације синематичког концептуалног модела да постане централна дисциплина у оквиру архитектонске истраживачке културе. Потврђено је да савремени приступ пројектовању има потенцијал да кроз анализу епистемолошке, филозофске и методолошке основе процеса архитектонског пројектовања изједначи пројектовање и истраживање, и на тај начин омогући заједничку полазну основу дефинисаног проблема транзиције концепата између филма и архитектуре. Пропуштањем иновативног метода кроз филозофско гледиште, отвара се пут разумевања генерисања новог знања које утиче на расклапање самог процеса пројектовања. На *тест-моделу* “The Process of Nordhavnen City Planning, Copenhagen” дат је приказ резултата истраживања и доказано је да је нови истраживачки модел позициониран око развоја уметничких импликација у архитектури, као и да ова транзиција ка архитектури треба бити препозната као круцијална за формирање оквира имплементираног знања и иновативних истраживачких метода. Синематичка премиса архитектуре као актуелан модел који је потребно тумачити и прилагодити у оквиру архитектонске истраживачке културе, показала је подједнако третирање питања кроз теоријски увид и препознавање синематичких квалитета простора и синематичких концепата у пракси. Процес овог истраживања показао је могућност повезивања закључака из теорије и праксе са поставком *Сценарија пројектовања* и *Манифеста пројектовања*, и захтева дефинисање конекције теорије и праксе кроз увођење метода који одржава „отворени“ однос дисциплина, како у процесу пројектовања тако и у истраживању. Ово се показало могућим једино из перспективе експеримената који дуж теоријских постулата проширују традиционална тумачења и проналазе њихову заједничку везу са практичним питањима у архитектури. Ни синематички парадигматски обрт не би био тумачен као инцидент аспирације архитектуре ка употреби нових технологија у вези са практичним питањима концептуализације и репрезентације у архитектури, већ као средство трансформације модалитета опсервације генерално. Он отвара портал критичког разматрања чинилаца стваралачког процеса у архитектури и иза дисциплинарних граница. Ово истраживање објединило је истраживачке методе и

сценарио пројектовања, понудило извесне процедуре и протоколе извођења, и размотрило оперативне уређаје у самом процесу. Осим доминантне промене односа концептуализације и репрезентације који је неоспорно у основи узајамног дејства визуелних уметности и архитектуре, њихово дејство повезано је и са постструктуралистичком перспективом која из корена мења временски пројекат и конструисање постмодерног субјекта и пресудно критикује постојеће пројектантске моделе. У том смислу, ово истраживање је показало како се процес пројектовања и истраживања модификују под утицајем интердисциплинарног повезивања са синематичким истраживањима и филмом. Резултати овог истраживања могу бити примењени у концептуалном истраживачком оквиру *practice-based research*, методологији архитектонског пројектовања и проширењу постојећих теоријских традиција.

10. ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА:

ДИСКУСИЈА РЕЗУЛТАТА, МАНИФЕСТ ПРОЦЕСА ПРОЈЕКТОВАЊА И ПРАВЦИ ДАЉИХ ИСТРАЖИВАЊА

Развој технологије и медија филма значајно утиче на промену перцепције урбаног простора током XX века а данас, на почетку XXI века, тражи прилагођавање пројектантских концепција новој „покренутој“ перспективи из које идентификује питања урбаног окружења. Синематичка истраживања развијана током последње декаде у оквиру академских института показују потенцијал да развију архитектонске концепције простора прилагођене перспективи кретања, као што је потврђено, могуће једино активним повезивањем процеса пројектовања и процеса истраживања, јер само на овај начин ће, кроз праксу и едукацију, примена нових медија бити свесније и свеобухватније искоришћена. До сада је филм имао ограничену примену у архитектури, кроз презентацију архитектуре на филму и репрезентацију архитектонских концепата и у скорије време у студију за архитектонско пројектовање. Узмимо пример испитивања модела и монтаже у архитектонском студију на Универзитету Копенхаген, у извођењу доцента Мортен Милгора на Краљевској Академији лепих уметности у Копенхагену. Покушаји едукатора да примене филмске технике кроз развој архитектонског концепта постоје у форми ретких експеримената, али систематска анализа њихових резултата изостаје, а тиме и могућност озваничења синематичког модела истраживања кроз методолошки приступ у архитектонској едукацији и шире. Да би стекли увид у најефикаснији пут прилагођавања архитектонске праксе новом синематичком истраживачком оквиру, као и по питању шта је потребно предузети у том поступку, дат је преглед различитих истраживачких парадигми. Процес је отворен за иновативне процедуре, да би кроз интеграцију нових медија, заправо, испитао епистемолошке и инструменталне потенцијале његове примене у архитектури, другим речима позиционирањем ослањајући се на предлоге Бернара Чумија да профилише архитектонску праксу на начин да „архитектура не решава проблеме већ отвара питања о урбаном окружењу“. У контексту поменутих услова, контекстуализација будуће праксе захтева ургентни историјски преглед односа парадигматске перцептивне промене настале применом нових медија карактеристичне за почетак XX века, што је условило наше критичко померање дуж компонената њихових односа и праћење консеквентних промена стратегија пројектовања. Пресудни утицај приликом усмерења и опредељења изведеног

истраживачког приступа имали су обављени интервјуи са едукаторима, режисерима и уметницима у области филма и архитектуре. Резултати интервјуа са проф. др Стивеном Партрицом, уметничком групом Бул.Милетић и едукатором, архитектором и режисером Мортеном Милгором, приказали су могућности различитог приступа у снимању простора, могућности употребе камере и уметничких процедура, које одговарају на покренута питања просторно-визуелних компоненти окружења из перспективе кретања. Резултати интервјуа усмерили су ово истраживање на идентификовање основних синематичких концепата и затим квалитета архитектонског простора, повезујући их са визуелним, наративним, темпоралним квалитетима и ефектом *вођења погледа* урбаним простором.

У овој дисертацији је представљена ретка могућност да се кроз теоријско истраживање у научној области архитектура и урбанизам померимо од питања презентације и интерпретације ка промишљању процеса који покрећу нову перспективу концептуализације архитектонских објеката. Покренуте тезе отварају серију процедура које имају за циљ да пруже систематски увид у синематичку просторну парадигму, контекстуализацију процедура примене у протеклој декади у овако дефинисаној форми, а чији методолошки, епистемолошки и концептуални потенцијал остаје до данас већим делом неискоришћен. Епистемолошки пореклом из праксе, тумачење резултата који настају током самог процеса рада показује велику сличност са оним што из теоријског угла Шон реферише као „конструктивно истраживање у архитектури“. *Тест-модел* су понудили пун увид у пример новог модела пројектовања кроз истраживање и питања иновативних стратегија и оперативних алата. Надаље, критички преглед над процесом као целином повезан је са експериментисањем у пракси и едукацији и осветљава ка апстрактнијем нивоу у форми теоријски, методолошки и концептуално контекстуализованог приступа синематичкој премиси архитектонског истраживања. На овај начин, истраживачки оквир постаје *reflection-through action* који се тиче знања инкорпорираног кроз праксу, такође и путем критичког читања и истраживачке праксе.

Као целина, синематички приступ такође је понудио увид у начин на који пројектанти који проширију експертизу ка истраживању могу радити истовремено прагматички и критички. Један од изазова који се појавио у процесу истраживања и развијања знања о

самом процесу пројектовања је тражење адекватних радних метода у условима када синематика улази у визуелни простор у изразима „револуције“ модалитета истраживања, конструисања и репрезентације фактора окружења. Осим корекције процедура и метода, у прилог критичког погледа архитектонског обликовања коју дугују синематичкој премиси, доказан је иновативни процес етаблирања идеја, наративних, сазнајних и контекстуалних квалитета из реалног света, путем којих је могуће разумети истинитост њиховог постојања у реализацији самог дела. У том смислу, ни питање синематичког парадигматског обрта не би било тумачено као инцидент аспирације архитектуре ка употреби нових медија, већ као начин праћења промена генерално које отвара потенцијал стваралачког процеса у архитектури и иза дисциплинарних граница. Ово истраживање објединило је методе и сценарије пројектовања, понудило процедуре и протоколе извођења и размотрило оперативне уређаје у самом процесу. У природи интердисциплинарног и трансдисциплинарног пројектовања је константно прилагођавање нових уређаја, метода и испитивање дејства нових технологија у процесу реализације. Осим доминантне промене односа концептуализације и репрезентације у основи узајамног дејства визуелних уметности и архитектуре, њихово дејство повезано је и са постструктуралистичком перспективом која из корена мења временски пројекат и конструисање постмодерног субјекта. Ова перспектива, међу бројним факторима, обликује пресудни утицај на критичку рефлексiju постојећих пројектантских модела. У том смислу, резултати истраживања су показали како се процес пројектовања и истраживања мењају под утицајем интердисциплинарног повезивања са синематичким истраживањима и филмом. Кроз прве систематске анализе пројектовања и истраживачких модела током осамдесетих година XX века, као што је показано, већ је донекле систематизована и развијена култура имплементације знања у архитектури, и на тај начин обезбеђена солидна подлога за лоцирање проблематике и дискусију будућих праваца развоја.

Креативна продукција која је полемисана кроз *practice-based research* истраживачки оквир просторног контекста синематичке премисе архитектуре, показала је разумевање креативних процеса, и на тај начин и разумевање знања које се у истом оквиру формира, а чија је истинитост резултата мерена ефектима саме креативне продукције. Уколико је поменути истраживачки модел у могућности да покаже разумевање креативног процеса, могуће је постићи креативни резултат у процесу истраживања којим тврди продуктиван

интердисциплинарни спој синематике и архитектуре у новом истраживачком оквиру. На овај начин формирана нова истраживачка парадигма омогућава да се настави континуирано посматрање парадигматских промена препознатих на релацији теорија - пракса између репрезентације, концептуализације и искуства простора, и након израде ове дисертације.

Уколико је је фундаментални догађај у истраживању постојање „отворене свере“ у процедури формирања знања између архитектуре и уметности, известен је потенцијал новог истраживачког оквира у архитектури из парадигми какве расправљају кључни теоретичари и истраживачи у области архитектонске едукације у последњих двадесетак година. Они указују на постојање ограничења у комуникацији нетрадиционалног знања и теже да дискутују *алтернативне истраживачке моделе* који омогућавају интердисциплинарно повезивање у концептуалном истраживачком оквиру *practice-based research*. Расправљајући о природи резултата истраженог и епистемолошким анксиозностима изван природних и хуманистичких наука, потврђено је уверење да ће овај интердисциплинарни модел истраживања, у прилагођеном интерпретативном и просторном контексту синематичке премисе архитектуре, омогућити покретање измена традиционалних истраживачких приступа и обезбедити контекст нове истраживачке парадигме насупрот постојећим ограниченим моделима у архитектури. Кроз промену става о начину интерпретације прожимајућег знања из области културолошког, архитектонског, синематичког и уметничког квази-дискурзивног контекста, отворено је иновативно читање архитектуре изван њене чисто формалистичке и функционалистичке доктрине, у потенцијалу да истовремено представља простор, догађај и кретање, у реакцији на континуирану трансформацију услова у савременом архитектонском дискурсу. Промена се првенствено односи на тензију између архитектонских концепата и искуства простора, која се сматра будућношћу архитектуре. Предлог будућних истраживања овог концептуалног оквира је да одржава континуирану трансформацију услова у савременом архитектонском дискурсу, и то кроз константну идентификацију и прилагођавање одговарајућих пројектантских метода. За разлику од традиционалних модела истраживања и истраживачких приступа, у овом истраживању је отворен синематички угао архитектонских истраживања кроз деценијама дебатован *practice-based research* истраживачки оквир. Синематички оквир архитектонских истраживања је задатак

који је пред нама да истражимо. Овом дисертацијом су постављене тек основе и могући развојни токови будућих истраживања у области интердисциплинарних повезивања. Уместо да се бави даљим проценама валидности предложеног интердисциплинарног приступа, синематичка истраживачка парадигма поставља можда и најзначајнији задатак за будућност архитектуре. Она пита шта предузети у раду са свим наведеним могућностима архитектонске праксе или на које се начине синематичка премиса може развити у контексту архитектонских истраживања.

ПРИЛОЗИ

Прилог 1

Приказ резултата истраживања на енглеском језику

THE SPATIAL CONTEXT OF THE CINEMATIC ASPECT OF ARCHITECTURE

This doctoral dissertation presents the findings, conclusions and results of my research entitled, "The spatial context of the cinematic aspect of architecture". The purpose of the dissertation is to present the possibilities of adopting the cinematic qualities of architecture as an approach to tracing current modifications in contemporary architectural discourse in relation to the paradigmatic change of perception of urban space towards a movement perspective. The design process tradition, which comprises a standard series of procedural exercises aided by new technology, is in contrast to the experimental architectural research of the last decade that has clearly demonstrated the tendency to enrich the limited traditional approach in order to extend human vision beyond what is perceivable. Accordingly, I propose that we can test the cinematic aspect of architecture, first having harmonized the relationship between architecture and film through their common methodological and didactic approaches. To verify the cinematic aspect of architecture in theory, practice and education, and to maintain the level of creativity present in design practice, I initiated a reassessment of current design practice and proposed alternative architectural design strategies.

1. INTRODUCTION

This doctoral dissertation demonstrates one possible way of looking at the phenomenon of urban space through the cinematic lens, as a result of testing the cinematic aspect of architecture in connection to the design research. The contemporary research framework provides for interpretative flexibility and novel inquiries, giving freedom to consider how they potentially have an impact on specific theoretical concepts from a new perspective. First of all, the research focus was inspired by the conceptual effect of using cinematic strategies and techniques to answer practically the demand for the quality of continuity in the visual experience of urban

space¹⁸², which is a prerequisite for successful architectural and urban practice today. Alongside the field of architectural research, urban cinematic practice, and visual culture studies, all the more attention is being focused on reconstructing recognized problems of contemporary architectural practices in historical reference to a common research trajectory touching both film and architecture. The approach was conducted through continuously monitoring this relationship, which provokes paradigmatic shift between architectural conceptualization and questions of experience¹⁸³. In the search for ways to overcome the negative connotations of applying characteristically traditional practice methods in regulating spatio-visual parameters of the urban environment, in this research I attempted to discover the essential operational function of the cinematic aspect of architecture within the framework of contemporary architectural design methodology. As a prerequisite to this inquiry, I adopted the stance that architects need to look beyond formal and functional doctrines of architecture in the design of processes which would result in a particular form and function, as well as the possibilities of discovering new thought-models both in the design process and in the evaluation of architectural practice and urban environments. This is supported by Biggs' claim that "for artists and architects, the movement towards a critical reflection of architectural practice represents significant progress, achieved in the context of the conventions and expectations of academic discourse"¹⁸⁴ (Biggs, 2000).

¹⁸² Which includes both spatial and temporal consistency in the material reality of the city, and a nearly uninterrupted development through its heterogeneous internal structure.

¹⁸³ Innovative reading of urban space beyond formal and functional doctrines of architecture was provided by new interpretation of the intersecting knowledge within cultural, architectural, cinematic and artistic quasi-discursive contexts. Experimenting with the potential of architecture to simultaneously represent space, event and movement instead of static object, has shown a close conceptual connection to the ongoing change in the perception of urban space towards a movement perspective. It is followed by the raise of tension between architectural concept and experience of space, which is considered the future of architecture (idea presented at Artists Space, New York. "Bernard Tschumi: Architectural Manifestoes." 1978). A significant dialectic role of the concept moving between architectural imagination and real spaces, abstract concepts and the sensuality of implied spatial experience, was contextualized after a review of contemporary architectural practice through the interviews published in *ElCroquis* editions and the writings of eminent experts concerned with questioning the role of architectural concepts through education and practice.

¹⁸⁴ Biggs, M. A. R. (2002) Editorial: the concept of knowledge in art and design, in *Working Papers in Art & Design*, VOL 2, http://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0005/12299/WPIAAD_vol2_biggs.pdf, accessed 20th March 2013.; also read the writings of Scrivener (2009) and Rust (2007).

In contrast to research developed so far across Europe and beyond through the interpretation of the spatial representations in film¹⁸⁵, this research offered a perspective that has not yet been discussed in the national or international scientific publications. The hypotheses did not direct this research towards the representational quality of architecture in film, which would support the simulation of reality analogous to that of a film scene¹⁸⁶. Considering that this type of research has already been performed at European and International research institutes, it was rather developed through the examination and definition of the impact that film strategies and techniques might exert on architectural design practice. This was done by tracing common similarities between film and architectural functions, for example revelation, context dependence, continuity, vision, the interpretation of real world output, etc. The departure from previous research lies in comprehensive analysis, beginning with an examination of possibilities of applying the basic strategy and techniques of filmmaking to architecture. Although similar studies can be found in academic literature as infrequent experiments, tested in architectural design studios, cinematic practice has rarely been acknowledged as a valid part of architectural research, and related literature is promoted by only a small section of the profession. The results of this research were verified through various academic experiments, carried out as part of studio design work within a taught Master's degree course¹⁸⁷ over several years at the Faculty of Architecture, University of Belgrade, and at the School of Architecture and Design, University of Oslo¹⁸⁸, as well as through independent architectural practice.

2. RESEARCH CONTEXT

The visually-imaginative discoveries of filmmakers and architects and exploring the perception of urban space has entered the focus of research interest in the last decades, representing didactic

¹⁸⁵ Film as a visual resource with unique spatial properties devised by filmmakers, as a means to engage with the spatial characteristics of architectural and urban space.

¹⁸⁶ Research performed at European and International research institutes.

¹⁸⁷ The results of this research were verified through various academic experiments, carried out as part of studio design work within a taught Master's degree course, both 1st and 2nd year modules and Diploma project, each group of 25 students.

¹⁸⁸ Academic experiments carried out as part of studio design work within a taught Bachelor's degree course at the Institute of Form, Theory and History, School of Architecture and Design – University of Oslo. Author previously prepared the semester teaching curriculum and was running experimental thematic classes within a group of 70 students. Each class is a separate unit that helps students gradually progress from one phase into another until the final target. Target: the development of artistic projects in a diligent approach to interdisciplinarity.

and educational motivation in reassessment of architectural strategies discussed in this paper. Since working with the visual components of urban environment from the perspective of film director provides a new understanding of urban space as a sequential series of images (and their possible visual representation when projected in traces of a spatial scenario), we risk declaring that architecture is primarily engaged in the visual¹⁸⁹, as indicated by William Mitchell (2005: 6). A more detailed insight into literature can, however, make us recognize the ambivalent attitude of theorists in the field of contemporary theoretical debates. Although many have correctly argued that architecture was never primarily involved in the visual field, a number of key theoretical debates have strengthened the current importance of the visual aspect of architecture¹⁹⁰. According to observations provided by Richard Koeck (2013), this is indicated by a series of theoretical concepts through which their creators were determined to return the visual dimension of architecture to the forefront of architectural research. Jacques Derrida refers to the dimension of events claiming its origins in the structure of architectural devices through sequence, narrative, cinematics, dramaturgy, and choreography¹⁹¹ (Derrida, 1986: 324), followed by the Situationists who set the concept ‘society of the spectacle’, Baudrillard through ‘simulacrum and simulation’¹⁹², and finally by Foucault through ‘the scopic regime’ (Koeck, 2013). Taking this into account, the research pursued by extending visual analysis of urban space through the cinematic lens to discuss its relationship with this imaginative manipulation of space.

In considering a new area of research, establishing a research context firstly demanded the determination of where precisely this new cinematic aspect could be positioned within architecture, so as to provide visible results in the future. The question was raised about what research conditions and what theoretical standpoint could provide a work environment for the cinematic transformation of architectural conceptions. As first, a critical reflection was decided on to bring contemporary theoretical debates in the field of cinematic research, film theory,

¹⁸⁹ Mitchell, J. W. (2005) *Placing Words: Symbols, Space and the City*. Cambridge: MIT Press, pp. 6.

¹⁹⁰ The twentieth century has met several theoretical debates which strengthened the visual dimension of architecture, to name but a few studies that alternately challenge the prevalence between perceptual and cognitive component: Gordon Cullen, Kevin Lynch, Rudolph Arnheim, Juhani Pallasmaa, Walter Benjamin.

¹⁹¹ Derrida, J. (1986) Point de Folie-Maintenant L’Architecture, in Leach, N. (ed.), in *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*. New York: Routledge, pp. 324.

¹⁹² Read in: Baudrillard, J. (1985) *Simulacrum and Simulation*. Paris: Galilce.

philosophy and urban practice, closer to architecture. It started from the first principles of the inter-disciplinary approach to internal issues within the discipline. The research advanced by launching a 'test model' "Key of the Game - The Conquest of Belgrade Fortress"¹⁹³ in order to initiate examination of possibilities and highlight key positions which might point to related concepts, principles and elements of film production and architectural practice, as well ways to connect these with architectural design strategies. For this purpose, research proceeded by designing the conceptual framework of the "staged" movement scenario. This way, traditional spatio-temporal configurations were provoked and a change that might occur commonly from their articulation with the cinematic devices was described. Editing spatial entity as a whole and in its individual parts is treated beyond their physical appearances, in terms of conceptual determination of spatial elements articulated by 'fragmenting' and 'framing' devices¹⁹⁴ (Tschumi, 1994: 173-190) and 'architectural promenade'¹⁹⁵ (Le Corbusier, 1923). As such, they are considered as constantly connecting and reconnecting, cutting and moving, framing and other material manipulations¹⁹⁶, driving articulated concepts towards the creation of spatial scenarios. Accordingly, we are no longer essentially concerned with creating preapplicable procedures, but rather something like 'creating situations' into which things and events are added, manipulated and integrated, followed by a deviation of their material manifestation. The system of collecting

¹⁹³ In a new cinematic perspective, I proposed the concept of space which is a proponent of breaking down the borderline and recharging a connection between 'the concept of game', 'architecture as cinematic image' and 'organizational elements of the spatial concept'. This idea was explained and further decomposed in the 'test model' "Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress". It interprets parameters of the cinematic quality of space in architecture and identifies potentials to replace passive perception for an active perception of urban space. As the research into the cinematic potentials of architecture develops, we are moving through the three permeated research trajectories: theory of architecture, practice of architecture and the practice of filmmaking. Further progress has demonstrated a clear direction leading to the practical application and scientific foundation of the new research context, emerged from the critical observation of the temporal aspect and architectural experience.

¹⁹⁴ The process of defining the fragmentation/ framing device function shares a contextual ground with Tschumi's definition of 'autonomous fragments'. Their rules of combining are not subject to the architectural rules set forth in Classicism or Modernism. Combining fragments could be articulated through different categories, with emphasis that "architecture is not seen here as the result of composition", published in: Tschumi, B. (1994) *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: The MIT Press, pp. 173-190.

¹⁹⁵ Architectural promenade through the building has become an important element of architectural design. Originally introduced by Le Corbusier in his architectural designs, this concept has confirmed an important connection between avant-garde architecture and film, in relation to the conventional parallel drawn between the perception of space in film and the one of real physical space. The reconsideration of the 'architectural promenade' concept in theory was opened in two ways: in the composition of location and in the perception of space. The aim was an epistemological extension of architectural design through the theoretical debate of its methodological approach.

¹⁹⁶ As intellectual processes.

and fitting together materials does not follow a firm set rules or only intuition; conversely its theoretical dismantling was discussed with the help of a certain notion that possesses a contextually changeable meaning and therefore impacts theoretical and methodological changes when applied as concept in design research. An example to this would be the notion ‘architectural promenade’ within the scenario of “staged” movement – action performed: the recording of spatial movements of subjects through urban space. In this process, cinematography provided multiple perspectives of movements which are further interpreted through the vocabulary of architectural notions. After the discursive analysis of selected notions, as proposed by Deleuze and Guattari and opened to different modes of thought by Foucault, novel actions were applied to the critical notion. This notion, then, becomes embedded in a network of relations - a chain of related concepts which, moving through a large collection of cinematic images derived from recordings, become intertwined during research. Ideas and rules developed in the studio work are now able to reach across the differences between the physical dimensions of architecture and spatio-temporal projections of movement. Practical results demonstrated the possibility of generalizing the unique findings with a set of design strategies. The evaluation of the ‘test model’ as an effort to adapt the cinematic aspect of architecture led us to the conclusive, positive impact achieved through the visual strategies of urban environment. By improving design knowledge, it was also concluded that the proposed ‘test model’ could be a useful device for a further detailed examination of how the cinematic function might become an effective operating device applicable to future architectural research.

3. RESEARCH CHRONOLOGY

An inter-disciplinary approach to research culture was inspired by the reconnection of particular theoretical and practical aspects¹⁹⁷, which Jane Rendell (2006) proclaims as an urgent need in the tangent of contemporary ‘art in architecture’ discourse - the core subject of her discussions. In an effort to demonstrate key positions in research development, this critical standpoint stands at the very foundation of the discussion and determines the three linked purposes of this research. The first purpose was to show a potential impact of film production on the procedures specific to architectural practice. The second purpose was to demonstrate how I detected the cinematic effects in the fundamentals of the quality of architectural and urban space. The third purpose was

¹⁹⁷ Theory is dealing with the concepts and practice is dealing with the materialization of architecture.

to review the recent relevant body of knowledge and to highlight areas of debate on the relationship between architecture and film, both of which caused key decisions in the development of the research. This analysis has resulted in constructing a knowledge base for the application of cinematic strategies in architecture.

In order to make such a general shift towards valorization of the cinematic aspect of architecture and to approach analysis with a potential result in innovative architectural design strategies, a number of conditions had to be met. The first condition was that the analysis of architectural space consisted of a study of its physical, visual and conceptual components. The second condition was that the principle of spatial, temporal and causal relations of each spatial concept represented its internal organizational, visual and conceptual integrity. Apropos, the impression of a unified ‘sequence of buildings’ and the matter of conceptual order in architecture are issues subject to discussion as their constituent elements and systems achieve visible internal connections but also in relation to ‘the sequence of buildings’ as a whole. The third condition was that what we recognize in the final form of a physical and visual articulation of ‘a sequence of buildings’ must be an outcome of deeper conceptual manipulation. In the next section, I discussed the development of the research directions as emerged from the three stated purposes.

3.1. FILM PRODUCTION VS. ARCHITECTURAL PRACTICE

In order to determine the points of recognition of the procedures, elements and concepts, characteristic to both architecture and film, I have tried to draw a reference to it from the treatment of architectural and film poetics in scientific terms, whose development should have primarily raised the director's or architect's awareness of the essence of their creative processes. In the next step of the research, accordingly, a detailed insight into the potential impact of film production on the procedures specific to architectural practice was carried out. Interviews were conducted with several educators in the field of film production, as it encourages observation from the perspective of a film director, to be compared in the next step with concepts seen from the perspective of an architect who treats film as a critical source of spatial concepts through a historical and theoretical review of modernism and postmodernism. As shown by the results of the interviews, analogy between the creative aspects of architecture and film can be constructed above the similarities in approach to design / production processes of each of them; then, through the elements of procedure and in exploring the ways in which they could establish the order of

elements in that process in the initial stage of production; and finally in working with external concepts, research approach and in rethinking architecture in terms of a shot. Giving due consideration to the above elaborated, I adopted a stance that significance given to the structure of a whole as an organizational aspect of film contextualizes the filmmaking practice, to explain the essence of film formation and to construct a knowledge base for the application of cinematic strategies in architecture. To denote this point of view, the research moves away from traditional architectural design practice. It is here that the role of cinematic strategies, techniques and elements of film production becomes valuable, as these devices control the process: each adopted procedure and their guiding principle through the process has a profound effect on the quality of future results (architectural concept).

3.2. CINEMATIC EFFECTS IN FUNDAMENTALS OF THE QUALITY OF ARCHITECTURAL SPACE

After analysis and selection based on these theoretical concepts, I suggested four key qualities of architectural space associated with cinematic effects, which are also common features of architecture and film. These include the following: narrative, visual, temporal and qualities based on mobile observation. Their influence on the rethinking of the concept of architectural space is reflected in a change of the relations between space, time and movement, and consequently in our experience of architectural space. First in the series, the temporal component of the rethinking of architectural space derives from the correlation with the development line of films, which includes montage (the montage of temporal progression) as well as Benjamin's concept of *dialektische bilder* (dialectical image), but also in working with fragments and origins of the temporal construction of view. Insight into the visual component derives from the observation of architectural imagination on film in a way that establishes parallels with cinematic images from films directed by Andrei Tarkovski and architecture of Alvar Alto. The last analyzed cinematic component, the mobile view, is theoretically contextualized by monitoring the evolution of mobile views in urban spaces: from Benjamin's discovery of 'flaneurism'¹⁹⁸ as an aspect of

¹⁹⁸ In European film, exploring urban tend to be related to the concept of 'flaneur', the main character to be associated with modernity and urbanity (AlSayyad, 2006). With a difference to the history of cinema which promoted views from above as a recurrent rhetorical figure, the idea of 'flaneur' refers to a person who wanders the city streets. The practice of 'flanerie' is nowadays consensually considered to be related to cinema and to its constitution of a mobilized gaze (Friedberg, 1993). The historical figure of the 'flaneur', a typically urban phenomenon, was originally introduced to the French literature during the 19th century and its creator, Charles Baudelaire, was among the first to emphasis the effects of the city on its individual subject. Baudelaire created the

unorganized movement, through his concept 'shock effect'¹⁹⁹ of directed guiding views through the proto-cinematic optical apparatus, to the guided views across the film screen. The choice of using these theoretical concepts originated from the belief that there could be found a fundamental criterion of visual, narrative and temporal value of the production of architectural concepts, leaving the theoretical and practical orientation to experimentation with a new experience of architectural space from the analogy with a spatial sequence of the cinematic path guided by the filmmaker.

3.3. HISTORICAL AND THEORETICAL OVERVIEW OF THE RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURE AND FILM

The third research direction starts with an overview of the relevant body of knowledge and highlights current debates on the relationship between architecture and film, and continues to work on a general upgrading of existing theoretical bases of certain urban practice through the proposed cinematic aspect. The question of the relationship between unity of a film entity and the organizational elements of its artistic totality is then transferred to the scale of urban and observed in terms of how it becomes essential in the context of the review of Cullen's urban practice²⁰⁰ presented in *The Concise Townscape*²⁰¹ (1961, 1-19). The possibility of upgrading the provided urban principles through the cinematic aspect was found in shaping the elements and operative device mobilized through the concept of 'serial vision'²⁰². This is derived from the

imaginary figure of the observer which moves through urban spaces: a painter who walked through the city or a poet whose mobility in urban spaces provides a fluidity of his social position. Simultaneously, his poetic language traces the chaotic texture of urban life. What is important to conceive the modern subject of the 19th century from today's point of view is the paradigmatic change which affected a displacement of the 17th and 18th century production of subjectivity through the optical apparatus in a favor of dealing with the 19th century 'bodily subjectivity', i.e. body as "active producer of optical experience".

¹⁹⁹ Benjamin, W. (1969) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, in Arendt, H. (ed.) *Illuminations*. New York: Schocken Books, pp. 219-226.

²⁰⁰ By studying the city through its visual analysis, Gordon Cullen demonstrates the experience of movement sequences through the city with a natural affinity towards moving images. His urban study *The Concise Townscape* (1961) is one in a series of influential texts on urban design published in the 1960s. It is concerned with the ways we visually perceive urban space and is, from its contemporary movement perspective, open to the application of principles which are fundamentally related to film production.

²⁰¹ Cullen, G. (1961) *The Concise Townscape*. New York: The Architectural Press, pp. 1- 19.

²⁰² A spatial reflection that moves towards opening the prospect of viewing subject makes the basic requirement of practicing cinematic research. In this perspective, fundamentals of the 'serial vision' strategy, as defined by Gordon Cullen, demonstrate the visual qualities of urban space in the movement perspective, place significant subjective and

assertion that, guided by visual perception and external concepts drawn from art, the theory of architecture and urban cinematics²⁰³, the scenario of spatial developments, disposition of programmed movements and activities can all be improved and controlled through architectural design methodology by building upon the strategies of ‘serial vision’. In this context, architectural elements become framing devices and an ensemble of buildings becomes related to the optical device, which is filled with random narratives of everyday situations taking place in urban space.

4. RESEARCH RESULTS

The results of this thesis have verified a scientific foundation for the reconnection of theoretical and practical postulates within the new research context. They have also verified the cinematic aspect of architecture through the operational potential of cinematic techniques for application beyond the practice of filmmaking. A set of architectural strategies and actions / procedures were also confirmed and upgraded using cinematic principles. The idea was that these procedures are not tied to material space but can organize a given material through a conceptual investigation of the cinematic qualities of space, whereby new design strategies emerge that are not based on form but on the process of creating different narratives. This procedure has also led us to the formation of a process framework as the conceptual design model applicable for future practice, as shown in **Table 1. The conceptual design model**. This provided fundamental conditions for adapting the spatio-temporal configurations of architecture and the re-evaluation of the perceptual conditions of urban environment from the cinematic perspective.

empirical counter-rationalist perspective and reject the paradigmatic approach to the spatial studies (Walters and Brown, 2004).

²⁰³ The term ‘urban cinematics’ stems out of a two-year AHRC grant research program entitled Narrascope, an International research network on ‘Urban Narrative Environment’ in the UK and China – a collaboration between the Department of Architecture in Cambridge and the School of Architecture at Nanjing University. In line with Wim Wenders’ poignant remark that “the moving image changed our way of thinking, moving around and seeing things” (Wim Wenders, 2003), programme leaders, François Penz and Andong Lu, point the particularity of their own research programme. Although urban cinematics is a relatively recent academic discipline, it has become well established and is respected academically. It includes the cinematic mapping of urban space, placing film practices within an environment and establishing relations to other ways of organizing this environment, the application of knowledge coming from film studies to the urban environment, the revelation of a new spatial and narrative structures, phenomenological and semiotic approach, cinematic portrayal of the city, etc. Read in: Penz, F., Lu, A. (2011) Introduction: What is Urban Cinematics?, in Penz, F. Lu, A. (eds.) *Urban Cinematics: Understanding the Urban Phenomena Through the Moving Image*. Bristol: Intellect, pp. 7-20.

TABLE 1. The conceptual design model:

1. Adoption of theoretical models and protocols in architecture.

Two-way process:

- transmission from real three-dimensional to two-dimensional space by recording on a film strip;
 - in the opposite direction: transfiguration from a two-dimensional illusory space on film screen to a three-dimensional space developed through architectural concept.
- Result:** conceptual strategies of the implementation of cinematic techniques in architectural design process: a set of theoretical forms and protocols.

2. Process framework as a conceptual design model.

Three phases:

I phase – Synopsis:

- **Operating through various media:** the articulation of notions and the making of theoretical models: derivation, articulation, analysis and denotation.
- **Managing the story and the transcription of narrative elements** into the vocabulary of architectural notions.
- **Writing synopsis:** a - image management, b - structure of the story management.

II phase – The condition of mobility. Interpretation:

- 1 – **Instrument:** interpretation – the artistic procedures of manifestation, transformation and communication / applied to image. The basic distinction in the construction of a theory: system vs. context.
- 2 – **Processor:** the interpretation of the physical dimensions of architecture: image making, visibility, temporality vs. spatiality. From temporal to spatial relationships.

III phase – Settings / models / urban practice:

- A phase model of inter-related tasks.
- Actions implemented on critical object / image: abstraction, extension, research and stabilization.

Process: transformation.

Plan of action for implementation on cinematic image:

1. **Abstraction:** includes all categories. Abstract vs. concrete. Entity integrity and the organization in concept.
2. **Extension:** is the design process which implements new information. Statement of the design problem is reductive, designer attacks the problem by broadening its conceptual scope.

A_ advancement: variables, practice.

B_ models for clarification of the complex task: managing the problem, decomposition and observation of the components. Intended to proceed on the basis of three basic 'models of operationalization':

B1 _'mobile view',

B2 _'cinematic image',

B3 _'transformational, spatial and program sequence';

through the dissection of what each of them represents and how it works.

C_ models for the integrated observation: insight into the blocking of components and variables, connection to the given context and their grouping.

3. Empirical research

4. **Stabilization:** dialectical foundation. Dialectical problem resolution through the process of development and the targeted result provides a successful implementation of the plan of action. Adaptation and presentation of the cinematic model for use in architecture. Outcome of the implemented staged process: diagram.

4.1. EXTENSION OF ARCHITECTURAL DESIGN STRATEGIES

The results are applicable in the extension of the architectural design strategies and serve to follow their impact in the visual, conceptual and organizational improvement of the architectural conceptions of space. This extension comprises the choice of methods for the application of procedures and forms in that process. Several strategies for research and adaptation of the cinematic principles in architecture were identified.

