

Razprava raziskuje odnose med idejo avantgarde, teatrskim dispozitivom in ustvarjalnim opusom Marka Peljhana (predvsem njegovim projektom *Makrolab*), ki je bil konceptualiziran in realiziran na prelomu tisočletja (1997–2007). Dezintegracija evropskih socializmov po letu 1989 je potekala v sinergiji z revolucijo telekomunikacij in ekspanzijo neoliberalizma, ki je povzročila nove oblike neokolonialne globalne teritorializacije in nove oblike vojskovanja, za katere je značilna »okupacija neba« (Mbembe) oziroma produkcija in kontrola »elektromagnetnih podatkovnih oceanov in signalnih ozemelj« (Koshun). Vojna na teritorijih nekdanje Jugoslavije v devetdesetih letih prejšnjega stoletja je razkrila protislovje med pomanjkanjem informacij o dejavnikih, ki realno vplivajo na lokalne dogodke v obdobju preobila informacij, in tistimi, ki se posameznikom posredujejo skozi teatrski dispozitiv sodobnih medijev. Članek dokazuje, da je Peljhanov ustvarjalni opus motiviran z reflektiranjem tega protislovja, ki je v *Makrolabu* in drugih projektih (predvsem v seriji projektov, imenovani *Resolucije*) realiziran s taktično uporabo in redefinicijo vojaških tehnologij v kontekstu sistema umetnosti. Avtorica dokazuje, da s konfrontacijo umetnosti in vojne Peljhan reafirmira idejo avantgarde, ki jo je v pogojih prehoda iz dvajsetega v enaindvajseto stoletje mogoče misliti zgolj kot preiskovanje avantgardističnih problemov v okvirih meja sodobnega vojskovanja.

---

**Ključne besede:** avantgarda, gledališče, *Makrolab*, Marko Peljhan, taktični mediji, vojaška tehnologija

---

**Eda Čufer Conover** je dramaturginja. Leta 1984 je soustanovila umetniški kolektiv NSK. Kot dramaturginja je sodelovala s številnimi sodobnimi gledališkimi, plesnimi in vizualnimi umetniki (Dragan Živadinov, Iztok Kovač, Marko Peljhan, skupina Irwin) ter redno objavljala članke in eseje s področja gledališča, plesa, vizualne umetnosti in sodobne kulture. Od leta 2005 živi v ZDA, kjer poučuje teorijo sodobne umetnosti na Maine College of Art.

# Čustva in ozemlja: Makrolabove avantgardne preiskave

---

Eda Čufer Conover

---

## I. del – ideja avantgarde

### Izgnan iz vidnega polja

Potreba po koncentraciji je oder pripeljala do današnje »univerzalne« oblike peep-showa oziroma »optične škatle«. (Oscar Schlemmer, »Človek« 60)

Oskar Schlemmer je pred manj kot stotimi leti opisal prototip gledališča prihodnosti. V eseju »Človek in umetnostna figura« je uvedel idejo *Schaubühne* (vizualnega odra) in jo opisal kot absolutni vizualni in mobilni oder, ki deluje kot nenehna »kaleidoskopska igra obenem neskončno raznolik[ih] in strogo urejen[ih]« odrskih elementov (61). V tem »mehaničnem organizmu«, kot ga je imenoval, bi bil živi človek »izgnan iz vidnega polja«. Človeka bo na odru zamenjala *Kunstfigur* (umetnostna figura), medtem ko bodo živi dejavniki gledališča (igralec, režiser, gledalec itd.) združeni v sestavljeni entiteti »popolnega inženirja«. V Schlemmerjevi viziji bi popolni inženir »stal za centralno kontrolno ploščo in vodil to pašo za oči« (prav tam). Ta avantgardni prototip – ki odraža hrepenenje zgodnjega 20. stoletja po premagovanju upornosti trdne materije, da bi izkusili čisto, breztežno, lebdečo abstrakcijo – se je postopoma razmnožil v podobe, odnose, tehnologije in mehanizme sveta, v katerem živimo. Razvoj telekomunikacij in rastoča človeška odvisnost od mehanskih in elektronskih naprav, ki urejajo interakcije ljudi z njihovim bližnjim ter daljnim okoljem, sta nepreklicno preobrazila naše sodobne izkušnje sveta in medčloveških odnosov. Kar so nekoč bile radikalne avantgardne vizije, so postale norme naše sedanje resničnosti.