4.1.1. THE RELATIONAL STRATEGY: Exploring methods of re-development of the Situationist urban practice ‘drifting’²⁰⁴ (Debord, 1958, 2002:21-68) through the cinematic principles has resulted in the extension of the Situationists’ postulates originating from the 1960s. A useful parallel was established to the Situationist practice of mapping that, by envisaging ‘the practice of walking’ as an art of Bourriaud’s relational combining²⁰⁵ (2003: 7-47), reveals several common organizational principles (fragmentation, organization of a trajectory, etc.) which are used to unfold the existing spatial relationships and to tactically reconnect them. This strategy aligns the issues of urban practices with the mechanism of mobile views, issues of temporality and variable relations of space and time, the operationalization of the cinematic image of a cityscape; and displaces the research focus from the perception of objects as physical structures to the impression of the system of relations arguing the linear and sequential ways of perceiving the city. The principle goal of the correspondent film technique ‘continuity editing’, applied to most narrative films, would be to sustain ‘a sense of uninterrupted and continuous narrative action within each scene’ that maintains ‘the illusion of reality for the spectator’ (Blandford *et al.*, 2001). This is normally achieved by assembling shots – the individual fragments of film, each changed under independent film technique in a

²⁰⁴ More on ‘drifting’, concept originally put by the Situationist International, read in: Debord, G. (2002(1958)) *Selected Situationist Texts*, in McDonough, T. (ed.) *Guy Debord and The Situationist International, Texts and Documents*. Cambridge: The MIT Press, pp. 21-68; and in: Sadler, S. (1998) *The Situationist City*. Cambridge: The MIT Press, pp. 69-75.

²⁰⁵ ‘Relational combining’ is the constitutive element of the theoretical discussion on ‘relational aesthetics’ set by Nicolas Bourriaud in his direct encounter with the current art trends. Published in: Burio, N. (2003) *Relaciona estetika*, *Košava*, No. 42–43, pp.7-47. It was presented for the first time in 1996 in the text written for the *Traffic* exhibition catalogue, at Museum CAPC in Bordeaux. Bourriaud’s influence has spread through the theoretical debates about contemporary art, by referring to the ‘mental space’ in art practices. Details about this concept read in: Grupa autora (2009) Nikolas Burio, in Šuvaković, M., Erjavec, A. (eds.) *Figure u pokretu, Savremena zapadna estetika, filozofija i teorija umetnosti*. Beograd: Atoča, pp. 740-754.

chronologically and spatially consistent order. Transposed into the scale of urban, ‘continuity editing’ relates to a rarely reached urban scenario with a high spatial and temporal consistency, which is important in order to avoid the absurdities evident in the aspiration to return to a utopian scenario of artificially homogenized spaces, as a trivial byproduct of post-industrial society²⁰⁶ (Debord, 1967, 2002: 94). Therefore, we provided a firm basis for rethinking urban continuity consisting of many different fragments which are exposed to the cinematic techniques within the underlying spatio-temporal context.

4.1.2. THE STRATEGY OF FRAGMENTATION: From a theoretical perspective, we can say that the application of a montage technique in the conception of urban continuity can embody its rhythmic patterns, because the working principle of cinematic techniques construct and reconstruct the fragments of urban discontinuity, and through the moving image cognitively transform urban reality into a new coherent whole of reconnected material. By careful selection of methods to compose images in the montage process, this strategy becomes an epistemological tool that denies any relation of identity, be it identity to the present or the past. It is in these denials that architecture gains its power, followed by the power of reflection through the mechanisms of the observer’s perception. It thereby demonstrates that this kind of vision of architectural space could reflect itself through the upgraded aspect of Cullen’s ‘serial vision’. The extension of the original theoretical postulates is possible in respect of where they derive their power from, be it a proposed montage process which would deepen the reflection of the complex relationship of the present, past and future, through the intertwined fields of visual.

4.1.3. THE DRIFTING STRATEGY: Now it was possible to conclude contribution to the practice and education of architecture through the stage of conceptual mapping in the preliminary stage of the design process. The ‘drifting technique’ was therefore re-contextualized and applied to the Situationist urban practice in alignment with the principles of fragmentation, and was further tested through the experiment. This was done by the recording of spatial movements of subjects through urban space. In this process, cinematography provided multiple perspectives of movements which are further interpreted through the vocabulary of architectural

²⁰⁶ The majority of cities have long since lost such a coherency and Debord discusses the absurdities evident in some planning strategies today to return to such a pseudo-ideal, utopian scenario. He sees the artificial homogenization of spaces as undermining ‘the autonomy and quality of places’ (Debord, 1967). Read in: Debord, G. (2002 (1967)) *Society of the Spectacle*, trans. K. Knabb. London: Rebel Press, pp. 94.

notions. After the discursive analysis of selected notions, novel actions were applied to the critical notion. Ideas and rules developed in the studio work are now able to reach across the differences between the physical dimensions of architecture and the spatio-temporal projections of movement.

4.1.4. THE STRATEGY OF FRAMING: Film works appear as sensitive studies of ambivalence between detail and large proportion, slowing down and speeding up, legibility and disorientation. This said, these works mediate the cinematic space as they take on the deepening of visual legibility study by Gordon Cullen and orientation in the urban space by Kevin Lynch, when architecture proceeds by way of opportunities for various ways for framing scenes. These art procedures appear to inspire widely differing views on the elements of urban space, acknowledged in the relations between the two-dimensional screen and the three-dimensional real urban space, and by exhausting the change in perception in relation to spatial orientation.

4.1.5. THE STRATEGY OF INTERPRETATION AND ABSTRACTION: In this strategy, we considered the instrumentalization of image, in order to explain its application in the design process. Image is taken through the possibility of realizing an analogy between theoretical and practical intentions of an artist working between art and architecture, according to the conclusions of research done at the University of Hertfordshire²⁰⁷ (Buchler and Lima, 2008). Researchers' quest for the distinctive role of image is intended to invent different operational means which are manifested and recognized through the artifact. It is in utilising these creative components of the artistic production which accomplishes several procedures that we find applicable in architecture: the 'game' strategy, 'abstract mediation of visual elements', 'frames and sequences', 'temporal dislocation', 'the integration of contextual knowledge' and finally 'synthesis composing of the architectural space'. By testing previous results through architectural education, after creating a continuous feedback and interaction during the design research experiments with the strategy of interpretation and abstraction, a way to instrumentalize image in the creative process was extricated. I was searching for ways of making its appointment as an

²⁰⁷ Published in: Buchler, D., Lima A. G. G. (2008) Drawing about images: textual and non-textual interpretation, in *Working Papers in Art and Design*, VOL 5; http://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0017/12419/WPIAAD_vol5_buchler_godinho.pdf, accessed 1st April 2013.

essential element of the creative process in future experiments that operate through the temporal order of recording, its decomposition and recomposition by following the successive flow of a film time. It was concluded that the montage as the method of spatial juxtaposition, which despite its originating in the context of image and thus a narrow concept of representation, also has the power to transform three-dimensional space with the help of new devices proposed to complete the spatial value of urban continuity. By overlapping shots with an imaginary structure of space which emerges from the process, development of the processes reflected in the experimental film strip provides us with a clear vision of the spatial concept as a whole and operations through its individual elements.

5. THE APPLICATION OF RESULTS AND SCIENTIFIC CONTRIBUTIONS

The obtained results are equally applicable in practice, theory and education. They can be implemented through the conceptual framework of practice-based research²⁰⁸, design research and to the extension of theoretical traditions. The scientific contribution of the applied research approach to architectural practice is reflected in the formation of the conceptual framework applicable to researchers continuously in future, in order to follow indicated paradigm changes. I proceed from the belief that this procedure would allow the continuous monitoring of paradigmatic change between conceptualization and issues concerning the experience of architectural space, which are considered to be the future of architecture. The scientific contribution in theory is reflected in an extension of the existing theoretical standpoints and an upgrade of the established values of urban practice through the new cinematic aspect. Contribution to architectural education was achieved from the reconnection of theoretical and practical positions within the contemporary architectural discourse, then by extending the scope of architectural design strategies and introducing new thought models into the design process, based on the equalization of design and research.

²⁰⁸ Concluded with a series of latest research results in the practice-based conceptual framework, presented at the Research into Practice Conferences (2000-2008). Take a detailed look in the paper presented by Jill Franz (Faculty of Architecture - University of Queensland in Brisbane, Australia) at the Research into Practice Conference (2000), published in: Franz, J. (2000) An interpretative framework for practice-based research in architectural design, *Working papers in Art & Design*, VOL 1 – “The Foundations of Practice-based research”, http://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0020/12287/WPIAAD_vol1_franz.pdf, accessed 20th March 2013.

6. CONCLUSION

The research has verified that the spatial quality of urban continuity corresponds to the cinematographic continuity reconstructed by spatial means²⁰⁹, along with the tested architectural design strategies I proposed to demonstrate its practical application in the design process. In the first account, I proposed the devices that manage spatial value of the urban continuity in terms of a new conceptual tool, under condition that it represents urban space to be identically treated in its spatial and visual entirety through the architectural and urban design principles. In the second account, in terms of strengthening relations between the synthesis of urban space, architecture and the moving image, we can begin to understand the urban space as a visual device - a system based on movement and the consequent synthesis effects of their projection in urban space. Observation of the city not as compact and coherent urban matrix, but only as a "mere coexistence" - as "a series of relationships between objects that are almost never articulated in the visual and formal sense, are no longer defined by architectural connections", proved to be challenging and interesting. At the same time, it also refers to the urban relationships that are not based on visual continuity, but on interruption, incoherence, fragmentation and complementarity. Through disconnection, interruption, and inherited methodological arrogance in the culture of urban relations as recognized by the Situationist urban practice of the 1960s or Cullen's theoretical postulates, it was demonstrated that the cinematic aspect of architecture, with the extension of the existing methodological base, provides a practice for overcoming the negative connotations identified in urban space. However, the research is seen as the beginnings of experimentations with the cinematic aspect of architecture within the design research. Looking into the near future, experimentations of this kind - based on the application of adopted architectural design strategies - would provide new contexts for the development of architecture through the investigation of the dialectic partners: space – conceptualization; space – experience; visual, narrative or temporal projection of events in space – physical dimension of architecture. In return, the cinematic aspect of architecture could be further contextualized and cinematic qualities implemented in architectural and urban space.

²⁰⁹ The cinematographic continuity reconstructed by spatial means was previously theoretically established in the writings of filmmakers. Find the first concepts in: Eisenstein, S. M., Bois, Y-A., Glenny, M. (1989) *Montage and Architecture, Assemblage No.10*, pp. 110-131.

Прилог 2

Фукоов метод

Примена Фукоових „отворених” процедуралних интервенција на поступак формирања експерименталних конекција

Инструменти и уређаји помоћу којих архитектура артикулише концепте преплићу се са уметничким процедурама и визуелним обликовањем, ка креативним праксама које активно ангажују различите медије приказивања, едукативне методе истраживања и експерименталне приступе. Инструментализација слике и кретања у савременом архитектонском дискурсу и креативним праксама (за разлику од традиционалних пракси попут Линчове и Делезове) захтева анализу трагања за потенцијалима артикулације архитектонских концепција и њихово прилагођавање синематичким принципима, и лоцирања експерименталних конекција које легитимишу реализацију синематичких принципа као резултанте истраживачког процеса. Таква анализа, артикулација, означавање и деривација, као теоријски обрасци у дисциплинарној опсервацији, представљају својеврсно дискурзивно поље у чијим оквирима је могуће појединачно дефинисати и транспоновати појмове из филмске у архитектонску дисциплину, и интервенисати на линији превођења из текстуалног у визуелни исказ на релацијама: реч-слика, слика-реч. Кроз поставку оваког критичког става могуће је радити на развоју теоријског конструкта, те је ову испреплетану мрежу појмовних сагласја могуће установити и повезати кроз Фукоове „отворене” процедуралне интервенције изложене у његовој *Археологији знања*. Артикулисањем Фукоових процедуралних интервенција у области архитектуре, дакле у просторном уместо у литералном исказу, о самој архитектури се може писати и визуелизовати. Појмови и теоријски обрасци се могу истовремено контекстуализовати у литералном и просторном контексту. На овај начин могуће је остварити конекције између теорије и праксе, кроз избор метода и креативних приступа како у пракси тако и истовременом провером у архитектонској едукацији.

DOKTORSKE AKADEMSKE STUDIJE – ARHITEKTONSKI FAKULTET UNIVERZITETA U BEOGRADU
METODOLOGIJA I FILOZOFIJA ARHITEKTONSKOG I URBANISTIČKOG PROJEKTOVANJA – 3.SEMESTAR

Rukovodilac predmeta: dr. Vladimir Mako, redovni profesor, Arhitektonski fakultet Beograd
Student: Katarina Anđelković, stipendista Ministarstva za nauku i tehnološki razvoj RS
usmerenje: studije umetničkog karaktera

Artificial Nature / Natural Artifice

Arhitektura u dijalektičkoj slici

Skica arhitektonskog scenarija o objektu Nacionalne opere i baleta, Oslo, Norveška

Izjava zahvalnosti

Prezentovana istraživačka studija urađena je u okviru teze doktorskog rada i naučno-istraživačkog projekta, čija je izrada finansirana od stipendije Ministarstva za nauku i tehnološki razvoj Republike Srbije.
Projekat Ministarstva NIP 164003 : Istraživačko-edukativni proces i metodologija istraživanja transformacije grada u kontekstu tranzicije i u procesima globalizacije i evropskih integracija: urbani portret Beograda.

Postupak primenjen u istraživačkom radu:

Pojmovi moraju nositi značaj u teorijskom smislu. Kroz objašnjavanje složenosti nekog pojma moguće je čitati otvaranje teorijskih mogućnosti za njegovo različito tumačenje. Kontekst tumačenja izabranog pojma je polje arhitekture, a okvir 20.veka predstavlja polje za praćenje kontinuiteta i promjenljivosti u njegovom značenju. Prilikom tumačenja, važno je imati uporište u teorijskim aspektima datog pojma. Savremena estetika nam pruža mogućnosti za ličnom interpretacijom, i na taj način postajemo idejni tvorci naše lične teorijske konstrukcije.

Polazište za tumačenje: arhitektura u kojoj poznajemo neku problematiku. Pojmove možemo naći u ma kojoj teoriji, prvo hvatamo njegove originalne vrednosti a zatim prilagođavamo našem sistemu razmišljanja (matrici nove teorije).

Postavljanjem kritičkog stava moguće je razviti teorijsku raspravu, objašnjavati složenost sistema pojmova, ili tumačiti projekat koji sada postaje naš lični teorijski konstrukt. Ključna tačka je: kada radimo u sistemu pojmova, u prvom koraku u toku definisanja teorijskog sistema moguć je intuitivan pristup, ali u oblasti pojmova – ne.

PRINCIP RADA: Izdvojeni pojmovi sistematskim beleženjem tokom iščitavanja. Artikulacija pojmova. Upotreba - u artikaulisanju arhitekture - njihovo prevođenje i način upotrebe u arh-i. Odnos prema teoriji značenja (mreža teorijskih zakonitosti). Tumačenje pojmova (ispisivanje niza prevoda datog pojma, naših asocijacija, mogućih tumačenja) i iznalaženje tačaka za novu matricu (mentalna matrica ili novi teorijski konstrukt). Zatim pristupamo definisanju procedure intervencije (načini prevođenja značenja iz ljednog u drugi iskaz).

U kontekstu arhitekture, na primeru izabranog objekta, pojmove TRANSFORMIŠEMO NA LINIJI: reč – slika + slika – reč. Formiramo našu matricu teorije. Važna je konzistentnost u našem sistemu mišljenja. Formiranje našeg teorijskog koncepta moguće je raditi na osnovu ličnog projekta – dakle formiramo naš stav (teoriju) kroz konkretnu arhitekturu! Prepoznavanje pojma u različitim kontekstima (literalnom, prostornom).

4 TEORIJSKA OBRASCA - pretpojmovi (* gramatičke analize - korišćenje pojave iz jedne za opisivanje neke druge oblasti): --ATRIBUCIJA, --ARTIKULACIJA, --DERIVACIJA, --OZNAČAVANJE. Otkrivanje duboke kompatibilnosti prividno različitih sistema. Štos je u pronalaženju laganih načina da se neki pojam prevede i upotrebi u arhitekturi (a najpre traženje stava autora u datom prvobitnom kontekstu). Kristalisanje je kroz prostor a ne literalni iskaz -> literalni VS. prostorni pojmovi.



Postupak primenjen u istraživačkom radu:

ARTIKULACIJA: postupak prevođenja iz jednog u drugi nivo pojmovnog razumevanja. Pri tome potrebno je definisati i razmotriti sledeće:

- područje važenja pojma
- istinitost i važnost nekog stava
- uspostavljanje normativnosti
- polje aktuelnosti

OZNACAVANJE: odnosi se na odnos prema teoriji značenja. Mreža teorijskih zakonitosti.

Primer _ Kako crtež postaje pojam? 1. Mišljenje kroz crtanje 2. Teoretisanje crtanja 3. Poimanje crtanja

Mreža koju uspostavljaju ova 4 pojmovna obrasca (prepojmovi) NE ODREĐUJE logičku strukturu svih pojmova koje su koristili gramatički, već ODRTAVA UREDJENI PROSTOR NJIHOVOG OBRAZOVANJA. Takav "prepojmovni nivo" NE upućuje ni na horizont identiteta, ni na empirijsku genezu apstrakcija. Zapravo, postavljamo pitanje u ravni samog diskursa koji više nije spoljni izraz nego mesto nastanka pojmova. Ne povezujemo konstante diskursa sa idealnim strukturama pojma, nego opisujemo pojmovnu mrežu počev od unutrašnjih pravilnosti diskursa. Ne podređujemo mnoštvo iskazivanja koherenciji pojmova, niti ovu podređujemo čutljivoj sabranosti jednog nadistorijskog idealiteta, već utvrđujemo i obrnuti niz: smeštamo čiste intencije neprotivrečnosti u isprepletanu mrežu pojmovnih saglasnosti, a ovu isprepletanost povezujemo sa pravilima koja karakterišu diskurzivnu praksu.

Fuko – Arheologija znanja

Pojmovi – procedure intervencije:

1. Tehnike ponovnog pisanja
2. Metode prepisivanja iskaza
3. Načini prevođenja kvantitativnih iskaza u kvalitativne formulacije
4. Sredstva za povećanje približnosti iskaza i istančavanje njihove tačnosti
5. Način na koji se jedan tip iskaza prenosi s jednog polja iskaza na drugo
6. Metode sistematizacije stavova koji već postoje

Pripadnost jednoj diskurzivnoj tvorevini omogućava da se odredi grupa – dovođenje različitih elemenata u međusobni odnos. Ovakav skup odnosa čini **SISTEM POJMOVNE TVOREVINE**.

Za predmet ne uzimamo pojmovnu arhitekturu izdvojenog teksta ili nekog njegovog pojedinačnog dela ili neke nauke u određenom trenutku. Na odstojanju od ove pojmovne igre, mi nastojimo da utvrdimo po kojim obrascima iskazi mogu biti povezani u **1 TIPU DISKURSA** (nizanje, istovremena grupisanja, linearne ili uzajamne modifikacije).



O OBJEKTU NACIONALNE OPERE I BALETA



Projektanti idejnog rešenja objekta: arhitektonska firma Snøhetta. Površina objekta: P= 38.500 m². Objekat sadrži 1900 mesta za publiku, od kojih glavni auditorijum prima oko 1400 gledalaca. Godina izgradnje 2004 - 2008. Klijent: Statsbygg, Norveška Vladina agencija za izgradnju.

Objekat Nacionalne opere i baleta predstavlja prvi u nizu projekata regeneracije priobalne zone grada. U najdubljoj tački Oslo fjorda, uzduž vekovima stare istorijske luke, postavljen je arhitektonski monument koji svojom veličinom i estetskim izrazom treba da postavi nove kvalitete javnog prostora u gradskom pejzažu. Internacionalnim anonimnim konkursom postavljeni su uslovi visokog kvaliteta unutrašnjih i spoljnih prostora u izrazu reprezentativne monumentalnosti objekta. Projektanti biroa Snøhetta kombinuju sliku prirode, performans baleta i zvuk opere za konceptualizaciju rešenja objekta. Eminentnom pozicijom u priobalnoj zoni centra grada i graničnoj liniji Evrope i Norveške, objekat ima ulogu da preveže multikulturalne fragmente vremena i društva koji se na ovom društvenom stožeru svakodnevno obeležavaju najrazličitijim nacionalnostima. Koncep-

tualno, objekat je podeljen u dva dela: funkcionalna radna zona povrh tla, i skulptoralni javni prostori povrh fjorda. Dva sveta povezani su duž obale u memoriji nekadašnje luke, u kojoj zidni talas u drvenoj oblozi deli otvorene javne prostore od magije samog auditorijuma. Posebni konkursi raspisani su za pojedine elemente projekta: enterijerski garderobni zid lobija (umetnik Olafur Eliasson), scenska zavesa Metafoil (Pae White), recepcija lobija i materijalizacija prohodne krovne ploče (Jorunn Sannes, Kalle Grude i Kristian Blystad), metalni delovi fasade i spoljni delovi kule (Lovaas & Wagle), skulptura na vodi izvan objekta Hun ligger / She lies, 2009 (Monica Bonvicini).



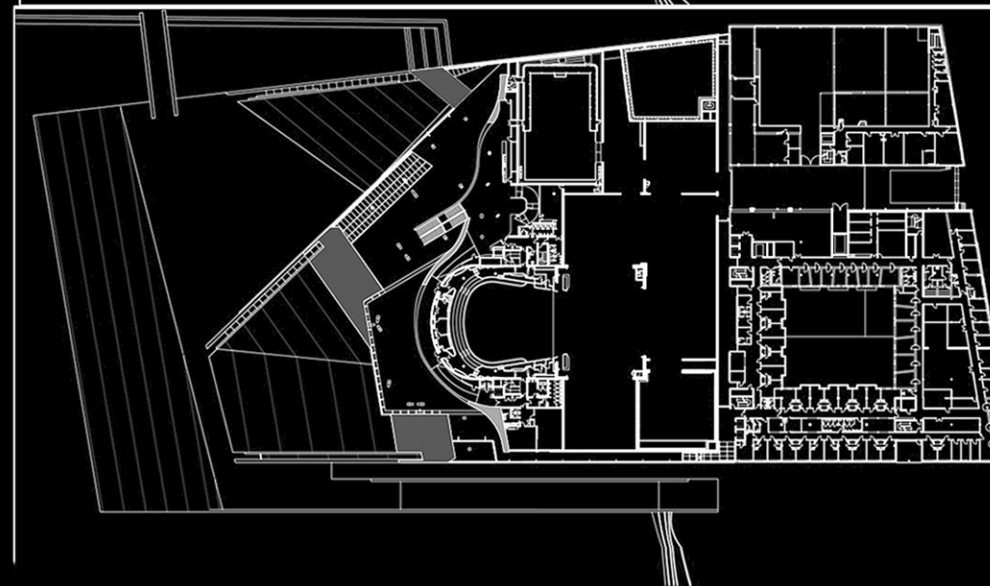
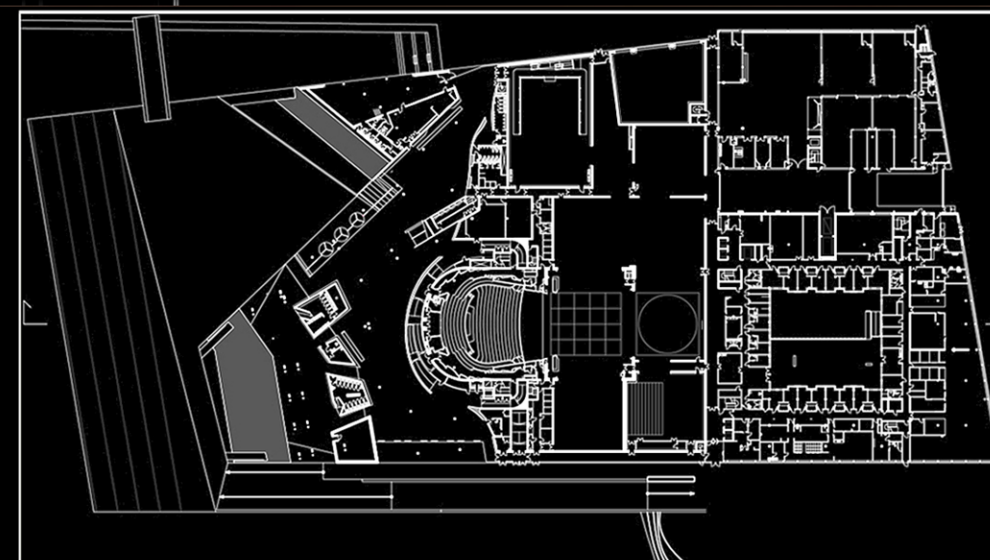
The City of Oslo: Urban Development



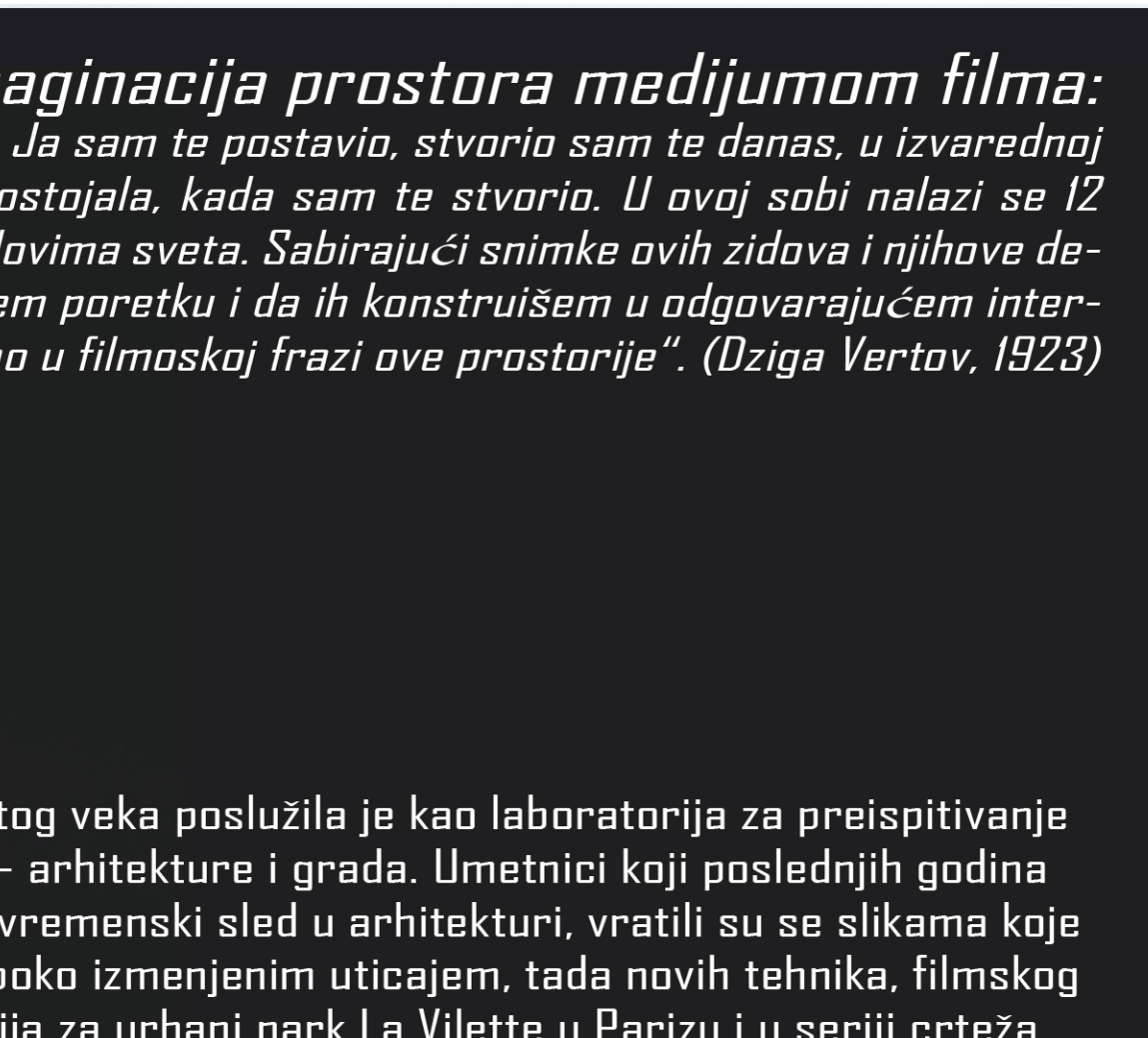
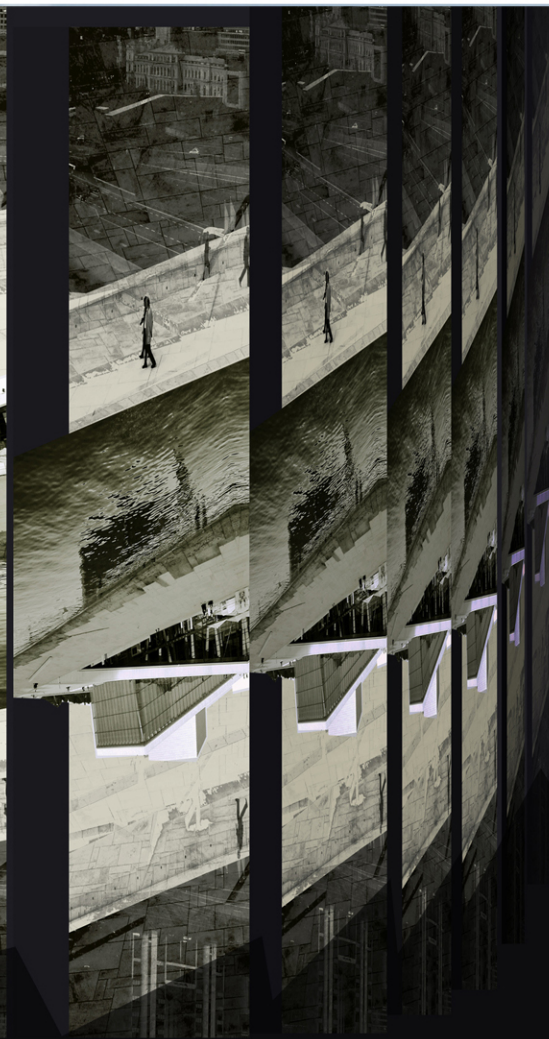
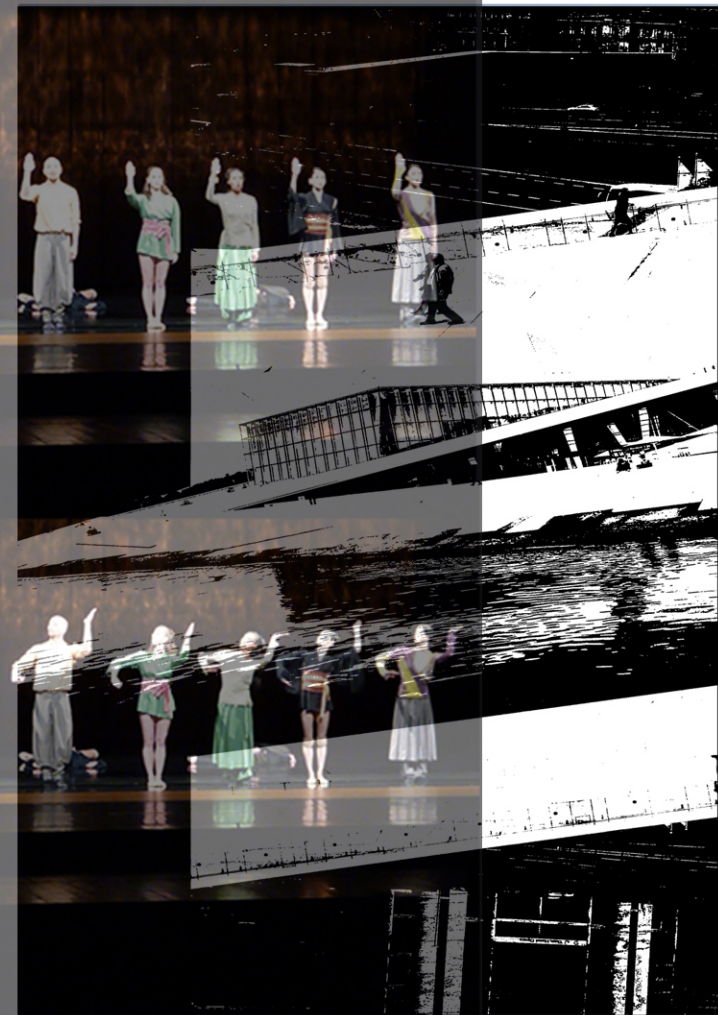
MESTO : SKANDINAVIJA - OSLO, NORVEŠKA

VREME: ISTRAŽIVANJE SPROVEDENO U PERIODU DECEMBAR-JUN 2009-2010. STUDIJA POTENCIJALA JAVNIH OBJEKATA I PROSTORA – IZMEĐU ARHITEKTURE I UMETNOSTI, AHO SCHOOL OF ARCHITECTURE, KONSULTACIJE SA DR. JONNY ASPEN, VANREDNI PROFESOR, ISTRAŽIVAČ, AHO SCHOOL OF ARCHITECTURE, OSLO.

ISTRAŽIVAČKA OBLAST: OBJEKAT NACIONALNE OPERE I BALETA I KONCEPCIJA NOVIH JAVNIH PROSTORA OSLO: BJØRVIKA – AKERSBRYGGE.



PREZENTOVANA ISTRAŽIVAČKA STUDIJA URAĐENA JE U OKVIRU TEZE DOKTORSKOG RADA I NAUČNO-ISTRAŽIVAČKOG PROJEKTA, ČIJU JE IZRADU FINANSIRALO MINISTARSTVO ZA NAUKU I TEHNOLOŠKI RAZVOJ REPUBLIKE SRBIJE.



Imaginacija prostora medijumom filma:

„Ja sam filmsko oko. Ja sam graditelj. Ja sam te postavio, stvorio sam te danas, u izvedenoj prostoriji koja do sada takođe nije postojala, kada sam te stvorio. U ovoj sobi nalazi se 12 zidova koje sam snimio u različitim delovima sveta. Sabirajući snimke ovih zidova i njihove detalje, ja ih montiram u zadovoljavajućem poretku i da ih konstruišem u odgovarajućem intervalu, tačno u filmskoj frazi ove prostorije“. (Dziga Vertov, 1923)

Arhitektura filma sa početka dvadesetog veka poslužila je kao laboratorija za preispitivanje izgrađenog okruženja u kome živimo – arhitekture i grada. Umetnici koji poslednjih godina istražuju način da predstave pokret i vremenski sled u arhitekturi, vratili su se slikama koje su kružile avangardnim pokretima duboko izmenjenim uticajem, tada novih tehnika, filmskog medija. Putem projekta Bernara Čumija za urbani park La Vilette u Parizu i u seriji crteža

„Ja sam projektant ali pred sobom vidim planinu, vidim sunce, lednik i fjord. Nalazim se u Norveškoj. Ali ja sam i istraživač, i sada tražim tajnu piramide u ledniku koji vidim. Gledam film i krećem se po njegovoj scenografiji. Shvatam da arhitekturu u filmu vidim mnogo jasnije i da u gradu nemam usmerenu pažnju na nju. Sada šetam među ljudima po krovu objekta nove Nacionalne Opere u Oslu i imam osećaj da sam u nekom filmu, neko oko snima i mene i sve ove ljude koji se teškom mukom penju ka cilju u iluziji da osvajaju planinske vrhove. I desi se vrh. Ljudi oko mene leže na grubo obrađenom belom mermeru, i dok se ispod ploče na kojoj sedim izvode probe baletskih trupa, pored mene deca skaču, umetnici oslikavaju panoramu, ili samo pružaju pogled u beskraj.“

... iz lične beleške sa krova objekta Nacionalne opere i baleta, 2.jun 2010.god.

Postavila sam sebi pitanje - Da li možemo snimiti film o različitim narativnim formama prirode koje se upisuju u arhitekturu Osla, života njegovih javnih prostora u kondenzovanoj interpretaciji prirodnog pejzaža i građene sredine, u dinamičkoj borbi sa neukrotivom prirodom kroz vekove? Ili samo zaustaviti trenutak na objekat Nacionalne opere i baleta u režiranju sasvim neobičnog scenarija.

interpretacije realnosti Manhattan Transcripts, kompleksna pitanja uloge filma u arhitekturi ponovo su aktualizovana kao savremena kritika slike i događaja u arhitekturi i društvu. Film predstavlja sredstvo za uvođenje tehnike pokreta u arhitekturu, poput Marinetijske poezije, ili slikarstva Dišana, arhitekture od Sant Elije do Le Korbizijea - svi su tražili način da reprodukuju pokret i zaustave vreme u prostoru; da tehnikom montaže, kao preokupaciji svih umetnosti, u primitivnom obliku, sa fotografijom obeleže uzastopne sekvence. Osim eksperimentata u prostoru, film je takođe smatran determinišućim efektom arhitektonske slike. Volter Benjaminove opsežne studije Pariza i Berlina ukazuju na težinu zadatka snimanja filma, i nedovoljnu definisanost parametara za transkripciju sinopsisa u domen arhitekture. Moguće je, međutim, stvarnost prevesti u vokabular filma, upotrebiti sinematografske tehnike i priču o objektu postaviti kroz niz uzastopnih slika koje bi angažovale naša čula u percipiranju na način koji zahteva ovaj medij – „u uzbuđenju duha koje uzrokuje pokret filmske kamerel i prepoznavanju scena koje zalaze u svet imaginacije“. Postavljena je tehnika: dijalektička slika², koja ima potencijal da ispita svet realnosti istraživajući u novom okrilju, i na taj način približe arhitekturu sveri imaginacije (V. Benjamin, studija The Arcades Project, o kojoj će kasnije biti više reči).



Traganje za novim teorijskim konstruktom započinjem vođena pitanjem: kakav bi arhitektonski konstrukt nastao iz posmatranog odnosa kamere i objekta. Simulacija snimanja scena koncipirana je istraživanjem krucijalnih autorskih tema iz Snuhetinog konceptualnog rešenja za objekat Nacionalne opere u Oslu, kao i tradicionalnih skandinavskih tema primenjenih u radovima norveškog arhitekta Sver Fena i filozofskim razmatranjima Kristijan Norberg-Šulca. Subjekat – posmatrač postavljen je u centralnu ulogu aktivatora prostornog iskustva u čijim okvirima nastaje arhitektonsko delo. Pomeranje dihotomije subjekat -objekat od Kanta, putem renesanse i empiricizma do avangarde, direktno usmerava „novo“ prostorno iskustvo. Ovde je aktuelizovan faktor perceptivnog u arhitekturi, koji utvrđuje svoju aktuelnu poziciju determinante arhitektonskog koncepta širom svetskih biroa mlade generacije arhitekata. Teoretičarka u oblasti arhitekture Džejn Rendel (Jane Rendell) ukazuje na značaj i ulogu istraživačkog rada nemačkog filozofa i pristalice kritičke teorije frankfurtske škole, Volter Benjamina² u arhitekturi, jer obezbeđuje uvid u razmišljanje o vizuelnim, materijalnim i prostornim registerima, u komponenti vremena. Nizom umetničkih projekata u tehnici montaže scena iz dvadestog u devetnaesti vek, Benjamin pušta u pokret filmsku kameru, postavljajući sekvence u ram rapidno pomerajućih priča modernog života.
... Priča može da počne.



Mesto : Skandinavija - Oslo, Norveška
Vreme: decembar-jun 2009-2010. Studija potencijala javnih objekata i prostora – između arhitekture i umetnosti.
Istraživačka oblast: Objekat Nacionalne opere i baleta i koncepcija novih javnih prostora Oslo: Bjørvika – Akerbrygge.

Istraživanje je podeljeno u dva pravca: kroz predstavljanje vizuelne ideje i umetničke ideje, i na taj način je usmereno na odvojeno posmatranje: „scenografije“ (vizuelna ideja – tumačenje vizuelnog narativa) u odnosu na „prostorni događaj“ (umetnička ideja - tumačenje iza vidljivog) kao dve najznačajnije komponente konceptualnog rešenja objekta Opere. Sinteza ovih komponentata projekta čini najznačajniji faktor sinematografske simulacije.

Vizuelna ideja: govori o direktnom saopštavanju ideja kroz arhitektonski koncept, u vizuelnom narativu. Zadatak: otkrivanje skandinavske teme odnosa prirode i arhitekture + prirode i čoveka u Snuhetinom konceptu za objekat Opere, kao i jednostavnosti primenjene u iskazivanju formi i pojavnosti oblika. Svaka prepoznata autorska tema u arhitektonskom konceptu predstavlja svoj ekvivalent u prirodi, i na taj način obeležava povratak njenim iskonskim vrednostima. Identifikacija slike prirode u slikama arhitekture leži u tehnici metaforčke transkripcije vizuelizacije objekta. Analiza je sprovedena kroz teme nordijskog arhitekate Sver Fena: građenje novog horizonta, susret sagrađene strukture i tla. Odnos prirode i arhitekture u Snuhetinom konceptu definisan je u imeprativu snage i moći prirode, čije apstrahovane sile postaju predmet iskustva subjekta i alat za vizuelizaciju arhitektonskih formi. U istom odnosu prepoznati su osnovni faktori za građenje dijalektika u konceptu. Od posebnog je interesovanja posmatranje kako materijali i prostori spajaju ideje koncepta.

Umetnička ideja: Uloga umetničke ideje je praćenje ideja iza vidljivog - u odnosu umetničkog i arhitektonskog izraza u prostornom konceptu. Aktuelna tendencija arhitekture da se obrati našim čulima i iskustvu u dijalogu sa prostorom simulirana je kroz identifikovanu režiju „događaja“ u scenama. U fokus promišljanja o događaju postavljen je odnos: prostor – upotreba prostora. Čitanjem tekstualnog značenja arhitektonskog rešenja i režije događaja u prostoru, otvara se niz pitanja: „Šta se želi reći“ i „Na koji način je rečeno“. Omogućen je prostor za upliv novih značenja putem metaforičke remodelacije3 identifikovanih tema.

U prostoru se nalazi psihološki fluid – „efekat šoka“ – posmatran i analiziran u nizu scena u komunikaciji subjekta i objekta (sa pripadajućim javnim otvorenim prostorima). Beleženje elemenata koncepta arhitekture (dijalektičkih slika) u sukcesivnom sledu fragmenata scena ima za cilj identifikaciju novog perceptivnog iskustva. U percipiranju postavljenih dijalektičkih odnosa, subjekat (individua) u ulozi istraživača prostora koristi, inače neaktivne, optičke mogućnosti kojih u drugačijim okolnostima nije svestan.

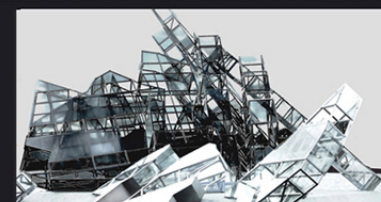
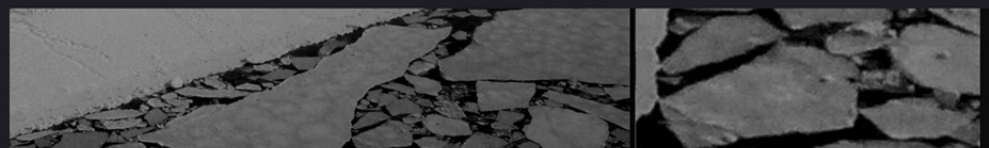
Teme: konstrukcija pokreta, kroz dijalektički odnos: pokret vs. nepokretnost, ljudski pokret vs. pokret iz prirode.

Kroz umetničku i vizuelnu ideju osmišljena je sinteza faktora za simulaciju filmskog prostorno-vremenskog kontinuiteta: prostorna scenografija i događaj – kao vizuelna i umetnička ideja. Na ovaj način bi medij filma bio precizno zamenjen tehnikama u oblasti arhitekture, bez gubitaka prenosa profilisanih informacija i učesća gledalaca, koje on zahteva. Kao akteri mogu nam poslužiti svi prolaznici, posetioци i korisnici objekta (baletski ansambli) koji u njemu i na njemu grade scene. Posetioци prenose informaciju, i u stalnoj razmeni, u ulozi receptora i emitora - objekat postaje medij za komunikaciju značenja.

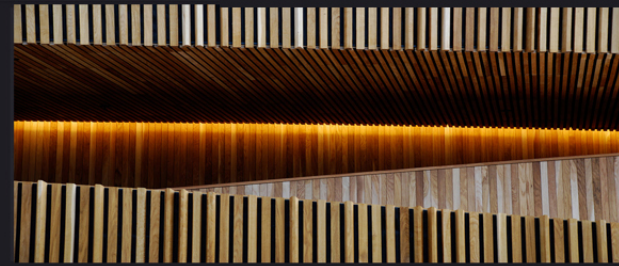
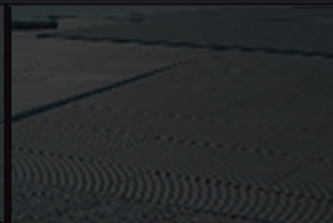
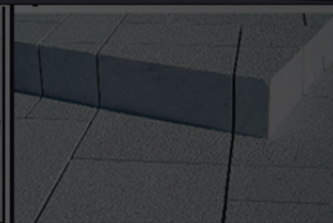
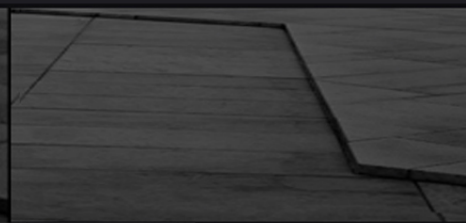
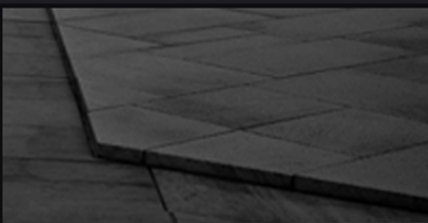
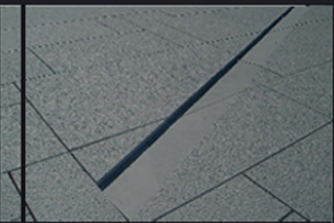
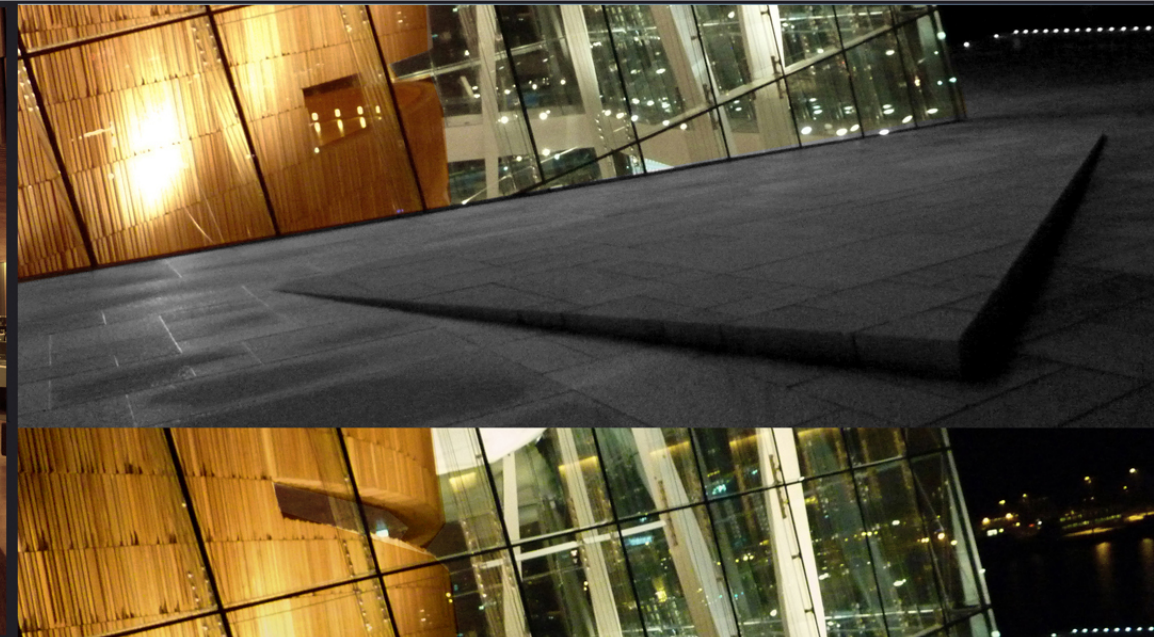
TEORIJSKI OKVIR ISTRAŽIVANJA KONTEKST NORDIJSKE ARHITEKTURE



Prepoznat je teorijski istraživački okvir - nauka o estetici - koji omogućava tumačenje umetničke namere 20.veka na savremeni način. Prema teoretičaru u oblasti arhitekture i umetnosti, Vladimiru Makou, o pitanjima relacije arhitekture i estetike, arhitektura ne mora nužno biti vezana za oblast estetike, ali se njeni stvaralački oblici mogu preobraziti u estetski objekat i kao takav doživeti pod određenim uslovima. Presudni aspekti estetske komunikacije kroz oblike arhitektonskog stvaralaštva pre svega su usmereni na pitanja konceptualnih ideja i principa koji prevazilaze pitanje lepote ili ružnoće dela, dopadanja ili nedopadanja (Vladimir Mako, 2005). Posmatranje i tumačenje arhitektonskog objekta izvan same oblasti arhitekture omogućava nam da poeziju približimo arhitekti i arhitekturu režiramo filmskim rečnikom - kroz upliv alata za kreiranje novih značenja u oblasti arhitektonskog stvaralaštva. Aktuelna, medijski obeležena, tendencija slikarstva ukazuje da slike, kao reprezent života, više ne predstavljaju političku, već osećajnu stvarnost. Na taj način oblikovana realnost bliska je i arhitekturi. U ovom istraživačkom radu, u spoju različitih umetnosti i arhitekture, nastaje iskorak iz realnosti koji izoluje emociju u prostoru. Ova ideja sadržana je u slojevima Snuhetino idejnog konceptu za objekat Nacionalne opere i baleta ali je, za potrebe ove istraživačke studije, značajnije njeno posmatranje u realnom prostoru - u građenju odnosa između subjekta i objekta. „Arhitektura nastaje u dodavanju emocionalnog sadržaja izrazu objekta koji „uveseljava“ ili „rastužuje“, rekao je jednom prilikom Kreg Dikers (Craig Dykers), projektant zgrade Opere iz arhitektonske firme Snuheta. Čini se da skandinavske arhitekte saopštavaju da smo bliži iskazivanju romantičarskog i ekspresionističkog emotivnog sadržaja, ali u potrazi za iskonskim vrednostima iz prirode, inspiracijom koja iz nje nastaje, osećajnim i taktilnim senzacijama – sa potenciranjem na dugoj tradiciji nordijskog iskazivanja stanja napetosti. Aktuelnim statusom arhitekture u svetu pokazana je tendencija njenog približavanja životu: da oseti i izoluje društvenu emociju i da, poput umetnosti šezdesetih godina 20.veka, oblikuje stvarnost i svakodnevnicu. Nordijska arhitektura, pak, ne posustaje u težnji da se približi prirodi, u pokušaju da je ukroti. Kult prirode od posebnog je značaja u skandinavskoj tradiciji. U svojim konceptualnim vizijama arhitekte preoznačavaju emociju iz prirode u arhitekturi kao neku vrstu „optimizma“ da se prirodne sile mogu kontrolisati i eksploatisati putem arhitekture. „Na Severu, pozicija u odnosu na prirodu je oduvek bila jasna - arhitektura jeste medijum da se odreaguje na/u prirodi. Što bismo putovali severnije, sve su zastupljenije prirodne granice formirane kroz grube klimatske uslove.



Razumevanje pejzaža i interpretacija čitanja sa poštovanjem kilmata oduvek su bili esencija. Poštovanje moći prirode gotovo je religioznog karaktera, i to je ono što blago razdvaja Skandinaviju od centralne Evrope. Ovo nije altruistička vrsta povezanosti, jer sve u pejzažu što predstavlja realnu ili zamišljenu opasnost preživljavanju, saopštena je na nekom od nivoa“ (Sverre Fehn, The Pattern of Thoughts). Ovakva vizija stvarnosti nordijske arhitekture podloga je za razumevanje osnovnih značenja koncepta Nacionalnog objekta opere i baleta u Oslu – teme ove istraživačke studije.



1 __Modernistička tehnika: – APSTRAKCIJA

Moderna, kakvu beleži nordijska arhitektura, svoja esencijalna obeležja gradi kroz vekovnu borbu sa prirodom u oštrim klimatskim uslovima i bliskom kontaktu. Zajednički imenitelj sa principima evropske moderne sadržan je u jednostavnom formalnom izrazu koji, u slučaju nordijske arhitekture, nastaje u konfrontaciji vrednosti osnovnih oblika iz prirode, kao i u odnosu prema moći energije primordijalnih sila koje se u njoj stvaraju. Na taj način posmatrano, Sten Alenova⁴ (Stan Allen) diskusija o aktuelnom statusu arhitekture bi svoje težište transponovala iz domena kompozicione organizacije u traženje suštine arhitekture i njenih kompozicionih svojstava iz osnovnih vrednosti prirode. Skandinavska arhitektura oduvek je gajila ove vrednosti u bliskom kontaktu sa njenim opasnostima i blagodetima. Sa druge strane, sva arhitektonska produkcija danas i u budućnosti teži da dopre u svet čula, i umesto da se stvara u političkom i ekonomskom okrilju, njom se upravlja u domenu perceptivnog - kroz vizuelno i taktilno iskustvo. U svrhu realizacije aktuelnih tendencija, arhitekturi su potrebni novi instrumenti u konceptualnom promišljanju idejnog rešenja. „Modernističku apstrakciju“ – ekstrakt iz elemenata mašinske estetike - smatram neadekvatnom u odnosu na ulogu koju ima u konceptualizaciji arhitekture danas. U tom smislu zalažem se za identifikaciju novog faktora u ulozi instrumenta konceptualizacije, iz potencijala kakav arhitektura svedoči danas.



2 __Arhitektura danas - potencijal: –

4 faktora sinematografskog efekta – primena u arhitekturi:
SLIKA - DINAMIKA - DIJALETIKA - DOGAĐAJ U PROSTORU - SCENE

Umesto da ispita alate koji oblikuju mašinsku estetiku moderne i oplodi vizuelnu varijantu neo-modernih vrednosti, u istraživanju je akcenat na prepoznavanju i ispitivanju novog faktora u ulozi instrumenta za konceptualizaciju arhitektonskih rešenja. Konstrukcija značenja, naime, pomena je iz samog objekta u prostorno polje između posmatrača i objekta („mesto događaja“) - fluidnu zonu perceptivnog opažanja u prostoru ispunjenim telima u kretanju. U prvi plan razmatranja postavljenih odnosa nameće se pitanje vremena u povezivanju kretanja subjekata, koje je, prema Bergsonu, kategorija mobilnog i samim tim nemoguće je izmeriti trenutak. „Ono što bi izmerili je nepokretna završena linija, a vreme je oduvek mobilno i nezavršeno“, prema Bergsonu. Prema tome, neopisivost trajanja može biti prikazano jedino indirektno, kroz SLIKE. Poslednjih godina, projektanti, u potrazi da izraze pokret i sukcesiju vremena u arhitekturi, na sličan način okreću se upotrebi slika koje vode poreklo iz ekspresionističkih i konstruktivističkih ekvivalenata, duboko obeleženih uticajem filmske tehnike sa početka dvadesetog veka. U ukupnoj slici zgrade Opere nastale iz segmenata sabranih „priča u pokretu“, vizija objekta transformisana je u prostorno-vremenskom kontinuitetu destabilizacijom svake naznake izraza monumentalnosti kompozicije i materijalizacije objekta - inicijalne zamisli projekatnata. Posmatran sa distance, „fenomen gomile“ u akciji kretanja po krovu i nasumične smene tako nastalih scena razbija inicijalnu monumentalnost u posmatranje spoja arhitekture i života. U pojedinačnim segmentima u javnom prostoru objekat izvodi jedno svoje značenje. Niz slika koje tako nastaju ostavljaju najrazličitije tragove komunikacije čovek – prostor, i otvaraju niz ličnih priča „između arhitekture i života“ u javnom prostoru grada. Tragovi ovih komunikacija nagone na razmišljanje o objektu kroz scene, kroz događaje koji u njima nastaju. U tom smislu, namera ovog istraživanja je da ukaže da je slika grada kakvu su prenosila platna francuskih umetnika na obali Sene, i kakva su interpretirana u poemama francuskih pesnika Viktor Igoa i Bodelera, zapravo slika života koji arhitektura stvara, a ne života kome ona služi.

Kako arhitektura stvara? A kako arhitektura ne služi? - pitanja su koja pokreću traženje inicijalne kapisle kreativnog potencijala u javnom prostoru, za kreiranje novog prostornog iskustva. Prepoznavanje i ispitivanje novog alata u ulozi instrumenta za konceptualizaciju arhitektonskih rešenja inicirano je postavljenim pitanjima. Arhitektura stvara poput filma – teza je sa početka ovog istraživanja. U tu svrhu identifikovani su prostorni faktori koji aktiviraju sinematografski efekat i time učestvuju u realizaciji vizije novog prostornog iskustva: slika, dinamika, dijalektika, događaj u prostoru, scene.

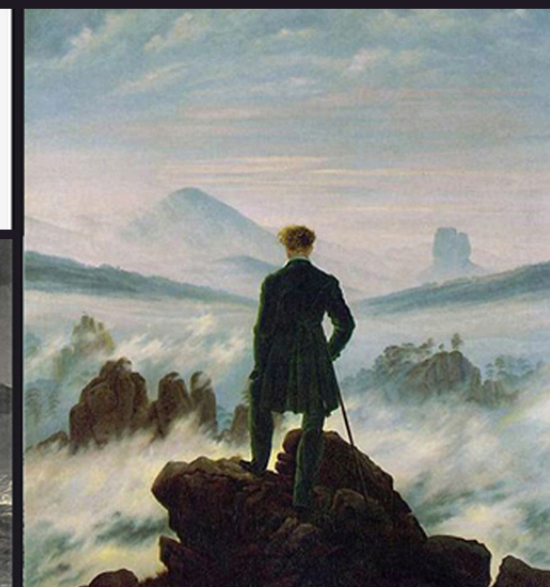
DINAMIKA

Proces promena sistema mišljenja kroz 19-20.vek - mesto dinamike u arhitektonskom prostoru i pogled na arhitekturu iz polja umetnosti

Dinamika umesto da bude realizovana u okviru formalnog izraza volumena objekta i kompozicionih rešenja, u arhitekturi danas zahteva se njeno aktivno angažovanje u konceptu prostora. Dinamika je u ulozi sredstva u ostvarivanju prostornih relacija između različitih predmeta, dijaloga subjekta i prostora (ali obezbeđuje i razvoj prostorno-vremenskog kontinuuma: promene u periodu korišćenja prostora). U ovim relacijama nastaje razmena značenja iz fizičkih karakteristika u kulturnim i društvenim aktivnostima. Polje umetnosti obezbeđuje komunikaciju subjekta putem predmeta u prostoru, dok je konstrukcija njihove međusobne povezanosti locirana u konceptualizaciji društvene razmene.



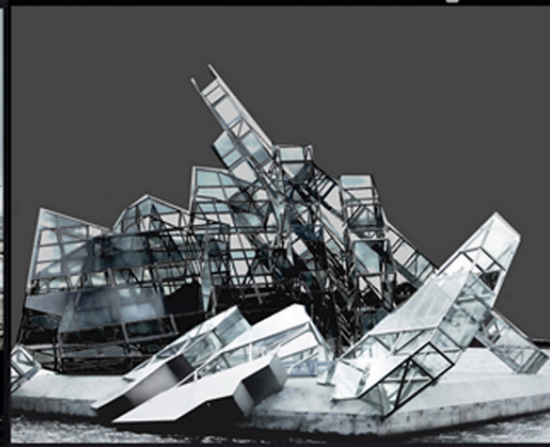
Géricault, Le Radeau de la Méduse, 1819



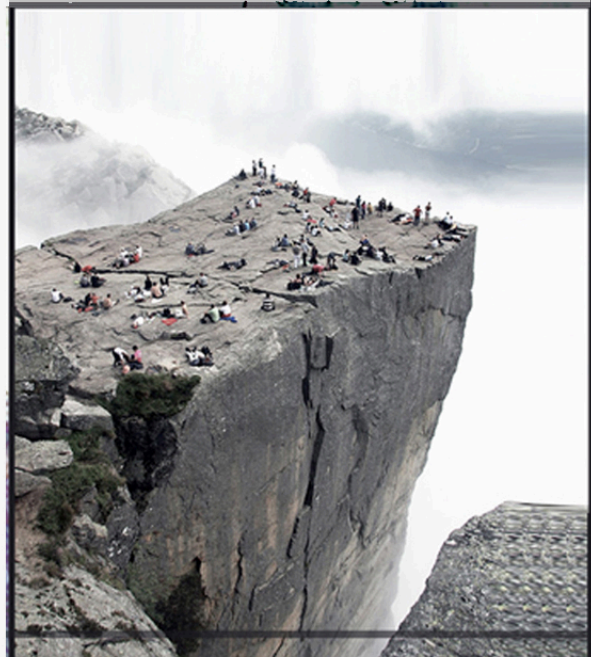
Caspar David Friedrich, Wanderer above the Sea of Fog, 1818



Caspar David Friedrich, The Sea of Ice



Monica Bonvicini, She Lies, 2009



Preikestolen

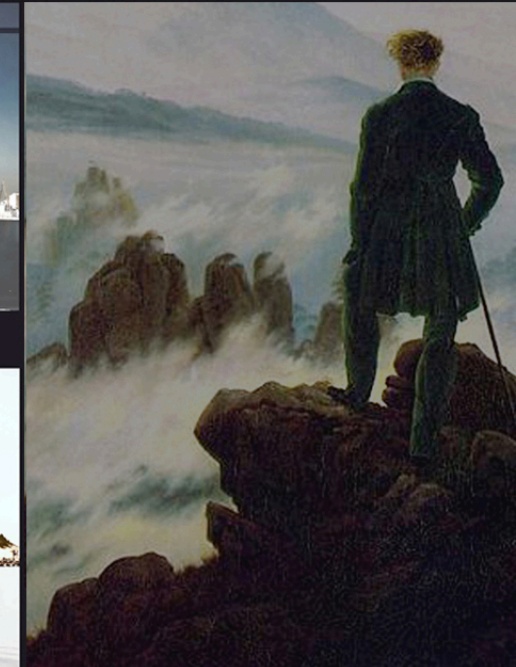
[Preacher's Pulpit or Pulpit Rock], cliff above Lysefjorden



The Oslo Opera House

[Operahuset], Oslo, 2008

DIJALEKTICKA SLIKA ARHITEKTURA VS. PRIRODA



Pojam DINAMIKE u moderni i uticaj empiricizma 19.veka na tumačenje pojma kroz 20.vek
Prvi pokušaji implementacije dinamike u arhitektonski koncept prepoznati su u samoj formi i materijalizaciji objekta (u primeru Tautovog staklenog paviljona), dok će u moderni biti upotrebljeni kroz sinematičke prostorne efekte putem Le Korbizijea. Taut je zamerio Le Korbizijeovom rasipanju apstraktnih geometrijskih formi u službi primarnog cilja moderne – tendencije formalizma. Taut nastavlja de teži arhitekturi koja nije objekat. Njegov cilj: da premosti razinu: predmeti sami po sebi vs. predmeti našeg iskustva – fokusirajući se isključivo na poslednje. Edmund Haseerl iskustvo objašnjava na sledeći način: „Svako iskustvo može biti izloženo promišljanju, kao i ma koji odnos koji zauzimamo prema realnom ili idealnom predmetu. Kroz razmišljanje nasuprot shvatanju direktno iz njegovih vrednosti, ciljeva, instrumentalija - mi shvatamo odgovarajuća subjektivna iskustva i postajemo svesni njihovog postojanja. Na taj način posmatrano, o arhitekturi možemo govoriti kao o medijumu koji povezuje posmatrača sa objektom i javnim prostorom.“ Maljevič dodaje “Budući da je spoznaja stvarnosti posredstvom predmeta relativna i delimična, potrebno je težiti spoznaji sveta kao ne-predmetnog”.



Modernistička preokupacija problemom prostora bila je zasnovana na razumevanju odnosa između posmatrača i arhitektonskog objekta na promeni očne tačke određene telom u kretanju, teorije pojavljene u popularnoj umetničkoj kritici Adolf Hildebranda i u umetničkoj istoriji Alua Rigla. Prostorna dimenzija veoma brzo postaje centralna preokupacija kako arhitekture tako i umetnosti, koja je percipirana vizuelno kao element prostornog iskustva. „Nastanak arhitektonskog prostora“ predstavljao je proboj nauka optičke percepcije i psihologije u razvoju, koji je vodio perceptivnom empirizmu i na taj način pojmu prostora koji, umesto da bude shvaćen kao „pasivni kontejner predmeta i tela“ - iznenada biva ispunjen dimenzijama relativnog, dinamičkog, pokretnog entiteta. U suprotnosti prema statičnoj arhitekturi, Šmarson (Schmarson) je postavio prostor između aktivnog konstrukta i percepcije i razvio psihološku karakterizaciju prostora zasnovanog na konceptu „intuitivne forme“.

Ovakav prostorni karakter duguje individualnom procesu observacije prostora koje počiva na senzornom iskustvu kome isključivo doprinosi proizvod doživljaja našeg tela. Naš lični osećaj prostora kao i metoda prostorne imaginacije (koju aktivno koristi Jane Rendell u razmatranju novih metodologija koncipiranja prostora), teže kreiranju prostora koje traži svoju satisfakciju u umetnosti. Dakle, komponente kreiranja prostora su: naše osećajno (element doživljanog) i metoda prostorne imaginacije. Na ovaj način objašnjeno, za Šmarsova „Istorija arhitekture je istorija osećaja prostora“. Danas se teži interpretaciji želje za izvorom emocionalnog koje podrazumeva lično učestvovanje, čak i ulogu individue u kreiranju prostora. **Postavlja se pitanje:**

Da li je ovime pokazana tendencija da se kreira nova vrsta moći u arhitekturi? Moći koja reprezentuje viziju upotrebe javnog prostora danas? Okos-

nica teme ovog istraživanja formira se oko moći koju objekat, kao što je zgrada Opere od značaja za grad relaizuje putem novih principa kojima objekat ostvaruje arhitektonsku konceptualizaciju. Danas bi analog ovoj vrsti moći bio determinisan posmatračevim iskustvom kreiranja individualne slike objekta iz odnosa elemenata koji sami po sebi potenciraju ovu sliku ali ne predstavljaju njen eksplicitni izraz. Ključni preobražaj u dvadesetom veku koji je omogućio prodor ovakvih ideja na arhitektonski front jeste postavljanje čoveka u prostor kroz koncipiranje dinamičkih ravni kretanja koje proizvodi efekat doživljajnog. Putem rodonačelnika pokreta Le Korbizijea, na tlo Skandinavije postavljen je Bergsonova trijada dinamičkog koncepta: vreme – kretanje – prostor.



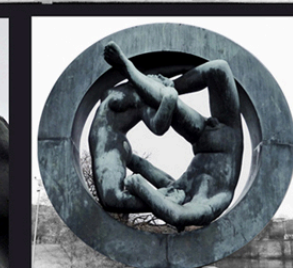
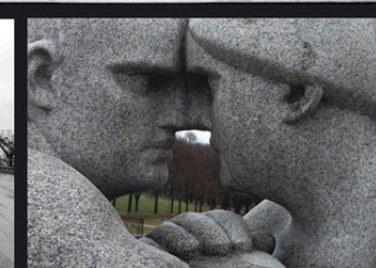
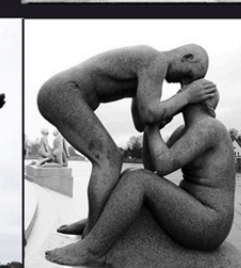


Na taj način će Tautov koncept dinamike u strukturi vizuelnog omotača objekta (Tautova ekspresionistička arhitektura – objekat staklenog paviljona), u „režiranu“ dinamiku iskazanu putem medija (pod uticajem filma, izvođačkih umetnosti, poezije itd.) u prostornom izrazu koji spaja skandinavsku temu integracije objekta i pripadajućeg pejzaža. Ovakav pristup u periodu njegovog nastanka 20tih i 30tih godina dvadesetog veka u Evropi, istovremeno je

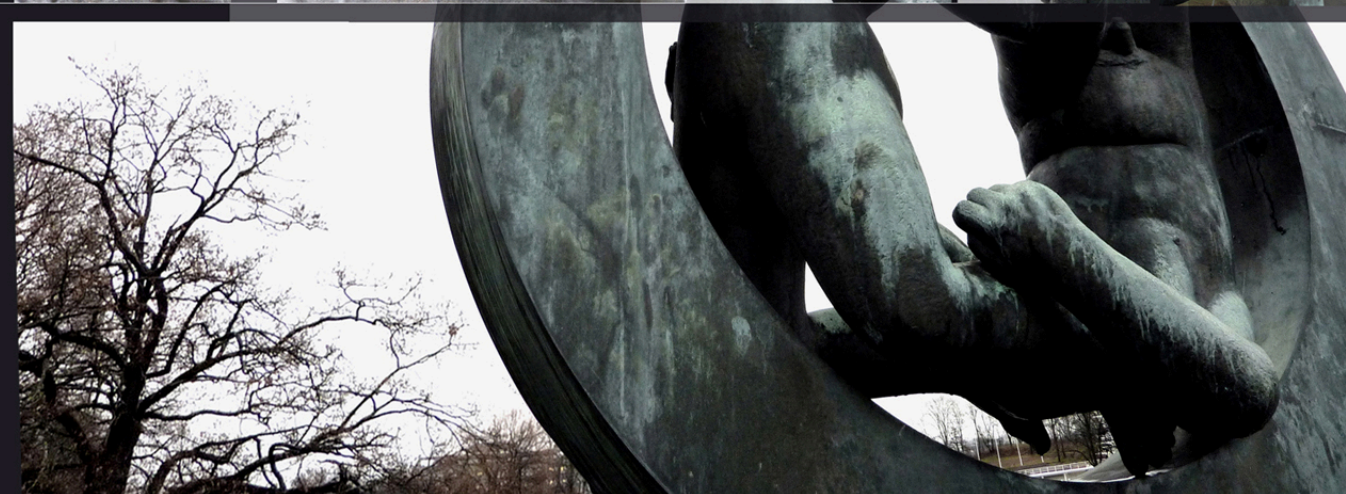
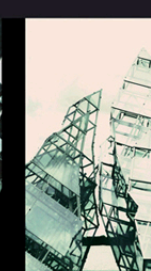
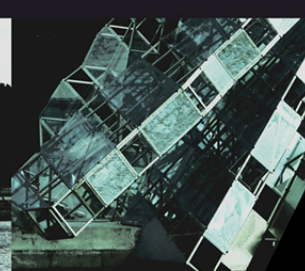
iznedrio jedinstven oblik na tlu prestonice Norveške, u Vigelnd parku. Pozicioniran u centralnom gradskom tkivu u produžetku glavne gradske osovine, u integraciji vizije urbanog dinamičkog gradskog života, njegov impuls obeležio je pozitivni princip javnog gradskog prostora dvadesetog veka. Park je kroz ponudu prirode i kulture predstavio modalitet društvene slike u konzumaciji javnog prostora. Dinamika gradskog života je u parku dobila mogućnost

drugačijeg izraza jer se ovakav tip prostora diferencira u odnosu na objekat kroz faktor vremena i procesije koja je ignorisana (u moderni toga doba) u percepciji objekta (u trenutku prelaženja praga zgrade), sa slikom koja ostaje u memoriji. „Prostorno tečenje“ parkovskih ambijenata otvorilo je novu vrstu odnosa u koje uplivalava koncept dinamike. Na taj način je, umesto da bude ugrađena u objekat poput vizije dramatične gradacije boja dvostruko transparentne fasade staklenog paviljona Bruno Tauta, dinamika izmeštena u prostor između elemenata koji teče kroz dinamičke međusobne odnose elemenata. Poput režije sekvenci, prostor se gradi smenom slika okamenjenih skulptura u ličnoj percepciji posmatrača koje se grade kretanjem u protoku vremena. Dinamika u Vigeland parku opisuje se ne samo kretanjem kroz park, već najpre u sekvencama koje fokusiraju na pojedinačne scene skulptura u snažnom pokretu. Posmatrač direktno doživljava emociju umetnika transponovanu u pokrete ljudskog tela u najvećem naponu i emocionalnoj napetosti. Dvojnost njihove beživotnosti i razbuktanih emocija razvija se kroz ekspresionističku priču koju grade 192 skulpture postavljene pojedinačno ili u manjim i većim grupama da komuniciraju u čitavom prostoru parka. U njihovom međuprostoru dešava se premošćevanje multikulturalnosti pa čitav prostor parka postaje kulturološki kondenzator, a to upravo ono što projektanti Snuhete govore o svojim konceptualnim namerama za objekat Opere. Naime, na ovom objektu dešava se nešto poput empiricističkog iskustva devetnaestog veka, koje je u osnovi koncepcije plana Vigeland parka, u odnosu prema perceptivnom efektu u prostorno-vremenskom kontinuitetu. Naime, ovaj prostor je osmišljen poput „prirodne galerije skulptura“ na taj način predstavljajući mesto njene tvorbe, atributa koji parku daje imperativ jednog od najznačajnijih javnih prostora za grad Oslo, modernističkog perioda sredine dvadesetog veka u kome nastaje.