Schlemmerjev prototip ostaja radikalen kot umetniška ideja prav v svoji zahtevi po integraciji nekoč ločenih gledaliških funkcij v ambivalentno figuro »popolnega inženirja« in kot tak še naprej ohranja alegorični pomen. Trenutno smo kot popolni inženirji kolektivno razcepljeni med udeležbo na prizoriščih življenja-odra in zunanji položaji nenehnih opazovalcev za stikalnimi ploščami, od koder lahko domnevno raziskujemo, uživamo in nadziramo zunanji svet, dostopen preko takojšnje in neprekinjene virtualizacije. Vendar dejansko stanje, načrtano v Schlemmerjevem avantgardnem prototipu, vsebuje nekatera vznemirjajoča protislovja: medtem ko nove tehnologije vida omogočajo ljudem videti več, imajo za posledico tudi nove

načine, kako so lahko videni. Vsak popolni inženir, ujet v brezkončen *mise en abyme*, lahko večno zre v neskončna sosledja dislociranih podob in dogodkov – nedostopnih golemu očesu ali doživljajočemu telesu – a je v zameno tudi vedno viden, izpostavljen in konzumiran kot virtualna entiteta in »paša za oči« nevidne totalitete.

## Makrolab 1997-2007

Kaj jih žene, da strmijo v monitorje, tipkajo po tipkovnicah, šepetajo drug drugemu, segajo po prenosniku na levi, po miški na desni, preverjajo bazo omrežja, zloženo v niši, se stegujejo h Grammovi zgoščenci, medtem ko ubirajo pot mimo kompaktnega, neurejenega, zgoščenega, površnega nereda laboratorija? (Kodwo Eshun 6)

*Makrolab* – projekt, ki ga je Marko Peljhan zasnoval in v sodelovanju z različnimi posamezniki izvedel med letoma 1997 in 2007 – je nastal na podlagi dveh določujočih parametrov: idej, povezanih z avantgardno umetnostjo (predvsem gledališko), in izkušnje novih načinov vojskovanja, ki so se pojavili ob koncu obdobja hladne vojne.<sup>1</sup> Projekt je bil zastavljen kot avtonomna komunikacijska, raziskovalna in bivalna platforma, ki bi v skrajnih vremenskih razmerah štirim ljudem omogočala do sto dvajset dni intenzivnega dela. Zgrajen je bil kot štirinajst metrov dolga oktogonalna, mobilna, samo-ohranitvena struktura (hibrid arhitekture, kiparstva, odra in okolja), ki bi lahko potovala okoli sveta, se zasedla in delovala na najbolj oddaljenih in izoliranih predelih zemlje. *Makrolab* je od leta 1997, ko so projekt prvič postavili na vrhu hriba v Lutterbergu blizu Kassla v Nemčiji, svojo lokacijo zamenjal še petkrat. Naslednje postaje so bile otok Rottneest v Avstraliji (2000), Kras v Sloveniji (2001), Blair Atholl Estate na Škotskem (2002), Isola di Campalto/Benetke v Italiji (2003) in Santa Barbara v ZDA (2006). Med postanki je laboratorij doživel več remontov; takrat so v njem testirali in vanj vgradili najnovejše tehnološke sisteme in rešitve. Laboratorij je bil opremljen z naprednimi tehnologijami za sprejemanje in oddajanje (satelitskih in radijskih) elektromagnetnih signalov v razponu od nizkih in visokih frekvenc pa vse do mikrovalov. Namerno je bil postavljen v odročne kraje, v katerih so se sodelujoči raziskovalci ob vsakodnevni rutini in medsebojnih odnosih, ki so se razvili v samem laboratoriju, lahko posvečali le še opazovanju sveta skozi strojne medije. Raziskave so se osredotočale na tri osnovna dinamična področja: vreme in klima, telekomunikacije ter migracije v smislu migracij ljudi, flore, favne in denarne ekonomije. *Makrolab* je sočasno raziskoval tudi področje energetskih izmenjav v fizikalnem in družbenem smislu.