SKICA SCENARIJA FILMA O OSLU

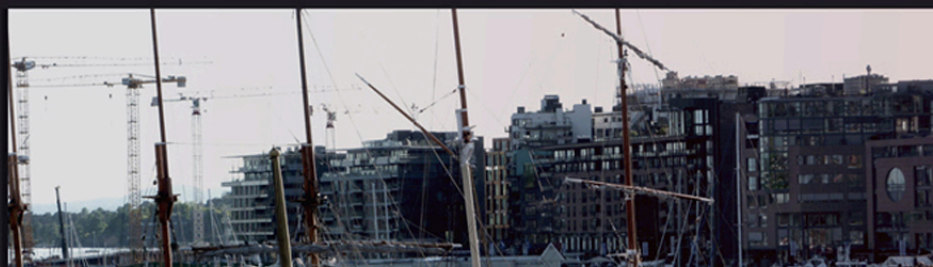
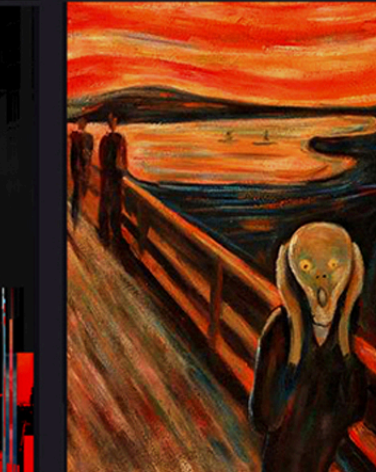
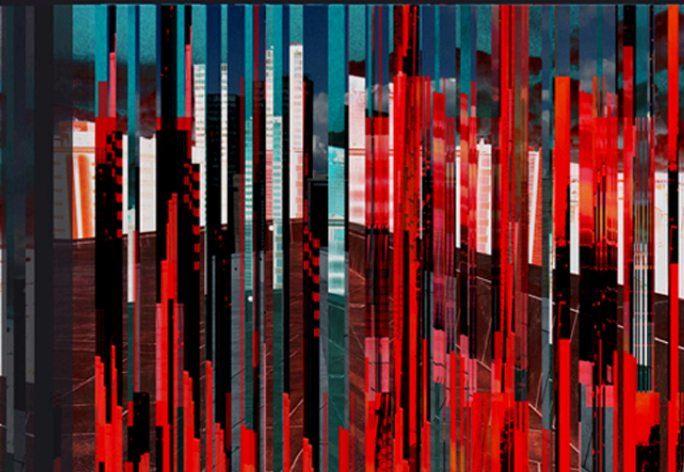
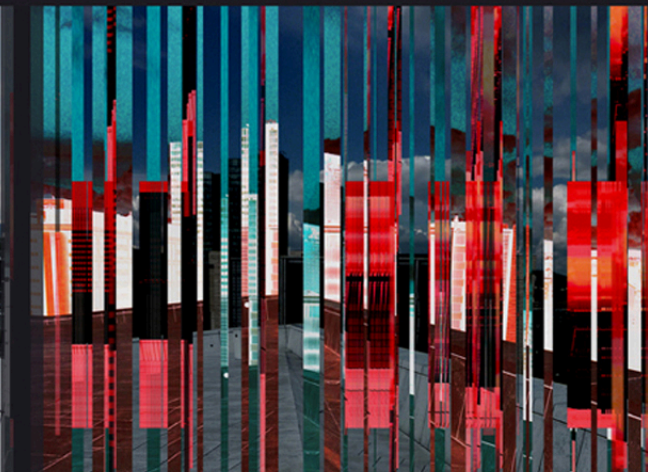
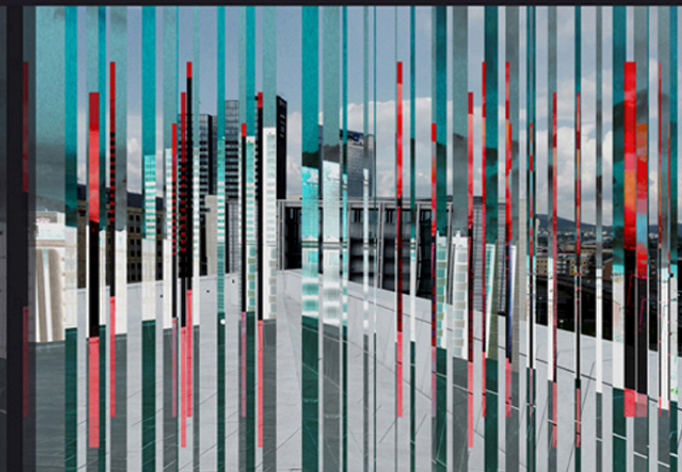


FILMIC IMAGINARY





EMICIONALNO OBLIKOVANJE REALNOSTI



Pogled na arhitekturu iz polja umetnosti baca svetlo na sasvim drugačije obnavljanje relacije umetnosti i prostora (arhitekture) od one koju beleže avangardne transpozicije apstrakcija sa početka 20.veka. Prikazivanje umetničkog dela sa terena galerije ulazi u teren prostora utoliko što se arhitektura (putem nove vrste odnosa: događaj) piše doživljajnim poput iskustva u kontaktu sa izvođenjem umetničko-arhitektonske akcije u prostoru. Prema profesoru sa Architectural Association škole u Londonu i teoretičaru arhitekture, Sten Alenu, o aktuelnom statusu arhitekture govori se kroz sugerisanje neusaglašenosti arhitektonskih tendencija sa trendom koji prate oblasti umetnosti slikarstva i vajarstva danas. Prema njegovim rečima „I dok su vajarstvo i slikarstvo prevazišli granice kubizma, arhitektura još uvek upotrebljava kompozicione principe pozajmljene iz ovog avangardnog pokreta. Organizacioni principi koje ovde predlažem sugerišu novu definiciju „delova“ i alternativne načine razumevanja pitanja povezanosti ovih delova“, poručuje Alen. Danas međutim možemo obeležiti dvostruko ponašanje arhitektonske forme: ona koristi formalističke principe moderne i istovremeno teži da se ostvari oko senzibilnosti formi i materijala koji potiču od ljudskih čula.

Istraživač u oblasti arhitekture i umetnosti i direktor istraživačkog departmana na Bartlet školi arhitekture u Londonu, Jane Rendell ⁶, govori o prilivu konceptualne umetnosti u iskazivanju jedne od ključnih karakteristika discipline – materijalnosti arhitekture. Ona govori o kreiranju formi u okrilju neurološkog i endokrinog prostora tela. U ovim projektima se uspostavljaju uslovi u kojima aktivni sastojci stimulišu atmosveru i pokreću izvesne psihološke reakcije u pokušaju da izvedu arhitektonsku akciju. --- Rendelova raspravlja o značaju pomenute relacije i aktivno upotrebljava ovu tehniku promišljanja o prostoru u edukaciji svojih studenata. Ova arhitektura ima zadatak da stimuliše atmosveru i podstakne psihološki odgovor učesnika u prostoru, u pokušaju da prozvede arhitektonsku akciju. Tehnike koje se koriste u ovom postupku kreiranja prostora („akcije“) je – dinamika koja na različite načine stimuliše ljudska čula i proizvodi perceptivni doživljaj.

U nastavku istraživanja biće prikazana upotreba faktora DIJALEKTIKA, i faktora SLIKA :

POJAM – DIJALEKTICKA SLIKA

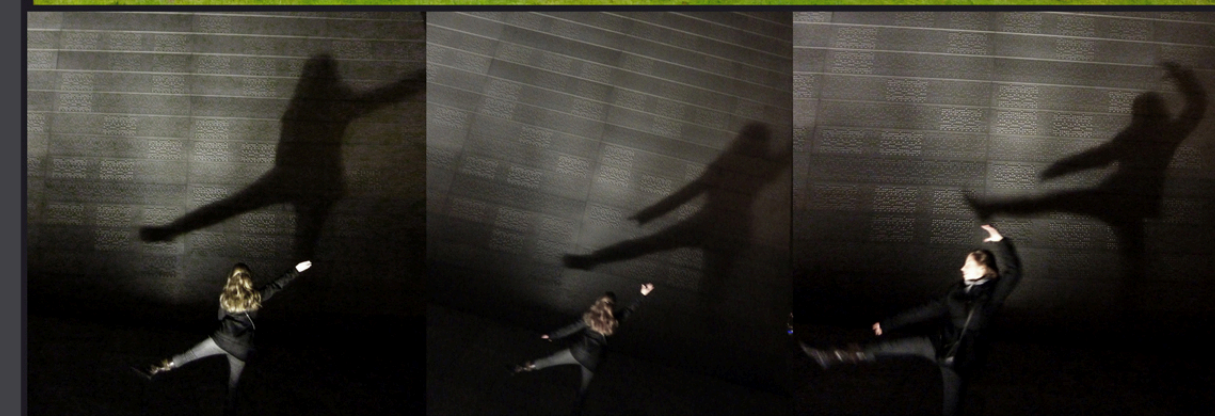
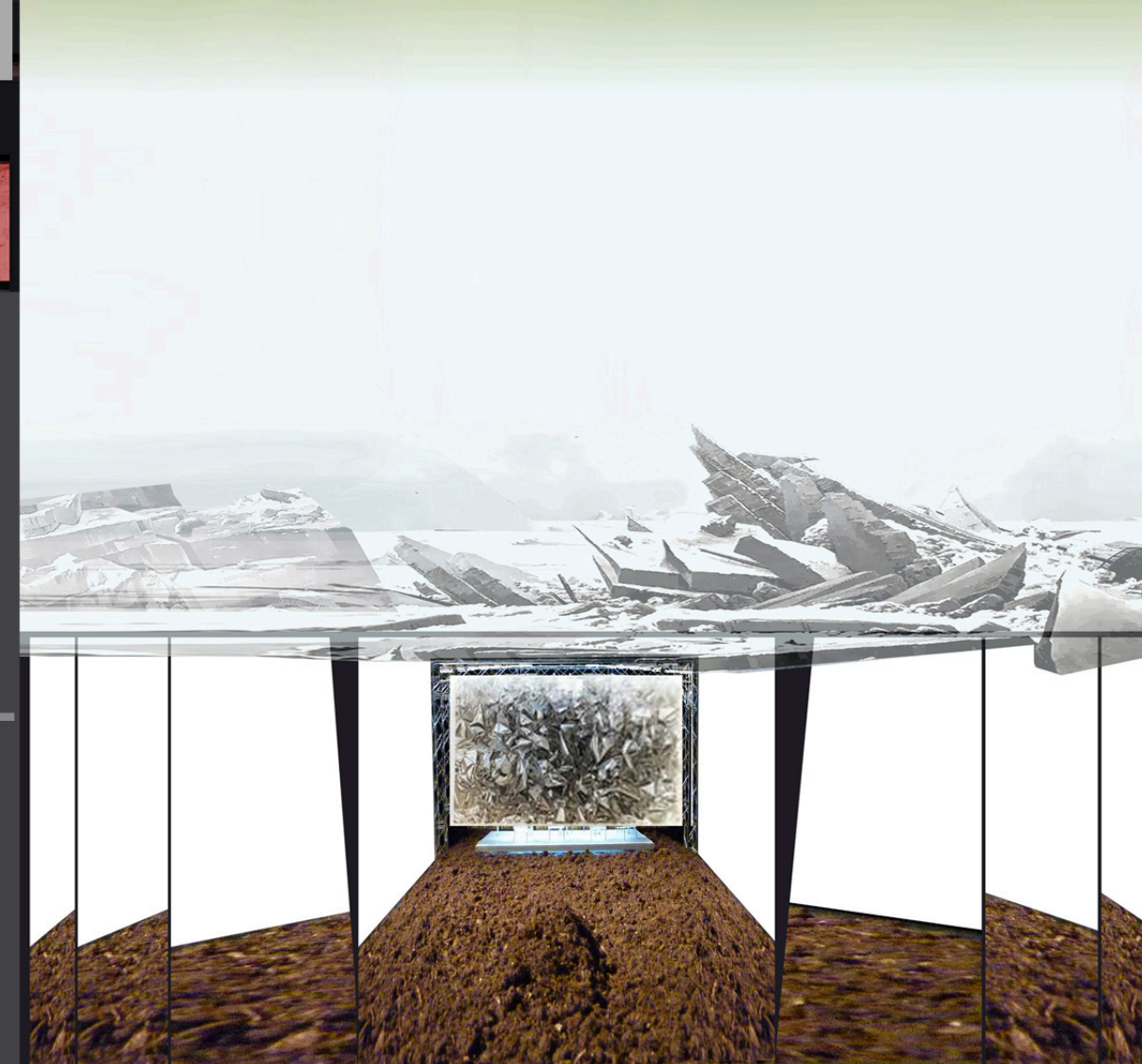
Pojam iz Benjaminovog istraživačkog rada: *Passagen-werk (The Arcades Project)*

Istovremenost iskustva pokret – nepokretnost, priroda – arhitektura, superponiraju vremensku sukcesiju u ravan slike. Angažovanjem sinematografske tehnike u kombinaciji sa fokusiranjem na empiricizmu subjekta - izneden je Benjaminov „efekat šoka“ u ličnom doživljajnom iskustvu objekta Opere. Prepoznate su dijalektičke slike: pokret-nepokretnost, priroda-arhitektura, pokret iz prirode-ljudski pokret. (Grafički prilozi: ove slike predstavljene su serijom fotografija koje upućuju ili direktno svedoče o „prostornom događaju“ - u kolažnoj tehnici prikazanih scena: fragmenata ličnih priča sastavljenih u celinu u obliku scenarija autorskih tema).

DIJALEKTICKA SLIKA – izvorno tumačenje pojma:

1. Pojam Dijalektika (izvorno značenje): Benjaminov veliki rad The Arcades Project (u originalu Passagen-werk) sastavljen je iz fragmenata, uključujući citate i „misaone slike“ koje je pisao u periodu 1927-1939.godine fokusirajući pažnju na određenu RUINU – Pariske arkade ranog 19.veka (zajedno sa još nekim motivima koji čine celinu slike: ljudi, detalji itd). U inicijaciji projekta opisao ga je kao “dijalektička čarobna zemlja”. Dijalektičko razmišljanje zahtevalo je čistotu misli, kroz diskusije, a posebno kontradiktorne stavove: kroz suprotstavljanje na liniji: teza + antiteza. Proizvod njihove sinteze mogao bi postati nova teza. Kao tezu za pariske arkade Benjamin kaže da predstavljaju “palate udobnosti konzumacije i slike želje kolektiva ranog 19.veka”. Kao antitezu Volter suprotstavlja pad želje za arkadama početkom dvadesetog veka pod naletom modernizma. Sada arkade predstavljaju RUINE – kolektiv nema želju za ovim tipom objekata. One ostaju kao predstavnici sveta snova kolektiva devetnaestog veka. Preokretom tržišne ekonomije počinjemo da prepoznavamo monumente buržoazije kao ruine, čak i pre nego što su smrvljene. Kao SINTEZA, arkada predstavlja DIJALEKTICKU SLIKU – sliku dijalektika koje su u stanju mirovanja – momenat u kome je prošlost prepoznata u sadašnjosti kao ruina koja je nekada bila poželjna. Benjaminov koncept dijalektičke slike daleko je od pravolinijskog progresu, a različit je u pokušaju da se zadrži dijalektička kontradikcija u trenutku, u formi vizuelne slike ili objekta, umesto razvoja argumenata kroz vreme: “dijalektika, u mirovanju, pravi sliku”. Nije prošlost ta koja baca svetlo na sadašnjost, niti sadašnjost na prošlost, već je slikom ostvarena njihova konstelacija. “Ruina koja karakteriše baroknu dramu u izrazima decenije devetaestog veka i dezintegracije, i kao mesto melanholičnog razmišljanja o prolaznosti ljudskog i materijalističkog postojanja, dijalektička slika u projektu Pariskih arkada postaje politički poučna. Nekada poželjna arkada devetnaestog, početkom 20.veka predstavlja prolaznu i desktruktivnu prirodu kapitalizma. Volter se nadao šoku priznanja koje nude dijalektičke slike “drmajući kolektiv uhvaćen u snovima - u politički probuđeni kolektiv”. Za Benjamina, ključni kvalitet dijalektičkih slika je sposobnost “šok efekta” - momenat u kome uobičajeni način razmišljanja biva zamenjen, i kaže: “Razmišljanje označava ne samo tok misli, već i njihovo zaustavljanje, tamo gde se razmišljanje iznenada zaustavlja u konfiguraciji napetih sila, to joj daje efekat šoka.” Benjamin opisuje i primenu tehnike montaže raspravljajući o mogućnosti da se montira opisano iskustvo posmatraču.

DIJALEKTIKA PRIRODE



SIMBOL ŽIVOTA
KOJI SE STVARA
ISPOD POVRŠINE LEDNIKA

ENTERIJERSKI ZID –
UMETNICKO DELO
OLAFUR ELIASSONA

DIJALEKTICKA SLIKA



Preikestolen
[Preacher's Pulpit or Pulpit Rock], cliff above Lysefjorden



The Oslo Opera House
[Operahuset], Oslo, 2008



PREPOZNAVANJE KONCEPTA OBJEKTA U NIZU DIJALEKTICKIH SLIKA



DIJALEKTIKA ARHITEKTURA PRIRODA



2. Pojam Slika (izvorno značenje):

■ je ono što konstituiše „ideju materijalnog iskustva“, prema Kantu – u radu predstavlja materijalizovani koncept ideje. Otkrivena slika nije reprezent stvarnosti, za Volter Benjamina ona predstavlja standard za procenu značaja istorijske realnosti - način razmišljanja o pitanjima vremena kroz vizuelne, materijalne i protorne registre.

■ Benjamin dictum – „Istorija se slama u slike“. Benjamin daje prošlosti novo značenje – on traga po prošlosti koja će „uzdrmati“ aktuelnu sadašnjost.

■ Ovde uspostavljam kritičku poziciju u odnosu na značenje slike estetike moderne u korist estetike prirode. U karakteru norveške arhitekture sadržan je koncept direktnog prevođenja osnovne slike prošlosti skandinavske arhitekture - iz suštine Fenovih arhitektonskih dela, Šulcove filozofije (kao i putem Tautovih vizionarskih promišljanja). Benjaminovo estetičko iskustvo sveta može nam poslužiti da uspostavimo kritički potencijal koji nam dozvoljava da konstruišemo afirmativno razumevanje

fragmentisanih slika iz vremenskog kontinuiteta – u radu definisanih kao metaforičke SLIKE (primer: alegorija slike prirode).

■ U suprematističkom periodu, Maljevič govori da "slika nije predmet već mentalno sredstvo, struktura, znak, koji definiše postojanje kao apsolutnu jednakost spoljašnjeg i unutrašnjeg sveta".

■ Slika ima funkciju prevazilaženja koncepata radi direktnog saopštavanja ideje.

■ Prvi utisak u percepciji slike – razjašnjava poentu u utisku šoka kao efekta koji trenutno saopštava transponovanu ideju. Slika je medij koji omogućava potpunu materijalizaciju arhitektonskog koncepta. Benjamin je u svojim umetničkim projektima postavio montaže slika scena dvadesetog u devetnaesti vek i pustio u pokret filmskom kamerom. Nošenjem kamere kroz grad, on beleži sekvence u ram rapidno pomerajućih priča modernog života.



■ Metafora: Alegorija slike prirode --- Značaj alegorijskog metoda, prema Benjaminu, jeste njegov fokus na sliku kao "amorfni fragment" pre nego kao "organsko jedinstvo", u kome se proizvodi dvojstvo ili čak mnoštvo značenja, umesto jedinstvenog. Alegorija je u njegovom tumačenju "analogna ruini" i "konstruisana iz fragmenata". Svodi se na četvordelnu shemu metafora koja podrazumeva najpre, izolovanje elementa kao fragmenta i pomeranje fragmenta iz konteksta, i zatim kombinovanje različitih izolovanih fragmenata u cilju stvaranja novih značenja različitih od značenja koji su fragmenti imali na svojoj početnoj lokaciji.

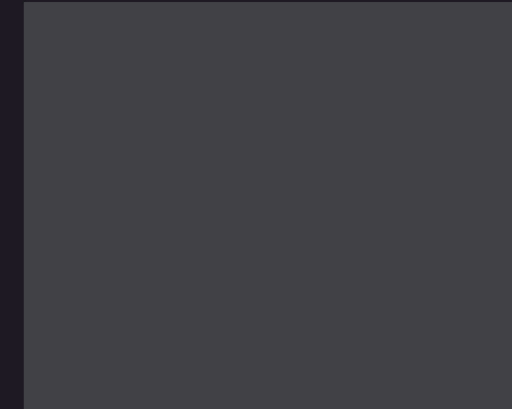
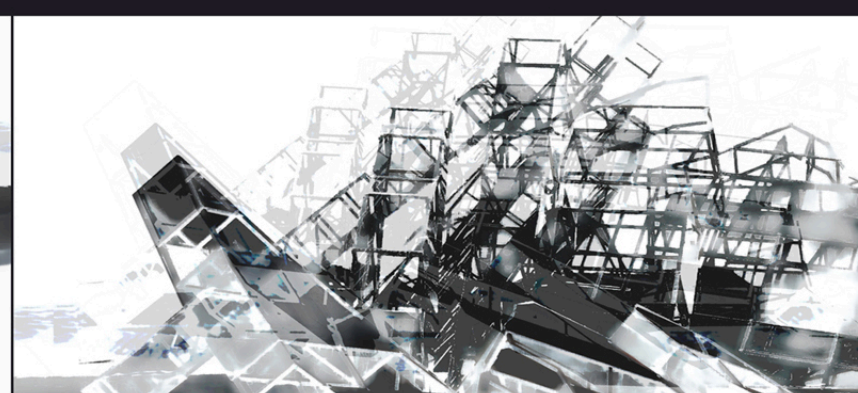
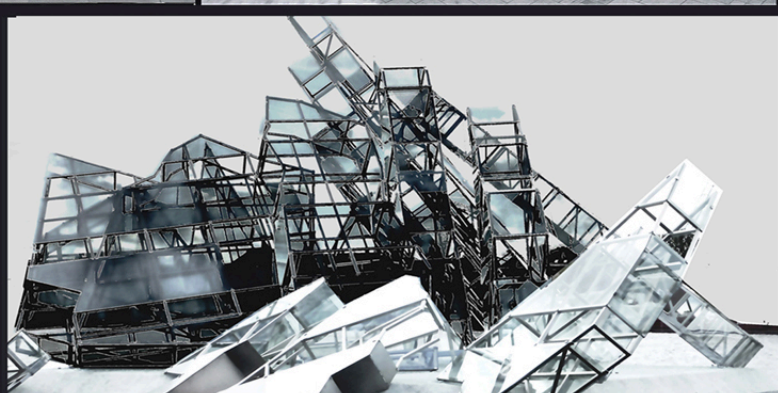
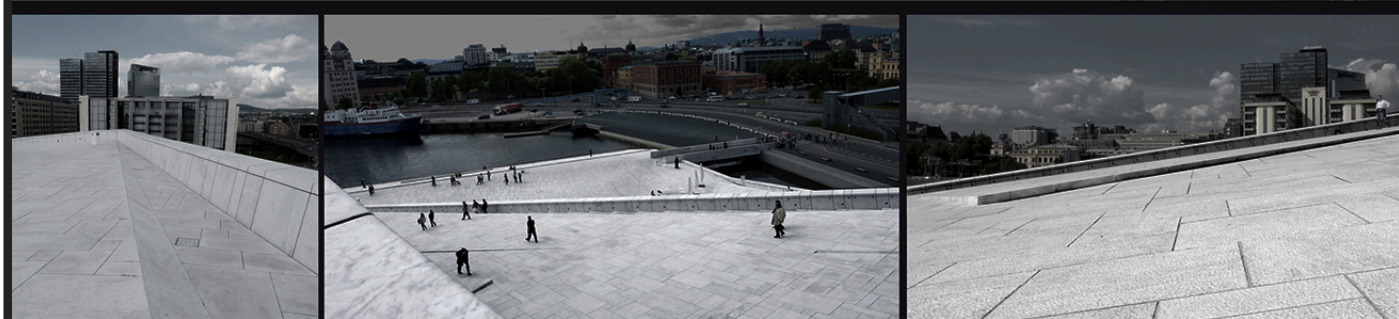
■ Pitanje slika je značajno ne samo zato što Delez piše o pokretu u odnosu na slike sinopsisa filma, već i zato što je potrebno ispitati: da li su stilske figure (metafore) pokreta vrsta tekstualnih slika u Delezovom dvojstvu metafora-slika.

■ Bergson često koristi slike i metafore da bi izbegao upotrebu koncepata. On smatra da koncepti ne dodiruju čitavu realnost predstavljajući „tek apstraktnu mrežu bačenu preko stvari“. Nastojao je da redefiniše moderni koncept vremena, mesta i uzročnosti u svom konceptu trajanja⁵.

■ Slika: razumevanje dijalektičke slike u ličnoj interpretaciji: Literalno razumevanje SLIKE (umesto metaforičkog) – prostornim konstruktima moguće je proizvesti novo značenje u komunikaciji sa subjektom koji percipira. Predočena dvostruka vizija u slici konfrotira se u jednu opazajnu ravan u njegovoj memoriji, međutim status slike ostaje izolovan entitet u nizanju percipiranih prostornih scena. Pitanje: u hvatanju pojedinačnih scena da li je moguće uhvatiti i zadržati emociju iz komunikacije subjekta i prostora?

■ Korišćenje SLIKE od posebnog je značaja za razmatranje postavljenih elemenata Snuhetinog koncepta za objekat Opere, i primenjena je u posmatranju obe pomenute ideje u ovoj istraživačkoj studiji: umetničke i vizuelne. Koristeći instrumente iz umetničkih pokreta, u koncipiranje arhitektonskih ideja upisuju se elementi dinamike razloženi na SCENE koje definišu objekat kao mesto događaja, a događaj kao sekvencu scenarija sukcesivnih priča.





PRIMENA DIJALEKTIČKE SLIKE ////////// PREPOZNAVANJE NIZA DIJALEKTIKA U KONCEPTUALNOM REŠENJU OBJEKTA OPERE //////////

A... UMETNIČKA IDEJA:

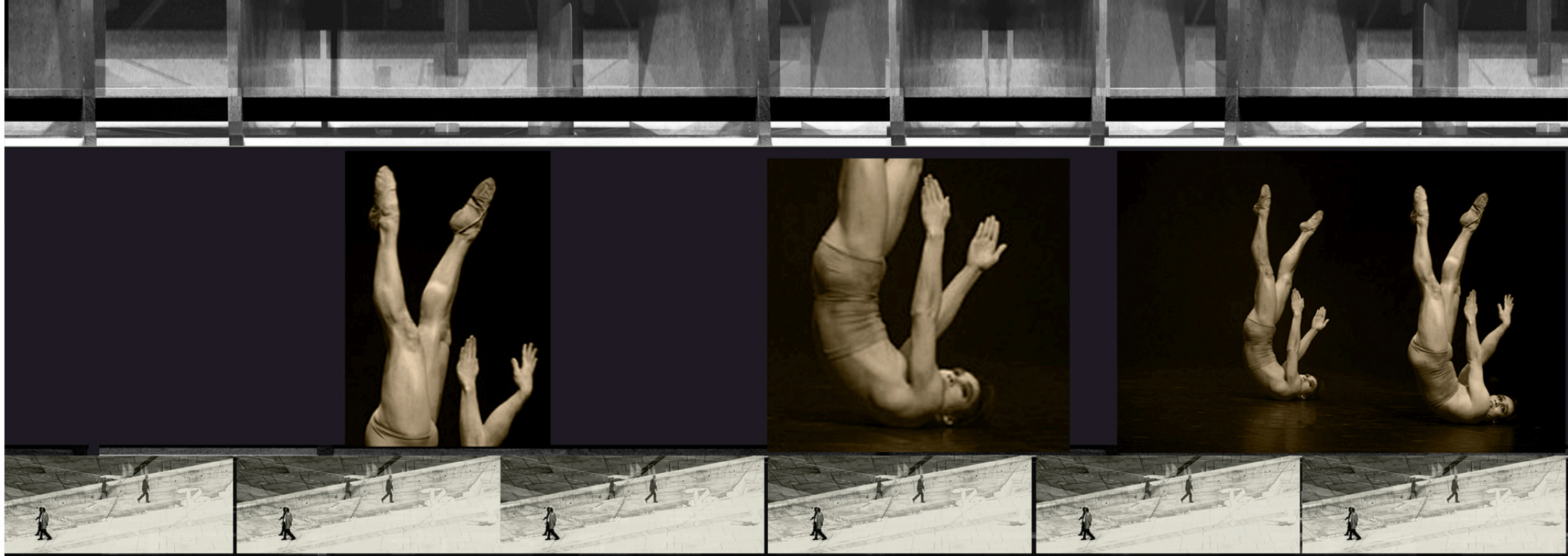
Uloga umetničke ideje je praćenje odnosa umetničkog i arhitektonskog izraza u prostornom konceptu. Aktuelnom tendencijom arhitekture da se obrati našim čulima i iskustvu u dijalogu sa prostorom, u fokus promišljanja o događaju postavljen je odnos: prostor – upotreba prostora. Kreativni potencijal prostora moguće je ostvariti aktivnim približavanjem arhitekture umetnosti u produbljivanju perceptivne dimenzije prostornog iskustva. Doživljaj prostora = iskustvo prostornog događaja, percipiranje prostora, percipiranje dijalektičkih slika.

Postupak metaforičke remodelacije : **Dinamika** ► događaj (upisivanje događaja u prostor putem instrumenta: dinamike) ►► transpozicija u koncept arhitektonskog prostora.

Dinamika, umesto da bude realizovana u okviru formalnog izraza volumena objekta i njegovog kompozicionog rešenja, postavljeno je viđenje aktuelne arhitekture koja zahteva njeno angažovanje u prostoru. Viđenje dinamike je: u ulozi kreiranja prostornih relacija između različitih predmeta, dijaloga subjekta i prostora (ali obezbeđuje i razvoj prostorno-vremenskog kontinuuma: promene u periodu korišćenja prostora). Dinamika formi i događaja u javnom prostoru oko objekta Opere uzrokuje novu vrstu okolnosti: prevezivanje odnosa arhitektonskih elemenata, odnosno premeštanje koncipiranja arhitektonskih elemenata u koncipiranje odnosa između elemenata. U ovim relacijama nastaje razmena značenja iza fizičkih karakteristika u kulturnim i društvenim aktivnostima.

Polje umetnosti obezbeđuje komunikaciju subjekata putem predmeta u prostoru, dok je konstrukcija njihove međusobne povezanosti locirana u konceptualizaciji društvene razmene.





U procesu razmene, povratna informacija koja se upisuje u programski scenario manje je determinisana u pogledu njene funkcije, prepuštena imaginativnom narativu i različitim iskustvima da omoguće različito razumevanje modaliteta u korišćenju prostora. Predmeti u prostoru pokreću subjekte u međusobnu interakciju u različitim oblicima komunikacije, kao njihovom ključnom kreativnom potencijalu.

Događaj se kondenzuje kroz društveni prostor kretanja – u scenariju koji angažuje čula subjekta da percipira na način koji zahteva medij filma: kroz čitanje tekstualnog značenja idejnog koncepta i režiju događaja u prostoru. **Postavljena su dva pitanja: Šta se želi reći i na koji način je rečeno.** U prostor je pušten perceptivni fluid usmeren na scenu: ob-
jekat Opere sa pripadajućim javnim otvorenim prostorom.

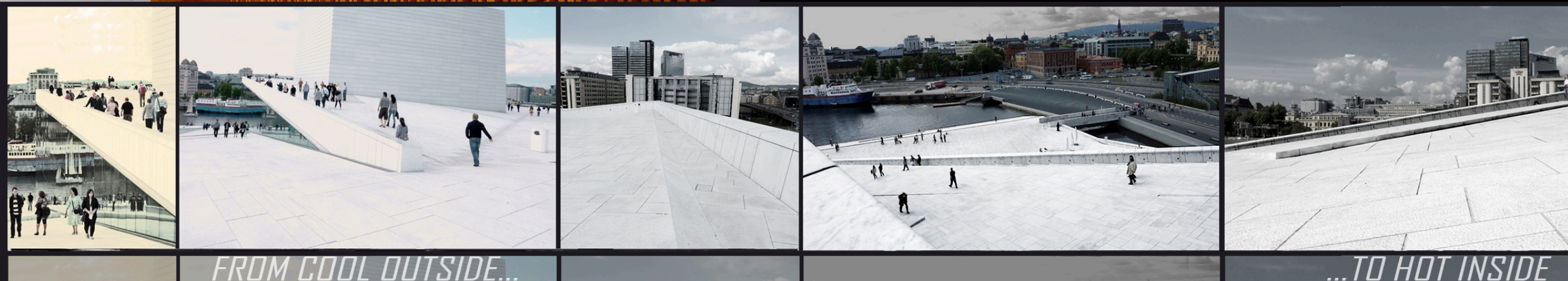
Događaj se najpre stvara u osnovnoj skandinavskoj temi borbe čoveka i prirode – koja ulazi u proces konceptualizacije arhitektonskog dela. U koncepciji objekta Opere identifikovana je namera približavanja događaja učesniku u prostoru, na način da je scena viđena iz udaljene tačke posmatranja zamenjena scenom u kojoj se krećemo i percipiramo. Postajemo neposredni učesnici u „prostornoj drami“ koja se formira na dijalektičkoj liniji: pokret vs. nepokretnost, priroda vs. arhitektura. Psihološki „efekat šoka“ sinematografski je instrument usmeren u nizu scena u objektu i pripadajućem javnim otvorenim prostorima. Beleženje elemenata koncepta arhitekture (dijalektičkih slika) u sukcesivnom sledu fragmenata scena ima za cilj identifikaciju novog alata u arhitektonskom konceptu.

Metaforičkom remodelacijom identifikovanih tema otvoren je prostor za upliv novih značenja. Građenje dinamike oblikuje se pojedinačnim umetničkim delima u segmentima prostora, koncipiranih iz individualnog perceptivnog gledišta umetnika, a ne prema korisnicima prostora. Na taj način prostor je dobio niz ličnih priča – ideja puštenih u prostor materijalizovane komunikacije. Umesto da rešava arhitektonske probleme postavljene u odnosu na korišćenje prostora, niz scena obraća se kolektivu u interaktivnom dijalogu sa prostorom. Subjekat ulazi u dijalog putem niza prostornih scena – umetničkih dela uhvaćenih u prostorne ramove.

Crowds in a department store, railroad travelers, and the inhabitants of Le Corbusiers houses have in common with movie viewers that they cannot fix (arrest) the image. Like the movie viewer that Benjamin describes they inhabit a space that is neither an inside nor an out-side, public nor private. It is a space that is not made out of walls but of images.



Constants in Motion: Le Corbusier's "Rule of Movement" at the Carpenter Center, Perspecta 33, 2002



dijalektika: „arhitektonski“ pokret vs. pokret iz prirode
UMETNIČKA IDEJA:

Identifikacija komponenti događaja u objektu : Sa razloženim elementima prostorne „scenografije“ i „događaja“ koji su u njoj kreirani.
I. U odnosu: „arhitektonski“ pokret vs. pokret iz prirode – Vizuelizacija kompletnog narativa: valoviti zid omotača auditorijuma, ravan poda objekta, ravan krova objekta.

Komponente razloženog događaja u sceni:

A: _ VALOVITI ZID OMOTAČA AUDITORIJUMA

– energija talasa. Funkcija: omotač + element taktilnog i optičkog. U kontrastu „hladne materijalizacije“ belog mermera u spoljnom omotu, unutrašnjost je obložena „toplim“ zatalasanim drvenim zidom u simbolu energije vode kao elementa iz prirode. Umetnička forma ovih zidova premošćava podeonu liniju tla i vodene površine, kao i pomorski prag između Evrope i ostatka sveta. Garderobni zid lobija u ulaznoj zoni objekta, svojom materijalizacijom i dvostrukom opnom geometrijskih trodimenzionalnih panela podseća posetioca pričom o moći prirode koja cveta i simbolizuje život u surovim klimatskim uslovima nordijske stvarnosti. Unutrašnja opna isijava zelenu svetlost u spoljnom belom plaštu kristalnih geometrijskih formi. Subjekt (posmatrač) suočen je u dvojnem iskustvu u „efektu šoka“ na kojim će protumačiti sliku koja mu je predložena, samo je jedan u nizu ovakvih efekata u „manjoj razmeri“, varijacija primarne teme: dijalektike priroda – arhitektura. Ovo dematerijalizovano minimalno umetničko delo Olafur Eliasona nije postavljeno da objavi izjavu o biti zida i umesto da predstavi delo samo po sebi, nedefinisano izjavom „šta je zid?“ postavlja odnos subjekt-objekat u „iskustvo objekta“.

B: _ RAVAN PODA OBJEKTA – dijalektika ostvarena u asocijativnom pridruživanju značenja kroz viđenje tla u iskustvu korišćenja spoljnog i unutrašnjeg prostora. Realizovana je kontinualna povezanost svih horizontalnih ravni objekta koje su, zatim, prepuštene da klize u fjord. Monumentalnost takozvanog „tepiha“ postavljena je materijalizacijom u belom mermeru i pobijena slobodnim pristupom objektu u najširem smislu te reči (u dvadesetčetvoročasovnom korišćenju). Artikulacijom forme tepiha, objekat čini neodvojivu celinu sa gradskim pejzažom. Bart Lutsma govori o Operi u terminima tektonike jer ona označava sve što je u vezi sa geološkim deformacijama zemljine kore, u vezi sa nastalim posledicama i uzrocima, isto tako i sa svim izgrađenim fondom.

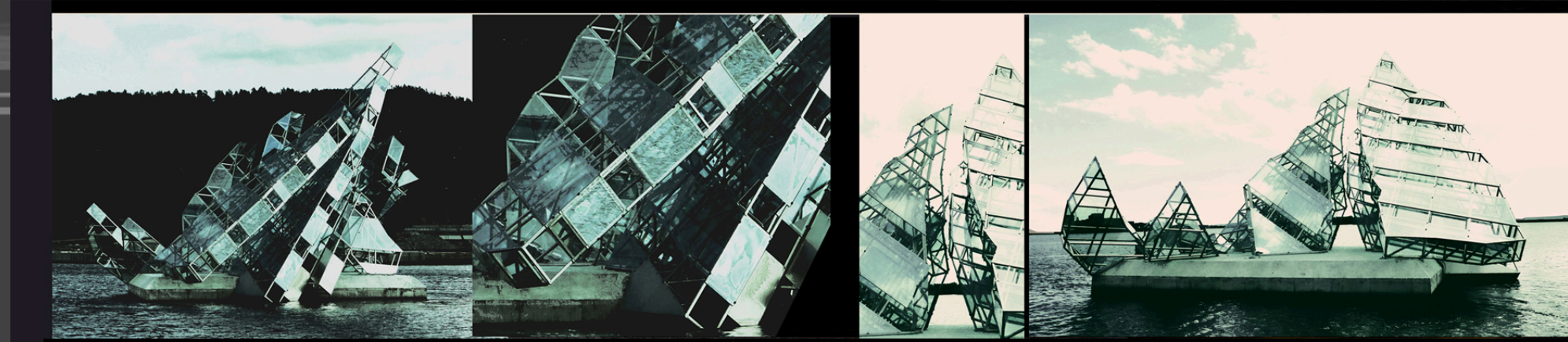
C: _ RAVAN KROVA OBJEKTA — identifikovana kao „mesto događaja“ u spoljnom prostoru objekta, „prohodni pejzaž“, opna koja razdvaja spoljni prostor od unutrašnjeg, odnosno pokreta sa baletske scene i kretanja ljudi po krovu. Materijalizacija krovnog pokrivača: tekstura belog mermera se savršeno uklapa u sneg i led dominantnog klimatskog pejzaža. Surovost klimatskih uslova podneblja materijalizovana je putem polomljenih ploča lednika materijalizovanih u belom mermeru, u suprtostavljanju toploti prirode oživljene krivom linijom drvenog zidnog talasa. U podužnom preseku, unutrašnjost je izložena spoljnom prostoru prelamanjem krovne ploče u komunikaciji lobija i fjorda.



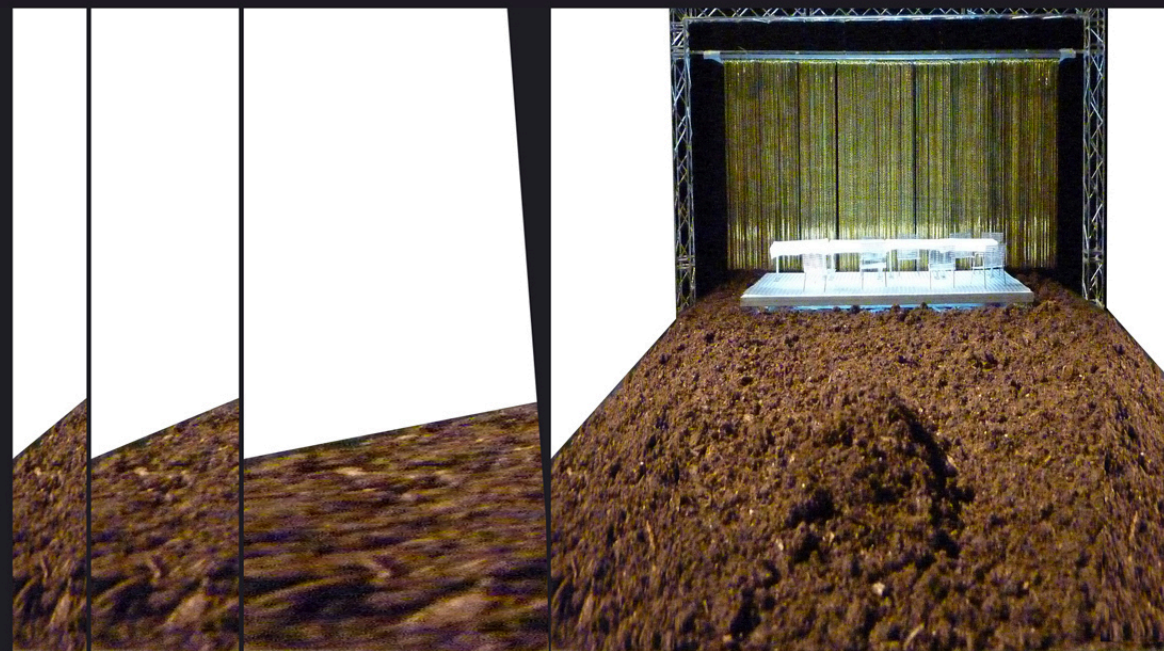


2. KONSTRUKCIJA POKRETA – KROZ ODNOS: POKRET VS. NEPOKRETNOST – LINIJE SILE IZ DOGAĐAJA OPISUJU PRIRODU OBJEKTA

Konstrukcija pokreta nastaje iz funkcije objekta, u kome se tokom 24 sata konstruiše dualitet pokreta ljudskog kolektiva u izvođenju kretanja i ostalih aktivnosti na njegovoj krovnoj ravni, kao i igrača na sceni. Pokret konstruišu grupe ljudi – dinamika „gomile“ – iz performansa u izvođenju baletskih trupa – u izjednačenom pokretu grupe koji postoji u svesti pojedinaca u akciji kretanja iznad njih, po krovu auditorijuma. Razdvajajući spoljni prostor od unutrašnjeg, krovna ravan auditorijuma postaje graničnik vertikalnog razvođenja sila koje se kroz nju prelamaju.



Ljudski pokret prevodi Lutsmine „tektonične deformacije zemljine kore“ u višestruko deformisanu ravan krova – polomljene ploče lednika. Na isti način i zvuk opere transformiše dramatičan „vrisak“ pojedinca nad ponorom prirode kroz više nivoa dekonstruktivističkog iskaza u objektu. Realizacija dijalektičke slike u konstrukciji pokreta leži u potencijalu da se proizvede efekat šoka. Možemo ga identifikovati u uzročno-posledičnoj konekciji ljudskog pokreta i pokreta objekta – tj. njegovog zaustavljanja u destruktivni izraz prirodnih sila, okamenjenih u arhitektonski „vrisak prirode“. Za razumevanje ove dijalektike potrebno je shvatiti suštinu „vriska“ kojom ova arhitektura komunicira jezikom misaonih dramatičnih oblikovnih odnosa skulptoralno pokrenutih formi. Ekspresionistički umetnici i arhitekti traže izraz da predstave svoje emocionalno iskustvo u dodiru sa prirodom i svetom koji nas okružuje. Na isti način nordijske arhiteke konceptualizuju svoja rešenja da posmatraču direktno saopšte istu emociju. Ekspresionistički stav arhitekta pročišćen je i sveden na minimalni dinamički izraz. Ekspresionisti u slikarstvu uspostavljaju ono što bi se u poetici Snuhete moglo nazvati unutrašnjom duhovnom snagom arhitektonskog dela koju percipiramo trenutnim uspostavljanjem intezivnog emocionalnog doživljaja. Ima li fenomen umetnosti „emocionalne nepregnutosti“ povezanost sa Snuhetinim objektima u čijim su zidovima upregnute žive sile? Varijantu „emotivno napregnutog“ umetničkog impulsa potražila sam u oblasti slikarstva. U poseti izložbi ekspresionista u Leopold muzeju u Beču 2006.godine, u radovima umetnika Oskara Kokoške [Oscar Kokoschka] i Egon Šilea [Egon Schiele], doživljam direktnu konfrontaciju istine u razmeni suočenih emocionalnih iskustava. Postavlja se pitanje: može li posmatrač Snuhetinih objekata uspostaviti sličnu komunikaciju emocijama uspostavljaajući direktnu čulnu percepciju? Posmatraču se može učiniti da Snuhetini vajarski oblici „vrište“ doživljenu emociju arhitekta, u njegovom majstorstvu da zaustavi trenutak bez gubitaka na snazi prenosa emocija. Mnogi posmatrači, pak, mogli bi ostati u dilemi ili čak emotivno uskraćeni, na klackalici monumentalnosti izraza volumena objekta.



PROSTOR DIJALOGA U PRESECANJU HORIZONTA

METAFORIČKA REMODELACIJA DIJALEKTIKE POKRET - NEPOKRETNOST:

U formiranju dijalektike pokreta i nepokret-
nosti sadržana je istovremenost dva stanja
čija je značenja potrebno ispitati i na tek-
stualnom nivou. Da li su stilske figure
(metafore) pokreta vrsta tekstualnih slika?
U Analizi dvojstva metafora – slika prema
Delezu, postvaljena su dva tumačenja: prvo
sadrži metaforu u striktnom značenju pojma
i konstruiše metaforičko značenje u širem
smislu te reči sa krajnjim produktom - nova
metafora. Drugo tumačenje je njeno liter-
alno razumevanje. Literalna metafora uvodi
materijalizaciju u tekst. Insistira se na
konkretnom značenju reči. Prema Delezu,
nije reč o odbijanju metafore, već
naglašavanju njenog značenja: „Ukoliko
metaforu razumemo u konkretnom smislu,
ideja je još jača“.

Ovo je pitanje koje zalazi iza stilske figure, u domen proizvodnje značenja.
„Ne postoji ideja (koncept), proizvođenje značenja je u istom nivou na liniji
konkretno – metaforičko“, prema Delezu. Kanningam, međutim, u raspravu
uvodi poseban tip metafore - značenje koje je ugrađeno u akciju. Nordijska
tvorevina, ekspresionizam, angažuje umetnost kao medijum za prenošenje
emocionalne umesto fizičke stvarnosti. Ekvivalentno komuniciranju ideja u
ekspresionizmu, u pokret koji proizvodi čovek implementirana je metafora
moćne sile prirode, dok je čovek postavljen u ulogu znaka, koristeći se Pir-
sevom terminologijom, da predstavi prirodu (njenu moć) umesto nje same.
Na taj način pokret izveden u konceptu za objekat Opere izjednačen je sa
idejom snage i moći prirode, i time pokazana esencijalna tema nordijske
arhitekture – da se korz medij arhitekture pokaže razumevanje pejzaža i
poštovanje klimata. Pojavio se optimizam da se prirodne sile mogu kontroli-
sati i eksploatisati putem arhitekture, u koju se ugrađuje pokret u izrazu
nepokretnosti.



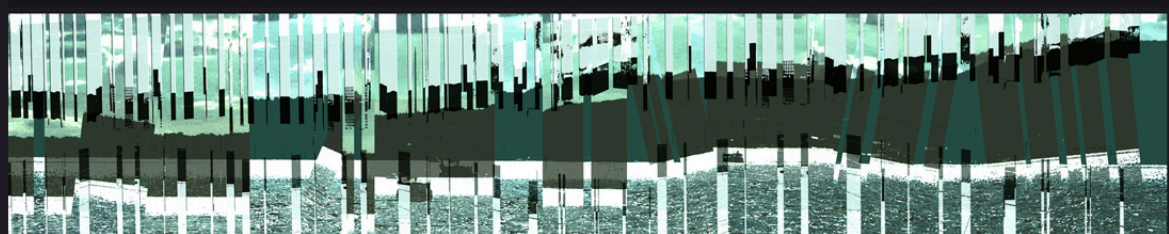
Crowds in a department store, railroad travelers, and the inhabitants of Le Corbusiers houses have in common with movie viewers that they cannot fix (arrest) the image.
Like the movie viewer that Benjamin describes they inhabit a space that is neither an inside nor an out-side, public nor private. It is a space that is not made out of walls but of images.



Constants in Motion: Le Corbusier's "Rule of Movement" at the Carpenter Center, Perspecta 33, 2002



GRADJENJE HORIZONTA



“U trenutku kada izgubite horizont, vaša želja je da ga opet utvrdite. On je zarobljen negde između pećine i kule, i u isto vreme, zemlja otkriva svoje granice. Arhitekta postaje hirurg koji seče i otvara zemlju bez bojazni da će uznemiriti jedro koje je pomerilo horizont i odbranilo bezgraničnost. On može uspostaviti mesta pod zemljom, i oni postaju nov način da se putuje u prošlost, jer horizont se suočava sa novim putovanjem. Soba mraka se suočava sa preciznom odlukom svetlosti. U nedostatku snage dajemo život restauraciji. Kulturni artefakti koji su nepokriveni sada se nalaze na površini zemlje, ali gde je senka svakog objekta pojedinačno? Problem je, gde će svaki objekat sresti svoju novu svetlost?”

Sverre Fehn

PUTOVANJE HORIZONTA

Dijalektika predočena u slici: gorki surovi pejzaž prirode koji treba osvojiti vs. priroda u lepoti rasta i cvetanja nudi život -> borba sa prirodom stvara koncepciju događaja – koja ulazi u proces metaforicke remodelacije (u direktnom prevodjenju ideje): transkripcija znacenja putem alegorija?

VIZUELNA IDEJA – scenografija:

Po pitanju scenografije – odnosno vizuelne ideje scenarija elemenata arhitektonskog koncepta, u prvi plan su postavljene najčešće realizovane teme kojima se bave skandinavske arhitektae i umetnici. Od posebnog značaja je rečnik arhitektonskih izraza norveškog arhitekta Sver Fena. Osnovne teme kojima Fen tumači odnos arhitekture i prirode su:

1. Apstrakcija horizonta ---- građenje novog horizonta

2. Susret građene strukture i tla ---- Fen se često obraća prošlosti (često upućuje na prošlost), ali nikada istoriji. Vekovima je nordijska arhitektura gajila jak, čist, i specifičan arhitektonski kontekst zasnovan na tri značajna faktora, koji su shvaćeni i prihvaćeni populacijom u regionu: klimatski uslovi, potencijal mesta, i definicija društvene svesti.

B. *Dijalektika: priroda vs. arhitektura*

VIZUELNA IDEJA – scenografija:

ALEGORIJA SLIKE PRIRODE: *Artificial Nature / Natural Artifice*

Gradjenje horizonta: Linija događaja – horizont:

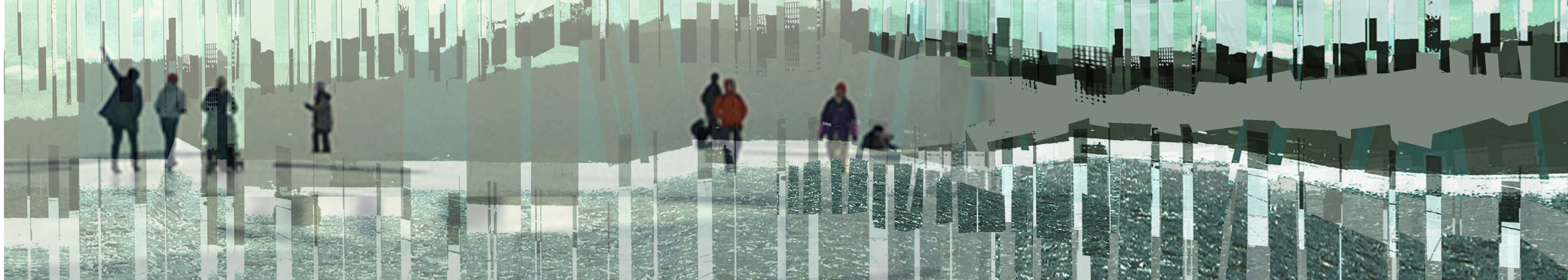
Odnosi koji se formiraju u ovoj podeonoj graničnoj liniji uzrokuju građenje slike grada u planovima. Za Benjamina krucijalna vizuelna konekcija nastaje između prednjeg plana i pozadine. Tema je promena odnosa prvog i zadnjeg plana u slici grada. U panorami na većoj distanci planovi su stopljeni i približavanjem objektu dolazi do razmićanja planova - analogno scenografiji: frontstage i backstage. Približavanjem, doživljaj prethodne slike sabira se u sledećoj, i nepokretnost horizonta (zaleđena slika) postepeno poprima karakter dinamičkog entiteta:

Voice 1: panorama Osla, pogled na objekat Nacionalne opere i baleta: zaleđena slika nepokretnosti, svetlost ispisuje iluziju kretanja.

Voice 2: iluzija omogućava da posmatrač formira imaginativnu sliku otvorene scene – kao nagoveštaja događaja u zaleđenoj slici grada. Događaj svakako postoji ali se ne vidi. Sa distance objekat je metaforički izjednačen sa lednikom, nema protoka vremena. Dominacija narativa prirode.

Voice 3: pri smanjivanju distance narativ prirode zamenjuje narativ kretanja. Konekcija elemenata slike i dalje je nejasna ali uočavaju se nagoveštaji događaja. Linija horizonta se razlaže na tlo, fjord i nebo – interakcija sila prirode u građenju panorame. Nekada poželjna slika industrijskog grada traži svoj ekvivalent u prirodnom pejzažu.

Voice 4 dinamika pejzaža sada ulazi u nivo raspoznavanja objekta pa se dinamika u formu objekta upisuje poput ekspresionizma Bruno Tauta.



DIJALEKTIKA: GRADJENJE HORIZONTA – PO ODNOSU: ARHITEKTURA VS. PRIRODA

Horizont se gradi dvostrukim pokretom: pokret prirode + ljudski pokret:

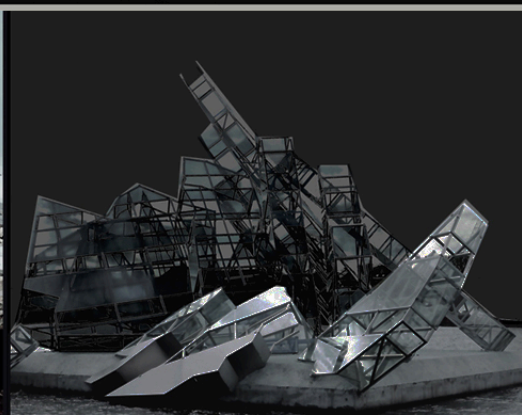
1. Alegorija 1 :: Metafora ljudskog pokreta: Splav Meduze. slika. Kasper David Fridrih.

2. Alegorija 2 :: Metafora pokreta iz prirode Brodolom „Nade“, kasno-romantičarska pejzažna slika. Kasper David Fridrih.

3. Alegorija 3 :: Metafora pokreta iz prirode: Vrisak, slika. Edvard Munk.



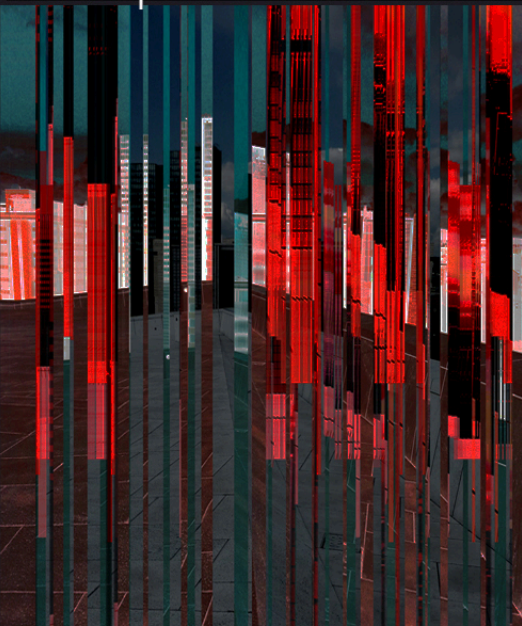
Théodore Géricault, Le Radeau de la Méduse, 1819



Caspar David Friedrich, The Wreck of Hope, 1823



Edvard Munch, The Scream



The Oslo Opera House

1. Alegorija 1: Metafora ljudskog pokreta: Splav meduza, slika.

Dijalektika se u karakter Snuhetine arhitekture prevodi putem: slika – koja omogućava direktno prevođenje ideja u materijalizovani prostor. Istina dijalektičke slike, u terminologiji V.Benjamina, nije u filozofskom konstruisanju istine, već u trenutnom shvatanju predložene slike. Ovdje je sadržana njen potencijal dijalektike. Kognitivno iskustvo obezbeđeno je u istorijskoj percepciji – polju u sintezi sila prošlosti i vizije budućnosti koje stvaraju tenziju, u refleksiji putem „efekta šoka“. Efekat šoka predstavlja element doživljajnog u percepciji objekta, u direktnom obraćanju posmatraču – slikom koja prestavlja ideju materijalizovanog iskustva, prema Kantovoj definiciji. Objekat Opere verno reprezentuje osobine prirodnog fenomena lednika i povezuje se sa namerom autora da saopšti „nadu iz prirode“, kao znak i šansu povratku vrednostima primordijalnim vrednostima koje se u njoj rađaju. Raspoznaje se ideja zamene modernističkih apstrakcija poreklom iz mašinske estetike sa direktnim prevođenjem dinamičkih sila i oblika koji se stvaraju u prirodi. Sa ove tačke gledišta, istorija je konstruisana u vremenskoj konstelaciji kao „blesak istine“. Nada je istorijski aktuelizovana jer postaje moguća za realizaciju. Obraćanje prošlosti sadržano je u metodologiji projektovanja – u traganju za izvornom istinom u prirodi: oblicima koji se u njoj rađaju i silama koje se u njoj pokreću – predložene posmatraču kroz njegovo lično doživljajno iskustvo. Poenta dijalektičke slike je u trenutku konfrontacije njenog značenja, tj. direktnom saopštavanju izloženih vrednosti. Sile iz prirode ulaze u direktno oblikovanje objekta eliminišući sve ostale uticajne estetske vrednosti.

Putem metafore brodoloma projekat je upisan u memoriju pejzaža i služi kao narativni element u posmatračevom iskustvu objekta. Scena kulminira u skulptoralno horizontalnom objektu u kome se različiti elementi strukture protežu i vizuelno osvajaju okolni pejzaž.

Asocijacije i transkripcija značenja:

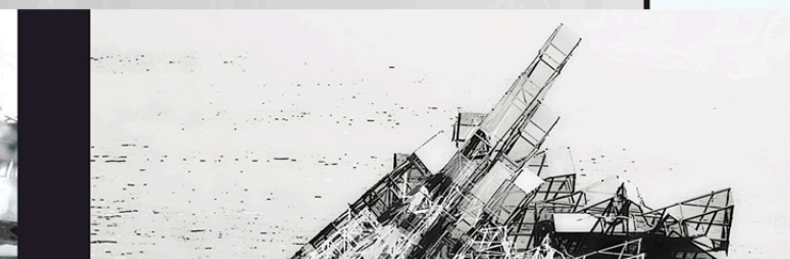
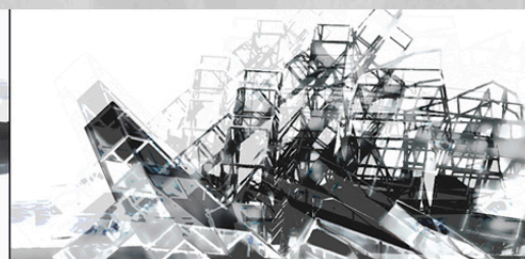
Splav – vezanost za kopno i istovremenost odvojenosti i slobodnog plutanja.

Splav – sloboda! Brodolom – devastiranost prostora – praznina.

Slika brodoloma reprezentuje istovremenost propasti koja u budućnost gleda kao „nadu na vidiku“. Korišćen je siže iz prošlosti sa pogledom na sadašnjost putem teme spasa, u kome leži društveni napredak. Prikazan je događaj iz neposredne prošlosti, i to je razlog da se ovakav istorijski događaj izvede u naturalističkom, ili uzdignut na viši – idealistički nivo prikaza. Dijalektika Splava meduze inspirisana je jednom pomorskom katastrofom i istovremeno nudi mit o slobodnom svetu, koji putem arhitekture spaja čoveka i prirodu, i temu borbe sa neukrotivim opasnostima iz prirode. Borba sa prirodom identifikovana je kroz elemente dinamike. Na taj način, fragment objekta Opere svedoči metaforu napretka, koja se remodeluje postupkom (Volter Benjaminove) četvorodelne sheme metafore DINAMIKE: izolovanje elementa i pomeranje iz originalnog konteksta, kombinovanje različitih izolovanih fragmenata u cilju stvaranja novih značenja i vraćanja u kontekst dijalektičke slike na relaciji vremenskog kontinuiteta, iz prošlosti, sa pogledom u budućnost.

U analogiji sa javnim prostorom Osla, novi objekat Opere inicijalno leži u statusu izolovanosti, dok je urbanističkim planom razvoja šireg pojasa lučkog priobalja postavljen u ulozi repera u pokretanju procesa regeneracije šire zone i njenog povezivanja u pešačko komunikaciono područje centralne akse ulice Karl Johans gate. Nizom inovativnih rešenja u odnosu na postojeće javne prostore grada, objekat Opere pretenduje da postane model poželjnog javnog prostora grada u budućnosti – „mesto želje kolektiva dvadesetprvog veka“, u terminologiji Volter Benjamina. Za sada, putem inovativne koncepcije prevezivanja spoljnih i unutrašnjih prostora u slobodnom korišćenju, postavljeno je inovativno iskustvo koje tek treba da oživi u slici grada. Ono što je Vigeland park predstavljao za 20. vek, da li će zgrada Opere predstavljati za 21. vek? Konfrontacija slike prošlosti sa slikom poželjne budućnosti sadržana je u direktnom metaforičkom saopštavanju ideje – putem slika polomljenih lednika, u vizuelizaciji koja pokreće događaj njihovog kretanja i sudaranja ledničkih ploča, u narativu kasno-romantičarske pejzažne slike More Lednika, Kasper David Fridriha. Nada kao pogled u budućnost je predstavljena događajem izvođenja ljudskog kretanja po objektu, dok je propast sadržana u nepomičnosti polomljenih ploča lednika koje bez ljudi u pokretu i aktivnostima ne označavaju ništa više do neživotne materije lednika. Prvo asocijativno čitanje objekta kakvo nude arhitekta Snøhete sadržano je u sinhronizaciji njene monumentalnosti – društvenog monumenta koji promovise ljudsku dramu na pozornici auditorijuma i priziva umetnost svakodnevnog života, koji se istovremeno realizuje iznad auditorijuma, po njegovom krovu.

Da li su arhitekta iz Snøhete želele da prizovu ljudsku dramu da bi na simboličan način prevezali večitu nordijsku temu odnosa prirode i čoveka, ili da bi spojili izvođačku umetnost i umetnost svakodnevnog življenja i time prizvali najuzvišenije vrednosti harmonizacije života u javnom prostoru?



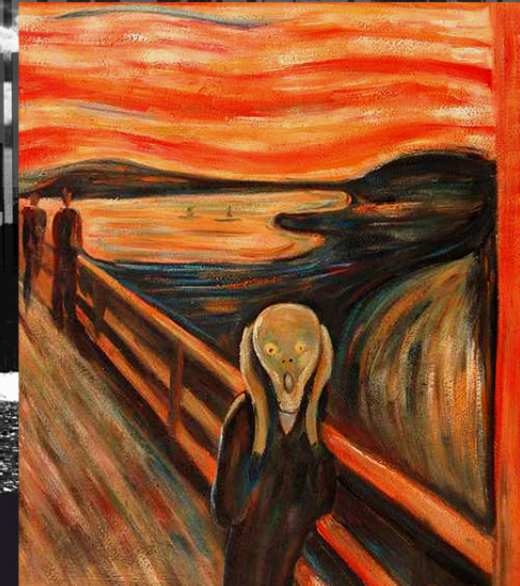
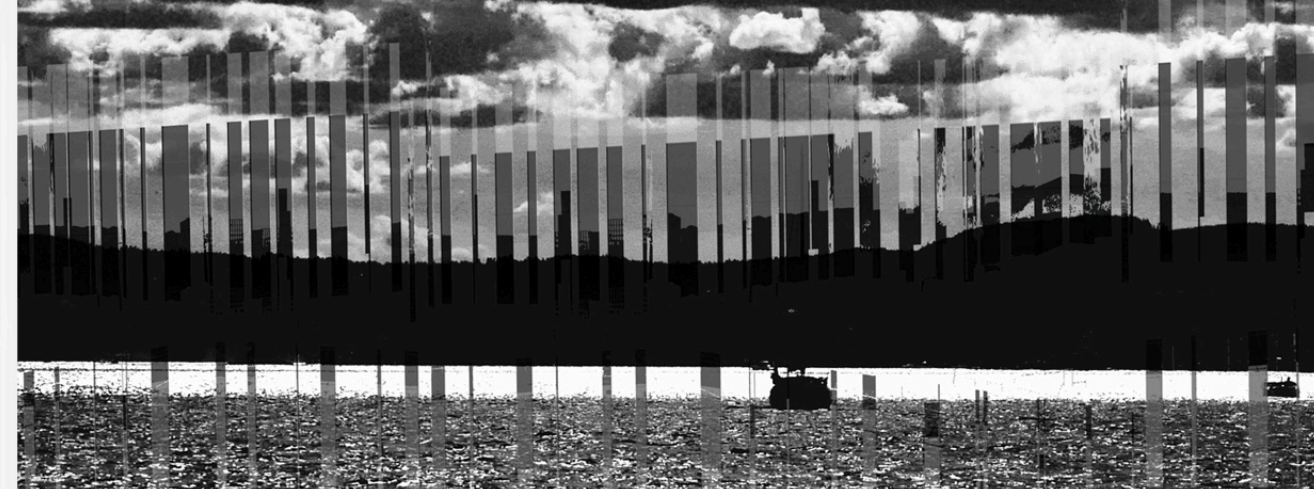
ALEGORIJA 2 :::: METAFORA POKRETA IZ PRIRODE BRODOLOM „NADE“ kasno-romantičarska pejzažna slika. Kasper David Fridrih. (1823–24)

Beautiful vs. sublime:

Estetika prirode koja ulazi u oblikovanje objekta Opere predočava dijalektiku: produktivnih sila života i rađanja vs. destruktivnih sila iz prirode. Ona je istovremeno beautiful i sublime. Opasnost prirode i pokretanja zemljine kore definišu karakter objekta i direktno preveden izraz u vidu posledica opasnosti iz prirode i rada zemljine kore, koji ostavljaju lom ploča krova, kao i momenat penjanja uz objekat poput težine viševjekovnog procesa borbe sa neukrotivim opasnostima oštih klimatskih uslova. U ovakvom fenomenološkom čitanju pejzaža, mogli bi identifikovati neke od romantičarskih tema. Plutajući led, lom lednika i borba sa opasnostima prirode podsećaju na Kasper Davidovu (Caspar David Friedrich) kasno-romantičarsku pejzažnu sliku The Sea of Ice (1823–24). U emocijama straha, anksioznosti i nade iz opasnosti sila prirode u akciji nalazi se referentnost romantičarskim vizijama, sa kojima se, čini se, i sam arhitektonski biro suprotstavlja imenom Snøhetta, koje referiše na „opasnu“ planinu. Takođe, konfrontacija sa ovakvim moćnim opasnostima iz prirode pružaju doživljaj posetioca koji se kreće po objektu osobeno iskustvo koje prelazi prag svakodnevnog iskustva ka višem statusu razumevanja, još jači osećaj lepote i vrednosti koje konfrontiraju sliku smrti i neživotnosti. Balansirajući fascinaciju za onim što se nalazi iza kapaciteta ljudskog poimanja, stajala je želja da se prevaziđe, racionalizuje i humanizuje nekultivisana priroda koju je teško moguće kontrolisati. Jednostavna bela površina pokrenutog krova objekta briše granicu objekta i pejzaža evocirajući udaljenu sliku površine lednika, koja ispunjena ljudima u pokretu priziva sliku nade inspirisanu ehoom opasnosti oštrem rampe koja klizi u ponor dubine fjorda.

Objekat je istovremeno reprezent dinamičkih sila iz prirode - koje čine neodvojivo jedinstvo između pejzaža i objekta, i formi iz prirode – kristali, planine, svetlost, voda, vatra – u kojima priroda predstavlja elementarnost, suštinu. Svi ovi elementi posmatraču su predloženi kroz njegovo iskustvo u kontaktu sa prirodom: u kontaktu sa oblicima, materijalima i prostornim senzacijama relazuje se aktuelna arhitektonska tema taktilnog iskustva objekta i prostora. Modernistički narativ sa silama estetike parobroda, automobila i mašina kao izraza industrijske estetike, sada je zamenjen slikom objekta oblikovanim primordijalnim silama. Odnos između arhitekture i prirode usmeren je na teorijska uporišta fenomenologije u arhitekturi, u potrazi dijaloga njenih filozofa sa prirodom. Odnos prema stvarnosti koju priroda kreira putem njene neukrotivosti i dijalogom formi kao i uzvišene višeznačnosti životnog okruženja, suštinski su izgradili eksresionistički arhitekti, posmatrajući, po prvi put u istoriji arhitekture, pojave i forme iz prirode kroz njihovu kosmičku suštinu. Jedan od predstavnika, Bruno Taut, kreira fantastičnom interpretacijom prirode kroz asocijativno stapanje sa kristalnim superstrukturama „zasnovana na refleksiji svojstva karakterističnih za prirodu“. Taut veruje da lepi objekti nisu estetski lepo oblikovani već je uspešno uspostavljen odnos elemenata. U svom radu on nastoji da preispita koncepciju arhitekture sprovođenjem eksperimenta u odnosu između arhitekture i okruženja. Stremljenja ka kva pokazuje u svojoj knjizi Alpine Architecture - A Utopia, ukazuju na ekstremno vizionarsko shvatanje prirode u njenoj kosmičkoj lepoti. Poput Tauta, za ekspresionističke arhitekte je uobičajeno da teme crpe u prirodnim romantičarskim fenomenima pećina, planina i kristala, koji deluju poput težnje za remodelacijom zemljine površine. Metaforička remodelacija vodi poreklo fenomenološkog u arhitekturi, u kome autor deluje iz ličnog, unutrašnjeg, autoritativnog metodološkog postupka čistog i svedenog izraza.

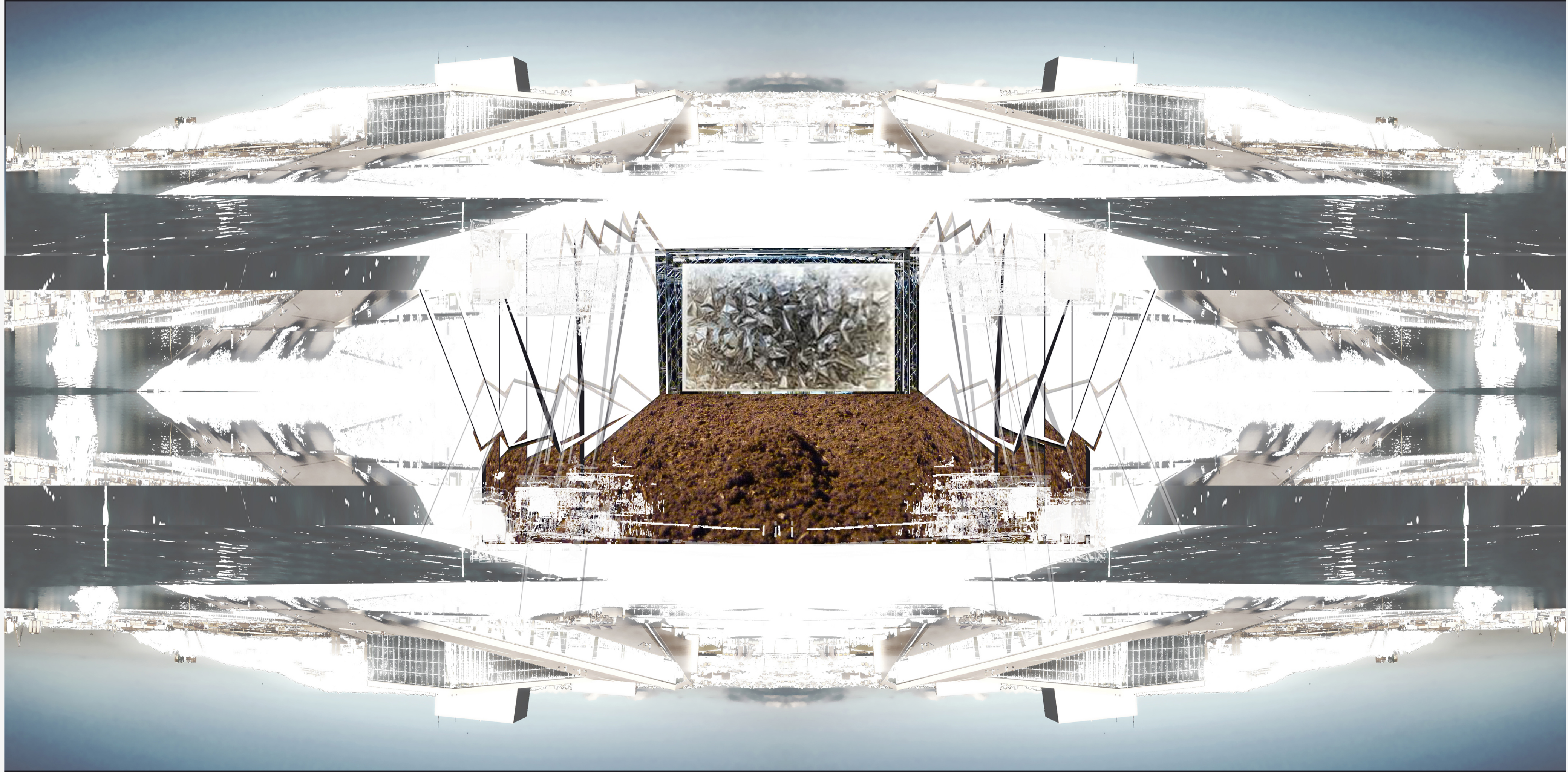
O vezi prirode i arhitekture kroz jedinstvo svih fenomena (svih formi) govori Vasili Lukhart. „Ne postoji granica prirodne i arhitektonske formacije. Primer glacijera koji se spušta između dve planine“, konstatuje arhitekta. Veza arhitekture i prirode je u konceptualnom smislu. Po njemu, u arhitekturi postoje jedinstveni konstruktivni zakoni - evociranje slika univerzuma, koji se reflektuje na primeru kristala. Kristal postaje metafora duhovne čistote, ali ima i mitološku asocijaciju u sebi. Lukhart ga na crtežima smešta u planine i na taj način vraća primordijalnim silama i mitološkim aspektima nacije. Komponente kristala su važne za arhitekturu. Zadržavanje i potenciranje na bazičnoj arh.komponenti – utilitarnosti; balans strukture po sebi ali i balans sa prirodom.