<sup>1</sup> Prvotni sodelavci, ki so s Peljhanom razvijali arhitekturo laboratorija, so bili Jurij Krpan, Boštjan Hvala in Goran Šalamon, dejavni so bili pri statičnih izračunih in gradbenih načrtih. Prvo konstrukcijo so izdelali v delavnici Jožeta Mikliča. Še veliko večja skupina ljudi je sodelovala pri drugih različnih projekta.

Vseh deset let sta bila bivalna enota in laboratorij nenehno nadgrajevana z novimi tehnologijami, implementirane pa so bile tudi številne predlagane rešitve. Leta 1999 je *Makrolab* zamenjal svojo »lupino« in napihljivo oranžno-belo strukturo je nadomestila preobleka v obliki srebrnih večslojnih polikarbonatnih izolacijskih plošč. Tudi njegove bivalne kapacitete so se razširile s štirih na šest stanovalcev. Proizvodnja hrane in energije z uporabo solarnih tehnologij in sistemov vodne reciklaže sta se z vsako selitvijo povečali. Laboratorij je v zadnjih letih lahko uradno gostil do osem ljudi, v njem ter v njegovih razširjenih nomadskih naselbinah pa je včasih delalo in živelo tudi več kot dvajset ljudi. Peljhan je v besedilu iz leta 1993 opredelil t. i. »izolacijsko/osamitveno strategijo« (*isolation/insulation strategy*), ki so jo uporabili pri izgradnji laboratorija, proizvodnji energije in hrane ter, najpomembneje, v njegovi družbeni strukturi. Ta temelji na predpostavki, definirani v Peljhanovem predavanju iz leta 2003, da »lahko majhna skupina ljudi v zaprtem prostoru v popolnoma dinamični in intenzivni medsebojni komunikaciji proizvede več evolucijske kode kot večji družbeni sistemi« (Peljhan, »Lecture« 107).

Ne glede na to, kako globoko se spustimo v kompleksne zbirne (*assemblage*), ki jih je *Makrolab* generiral v letih svojega delovanja, je prvo vprašanje, ki se nam postavlja, kako ga uzreti, doživeti in misliti kot umetniško delo, še posebej, če vemo, da je bil tako zamišljen in predstavljen? Projekt je zaživel kot posledica Peljhanovih zgodnjih gledaliških in performativnih eksperimentov v Sloveniji med letoma 1990 in 1996 (predstavljeni so v drugem delu tega eseja) ter dejstva, da je Catherine David leta 1996 *Makrolab* izbrala za razstavo *documenta X* (1997). Svoj izbor je osnovala na konceptualnem povzetku in programski shemi projekta. Da bi projekt lahko realizirali in ga postavili na hribu Luttenberg nad Kasslom, je David zagotovila začetna sredstva, Peljhan pa vzel bančno posojilo. Na »ne-prizorišču« dejanske razstave *documenta X* je bil *Makrolab* predstavljen s *Konzolo Makrolab*, v katero je bil vgrajen radijski sistem, ki je obiskovalcem prek visokofrekvenčnega (VHF) radia omogočal stik z ljudmi v laboratoriju, razstavljen pa sta bila še metatekstovni arhiv projekta na mikrofihih ter opis z navodili, kako obiskati dejansko prizorišče.<sup>2</sup> Ob privlačnem videzu laboratorija – poudarjenim s kontrastom med visokotehnološko mobilno konstrukcijo in obdajajočo naravo – so obiskovalci lahko videli skupino »popolnih inženirjev«, ki so v mobilni enoti ždeli za monitorji in stikalnimi ploščami ter usmerjali vizualno in premično gledališče televizijske dobe s konca stoletja. Z njimi so se lahko pogovarjali ali pa se kot Eshun sami pri sebi izpraševali: Kaj je tisto, kar žene vse te ljudi, »da strmijo v monitorje, tipkajo po tipkovnicah, šepetajo drug drugemu, segajo po prenosniku na levi, po miški na desni, preverjajo bazo omrežja, zloženo v niši, se stegujejo h Grammovi zgoščenci, medtem ko ubirajo pot mimo kompaktnega, neurejenega, zgoščenega, površnega