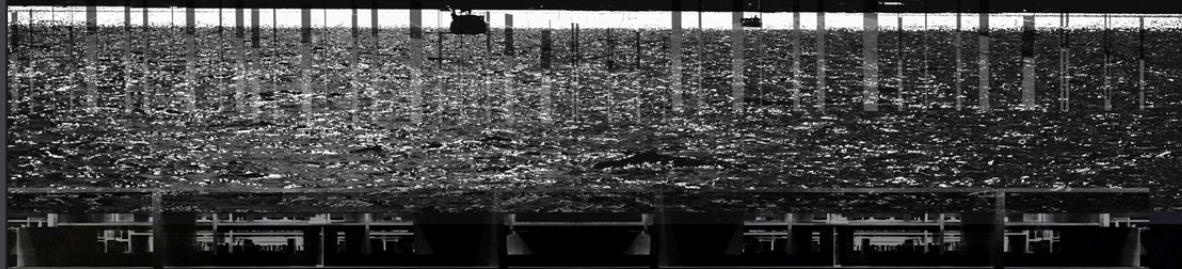


ALEGORIJA 3 :: METAFORA POKRETA IZ PRIRODE:
Vrisak, slika. Edvard Munk

Poput Sezana koji je u drvetu video gomilu jabuka, ljudsko lice, grupu muškaraca i žena na kupanju, arhitekte iz Snuhete na ledniku vide ljude, sliku koju nije moguće realizovati u realnosti. Na taj način, ljudi su postavljeni u direktno iskustvo sa lednikom - koje je nemoguće na drugi način doživeti. Snuhetin lednik moguće je koristiti poput plaže dostupne za posete u periodu 24 sata, što mu daje obeležje osobenog društvenog monumeta u potpunoj dostupnosti. Dijalektika neživog lednika i neprekinute konzumacije na njegovoj površini stvara događaj u prostorno-vremenskom kontinuitetu. Lednik je neživ ali nosi attribute prirode jer svoju suštinu izvrće uvodeći život u sebe – kroz aktivnosti po krovim ravnicama, kroz pokret na baletskoj sceni, i kroz zvuk operskih pevača. Lednik „peva i igra iz svoje unutrašnjosti“ – dakle proizvodi događaj iz unutra ka spolja i reflektuje je, kroz višestruke opne i pokrenute krovne rampe, na površinu objekta. Za čitaoca koji povezuje niz saopštenih ideja u konceptualnom rešenju za objekat, ovo je još

jedna asocijacija pridružena izrazu skandinavskih umetnika: unutrašnja napetost i spoljna hladnoća. Poput umetnosti, arhitektura je saopštena identičnom dijalektikom ali drugačijim rečnikom – u osećaju arhitekture i prikazu emocija iz direktnog iskustva - poput norveškog slikara Edvard Munka u potrazi za izrazom života i emocionalnog iskustva, umesto fizičke stvarnosti. Još jedan ekvivalent dijalektici unutrašnje napetosti i spoljne hladnoće sadržan je u 192 skulpture Vigeland parka (eminentnog javnog prostora Osla druge polovine 20.veka), delo norveškog vajara Gustava Vigelanda. Iz okamenjenih skulptura koje predstavljaju životni ciklus od rađanja do umiranja, probija snažan emocionalni naboj života, a zaustavljeni trenutak zarobljen je u srži emocije koju izražava. Skulpture Gustava Vigelanda postavljaju koncepciju parka kao novo iskustvo prostora i umetnosti, koja emociju saopštava idejom života u vajanoj formi.





ZAKLJUČAK:

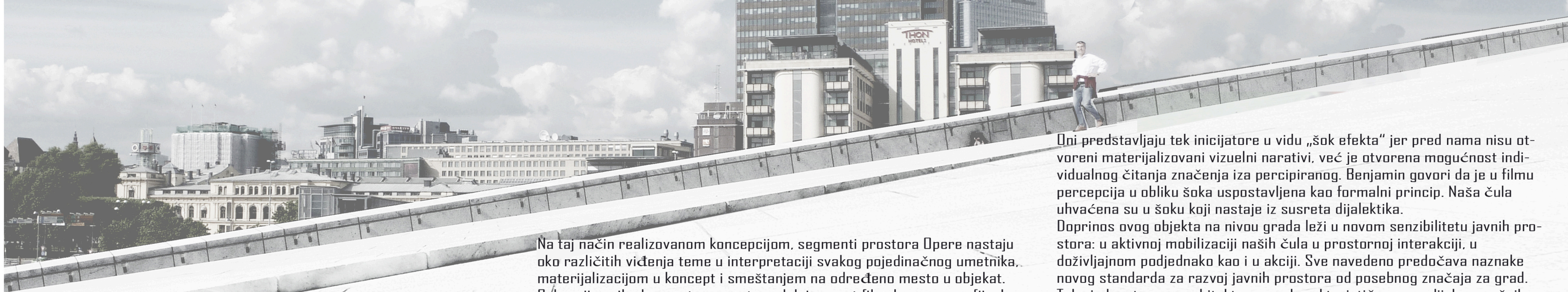
U kontekstu javnih prostora Osla, novi objekat Opere leži u inicijalnom statusu zamisli projek-tanata da postane društveni monument grada koji povezuje multikulturalnost na granici Evrope i ostatka sveta. Svojom eminentnom pozicijom u najdubljijoj tački Oslo fjorda i najis-taknutijoj tački kopna, objekat prevezuje fjord i kopno, i postavlja se u liniji horizonta između tla i nebeskog svoda. Urbanističkim planom razvoja šireg pojasa lučkog priobalja, postavlja se u ulogu repera u pokretanju procesa regen-eracije šire priobalne zone u povezivanju sa pešačkom komunikacijom centralne akse Karl Johans gate. Nizom inovativnih rešenja u odn osu na postojeće javne prostore grada, ob-jekat Opere pretenduje da postane model poželjnog javnog prostora grada u budućnosti – „mesto želje kolektiva dvadesetprvog veka“, u terminologiji Volter Benjamina. Za sada, putem inovativne koncepcije prevezivanja spoljnih i unutrašnjih prostora u slobodnom korišćenju, postavljeno je inovativno iskustvo koje tek treba da oživi u slici grada.

Način na koji se u konceptualnom rešenju Snuhetine Opere povezuje medij filma i dijalektička slika, sinematografskim postupkom objašnjava Dejav Hiki (Dave Hickey) u svojoj čitulji o Robert Mičamu. Prema njegovim rečima „glumac unosi performans, i performans nije izražen ili predstavljen već je izveden“. „Efekat Mičam“ se temelji na znanju da nešto postoji u pozadini iako se ne zna sa sigurnošću šta bi to tačno moglo da bude. Ovde je reč o „iznenadnoj verodostojnos-ti koja može biti usvojena kao projektni efekat u kombinaciji neočekivanog događaja i realizma koji dobija na značaju“, prema Hikiju. Iznenadnost i verodos-tojnost u kombinaciji sa neočekivanim proizvode efekat dijalektičke slike o kome govori Volter Benjamin (ovu osobinu iznenadne verodostojnosti Sara Vajtin i Robert Somol usvajaju kao projektni efekat, objašnjavajući trenutno stanje teorije u studiji o Doplerovom efektu i ostalim stanjima modernizma). Medij filma, poput minimalizma u umetnosti, eksplicitno zahteva učesnika u realizaciji efekta, te je način prikazivanja stvarnosti zapravo način njenog doživljavanja. U posmatranju izvedenog Snuhetino objekta, kroz verodostojnost i „efekat šoka“ arhitekta nam je prikazao tekst za dvostruko čitanje – ponuđeno nam je da objekat posmatramo kao fenomen prirode i kao arhitekturu. Njegovo obličje podseća na komad planine; sa bočne strane to je lednik koji klizi u fjord. Delu-jemo poput gledaoca filma koji, putem Mičamove uloge, prisustvuje direktno u njenom konstruisanju, a sa druge strane oživljava memoriju na fenomene iz prirode koje čita kroz nameru arhitekta u konceptu.

Konceptualni performans na ceremoniji otvaranja objekta:

„Linus Elmes i Ludvig Lufgrin - Hyperoverture (Kamen temeljac) konceptualni je performans održan na Ceremoniji polaganja „kamen temeljca“. Muzičkim izvođenjem utisnuti su fizički tragovi u mokrom cementu. Trinaest poznatih operskih uvertira preklopljene su i digitalno kompresovane jedna preko druge u ukupnom trajanju od 1 minuta i 42 sekunde. Zvuk je, zatim, propušten kroz posebno konstruisani zvučnik upravljen u pravcu mokrog cementnog bloka. Muzička impresija zabeležena je u njemu i postavljena u pod javnog foajea.“

„Zaleđena muzika“ u objektu Opere nije se zadržala u okvirima jedinog bloka, već je isprojektovana po čitavom krovu i prepuštena dijalogu sa posetiocima u kretanju po njegovoj površini. Da li bismo objekat Opere mogli uporediti sa Libeskindovim Jevrejskim muzejom u Berlinu? U arhitektonskoj re-alizaciji, oba koncepta ostvarila su svoju ulogu prostora meditacije. Oba koncepta pišu se dejstvom muzike. Libeskind je „oprostorenje muzike bez zvuka“ povezao sa prostorom praznine (void) u arhi-tekturi. Odsustvo klice kulture u lučkom priobalju Osla u postupku urbane regeneracije, nastojalo se nadoknaditi njenim oprostorenjem u idejnom rešenju za novi objekat Opere. U nordijskoj tradiciji di-rektnog obraćanja kroz arhitekturu, transkripcija ideje izvođenja operskih činova ne dozvoljava kon-ceptualno saopštavanje u arhitekturi objekta, već je muzika oprostorena neposredno u dejstvu destruktivne snage sila (prirode) na strukturu njegovih krovnih ravni. Muzika ovde nije postavljena u ulogu instrumenta u organizaciji kompozicionog sazvučja konglomerata masa objekta kakvo je defini-sano kompleksnom Ajzanštajnovom teorijom (Eisenstein)⁸; naprotiv, muzika „uznemirava“ u direkt-nom uticaju na emocije slušaoca i „emociju objekta“. Samim tim, ni konačan rezultat transkripcije muzičkih činova nije u harmonizaciji arhitektonskih elemenata. Naime, muzika, umesto da uvede red, harmoniju i kompoziciju, koje čine njene kompozicione zakonitosti, ona postaje zaustavljena i zaro-bljena u „prostornoj emociji“ u silama koje deformišu krovne ravni objekta. Bez komunikacije sa moćnim „ozvučenim (zvučnim)“ silama koje se u njoj stvaraju, arhitektura Opere izostavila bi mogućnost komunikacije sa klicom kulture koju je potrebno negovati u procesu regeneracije ove priobalne zone grada.



Konceptualni performans izveden na ceremoniji polaganja kamena temeljca, na simbolički način, predstavio je suštinu Snuhetina idejnog arhitektonskog rešenja za objekat Opere. Time je zaokružena i podvučena esencijalna ideja: cilj ovog čina nije promovisanje arhitektonskog rešenja već približavanje govora arhitekture svetu van naše profesije. Prilikom otvaranja objekta, očito je velika pažnja posvećena predstavljanju arhitektonskog koncepta. Time je označena svest šire javnosti o značaju i uticaju arhitekture kao medija koji treba da podigne kvalitet javnih prostora u gradu i doprinese podizanju kvaliteta življenja. Izvedeni performans operne uvertire istovremeno predstavlja poziv da se poseta objektu obogati predznanjem o konceptu, i uključivanjem u komunikaciju sa objektom, omogućiti čitanje ideje i uspostavljanje interaktivnog dijaloga sa javnim prostorom. Izvestan je pokušaj da se saopšti preimenovanje uloge arhitekture - potreba njene direktne komunikacije sa ljudima, kao i potencijal da postane deo našeg ličnog prostornog iskustva. O tome govore i realizovani umetnički radovi: svaki segment objekta, enterijerski zidovi, elementi krovne obloge, fasade, elementi pojedinačnih funkcionalnih zona, realizovani su u okviru posebnih arhitektonskih koncepata (konkursnih radova). Ono što je zajedničko za sve ove umetničke radove jeste tema i primenjeni postupak dematerijalizacije, neformalni izraz i opredeljenje za minimal dizajn. Umetnik Olafur Eliason o svom umetničkom postupku govori „moji koncepti nastaju sa individualne perceptivne tačke gledišta, a ne prema ljudima“ (Eliasson, intervju 2010).

Na taj način realizovanom koncepcijom, segmenti prostora Opere nastaju oko različitih viđenja teme u interpretaciji svakog pojedinačnog umetnika, materijalizacijom u koncept i smeštanjem na određeno mesto u objekat. Sukcesija ovih elemenata u prostoru deluje poput filmske scenografije. Izvesno je da poenta ne leži u reprezentaciji objekta kao umetničkog dela, već sabiranju pojedinačnih scena koje se formiraju u segmentima objekta u kontinuitetu scenografije. Posetilac je uhvaćen u film! On ima oko za detalj, sposobnost da poveže prostornu imaginaciju i stvarnost, da zaustavi i zabeleži scene modernog iskustva života. Istraživanje po marginama uobičajene vizije realnosti otvara polje „fatamorgana“ u ličnim vizijama posetilaca. Čitavom scenografskom postavkom u/oko zgrade Opere deluje da su projektanti iz Snuhete želeli scenografiju kao predmet oko koga se formiraju brojne priče i produbljuje vizija stvarnosti. Prostor iziskuje pažnju, traži da uvuče „gomilu“ (urbani kolektiv) u bliskoj interakciji. Terminom „gomila“ podsetila bih na Bodlerov i Igov kolektiv koji hrle ulicama metropole devetnaestog veka, haotično, nekontrolisano. Međutim, na objektu Opere dešava se suprotno: posetilac angažuje svoja čula u doživljajnoj komunikaciji sa objektom, u kaleidoskopu usmerene pažnje. I dok je u javnom prostoru grada pažnja usmerena upotrebom tehnologije u službi neophodne signalizacije, na objektu Opere saopštena je nova urgentna potreba za stimuli (doživljajnim senzacijama u javnom prostoru). Uloga objekta kao predmeta filmske scenografije, pretpostavlja i nagoveštava njegovu novu ulogu u gradu. Nova uloga objekta u javnom prostoru grada nagoveštena je na sledeći način ☒ Umetnički materijalizovani segmenti enterijera i eksterijera angažuju naša čula i koncentrišu našu pažnju na objekat. Naprotiv, naša pažnja nije zaustavljena na jednostavnim senzacijama u susretu sa materijalima, svetlosti, i drugim prostornim i optičko-taktilnim senzacijama.

Oni predstavljaju tek inicijatore u vidu „šok efekta“ jer pred nama nisu otvoreni materijalizovani vizuelni narativi, već je otvorena mogućnost individualnog čitanja značenja iza percipiranog. Benjamin govori da je u filmu percepcija u obliku šoka uspostavljena kao formalni princip. Naša čula uhvaćena su u šoku koji nastaje iz susreta dijalektika. Doprinos ovog objekta na nivou grada leži u novom senzibilitetu javnih prostora: u aktivnoj mobilizaciji naših čula u prostornoj interakciji, u doživljajnom podjednako kao i u akciji. Sve navedeno predočava naznake novog standarda za razvoj javnih prostora od posebnog značaja za grad. Tako jednostavnom arhitekturom, u karakterističnom nordijskom rečniku konciznosti u saopštavanju ideja, komunikacija je realizovana putem slika. Možemo se složiti sa Benjaminom razmatranjem da bi isti „šok efekat“ bilo teže postići literalnim medijem, i da je slika ta koja „govori više od reči“. Opredeljenje u ovoj istraživačkoj studiji je rad sa slikama. Angažovanjem manjih konkursnih raspisa za pojedine sekcije objekta Opere, grad Oslo saopštava javnosti „moć umetnosti“, sa krucijalnom razlikom da ova umetnost nije galerijski izložena, već je postavljena u direktnu dvadesetčetvoročasovnu konzumaciju subjekta. Pokazan je i način na koji prostor sada, za uzvrat, traži kreativnu refleksiju od ljudi. Objekat saopštava mogućnost da se ostvari rezultat arhitektonskog koncepta koji menja vrednosti javnog prostora i premošćava nordijsku ideju „života sa prirodom“ – teme koja je u biti svakog promišljanja u građenju rečnika nordijske arhitekture. Da li su arhitekthe iz Snuhete želele da prizovu ljudsku dramu da bi na simboličan način prevezale večitu nordijsku temu odnosa prirode i čoveka, ili da bi spojili izvođačku umetnost i umetnost svakodnevnog življenja, i time prizvali najuzvišenije vrednosti harmonizacije života u javnom prostoru? Promena je inicirana! Istraživanjem je učinjen korak u pokretanju teme promene granica umetnosti i arhitekture. U prostoru grada menjaju se granice arhitekture, prirodnog i kulturološkog pejzaža. Njihovim prevazilaženjem grad postaje i priroda i kultura, priroda ostvaruje odnos sa kulturom, kultura sa arhitekturom – pitanje je sledeće: Da li objekat Nacionalne opere i baleta još uvek čitamo u dijalektici: Artificial Nature / Natural Artifice?



NAPOMENE:

1 „U uzbuđenju duha koje uzrokuje pokret filmske kamere i prepoznavanje scena koje zalaze u svet imaginacije” - predstavlja potencijal sinematografske tehnike da analizira filmski „ekstazi”, kako ga Ajzanštajn definiše (Eisenstein, Nonindifferent Nature). Prema njemu „ekstazi” nastaje u simultanosti uzročno-posledičnog efekta kretanja u filmu. Za Ajzanmana, „ekstazi” je, zapravo, fundamentalna zajednička karakteristika arhitekture i filma.

2 Džejn Rendel upućuje na rad Volter Benjamina (1892-1940), nemačkog filozofa i pristalice kritičke teorije frankfurtske škole. Od posebnog značaja za ovu istraživačku studiju je Benjaminov koncept dijalektičke slike, relevantan za istraživače u oblasti umetnost - arhitektura jer obezbeđuje način razmišljanja o pitanjima vremena kroz vizuelne, materijalne i prostorne registre.

Benjaminovi zapisi konstruisani su u takozvanim „misaonim slikama” (Denkbild), terminu koji je koristio da opiše kratke tektualne zapise. Teoretičar Sigrid Wigel (Siegrid Weigel) Volterove zapise tumači kao pokušaje „mimetičkog oživljavanja konstrukcije značenja u slici”, drugim rečima – kao proizvodnja pisane verzije vizuelne dijalektičke slike umesto objašnjenja. Značajni Benjaminovi radovi primenjeni u ovom istaživanju: The Passagen-Werk (The Arcades Project), One-Way Street, kao i čuveni eseji o Šarl Bodleru (Charles Baudelaire).

3 Metaforička remodelacija: metod Volter Benjamina - svodi se na četvordelnu shemu metafora koja podrazumeva najpre, izolovanje elementa kao fragmenta i pomeranje fragmenta iz konteksta, i zatim kombinovanje različitih izolovanih fragmenata u cilju stvaranja novih značenja različitih od značenja koji su fragmenti imali na svojoj početnoj lokaciji.

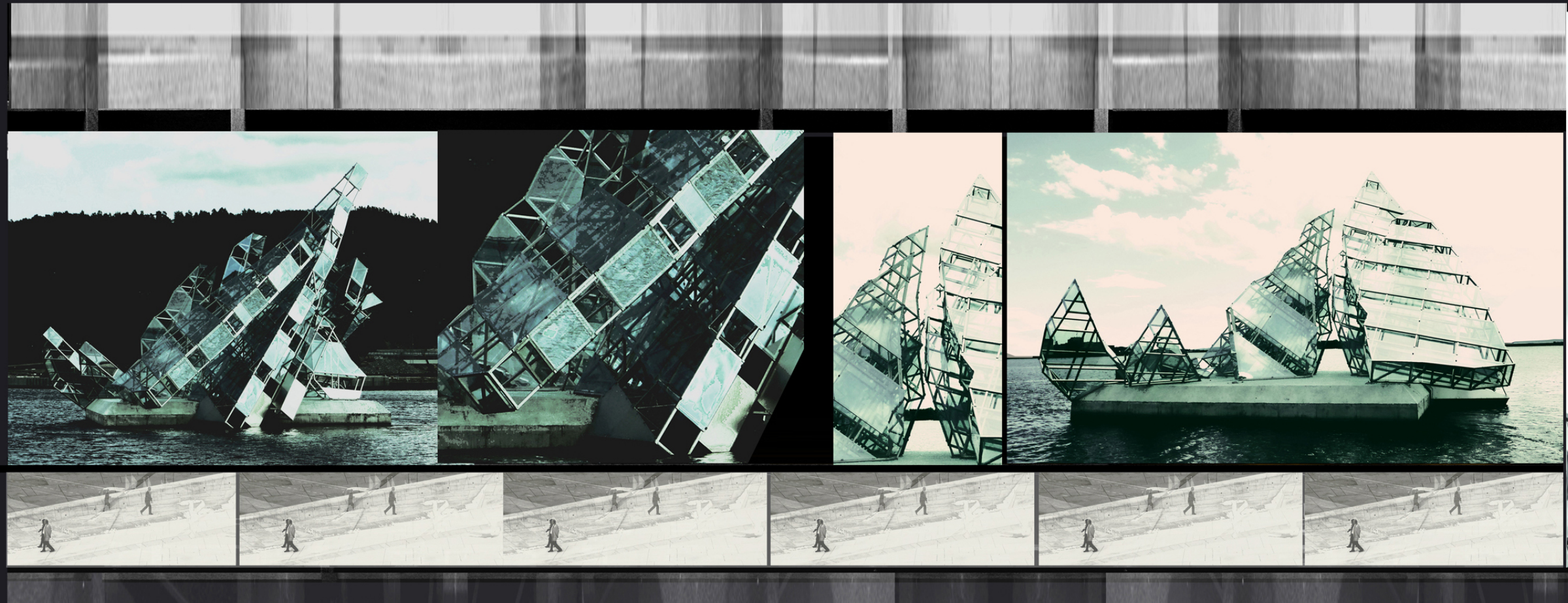
4 Prema profesoru sa Architectural Association škole u Londonu i teoretičaru arhitekture, Sten Alenu (Stan Allen), o aktuelnom statusu arhitekture govori se kroz sugerisanje neusaglašenosti arhitektonskih tendencija sa trendom koji prate oblasti umetnosti slikarstva i vajarstva danas. Prema njegovim rečima „I dok su vajarstvo i slikarstvo prevazišli granice kubizma, arhitektura još uvek upotrebljava kompozicione principe pozajmljene iz ovog avangardnog pokreta. Organizacioni principi koje ovde predlažem sugerišu novu definiciju „delova” i alternativne načine razumevanja pitanja povezanosti ovih delova”, poručuje Alen.

5 U svojoj doktorskoj tezi Vreme i slobodna volja, Kant je ispitao postojanje slobodne volje izvan prostora i vremena. Bergson odgovara na Kantovu tvrdnju polemišući o pitanju vremena. On govori da je Kant zamenio vreme sa prostornom reprezentacijom. „U stvarnosti trajanje je heterogeno tako da njegovi delovi ne mogu biti preklapljeni poput nizanjanja uzastopnih delova u međusobnoj uzročnosti u protoku, što je odredilo nemogućnost i mobilnost slobodne volje, u Bergsonovoj identifikaciji konceptom trajanja”.

6 Projekti Džejn Rendel zalaze iza standarda dodeljivanja gotovih umetničkih predmeta u objektima i traži od nas „umetnost za arhitekturu” – poziv na ponovno promišljanje reputacije javnog prostora između javnosti i umetnika. U povezivanju ovih oblasti, njen istraživački opus u poslednjih dvadesetak godina zasnovan je na proučavanju rada umetnika i arhitekata koji rade na brisanju granica tradicionalnog poimanja umetnosti i arhitekture. U istrživanju značenja mesta, prostora i lokacije, pokazujujući na primeru radova filozofa Volter Benjamina i Mišel de Sertoa.

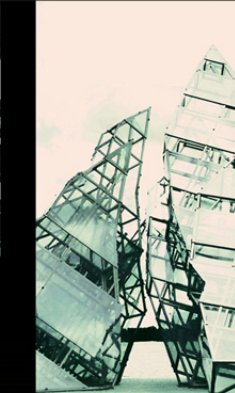
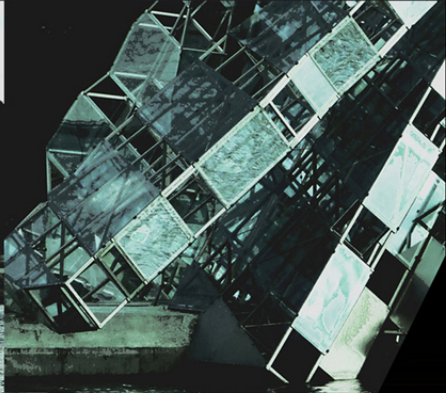
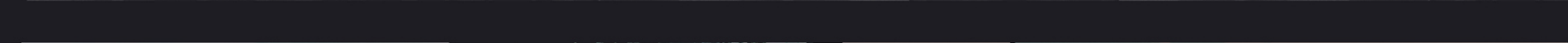
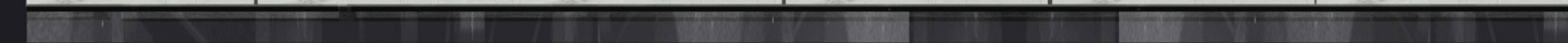
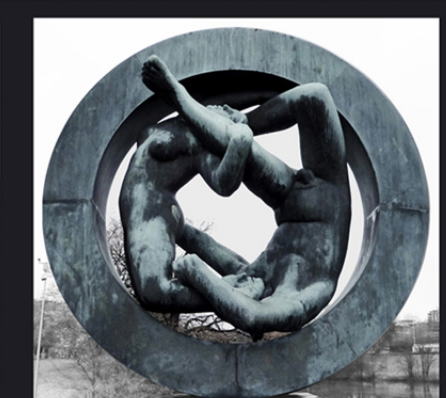
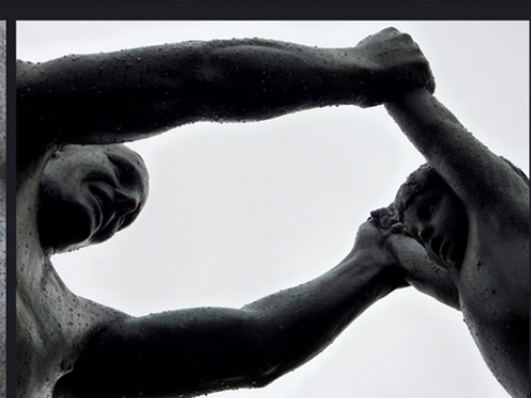
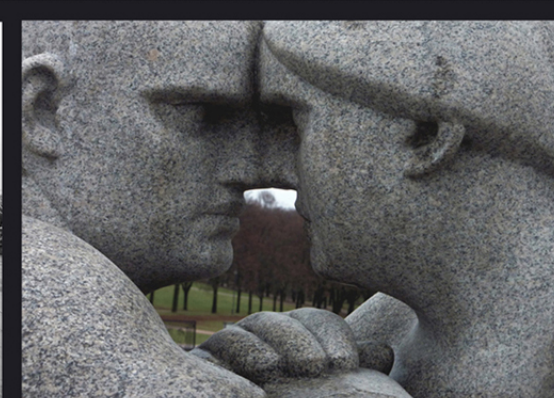
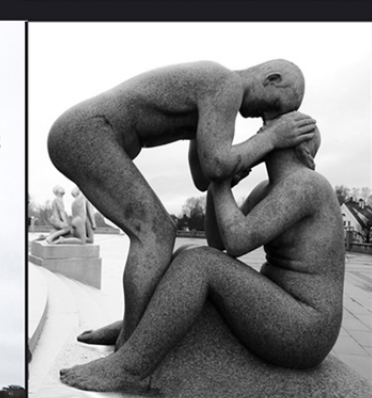
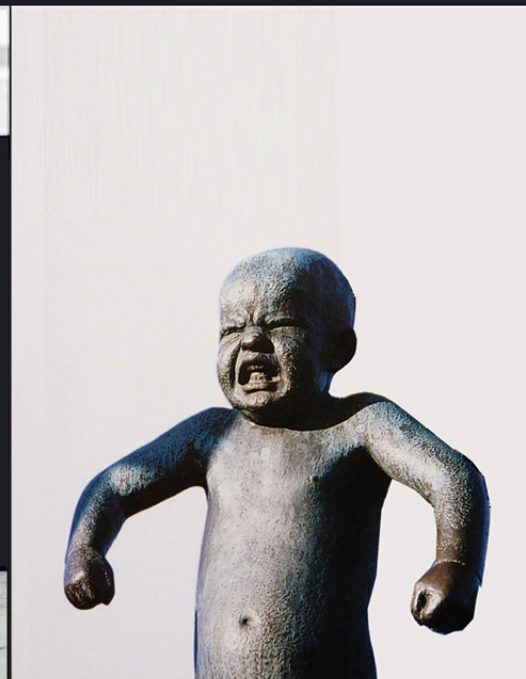
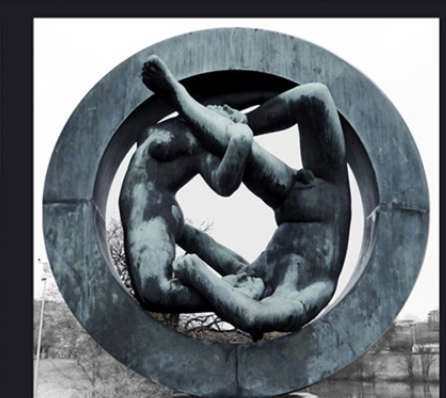
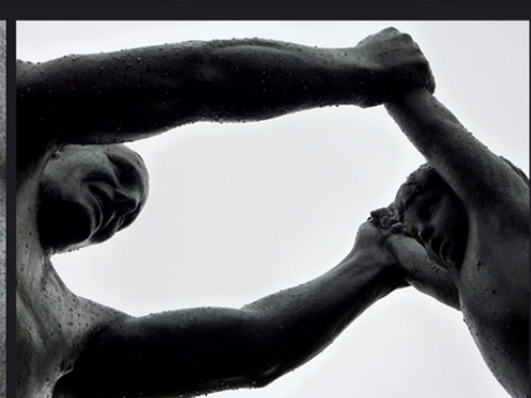
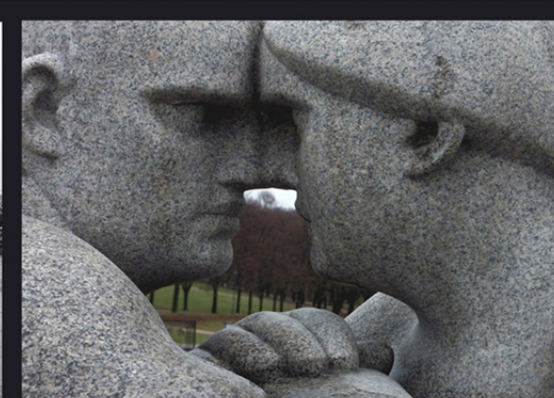
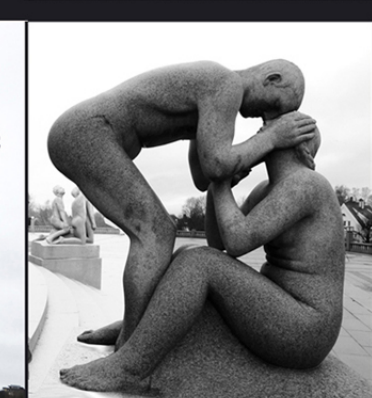
7 Alegorija prestavlja figurativni način prezentacije u transkripciji značenja koje nije doslovno. Alegorija komunicira poruke putem simboličkih figura, akcija ili simboličkih predstava. Posrednik je retorike ali ne mora biti iskazana jezikom, već vizuelnim putem. Često je možemo identikovati u realističkoj slici ili skulpturi, u kojima služi da nešto predstavi. U literalnom obliku, alegorija je proširena metafora, kao uređaj u umetnosti, ona je vizuelni simbol predstave.

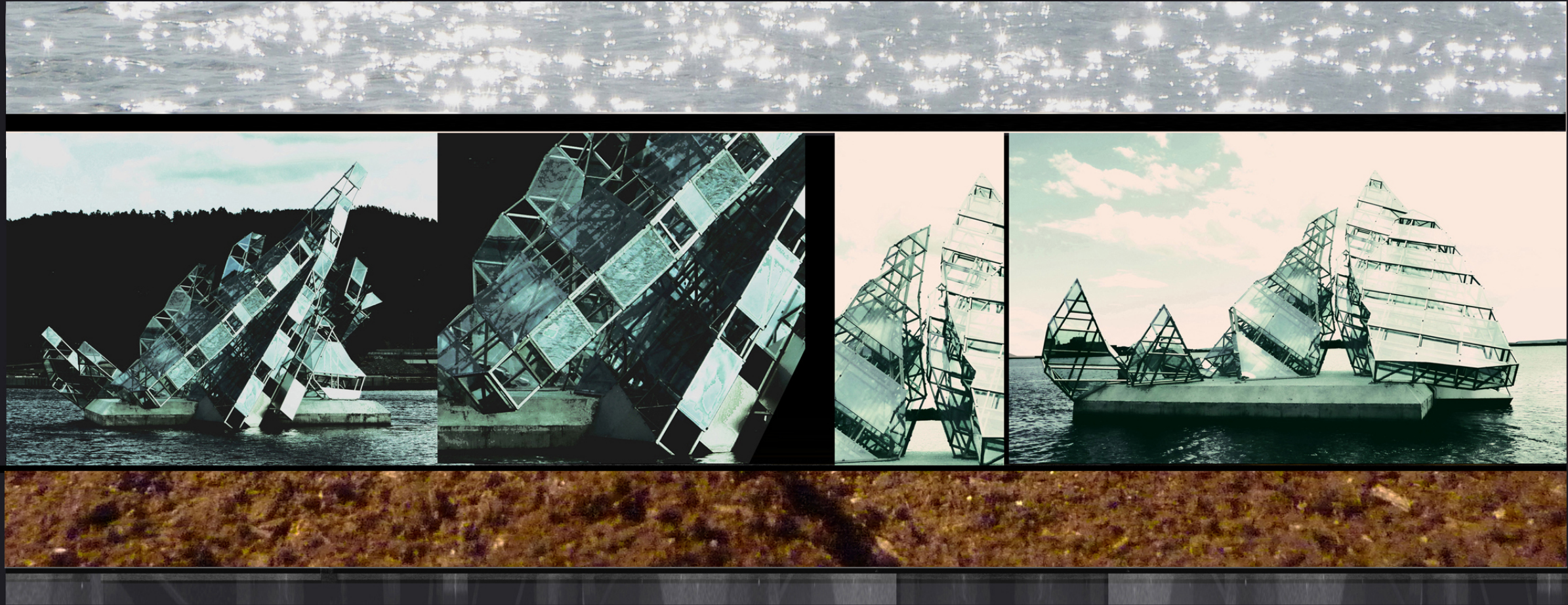
8 Ajzanštajnova Teorija Prostorne konstrukcije – Ajzanštajn (Eisenstein) je razvio ovu kompleksnu teoriju u kojoj je otkrio nova značenja u romantičarskoj definiciji „zaleđene muzike”. On upoređuje arhitektonsku kompoziciju sa sinematografskim tehnikama montaže („flux forme”) sa potencijalom da eksplodira u sukcesivno stanje. „U osnovi kompozicije jedinstva celine, u osnovi harmonije konglomerata masa, u uspostavljanju melodije budućeg razvoja formi, kao i u realizaciji ritmičkih segmenata celine, ostvarenje harmonije celine sadržano je u istoj „igri” koja je i u osnovi stvaranja muzike, slike, sinematografske montaže.” (Ajzanštajn, Nonindifferent Nature)



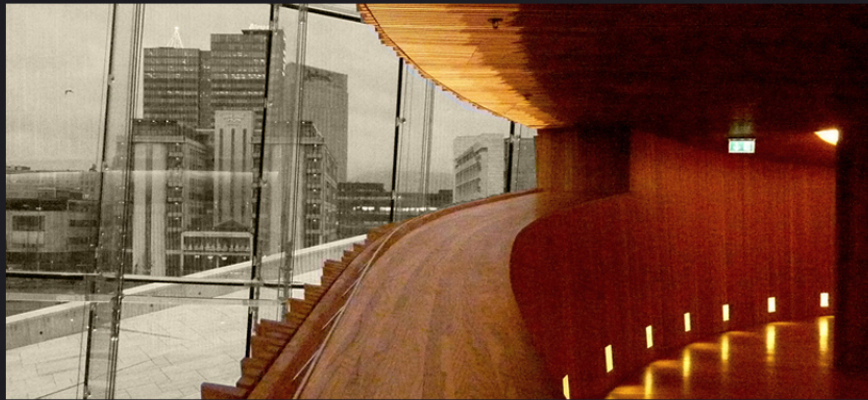
LJUDSKI POKRET VS. POKRET IZ PRIRODE

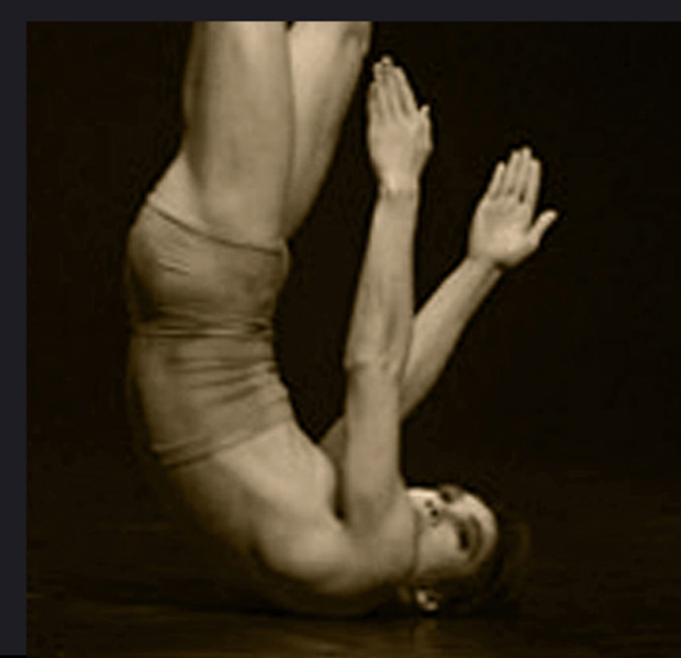




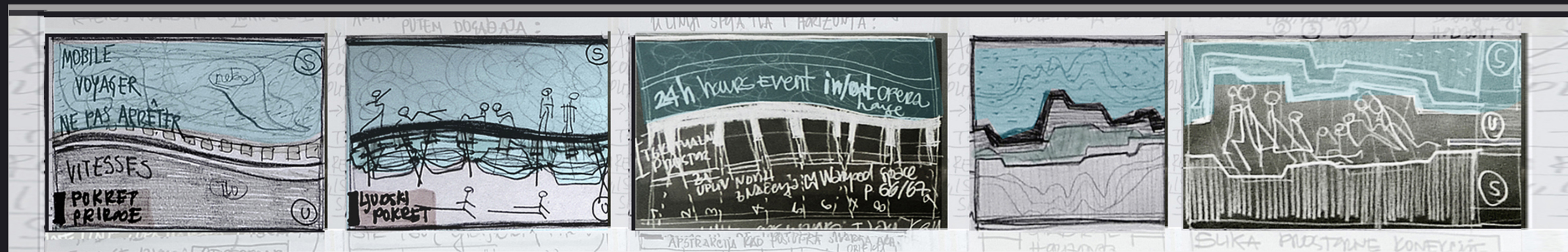


FILMIC IMAGINARY

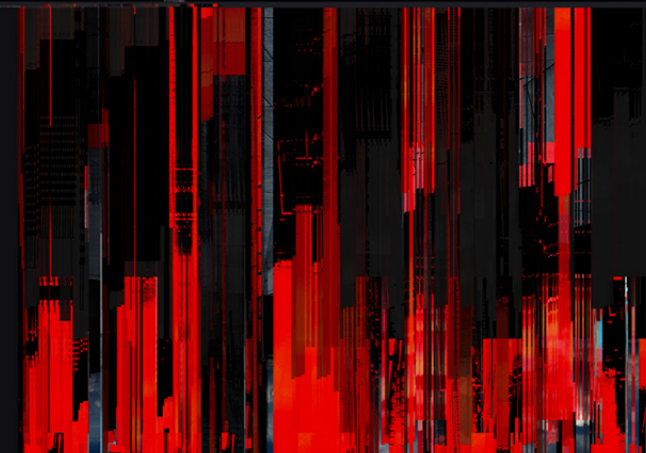
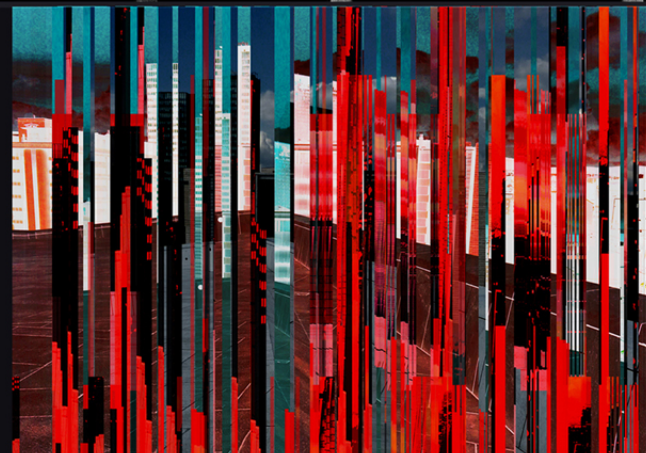
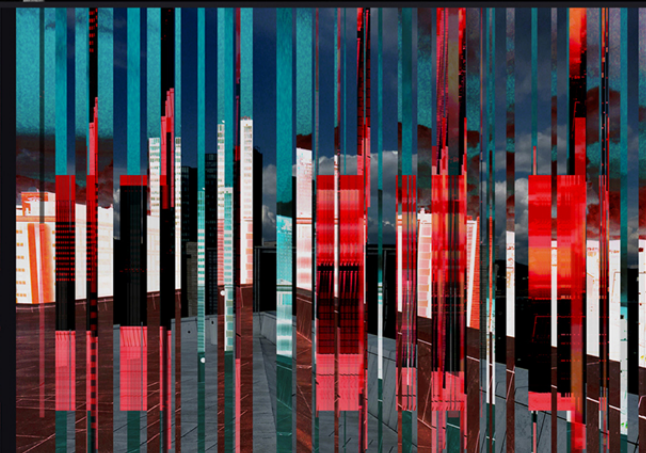
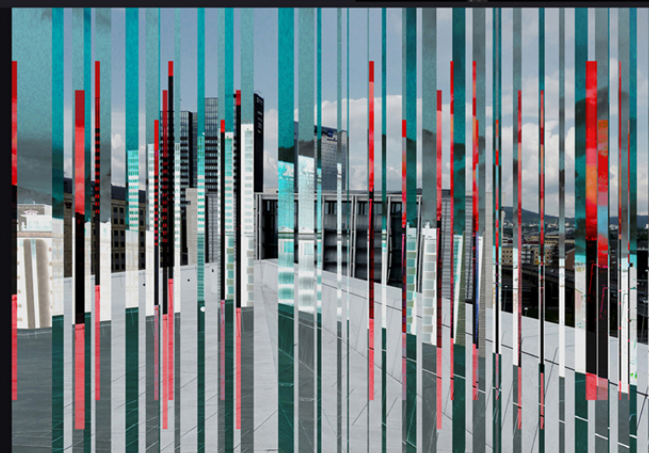




skice - kreiranje događaja iz arhitektonske ravni



Constants in Motion: Le Corbusier's "Rule of Movement" at the Carpenter Center, Perspecta 33, 2002



DIJALEKTICKA SLIKA - U IMAGINACIJI LINIJE HORIZONTA



LITERATURA

Vladimir Mako, *Estetika – arhitektura: Sedam tematskih rasprava* (Beograd: Orion Art, 2005).

Mišel Fuko, *Arheologija znanja* (1969), preveo Mladen Kozomora (Beograd: Plato, 1998).

Milan Vujaklija, *Rečnik stranih reči i izraza* (Beograd: Prosveta, 1988).

Barts Lootsma, „Artificial Mirages“, iz *Snohetta Works* (Lars Muller Publisher, 2009).

Robert Somol, Sarah Whiting, „Notes Around the Doppler Effect and Other Moods of Modernism“, *Perspecta* 33, *The Yale Architectural Journal*, 2002, str 73.

Per Olaf Fjeld, Sverre Fehn: *The Pattern of Thoughts* (Monacelli, 2009).

Anthony Vidler, „The explosion of space: Architecture and Filmic Imaginery“, iz: *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture* (The Mit Press: London, 2001).

Jane Rendell, *Art and Architecture – A place Between* (I.B. Tauris, 2008).

Iain Borden and Jane Rendell. *Intersections: Architectural Histories and Critical Theories* (Rotledge, 2000).

Snohetta and Lars Muller (ed.), *Snohetta Works*, texts by: Barts Lootsma, T.E. Lund, I.H. Almaas, translation by John Irons (Baden: Lars Muller Publisher, 2009).

Matthias Schirren, Bruno Taut - *Alpine Architektur : Eine Utopie = A Utopia* (Munchen: Prestel, 2004).

Neil Leach, „Walter Benjamin, mimesis and the dreamworld of photography“, iz: *Intersections: Architectural Histories and Critical Theories*, Rotledge, 2000, str.27.

ARHITEKTURA

Walter Benjamin, „On some Motifs in Baudelaire“, iz: *Rethinking Architecture – A Reader in Cultural Theory* (Rotledge, 1997), str.25.

Dom Hans van der Laan, „Priroda i arhitektura“, *Architectonic Space: Fifteen Lessons on the Disposition of the Human Habitat*, Leiden, Brill Academic Publishers, 1983, str.1-10.

Adrian Parr (ed.), *The Deleuze Dictionary* (Edinburgh University Press, 2005).

Kengo Kuma, *Words 2. Anti-object: Dissolution and Disintegration of Architecture*, preveo Hiroshi Watanabe (London: AA Publications, 2008).

Christian Norberg-Schulz, „The Phenomenon of Place“, in Alexander R. Cuthbert ur., *Designing Cities: Critical Readings in Urban Design*, Malden, Blackwell Publishers Ltd., 2003, str.116-127.

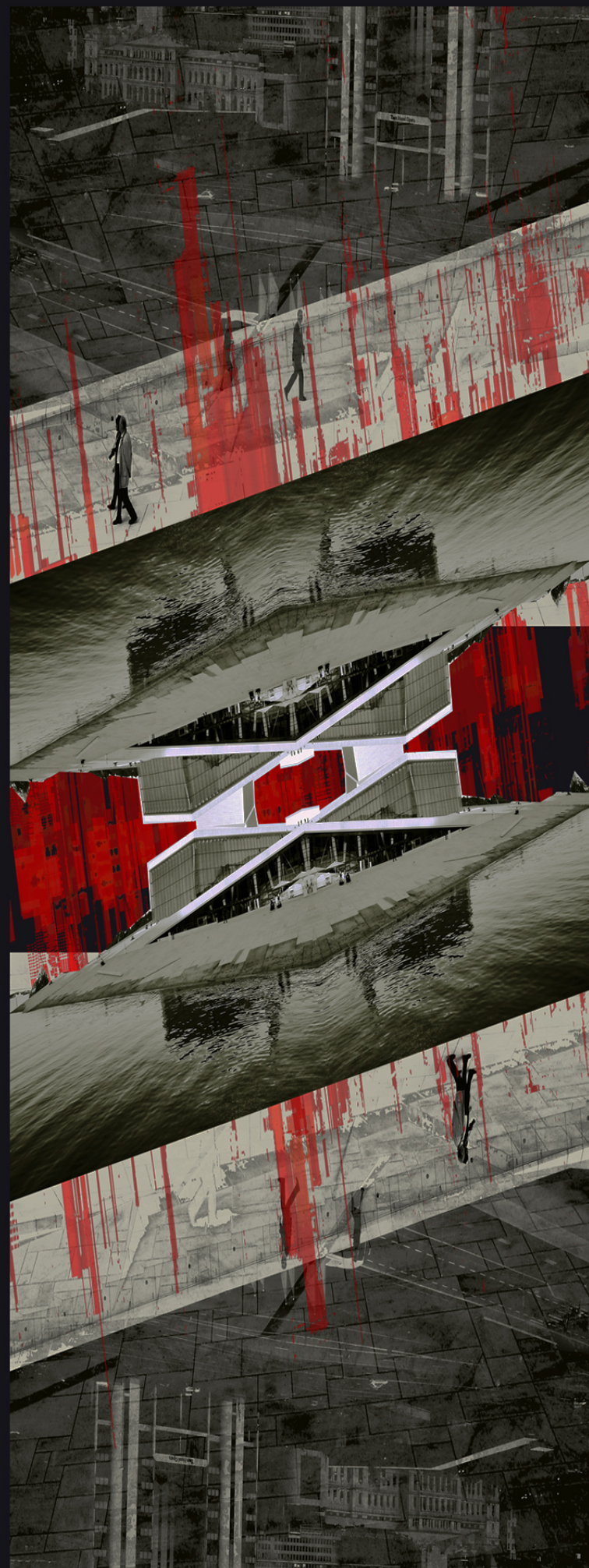
H.W. Janson, *Istorija Umetnosti: Pregled razvoja istorije umetnosti od praistorije do danas* (1969), prevela Olga Šafarik (Izdavački zavod Jugoslavija, 1975).

Dubravka Đurić i Miško Šuvaković, *Impossible Histories: Historical Avant-gardes, Neo-avant-gardes, and Post-avant-gardes in Yugoslavia, 1928-1991* (MIT Press, 2003).

Sarah Menin, *Constructing the Place, Mind nad Matter* (London: Routledge, 2003).

Le Korbizije, *Ka pravoj arhitekturi* (1923), preveo Radivoje Nikolajević (Beograd: Građevinska knjiga, 1977).

Bente Ytterstad, „Exploring the Potential of „the picture“ in art-related research and science“, iz: *The Aesthetics of Architecture*, Roger Scruton. *Princeton Essays on the Arts* (Princeton Press, 1979).



LITERATURA

Bernard Tschumi, Arhitektura i disjunkcija, urednik: Maroje Mrduljš, prevod: Silva Klačić (AGM: Zagreb, 2004).

Simon Swaffield, „Landscape as the way we know it“, iz: The Cultured Landscape: Designing the environment of the 21st century, ed.by Sheila Harvey and Ken Fieldhouse (Routhledge, 2005).

Jane Rendell, Peg Rawes (ed). Spatial Imagination, publikacija istraživačke studije sa Bartlett School of Architecture, UCL (UCL, 2005). www.spatialimagination.org

Bernard Tschumi, Event-Cities 3: Concept vs. Context vs. Content (The MIT Press: London, 2004).

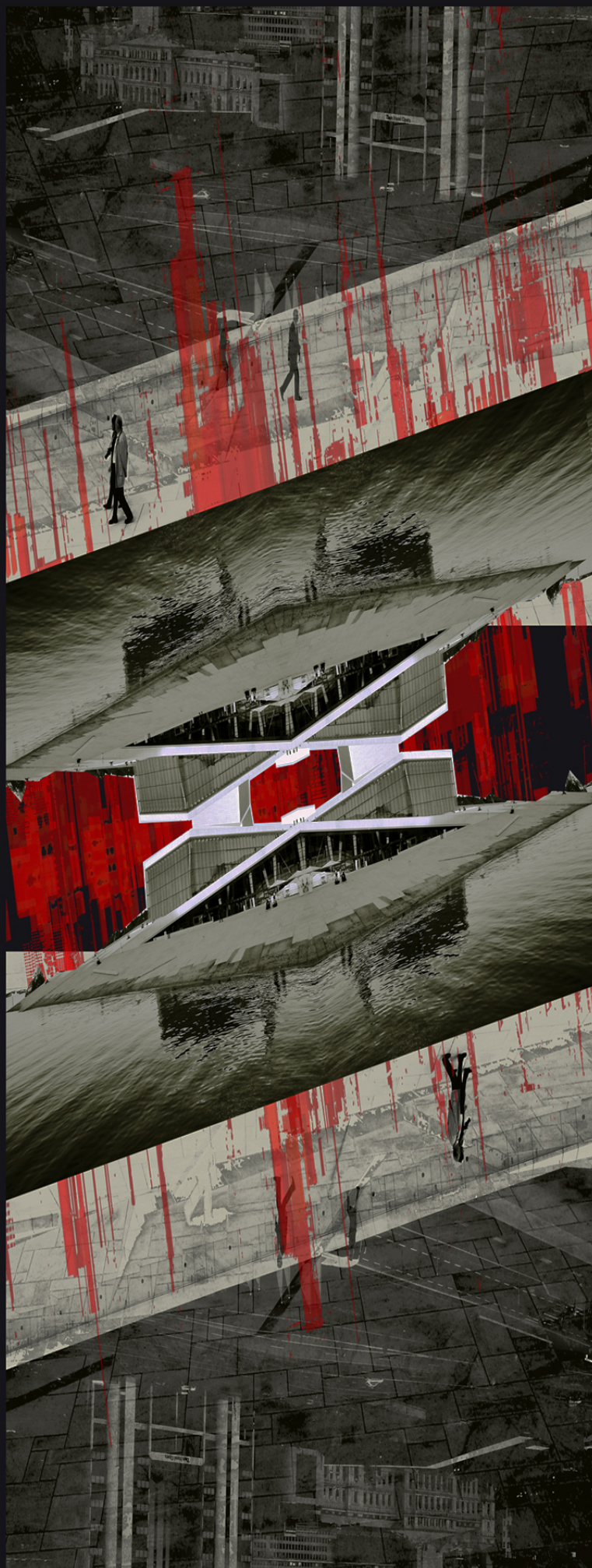
Bernard Tschumi, Architecture in Between (The Monacelli Press, 1999).

Zbornik teorijskih radova: Teorija arhitekture i urbanizma, urednici: Petar Bojanić i Vladan Đokić (Arhitektonski fakultet Univeziteta u Beogradu, 2009).

Kristijan Norberg-Šulc. Egzistencija, prostor i arhitektura (1971), preveo Milutin J.Maksimović (Građevinska knjiga-Beograd, 1975).

Gaston Bachelard, „The Poetics of Space“, iz: Rethinking Architecture – A Reader in Cultural Theory (Rotledge, 1997), str.85.

Mark Linder, Nothing Less than Literal – Architecture After Minimalism (The MIT Press, 2004).



ARHITEKTURA

Planska dokumentacija:

The 2008 Municipal Master Plan: Oslo towards 2025, adopted by the Oslo City Council on June 2008 (City of Oslo)

The City of Oslo: Urban Development, Agency for Planning and Building Services (City of Oslo, August 2008), pristup: oslo.kommune.no.

Intervjui:

Intervju Craig Dykers, govor: Yerba Buena Centar, San Francisco: www.dwell.com/articles/craig-dykers-of-snohetta.html#ixzzDn2yzxJ7G (izvor: internet platforma, pristup decembra 2009)

Intervju Olafur Eliasson, <http://www.0300tv.com/2008/02/bjarke-ingels-interview-big-part-1/#more-231> (izvor: internet platforma, pristup juna 2010)

Fotodokumentacija:

Fotografije grada, iz lične arhive. Datirane iz 2009. i 2010. godine. Zabeležene tokom istraživačkih boravaka u Oslu, Norveška.

Fotografije reprodukcija, iz: H.W. Janson, Istorija Umetnosti: Pregled razvoja istorije umetnosti od praistorije do danas (1969), prevela Olga Šafarik (Izdavački zavod Jugoslavija, 1975).

Izjava zahvalnosti

Prezentovana istraživačka studija urađena je u okviru teze doktorskog rada i na učno-istraživačkog projekta, čija je izrada finansirana od stipendije Ministarstva za nauku i tehnološki razvoj Republike Srbije. Projekat Ministarstva NIP 164003 : Istraživačko-edukativni proces i metodologija istraživanja transformacije grada u kontekstu tranzicije i u procesima globalizacije i evropskih integracija: urbani portret Beograda.

ИЗВОРИ И ЛИТЕРАТУРА

Истраживање је започето у фондовима:

Library Service University College London (UCL Bartlett), TATE Gallery London, Библиотека Архитектонског факултета у Ослу, Копенхагену, Даблину, British Library у Лондону, Архитектонски факултет у Брајтону, Дандију, CAD уметнички центар у Дандију.

1. Allen Rowe, *Film Form and Narrative, An Introduction to Film Studies* (Routledge: London, New York, 1996)
2. Antony Vidler (ed.), *Architecture between Spectacle and Use*, Proceedings of the Clark Conference “Architecture Between Spectacle and Use”, held 29-30.April, 2005 (Massachusetts: Sterling and Francine Clark Art Institute, 2008)
3. Anthony Vidler, *The Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* (The MIT Press, 2001)
4. Andrew Higgott, Timothy Wray (ed.), *Camera Constructs: Photography, Architecture and The Modern City* (Surrey: Ashgate Publishing Limited, 2012)
5. Andre Bazin, “The Ontology of the Photographic Image“, *What is Cinema?* (VOL.1), (Berkeley: The University of California Press, 1967)
6. Andrew Ballantyne, *Deleuze and Guattari for Architects* (Routledge, 2007)
7. Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2006)
8. Anne Friedberg, *Window Shopping - Cinema and the Postmodern* (University of California Press, 1993)
9. *Architectural Design*, VOL 64, No. 11/12 (London: Academy Editions, 1994)
10. *Architects in the 21st century: Agents of Change – Nordic Association of Architectural Research Annual Symposium 2006* (Copenhagen: The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture, 2006)
11. *AA Book: Projects Review 2008/09, 2009/10, 2010/11, 2011-12* (Architectural Association School of Architecture and the Authors: AA Publications, 2009, 2010, 2011, 2012)
12. *AA Files* (The Architectural Association London), n 61 (2010)

13. *AA Files (The Architectural Association London)*, n 64 (2012)
14. Bernard Cache, *Earth Moves: the furnishing of Territories* (Massachusetts Institute of Technology, 1995)
15. Bernard Tschumi, *Cinegramme Folie: Le Parc de la Villette* (Princeton Architectural Press, 1987)
16. Bernard Tschumi, *Le Fresnoy, Abram Joseph, Architecture In/Between* (New York: The Monacelli Press, 1999)
17. Bernard Tschumi, *Architecture and Disjunction* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1996)
18. Bernard Tschumi, *Event-Cities 3: Concept vs. Context vs. Content* (The MIT Press: London, 2004)
19. Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin`s Press / Academy Editions, 1995)
20. Bernard Tschumi, Matthew Berman, *Index Architecture: A Columbia Book of Architecture* (The MIT Press, 2003)
21. Bernard Tschumi+ Irene Cheng (eds.), *The State of Architecture at the Beginning of the 21st Century* (New York: The Monacelli Press, Columbia Books of Architecture, 2003)
22. Bernard Tschumi, *Architecture Concepts - Red is Not a Color* (New York: RIZZOLI INTERNATIONAL PUBLICATIONS, 2012)
23. Bogdan Bogdanović, *Urbs & logos: Ogledi iz simbologije grada* (Gradina, 1976)
24. Borden, Kerr, Rendell, Pivaro, *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space* (The MIT Press, 2002)
25. Brenda Laurel (ed.), *Design Research: Methods and Perspectives* (Imamn, 2003)
26. Brian Elliott, *Benjamin for Architects* (Routledge, 2011)
27. Camillo Sitte, *Der Stadtebau Nach Kunstlerischen Grundsätzen* (Wien: Verlag von Karl Graeser&K., 1909)
28. C.F. Altman, “*Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Discourse*“, *Quarterly Review of Film Studies* (Taylor and Francis Group, 1977)

29. Charles Jencks and Karl Kropf (eds.), *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture* (West Sussex: Wiley Academy, 2006)
30. Charles Landry, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovations - 2nd ed.* (Sterling, VA: London, 2009)
31. Claire Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (London: Verso, 2012)
32. Claire Colebrook, *Gilles Deleuze* (New York: Routledge, 2002)
33. D. Walters, L. Brown, *Design First: Design-based Planning for Communities* (Oxford: Architectural Press, 2004)
34. David Bordwell & Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (University of Wisconsin: McGraw-Hill Inc., 1993)
35. David B. Clarke (ed.), *The Cinematic City* (Routledge, 1997)
36. David Green, "Making Time: Photography, Film and Temporalities of the Image", *Stillness and time: Photography and the moving Image*, ed. David Green, Joanna Lowry (UK: Photoforum: Brighton, 2006)
37. David Pinder, *Visions of the City* (The Edinburgh University Press, 2005)
38. David Pascoe, *Peter Greenaway: Museums and Moving Images* (London: Reaktion Books Ltd, 1997)
39. Dom H. van der Laan, *Architectonic Space: Fifteen Lessons on the Disposition of The Human Habitat* (Leiden: E.J.Brill, 1983)
40. Đulio Karlo Argan, Akile Bonito Oliva, *Moderna umetnost 1770-1970-2000 (II, III)*, (Beograd: Clio, 2005)
41. Edward Relph, *Place and Placelessness* (London: Pijon, 1976)
42. Enrique Walker, Bernard Tschumi, *Tschumi on Architecture: Conversations with Enrique Walker* (New York: The Monacelli Press, 2006)
43. Erik Hofstee, *Constructing A Good Dissertation* (EPE, 1996)
44. Erkki Huhtamo, *Illusions in Motion: Media Archeology of the Moving Panorama and Realtd Spectacles* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013)

45. Erwin Panovsky, "Style and Medium in Motion Pictures", in Daniel Talbot (ed.) *Film Anthology*, (New York: Simon & Schuster, 1959)
46. Etienne Souriau, "La Structure de l'Univers Filmique et le Vocabulaire de la Filmologie", *Revue Internationale de Filmologie* n^{os} 7-8 (Paris: Cinémas, 1951)
47. Felicity Colman, *Deleuze and Cinema: The Film Concepts* (London: BERG, 2011)
48. Francois Penz, Maureen Thomas (eds.), *Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia* (London: British Film Institute, 1997)
49. Francois Penz, Andong Lu (eds.), *Urban Cinematics* (Intellect: Bristol, 2011)
50. Francesco Careri, *Walkscapes: Walking As An Aesthetic Practice* (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002)
51. Frederic Jameson, "The Cultural Logic of Late Capitalism", *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (London: Verso, 1991)
52. G. James Daichendt, *Artist Scholar – Reflections on Writing and Research* (Intellect - The University of Chicago Press, 2012)
53. Gail Craswell, *Writing for Academic Success: A Postgraduate Guide* (Sage Publications Ltd, 2005)
54. Geoff Manaugh, *The BDLG Blog: Architectural Conjecture, Urban Speculation, Landscape Futures* (California: Chronicle Books LLC, 2009)
55. Gevork Hartoonian, *Crisis of the Object: The Architecture of Theatricality* (Routledge, 2006)
56. Gilles Deleuze, *The Fold, Leibniz and the Baroque* (Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1993)
57. Gilles Deleuze, *Cinema I, L'Image-Movement* (Serbian translation - Izdavačka knjižnica Zoran Stojanović, 1998)
58. Gilles Deleuze, *Francis Bacon: The Logic of Sensation* (London: Continuum, 2004)
59. Gilles Deleuze, *Cinema 2, The Time-Image* (London: Continuum, 2005)
60. Gilles Deleuze, *Difference and Repetition, Continuum Impacts* (Continuum International Publishing group Ltd, 2005)

61. Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?* (Paris: Les Éditions de Minuit, 1991)
62. Giuliana Bruno, *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film* (Verso: London, 2002)
63. Giuliana Bruno, *Public Intimacy, Architecture and The Visual Arts* (Cambridge: The MIT Press, 2007)
64. Gordon Cullen, *The Concise Townscape* (New York: The Architectural Press, 1961)
65. Graeme Harper and Jonathan Rayner (eds.), *Cinema and Landscape: Film, Nation and Cultural Geography* (Bristol: Intellect Books, 2010)
66. Grupa autora, Miško Šuvaković, Aleš Erjavec (ur.), *Figure u pokretu, Savremena zapadna estetika, filozofija i teorija umetnosti* (Beograd: Atoča, 2009)
67. Guy Debord, *Society of the Spectacle* (1967), trans. K. Knabb (London: Rebel Press, 2002)
68. Hal Foster, *The Art-Architecture Complex* (London: Verso, 2011)
69. Hans-Georg Gadamer, *Verite et methode. Les grandes lignes d'une hermeneutique philosophique* (Paris, 1976)
70. Hans Belting, *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body* (New Jersey: Princeton University Press, 2011)
71. Heinz Paetzold (ed.), *City Life: Essays on Urban Culture* (Jan van Eyck Academie Editions, 1997)
72. Helmut Friedel (ed.), *Gerhard Richter ATLAS* (DAP, 2007)
73. Henri Bergson, *Creative Evolution* (1911), (The Floating Press, 2009)
74. Homi Bhabha, *The Location of Culture* (Routledge: NY, 2005)
75. *HUNCH – Rethinking Representation*, The Berlage Institute Report (Delft), No. 11 (Winter 2006/7)
76. Isabelle McNeill, *Memory and the Moving Image: French Film in the Digital Era* (Edinburgh University Press, 2012)
77. Italo Calvino, *Six memos for The Next Millenium* (Harvard University Press, 1988)
78. J.D. Johansen, S.E. Larsen, *Uvod u semiotiku* (Croatia Liber: Zagreb, 2000)

79. J.W. Mitchell, *Placing Words: Symbols, Space and the City* (Cambridge: MIT Press, 2005)
80. Jacques Aumont, *The Image* (British Film Institute Publishing, 1997)
81. Jacques Derrida, *Politics of Friendship*, trans. George Collins (New York: Verso, 1997)
82. Jacques Derrida, "Point de Folie-Maintenant L'Architecture", in N. Leach (ed.) *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory* (New York: Routledge, 1986)
83. Jacques Ranciere, *The Future of Image* (Verso: London, 2007)
84. *Jahrbuch-Yearbook 2010 DARCH Department of Architecture* (ETH Zurich, 2010)
85. Jane Rendell, Peg Rawes (eds). *Spatial Imagination* (Bartlett School of Architecture: UCL, 2005)
86. Jane Rendell, *Art and Architecture, A Place Between* (London: I.B. Tauris, 2008)
87. Jean Baudrillard, *Simulacrum and Simulation*. (Paris: Galilce, 1985)
88. Jean Baudrillard and Jean Nouvel, *Singular Objects of Architecture* (University of Minnesota Press, 2002)
89. Jean-Luc Godard & Youssef Ishaghpour, *The Archeology of Film and the Memory of a Century* (Berg, 2005)
90. Jeffrey Kipnis and Thomas Leiser, *Chora L Works: Jacques Derrida and Peter Eisenman* (New York: Monacelli Press, 1997)
91. Jessica Evans, Stuart Hall (eds.), *Visual Culture: The Reader* (London: Sage Publications Ltd, 1999)
92. Jill Traganou, Miodrag Mitrašinić (eds.), *Travel, Space, Architecture* (Surrey: Ahsgate Publishing Ltd, 2009)
93. John Berger, *Ways of Seeing* (London: Penguin Books, 2008)
94. Jon Thompson, *Towards a Theory of the Image* (Jan van Eyck Akademie, 1996)
95. Juhani Pallasmaa, *The Eye of the Skin: Architecture and the Senses, POLEMICS* (London: Academy Editions, 1996)
96. Juhani Pallasmaa, *The Architecture of Image - Existential Space in Cinema* (Rakennustieto Publishing, 2007)

97. Juhani Pallasmaa, *The Embodied Image: Imagination and Imaginary in Architecture* (Wiley, 2011)
98. K. Michael Hays (ed.), *Architecture Theory Since 1968* (The MIT Press, 2000)
99. K. Michael Hays, *Architecture Desire, Reading the Late Avant-Garde* (Cambridge, Massachusetts Institute of Technology, 2010)
100. Kari Jormakka, *Constructing Architecture: Notes on Theory and Criticism in Architecture and the Arts* (Tampere University of Technology + Ars Magna, 1991)
101. Kari Jormakka, *DATUTOP 15: Constructing Architecture: Notes on Theory and Criticism in architecture and the Arts* (Department of Architecture Tampere University, 1991)
102. Kari Jormakka (ed.), *DATUTOP 22: Absolut Motion* (Tampere University of Technology, 2002)
103. Kate Nesbitt (ed.), *Theorizing A New Agenda for Architecture, An Anthology of Architectural Theory 1965-1995* (New York: Princeton Architectural Press, 1996)
104. Kate Wingert-Playdon, Herman Neuckermans (eds.), *Emerging Research + Design, Conference Proceedings Philadelphia 2006, EAAE Translations on Architectural Education*, No. 32 (ARCC, 2007)
105. Katherine Harmon, *The Map As Art: Contemporary Artists Explore Cartography* (Princeton Architectural Press: New York, 2009)
106. Kengo Kuma, *Architecture Words 2. Anti-object: Dissolution and Disintegration of Architecture*, trans. Hiroshi Watanabe (AA Publications: London, 2008)
107. Kesten Rattenbury (ed.), *This is Not Architecture : Media Constructs* (London: Routledge, 2002)
108. Kevin Lynch, *The Image of the City* (Massachusetts: The MIT Press, 1960)
109. Klaus Weber (ed.), *Punkt, Linie, Fläche: Druckgraphik Am Bauhaus* (Bauhaus-Archiv, Museum für Gestaltung, 1999)
110. Krista Sykes (ed.), *The Architecture Reader: Essential Writings Vitruvius to the Present* (New York: George Braziller Publishers, 2007)
111. *LABA Manifest 2012 : Teaching methodology and research focus* (Lausanne, Laboratory Basel EPFL, 2012)

112. Lars Lindstrom, *Nordic Visual Arts Research: A Theoretical and Methodological Review. Stockholm Library of Curriculum Studies 2* (Stockholm Institute of Education Press, 1998)
113. Laszlo Moholy-Nagy, *Vision in Motion* (P. Theobald, 1969)
114. Le Corbusier, *Vers une architecture* (Paris: G. Cres, 1923)
115. Leonhard Lapin and Suomen Rakennustaiteen Museo, *Architecture du Silence: Juhani Pallasmaa Helsinki, Leonhard Lapin Tallinn* (Musee Finlandais de l'Architecture, 1994)
116. Maggy Toy (ed.), *A.D. Architectural Design*, special issue "Architecture and Film", No.112 (1994)
117. Malcolm Miles and Tim Hall, with Ian Borden (eds.), *The City Cultures Reader* (London: Urban Reader Series: Routledge, 2004)
118. Malcolm Miles, *Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures* (New York: Routledge, 1997)
119. Manuel Castells, "Space Of Flows, Space of Places: Materials for a Theory of Urbanism in the Information Age", in Tigran Haas (ed.) *New Urbanism and Beyond: Designing Cities for the Future* (New York: Rizzoli, 2008)
120. Mark Shiel, Tony Fitzmaurice (eds.), *Screening the City* (New York: Verso, 2003)
121. Mark Lamster (ed.), *Architecture and Film* (New York: Princeton Architectural Press, 2000)
122. Marc Angelil, *Inchoate: An Experiment in Architectural Education* (Swiss Federal Institute of Technology: Zurich, 2003)
123. Marc Angelil, Dirk Hebel, *Deviations: Designing Architecture: A Manual* (ETH Zurich: D ARCH Faculty of Architecture; Birkhauser Verlag AG, 2008)
124. Marcos Cruz, Salvador Perez Arroyo and Bartlett School of Architecture UCL (eds.), *UNIT 20* (Barcelona: Actar D, 2003)
125. Marcus Vitruvius Pollio, *Ten Books on Architecture*, trans. Morris Hickey Morgan (Harvard University Press, 1914)
126. Marko Peterlin, Aidan Cerar, Andrej Škufca (eds.), *Ustvarjalne skupnosti* (Trajanus: Ljubljana, 2010)