<sup>2</sup> V razmerju do sveta umetnosti je *Makrolab* deloval na podlagi avantgardne strategije, ki jo je opisal Robert Smithson v svojem predlogu dialektike prizorišč in ne-prizorišč (*site/non-site*), po kateri v informacijski dobi ne-prizorišče zavzema središče sistema, medtem ko se prizorišče pomika na obrobje (*Collected Writings* 242–252, 364).

nereda laboratorija« (Eshun 6)? Kakšna je narava te »paše za oči«, v katero zrejo in kaj so razlogi za njihov umik v tako izolirane življenjske razmere, ki ne nudijo niti udobja niti osnovne zasebnosti?

Strogo gledano, *Makrolab* ni potreboval gledalcev. Potreboval je zgolj udeležence. V vseh letih delovanja je funkcioniral na podlagi lastnega avtonomnega zagona, tudi če ga nihče ni opazoval od zunaj in o njem razmišljal kot o umetniškem delu. Bi lahko uspešno preživel izven sveta umetnosti oziroma bi se lahko kako drugače vzdrževal? Če o njem razmišljamo kot o umetniškem delu, sledi vprašanje, kakšno umetniško delo je? Spada h kiparstvu? Arhitekturi? Performativni umetnosti? Konceptualni umetnosti? Novomedijski umetnosti? Umetnosti nadzora? Podatkovni estetiki? Relacijski estetiki? Ali pa, kot se je v poglavju »Kodirana utopija«<sup>3</sup> («Coded Utopia») ob vseh ravnokar naštetih vprašal še Brian Holmes: »Je to nomadski vojni stroj ali gledališče za ponovno predvajanje zgodovine« (Holmes 85)? Ta vprašanja so *Makrolab*ove avantgardne preiskave, k vsaki od katerih je potrebno pristopiti posebej, čeprav je *Makrolab* lahko vse to in več. Med drugim je *Makrolab* gotovo tudi gledališče, ki je ponovno predvajalo zgodovino avantgardnega gledališča.

## Avantgarda in merilo

Če današnje umetnosti ljubijo stroj, tehnologijo in organizacijo, če stremijo k preciznosti in zavračajo vse, kar je nejasno ali sanjsko, to izhaja iz nagonskega odklanjanja kaosa in hrepenenja po odkritju oblike, ki ustreza našemu času. (Oskar Schlemmer, »Letters« 193)

Kaj je merilo kvalifikatorja avantgarda? Modernistični pristop, ki avantgardo meri z umetnostnozgodovinskimi metodologijami, kontinuiteto ideje neizogibno nalomi v stile in taksonomije, ki so se od nekdanj zdele prisiljenje, če ne zastarele. Če želimo avantgardni ideji ponuditi možnost v pogojih poznega 20. in 21. stoletja, jo je potrebno, kot v prispevku »Transformative Technologies« predlaga Sven-Olov Wallenstein, misliti in meriti najprej v okvirih kontinuitete avantgardnih problemov namesto rešitev in nato v okvirih meja sodobnega vojskovanja. Wallenstein trdi, da je že sam koncept avantgarde »vselej napeljeval na linearno zasnovano, na napredujočo četo, ki koraka onstran pred nami razprostrte bojne linije ozemlja, ki nam je pravzaprav že znano« (prav tam). Avantgarda poleg tega ni samo poizkušala izumiti novih, alternativnih možnosti v znani matrici družbenega življenja, močno se je poglobljala tudi v paradokse, povezane z mejami človeške zaznave v odnosu do tistega, kar ostaja zunaj človeškega védenja in domišljije. Če torej hočemo dohiteti idejo avantgarde danes, jo moramo, kot nameravam pokazati na primeru Peljhanovega *Makrolaba*,

<sup>3</sup> »Kodirana utopija« je naslov poglavja Holmesove knjige *Escape the Overcode*, ki je posvečeno analizi *Makrolaba*.

premisлити v kontekstu kontinuitete avantgardnih vprašanj in prostorsko-časovnih matric sodobnega vojskovanja.