127. Marja-Riitta Norri and Suomen Rakennustaiteen Museo, *Architecture in Miniature* (Museum of Finnish Architecture, 1991)
128. Mark Muckenheim and Juliane Demel, *INSPIRATION Contemporary Design Methods in Architecture* (BIS Publishers, 2012)
129. Marta Braun, *Picturing Time: The Work of Etienne-Jules Marey 1830-1904* (Chicago: The University of Chicago press, 1992)
130. Michel de Certeau, *The Practice of Everyday life* (University of California Press, 2011)
131. Michel Foucault, *L'archeologie du savoir*, trans. Mladen Kozomora (Paris: Editions Gallimard, 1969)
132. M. Foucault and G. Deleuze, "Intellectuals and power: a conversation between Michel Foucault and Gilles Deleuze", in D. Bouchard (ed.) *Language, Counter-memory, Practice: Selected Essays and Interviews* (New York: Ithaca, 1977)
133. Michael Hensel, Christopher Hight, Achim Menges (eds.), *Space Reader: Heterogeneous Space in Architecture* (West Sussex: Wiley, 2009)
134. Michiel Riedijk (ed.), *Architecture as A Craft: Architecture, Drawing, Model and Position*, Architecture and Craft Symposium - Delft University of Technology - Faculty of Architecture, held on Maj 13th – Jun 4th, 2009 (SUN, 2010)
135. Mitchell Schwarzer, *Zoomscape: Architecture in Motion and Media* (New York: Princeton Architectural Press, 2004)
136. Michael Speaks (ed.), *Earth Moves: The Furnishing of Territories / Bernard Cache* (The Massachusetts Institute of Technology, 1995)
137. Michael W. Jennings, Brigid Doherty, Thomas Y. Levin (eds.), *Walter Benjamin: The Work Of Art In The Age of Its Technological Reproducibility And Other Writings On Media* (Cambridge, Massachusetts: The Harvard University Press, 2008)
138. M.Hannula, J.Souranta, T.Vaden (ed.), *Artistic Research: Theories, Methods and Practices* (Academy of Fine Arts Helsinki and University of Gothenburg, 2005)
139. Mika Hannula, "The Responsibility and Freedom of Interpretation. New Practices", in Miles (ed.) *New Pedagogies: A Reader* (Routledge, 2005)
140. Miško Šuvaković, *Konceptualna umetnost* (Novi Sad: Muzej savremene umetnosti Vojvodine, 2007)

141. Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti* (Zagreb: Horetzky, 2005)
142. Mitrašinović & Traganou (eds.), *Travel, Space, Architectur* (Surrey: Ashgate Publishing Limited, 2009)
143. Monica Fludernik, *An Introduction to Narratology* (London: Routledge, 2009)
144. Neal Curtis (ed.), *The Pictorial Turn* (New York: Routledge, 2010)
145. Neil Leach (ed.), *Rethinking Architecture, A Reader in Cultural Theory* (New York: Routledge, 1997)
146. Nicolas Burio, Relaciona estetika, *Košava*, No. 42–43 (2003)
147. Nicolas Whybrow, *Art and the City* (I.B.Tauris, 2010)
148. Nigel Coates, *Narrative Architecture* (AD Primers: John Wiley & Sons Ltd, 2012)
149. Nik Nikolov, “Cinemarchitecture: Explorations into the Scopic Regime of Architecture”, *Journal of Architectural Education* (ACSA, 2008)
150. Nono Dragović, *Poetika filmske režije. Kinestetička teorija filma* (Pančevo: Mali Nemo, 2006)
151. Pamela M. Lee, *Object to be destroyed: The Work of Gordon Matta-Clark* (The MIT Press, 2001)
152. Patrick Keiller, “The City of the Future“, in Francois Penz (ed.) *Screen Cities, City: Analysis of Urban Trends, Culture, Theory, Policy, Action*. VOL 7, No. 3 (Carfax Publishing: Taylor and Francis Group, 2003)
153. Paul Virilio, *The Aesthetics of Dissapearance* (New York: Semiotext(e), 1991)
154. Per Olaf Fjeld, *Sverre Fehn: The Pattern of Thoughts* (Monacelli, 2009)
155. Peter Bertram (ed.), *The Makings Of An Architectural Model* (The Royal Danish Academy of Fine Arts: School of Architecture Publishers, 2012)
156. Peter Downton, *Design Research* (Melbourne: School of Architecture and Design, RMIT University Press, 2003)
157. Peter Downton, "From Theory to Practice - 39 Opinions, Peter Downton", in A. Williams, M. J. Ostwald and H. H. Askland (eds.) *Creativity, Design and Education. Theories, Positions and Challenges*. (Sydney: ALTC, 2010)

158. Peter Eisenman and Rem Koolhaas, *Architecture Words 1, Super-Critical* (Architectural Association London, 2010)
159. Peter MacKeith (ed.), *Encounters, Juhani Pallasmaa - Architectural Essays* (Helsinki: Rakennustieto Oy, 2005)
160. Peter Zumthor, *Thinking Architecture* (Basel: Birkhauser, 2006)
161. Raša Todosijević, *Was Ist Kunst* (Geopoetika, 2001)
162. Rebecca Solnit, *Wanderlust: A History of Walking* (Penguin Group US, 2009)
163. Rebecca Solnit, *Motion Studies: Time, Space and Edward Muybridge* (London: Bloomsbury Publishing PLC, 2004)
164. Richard Kearney, *The Wake of Imagination* (London: Routledge, 1998)
165. Richard Koeck, *Cine|Scapes: Cinematic Spaces in architecture and Cities* (Abingdon, UK: Routledge, 2013)
166. Richard Taylor (ed.), *The Eisenstein Reader* (London: British Film Institute, 1998)
167. Richard T. LeGates, Frederic Stout (eds.), *The City Reader* (London: Routledge, 1996)
168. Robert-Mallet Stevens, "Le cinema et les arts, l'architecture", *Les Cahiers du Mois*, No. 16-17 (1925)
169. Robert Somol, Sarah Whiting, "Notes Around the Doppler Effect and Other Moods of Modernism", *Perspecta* 33, The Yale Architectural Journal (Massachusetts: The MIT Press, 2002)
170. Robert A. Stern, Alan Plattus, Peggy Deamer (eds.), *(Re)reading Perspecta: The First Fifty Years of the Yale Architectural Journal*, No. 1-30 (2004) (Cambridge, Massachusetts)
171. Robin Clark, Giuliana Bruno, *Automatic Cities: The Architectural Imaginary In Contemporary Art* (San Diego: Museum of Contemporary Art San Diego, 2009)
172. Roland Barthes, *The Eiffel Tower And Other Mythologies* (University of California Press, 1997)
173. Roland Barthes, *Image-Music-Text* (London: Fontana, 1977)
174. Roland Barthes, "The 3rd Meaning: Research Notes On Some Eisenstein Stills", *Image, Music, Text* (Hill and Wang, 1978)

175. Rosalind E. Krauss, *Perpetual Inventory* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2010)
176. Rolf Tiedmann (ed.), *The Arcades Project: Walter Benjamin* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1999)
177. Rudolf Arnheim, *Film as Art* (The University of California Press, 2006)
178. Rudolf Arnheim, *A Psychology of the Creative Eye* (University of California Press, 1954)
179. S. Blandford, B.K. Grant, B. and J. Hiller, *The Film Studies Dictionary* (Oxford: Oxford University Press, 2001)
180. Sanford Kwinter, *Architectures of Time: Towards a Theory of the Event in Modernist Culture* (Massachusetts, The MIT Press, 2002)
181. Sergei M. Eisenstein, *Nonindifferent Nature*, trans. Herbert Marshall (Cambridge: Cambridge University Press, 1987)
182. S. M. Eisenstein, Y-A., Bois, M. Glenny, "Montage and Architecture", *Assemblage No. 10* (The MIT Press, 1989)
183. Siegfried Kraucer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (Princeton University Press, 1960)
184. Sigrid Weigel, *Body-and Image-Space: Rereading Walter Benjamin* (London: Routledge, 1996)
185. Simon Sadler, *The Situationist City* (Cambridge: The MIT Press, 1998)
186. Slavoj Žižek, *Organs Without Bodies, On Deleuze And Consequences* (New York: Routledge, 2004)
187. Stephen Barber, *Projected Cities: Cinema and Urban Space* (Reaktion Books, 2002)
188. Stan Douglas, Christopher Eamon (eds.), *The Art of Projection* (Hatje Cantz, 2009)
189. Synne Bull, Marit Paasche, *Urban Images – Unruly Desires in Film and Architecture* (Sternberg Press, 2012)
190. Stan VanDerBeek, "Culture Intercom" and *Expanded Cinema: A Proposal and Manifesto* (MIT List Visual Arts Center, 2011)
191. Susan Buck-Morss, *Dialectics of Seeing, Walter Benjamin and the Arcades Project* (Cambridge: The MIT Press, 1995)

192. Steven Hall, Juhani Palasmaa, Alberto Perez-Gomez, *The Questions of Perception. Phenomenology of Architecture* (San Francisco: William Stout, 2007)
193. Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)
194. Susan Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin And The Arcades Project* (The MIT Press, 1991)
195. Stephane Hanrot (ed.), *Research and Architecture, Recherche et Architecture*, Proceedings École d'Architecture Paris-Malaquais, Paris, France, July 4-8 (2000)
196. T. McDonough (ed.), *Guy Debord and The Situationist International, Texts and Documents*. (Cambridge: The MIT Press, 2002)
197. Tadej Glažar, Maruša Zorec (ed.), *Univerza v Ljubljani, Fakulteta za arhitekturo ŠTUDIJSKI NAČRTI* (P.O.S. Studio Ljubljana, 2006)
198. Tanya Leighton (ed.), *Art and the Moving Image: A Critical Reader* (Tate Publishing: London, 2008)
199. Tom McDonough, *Guy Debord and The Situationist International, Texts and Documents* (Cambridge, Mass: The MIT Press, 2002)
200. Toyo Ito, *Architecture Words 8. Tarzans in The Media Forest*. (Architectural Association London, 2011)
201. Ulrich Conrads (ed.), *Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture* (The MIT Press, 2002)
202. Umberto Eco, *Culture, Information, Communication* (Nolit: Beograd, 1973)
203. Vladimir Mako, *Estetika-Arhitektura: Sedam tematskih rasprava* (Beograd: Arhitektonski fakultet Univerziteta u Beogradu + Orion-Art, 2005)
204. Vladimir Mako, *Estetika-Arhitektura*, knjiga 2 (Beograd: Arhitektonski fakultet Univerziteta u Beogradu + Orion-Art, 2009)
205. Victor Burgin, *Thinking Photography* (London: Macmillan, 1982)
206. W.J.T. Michell, *Picture Theory* (The University of Chicago Press, 1994)
207. W.J.T. Mitchell, *The Language of Images* (The University of Chicago Press, 1974)

208. W. Lowitt (trans. & ed.), *The Questions Concerning Technology and Other Essays* (New York: Harper and Row Torchbooks, 1977)
209. Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, trans. Harry Zohn (New York: Schocken Books, 1969)
210. Walter Benjamin, "On Some Motifs in Baudelaire", *Rethinking Architecture – A Reader In Cultural Theory* (Rotledge, 1997)
211. Walter Benjamnin, *Selected Writings 1935-1938*, VOL 3 (Harvard University Press, 2002)
212. William J. Mitchell, *City of Bits, Space, Place and the Infobahn* (Massachusetts: The MIT Press, 1995)
213. William Stout and Stvene Hall, *Pamphlet Architecture 1-10* (New York: Princeton Architectural Press, 1998)
214. Wolfgang Schivelbusch, *The Railway Journey* (The University of California Press, 1986)
215. *Working Papers in Art & Design: The Foundation of Practice-Based Research*, VOL 1(2000), Research into Practice Conference (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2000)
216. *Working Papers in Art & Design: The Concept of Knowledge in Art and Design*, VOL 2(2002), Research into Practice Conference (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2002)
217. *Working Papers in Art & Design: The Role of the ARtefact in Art and Design Research*, VOL 3(2004), Research into Practice Conference (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2004)
218. *Working Papers in Art & Design: The Role of Context in Art and Design Research*, VOL 4(2006), Research into Practice Conference (SSAHRI: University of Hertfordshire, 2006)
219. Wurtembergisher Kunstverein Stuggart, *Bauhaus* (Študgart: Institut za veze sa inostranstvom, 1974)
220. *Yearbook 2011-12: Aalto University – School of Art, Design and Architecture, Department of Architecture* (Aalto University Publication Series, 2012)
221. Yeoryia Manolopulou, *PhD Research Projects 2009* (London: Bartlett School of Architecture UCL, 2009)

Картографска грађа

Београд у мапама и плановима од XVIII до XIX века (Београд: Јавно урбанистичко предузеће, Урбанистички завод Београда, 2008)

Извори илустрација

Прикази планова и пројеката, филмских и видео радова

Планови, пројекти и видео радови коришћени су из колекција посећених архитектонских и уметничких студија: Jan Gehl Architects (Copenhagen), Smith Hammer Larssen (Copenhagen), BIG Architects, Bull.Miletic Studio Oslo, Snohetta, итд.

Репродукције из публикација

ElCroquis: *Daniel Libeskind 1987-1996* (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80

ElCroquis: *AMOOMA Rem Koolhaas 1996-2006 (I), Delirious and More* (Iva incluido Madrid, 2006), double issue 131/132

ElCroquis: *Zaha Hadid 1983-1995, Forms of Indetermination* (Iva incluido Madrid, 2000), omnibus volume, including issues 52+73 I

Lebbeus Woods, *Pamphlet Architecture 15, War and Architecture* (New York: Princeton Architecture Press, 1993)

Giovanni Chiaramonte, Andrei A. Tarkovski (ed.), *Instant Light : Tarkovski Polaroids* (Thames & Hudson, 2006)

Johhana Saleh Dickson, *Pamphlet Architecture 23, MOVE Sites of Trauma* (New York: Princeton Architecture Press, 2002)

Snohetta AS (ed.), *Snohetta Works* (Lars Muller Publishers, 2009)

Bernard Tschumi, *Architecture Concepts, Red is Not a Color* (New York: Rizzoli International Publications, 2012)

Bull.Miletic, *Film & Video Art Norway, Cities Re-Imagined* (Novi Sad: Muzej savremene umetnosti Vojvodine, 2010)

Bull.Miletic, *Unfinished: Scars of the Past/ Face of the Future* (Museum of Contemporary Art Belgrade, 2007)

ElCroquis: *Work Systems (II) - Systems de Trabajo (II)* (Iva incluido Madrid, 2007), double issue 136/137

Wurtembergisher Kunstverein Stuggart, *Bauhaus* (Štuttgart: Institut za veze sa inostranstvom, 1974)

Klaus Weber (ed.), *Punkt, Linie, Fläche: Druckgraphik Am Bauhaus* (Bauhaus-Archiv, Museum für Gestaltung, 1999)

Bjarke Ingels Group, *Yess is More: An Archicomic On Architectural Evolution* (Koln: Evergreen, GmbH, 2009)

Бојан Ковачевић, *Архитектура зграде Генералиштаба, Монографска студија дела Николе Добровића* (Београд: Новинско-информативни центар “Војска“, 2001)

Документи

Пројекти и пројектна документација објеката / репродукције из музејских, архивских збирки и приватне колекције аутора тезе

Област архитектура (фотографска грађа настала на истраживачким путовањима и радионицама у периоду 2009-2013.године на територији: Норвешка, Данска, Шведска, Велика Британија (Енглеска и Шкотска), Ирска, Португалија, Шпанија, Словенија, Немачка):

Објекти културе: Den Norske Opera & Ballett Oslo, Opera House Copenhagen, grand Canal Theatre Dublin, Contemporary Museum Edinburgh, Casa de Musica Porto, National Library of Belarus in Minsk, Guggenheim Museum in bilbao, Jewish Museum Berlin, TATE Gallery London, George Pompidou Paris.

Зоне изложбених поставки (EXPO): Paris Grand-Palais EXPO 1900, London Great Exhibition (Wyld's Great Globe 1851-1862), Lisabon EXPO 1998.

Остало: Железничке станице, аркаде, навиљони, библиотеке, градске обале река: Туриа Валенција, Шпре Берлин, канали у Копенхагену, бомбардовани објекти: Зграда Генералиштаба у Београду.

Област сликарство - историјска грађа – музејска колекција:

Бојан Ковачевић и Јасна Марковић, *Пейзажи Београда у XX веку* (Београд: Музеј града Београда, 2006)

Област Видео/филм/ уметнички експериментални радови:

Ајзеништајн и Вертов (The Man with a Movie Camera), Тарковски (вођење погледа сликама; синтеза сликарства, филма и архитектуре), Вендерс, Нам Јун Пајк (експериментални филм, каталистичка фигура видео уметности), Енди Ворхол, Брус Нојман, Џон Кејџ и Роналд Немец, Роберт Раушенберг, Мајкл Сноу, Марсел Дишан, Мен Реј (слика-филм), Ко-оп, Аконћи и Хол (учествовање посматрача), Тацита Дин, Пол Шариц (експериментални филм, параметри посматрачевог искуства), Флуксус (структурни филмови и филмови са просторном контемплацијом), Ричард Сера и Роберт Смитсон (кретање, поглед), Стен Ван дер Бик (манифест о покретним сликама и новим уређајима за производњу слика, слика-догађај, перформанс), Фернанд Лежер (слика-филм), Брудерс (режија на основу слике Магрите, Ceci N'est pas Une Pipe), Ханс Рихтер, Мен Реј.

Обављени интервјуи:

Интервју са проф. Едвард Соџом, октобар 2012.године, на Теолошком факултету Универзитета у Ослу; архитектом Даниел Либескиндом у Београду 2009.године ; интервју са директором дизајн центра за истраживање на Универзитету у Ослу, Ендрју Морисоном, координатором доктроских студија Хенри Маинса ; Улрик Нилсен - биро Јан Гејл архитекти у Копенхагену; Томас Валчер – биро Шмит Хамер Ласен архитекти у Копенхагену; уметником Стеларком у Ослу октобар 2012.год; урбаним и култур.географом Давид Пиндером у априлу 2013.године у Ослу; проф. Стив Мајлсом у Брајтону; Сине Бул и Драганом Милетићем 2011.године у уметничком атељеу у Ослу; теоретичарем у области видео рада, проф. Стив Партрицом, проф. Лоренс Холмом у Шкотској 2011.године; режисером и архитектом Мортен Милгором у Копенхагену у октобру 2012.године; уметником П.Ј. Линчом у Даблину 2012.године, итд.

СЛИКЕ, ДИЈАГРАМИ, ТАБЕЛЕ

Списак слика

Слика 1. Објекат Den Norske Opera og Ballet, Осло, 2008, архитекта Тарал Лундевал (Tarald Lundevall) Snohetta, снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

Слика 2. Дијаграмски приказ Акрополиса. Аутор илустрованих дијаграма историчар архитектуре Август Шуази (Auguste Choisy), извор: Sergei Eisenstein, "Montage and Architecture"

Слика 3. Дијаграми сукцесивних позиција Акрополиса, из перспективе Августа Шуазија (извор: Sergei M. Eisenstein, Yve-Alain Bois and Michael Glenny, "Montage and Architecture", *Assemblage No.10* (The MIT Press, Dec. 1989), p. 110-131)

Слика 4. Франческо ди Ђорђо Мартини (Francesco di Giorgio Martini), Architectural View, 1477. (извор: интернет http://revoltofmatter.blogspot.com/2011_05_01_archive.html)

Слика 5. "Patterns of Association and Identity" (детал), колаж Ницел Хедерсона (Nigel Hederson), игра деце у Лондону, припремили Алисон и Питер Смитсон (Alison and Peter Smithson) за CIAM Grille (1953), (извор: Simon Sadler, *The Situationist City* (Massachusetts, The MIT Press, 1998)

Слика 6. „Кључ моје приче“, Страница из истраживачке студије аутора: Katarina Anđelković, "Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress" (2010)

Слика 7. „Која је улога кључа?“, Страница из истраживачке студије аутора: Katarina Anđelković, "Key of the Game – the Conquest of Belgrade Fortress" (2010)

Слика 8. „Игра освајања београдског Утврђења“. Приказ режије кретања. Страница из истраживачке студије аутора "Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress" (2010)

Слика 9-14. „Преузимање улоге. Креирање трајекторије.“. Приказ режије кретања. Страница из истраживачке студије аутора "Key of the Game: the Conquest of Belgrade Fortress" (2010)

Слика 15. Сукцесивно померање. Објекат Архитектонског факултета Универзитета Порто, 1992, архитект Алваро Сиза (Alvaro Siza), снимак из 2012.године (извор: фотографије аутора)

Слика 16. Позориште Grand Canal Theatre, Даблин, 2010, архитект Данијел Либескинд (Daniel Libeskind), снимак из 2011.године (извор: фотографије аутора)

Слика 17. Бернар Чуми (Bernard Tschumi), Теоријски пројекат Manhattan Transcript (извор: Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin`s Press / Academy Editions, 1995)

Слика 18. Бернар Чуми (Bernard Tschumi), Теоријски пројекат Manhattan Transcript 3 (извор: Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin`s Press / Academy Editions, 1995)

Слика 19. Бернар Чуми (Bernard Tschumi), Теоријски пројекат Manhattan Transcript 4 (извор: Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Paris: St. Martin`s Press / Academy Editions, 1995)

Слика 20. Монтажа и променада, континуитет и дисконтинуитет. Рем Кулхас (Rem Koolhaas), Амабсада Холандије у Берлину, Немачка, 1997/2003 (извор: АМОМА, Rem Koolhaas , *Content* (Taschen, 2010)

Слика 22. Стопала *flaneur*-а. Аркаде у близини објекта *Burlington House*, Лондон, снимак из 2011.године (извор: фотографија аутора)

Слика 23. Основа Борхесове Вавилонске куле (извор: Jorge Luis Borges, *Library of Babel* , 1941 (David R. Godine Publisher, 2000)

Слика 24. Павиљон *Serpentine*, Hyde Park у Лондону, архитект Питер Зумптор (Peter Zumptor), 2011 (извор: фотографија аутора)

Слика 25. Павиљон *Serpentine*, Hyde Park у Лондону, архитект Питер Зумптор (Peter Zumptor), 2011 (извор: фотографија аутора)

Слика 26. Сцена из филма *Playtime*, режија Жак Тати (Jacques Tati), 1967. (извор: Mark Lamster, *Architecture and Film* (Princeton University Press, 2000)

Слика 27. Марсел Брутеас (Marcel Broodthaers), *A Voyage on the North Sea*, 1974. (извор: 2009 Artists Rights Society (ARS), New York/ SABAM, Brussels)

Слика 28. CAIXA Forum у Мадриду, 2001-2007, архитект Херцог де Мајрон (Herzog & de Meuron), снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

Слика 29. Фра Анђелико (Fra Angelico), *Annunciation*, 1437-46 (извор: интернет http://en.wikipedia.org/wiki/Fra_Angelico)

Слика 30. Villa Mairea, Нормарку, Финска, 1938-39, архитект Алвар Алто (Alvar Aalto), (извор: интернет http://en.wikipedia.org/wiki/Villa_Mairea)

Слика 31. Филмски кадрови А. Тарковског (извор: А. Tarkovski (ed), Giovanni Chiaramonte (ed), *Instant Light: Tarkovsky Polaroids* (Thames & Hudson, 2006)

Слика 32. Аналитичка студија *framing* и *montage* Мортен Милога (Morten Milgaard) и студије транспарентности 3D штампе студента архитектуре Ксеније вон Бухвалд (извор: *The Makings of An Architectural Model* (The Royal Danish Academy of Fine Arts School of Architecture Publishers, 2012)

Слика 33. Lumiere Freres, Долазак воза у станицу л Сиота, 1895, (извор: Музеј модерне уметности Њујорка МОМА, одељење архитектуре, Њујорк)

Слика 34. Панорама Фиренце из 1806. године, осликао Ramsay Richard Reinagle, Panorama Strand, London (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)

Слика 35. Оријентациони план у стрип формату за панораму Кантона, из програма сувенира *Панорама Лестер сквера*, Лондон, 1838.године (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)

Слика 36. Баркерова *Panorama* (1798), (извор: Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* (London: University of California Press, 1993)

Слика 37. Cineorama, симулација панорамског погледа од 360 степени са 70 mm пројекторима који приказују филмове снимљене летећим балоном. Raoul Grimoin-Sanson Cineorama at the Paris Exposition, 1900. (извор: Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* (London: University of California Press, 1993)

Слика 38. Karl August Richter, *Cyclorama*, приказ из Frauenkirche, Dresden, гравура, 1824 (Nordost-Bibliothek, Luneburg), (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)

Слика 39. Фотографисање терена (Albert A. Hopkins, *Magic, Stage Illustions, and Scientific Diversions* New York: Munns, 1898), (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997)

Слика 40. *The Great Globe of London*, пресек и екстеријер (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997, у колекцији: Guildhall Library, Corporation of London))

Слика 41. Павиљон Барселона 1929, Мис ван дер Роје (Mies van der Rohe), Barcelona, 1929 (извор: <http://miesbcn.com/>)

Слика 42. Panopticon, 1781 (извор: Stephan Oettermann, *The Panorama: History of a Mass Medium* (New York: Zone Books, 1997, у колекцији: Guildhall Library, Corporation of London))

Слика 43. Casa de Musica, Порто, 2001, архитект Рем Кулхас (извор: фотографија аутора)

Слика 44. *The Show Window*, L.Frank Baum, уредник месечног часописа за практично уређење излога 1897-1902. (извор: Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* (London: University of California Press, 1993), стр. 67.

Слика 45. Stills, филм *La Jetee*, режија Крис Маркер, 1962 (Chris Marker), (извор: разно, колаж фотографија http://en.wikipedia.org/wiki/La_Jet%C3%A9e)

Слика 46. Јеврејски музеј у Берлину, 2001, архитект Данијел Либескинд (извор: фотографије аутора)

Слика 47. Пројекат Parc de la Villette, Paris, France, архитект Бернар Чуми, конкурсна документација 1982 – 1998. (извор: Bernard Tschumi, *Architecture Concepts - Red is Not a Color* (New York: RIZZOLI INTERNATIONAL PUBLICATIONS, 2012))

Слика 48. Објекат *Casa de Musica*, Порто, 2005, архитект Рем Кулхас (Rem Koolhaas), (извор: фотографије аутора)

Слика 49. A Journey from A to B, 1969, *Superstudio*, оловком на фотомонтажи (извор: Mark Pimlott, *Without and Within* (Mark Pimlott the Photographers and Episode Publishers, 2007))

Слика 50. Реконструкција блока вођена принципом континуитета и принципом фрагментације, Билбао, снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

Слика 51. Јеврејски музеј, Берлин, 2001, архитект Данијел Либескинд, пресек из пројектне документације (извор: ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996 (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80)

Слика 52. Реконструкција блока вођена принципом континуитета и принципом фрагментације, Билбао, снимак из 2012.године (извор: фотографија аутора)

Слика 53. Изложбени простор са шест различитих модела у размери 1:1. Рад студената друге године факултета Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture, у Копенхагену, ментор: Morten Melgaard, архитекта и филмски режисер, (извор: Peter Bertram, ed., The Makings of an Architectural Model (The Royal Danish Academy of Fine Arts: School of Architecture Publishers, 2012)

Слика 54. Casebook: Serial Vision, аутор Гордон Кулен (Gordon Cullen), (извор: http://languagelearningresourcecenter.org/anglais/arkitekt/unit1/unit1.1_pioneers/1-cullen/menu_cullen.htm)

Слика 55. Le Phare de la Mediterranee revolving restaurant, Palavas-les-Flots, France, 2004 (извор: Film & Video Art Norway, Cities Re-Imagined (Novi Sad: Muzej savremene umetnosti Vojvodine, 2010)

Слика 56. Le Corbusier, Charles de Beistegui apartment, кровна башта, 1929-31 (Artists Rights Society ARS, New York/ ADAGP, Paris/ FLC)

Слика 57. Кретање возила у филму Nostalgia и Пит Мондријанова композиција са четири линије и сивом, 1926, анализа Тарковског (извор: Juhani Pallasmaa, The Architecture of Image- existential space in cinema (Rakennustieto Publishing, 2007)

Слика 58. Бул.Милетић, видео рад *Случајно* (колор, звук, 2009), 5.23 min. (извор: Film & Video Art Norway, Cities Re-Imagined (Novi Sad: Muzej savremene umetnosti Vojvodine, 2010)

Слика 59. Game of interchangeable cards: it is always the same landscape, even after a million combinations (извор: Bernard Tschumi, Architecture Concepts, Red is Not a Color (New York: Rizzoli International Publications, 2012)

Слика 60.

1. Guy Debord and Asger Jorn, Guide Psychogeographique de Paris, 1957, ситуационистичка психогеографска мапа са нацртом дискурса страсти у “*the naked city*”;
2. Илустрација из *Memoires* ;
3. Техника *dripping*, Guy Debord and Asger Jorn, страница из *Memoires*, 1959, “detourned” pictures of women were a frequent motif in situationist work.

Слика 61. Либескиндове машине, The Memory Machine (1978-85), (извор: ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996 (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80)

Слика 62. Либескиндове машине, *The Writing Machine* (1978-85), (извор: ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996 (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80

Слика 63. "Story Teller Cube", Adriana Pavelić, 2013. (извор: <http://vizkultura.hr/story-teller-cube/>)

Слика 64. Филм *Berlin: Symphony of a Great City*, 1927, режија Walther Ruttmann (извор: <https://archive.org/details/BerlinSymphonyofaGreatCity>)

Слика 65. *Rhythmus 21*, 1921, Richter (извор: MOMA multimedia <http://www.moma.org/explore/multimedia/videos/249/1197>)

Слика 66. Амбасада Холадије у Берлину, 2000-2004, архитект Рем Кулхас (извор: АМОМА, Rem Koolhaas, *Content* (Taschen, 2004)

Слика 67. *Rooms*, 1971, Герхард Рихтер (Gerhard Richter), (извор: Gerhard Richter, *Atlas* (Thames & Hudson, 2006)

Слика 68. *Rooms*, New York, 1993, уметник Герхард Рихтер (Gerhard Richter), (извор: Gerhard Richter, *Atlas* (Thames & Hudson, 2006)

Слика 69. *Hahnwald*, 2006, уметник Герхард Рихтер (Gerhard Richter), (извор: Gerhard Richter, *Atlas* (Thames & Hudson, 2006)

Слика 70. Лев Кулешов експеримент са ефектима синематичке монтаже током раних декада XX века (извор: Bernard Tschumi, *Red is Not a Color* (Monacelli Press, 2012)

Слика 71. *Pulitzer Piece: Stepped Elevation*, 1970 and plate 3, уметник Ричард Сера, (2009, Richard Serra/ Artists Rights Society (ARS), New York)

Слика 72. Кадрови из филмова Тарковског (извор: Andrei Tarkovski, *Instant Light: Tarkovski Polaroids* (Thames & Hudson, 2006)

Слика 73. *Frames of Mind: Ralph Rumney*, Психогеографска мапа Венеције, 1957, ситуационистички пројекат (извор: Giuliana Bruno, *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film* (Verso: London, 2002)

Слика 74. МаACHINE, 1979-84, аутор архитект Данијел Либескинд (извор: ElCroquis: Daniel Libeskind 1987-1996 (Iva incluido Madrid, 1996), issue 80)

Слика 75. Тест-модел концептуалне фазе процеса пројектовања - од лингвистичких ка просторним појмовима. Испитивање архитектуре кроз стваралачки процес: “The Process of Nordhavnen City Planning, Copenhagen” (Arhitektonski fakultet Beograd, 2008)

Списак табела

Табела 1. Манифест процеса пројектовања – функционална дефиниција кроз 8 тачака.

Списак дијаграма

Дијаграм бр. 2.2. Оквир два сценарија и шест варијабиле.

Дијаграм бр. 2.3. Управљање процесом: оквир два сценарија и шест варијабиле.

Дијаграм бр. 4. 2. Сценарио генерисања знања кроз процес пројектовања као истраживања.

Дијаграм бр. 1.2. Начин имплементације сценарија у процесу пројектовања и процесу превођења приказан је на *тест-моделу концептуалне фазе процеса пројектовања*. Испитивање архитектуре кроз стваралачки процес.

Дијаграм бр. 3.3. Парови активности кроз четири врсте „програмирања“ – померај од традиционалних истраживачких приступа. Три вида „програмирања“.

БИОГРАФИЈА АУТОРА

Катарина (М.) Анђелковић

Катарина Анђелковић, рођена 2. јануара 1983.године у Београду, где је завршила основну школу, гимназију и уметничку школу проф. М. Лазовића (ФПУ). 2001.године уписала је Факултет ликовне уметности (одсек сликарство) Универзитета уметности и Архитектонски факултет Универзитета у Београду. Диплому инжењера архитектуре стекла је 2007. године као вишеструко награђиван студент на архитектонским конкурсима, и добитник награде за најбоље студенте завршних година из Фонда за младе таленте Министарства Републике Србије. Добитник је Традиционалне годишње награде Привредне коморе Београда за најбоље дипломске радове (2009), вишеструко је награђивана у општини Врачар, граду Београду, компанији Isover Saint-Gobain, компанији Trimo. Од 2008.године је стипендиста-истраживач Владе Републике Србије Министарства за науку и технолошки развој Републике Србије. Као сарадник у настави (мастер модули, гостујућа предавања), у периоду 2008-2011.године, аутор активно учествује у извођењу наставе на Архитектонском факултету у Београду, стручних радионица, студијских путовања и сарадње са иностраним факултетима у периоду 2009-2012.године, од фебруара 2013.године на Институту за теорију и форму Универзитета у Ослу, на припреми курикулума и извођењу наставе. Аутор развија докторску тезу кроз научно-истраживачки рад на Архитектонском факултету у Београду, стипендиране истраживачке боравке на територији ЕУ (2009-2012), и као гостујући истраживач на Универзитету Данди у Шкотској и Факултету за архитектуру и дизајн Универзитета у Ослу. Као члан редакције АГ Магазина (2008-2009) је у својству акредитованог новинара у области архитектуре и дизајна, сарађује са фирмама у области графичког дизајна, у периоду 2005-2012.године ангажована на пословима идејних пројеката сарађује са архитектонским компанијама (Центропројект, Грађевинска дирекција Србије, Архитектура Футура), од којих је архитектонско-урбанистичка предпројектна студија и архитектонско решење мултифункционалног центра са садржајима градског и регионалног значаја у Минску, урађена у коауторству, одобрена за израду урбанистичких процедура. У својству стипендисте-истраживача, у периоду 2008-2010. године, кандидат ради на научно-истраживачком пројекту Министарства просвете, науке и технолошког развоја, чији је руководилац проф. др Љиљана Благојевић, и у периоду 2011-2013. године на научно-истраживачком пројекту чији је руководилац проф. др Владимир Мако, на Архитектонском факултету у Београду. Аутор говори енглески, француски и норвешки језик.

Прилог 1.

Изјава о ауторству

Потписани-а Катарина (М.) Анђелковић

број индекса Д 2007 / 15

Изјављујем

да је докторска дисертација под насловом

ПРОСТОРНИ КОНТЕКСТ СИНЕМАТИЧКЕ ПРЕМИСЕ АРХИТЕКТУРЕ

- резултат сопственог истраживачког рада,
- да предложена дисертација у целини ни у деловима није била предложена за добијање било које дипломе према студијским програмима других високошколских установа,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 1.октобар 2014.

Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторског рада

Име и презиме аутора Катарина Анђелковић

Број индекса Д 2007 / 15

Студијски програм Докторске академске студије уметничког карактера, област архитектура и урбанизам, Архитектонски факултет Београд

Наслов рада Просторни контекст синематичке премисе архитектуре

Ментор проф. Арх. Михаило Тимотијевић

Потписани/а Катарина Анђелковић

Изјављујем да је штампана верзија мог докторског рада истоветна електронској верзији коју сам предао/ла за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета у Београду**.

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета у Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 1.октобар 2014.године

Прилог 3.

Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитетску библиотеку „Светозар Марковић“ да у Дигитални репозиторијум Универзитета у Београду унесе моју докторску дисертацију под насловом:

ПРОСТОРНИ КОНТЕКСТ СИНЕМАТИЧКЕ ПРЕМИСЕ АРХИТЕКТУРЕ

која је моје ауторско дело.

Дисертацију са свим прилозима предао/ла сам у електронском формату погодном за трајно архивирање.

Моју докторску дисертацију похрањену у Дигитални репозиторијум Универзитета у Београду могу да користе сви који поштују одредбе садржане у одабраном типу лиценце Креативне заједнице (Creative Commons) за коју сам се одлучио/ла.

1. Ауторство

2. Ауторство - некомерцијално

3. Ауторство – некомерцијално – без прераде

4. Ауторство – некомерцијално – делити под истим условима

5. Ауторство – без прераде

6. Ауторство – делити под истим условима

Потпис докторанда

У Београду, 1.октобар 2014.године