Eno izmed ključnih vprašanj, ki ga je izpostavila pretekla avantgardna umetnost, je bilo prav vprašanje merila, izračunljivosti in reduktibilnosti ter tako ostaja zunaj našega védenja in načinov virtualizacije. Ideje avantgarde žene protislovna tendenca razširjati meje spoznanja vedno dlje, da bi ponovno odkrila, kaj je tisto nespoznavno, ki ostaja onstran trenutnih meja razumljivega. Avantgardni prototipi z začetka 20. stoletja predlagajo veliko problemov in modelov, ki se zgolj posredno ujemajo z avantgardnimi prototipi iz druge polovice stoletja in vsemi kasnejšimi.

Tipičen primer so Schlemmerjeva *Kunstfigur* in omejitve človeškega telesa v tridimenzionalnem prostoru. Schlemmer je v članku »Človek in umetnostna figura« preučeval razmerje med kartezijanskim prostorom, ki temelji na strogo urejenem merilu vertikalnih in horizontalnih črt koordinatnega sistema, in organsko človeško podobo. Tako je prišel do sklepa, da se človeški dejavnik po naravi ne prilega v tridimenzionalni prostor. Schlemmer, ki je problem reševal v eksperimentalnem okviru odrske umetnosti, je predvidel tri možnosti organizacije ali mišljenja tega nemogočega razmerja: »bodisi prostor prilagodimo zahtevam naravnega človeka«, kar »se zgodi v gledališču iluzionističnega realizma«, ali pa, kot nadaljuje Schlemmer, prilagodimo človeka, »ponovno ga vlijemo v model abstraktnega prostora« (prav tam 60).<sup>4</sup> A obstaja še tretja možnost, ki jo Schlemmer omeni mimogrede: preprosto priznamo tisto, česar se ne da razrešiti v okviru katere od teh dveh obstoječih možnosti. Ko je Schlemmer raziskoval drugo možnost, je sklenil, da abstraktni oder industrijske dobe bolj kot igralca potrebuje Človeka-Plesalca (*Tänzer Mensch*) in je bolj kot govornica beseda, ki izraža izvjalčeva družbena in psihološka razmerja do sveta, prav abstraktni oder primeren za izražanje »nevidnih funkcij notranjosti« človeštva, ki jih paradoksalno predstavljajo somatske značilnosti, na primer »srčni utrip, krvni obtok, dihanje, aktivnost možganov in živčnega sistema« (Schlemmer, »Človek« 61).

Kolikor globlje je Schlemmer raziskoval idealno mobilnost »notranjosti« človeštva v okviru fizičnih parametrov abstraktnega odra, toliko bolj se je zavedal, da abstraktni oder zahteva razgradnjo (in predelavo) enotnosti organske človeške oblike. Schlemmer je trdil, da gravitacija organski človeški figuri prepreči premagati lastne fizične omejitve in doseči svobodo gibanja, ki bi ustrezno izrazila gibanje človekovih notranjih tokov. Ne plesalci, ampak samo akrobati, kontorzionisti ali »živa geometrija akrobata na trapezu« lahko do določene mere presežejo fizične omejitve. Schlemmer je sklenil, da želja po »preseganju fizičnih spon in razširitvi svobode gibanja nad naravne zmožnosti« zahteva nadomestitev organske figure z mehanično *Kunstfigur*, ki

<sup>4</sup> Schlemmer med drugim še zapiše: »Drugi tak znak [najznačilnejši našega časa] je mehanizacija, neustavljiv proces, ki danes prodira v vsako poro življenja in umetnosti. Vse, kar se da mehanizirati, *postane* mehanizirano. Rezultat: človek prepozna tisto, kar *ne more biti* mehanizirano« (prav tam).

sta jo predvidela že *avtomat* E. T. A. Hoffmana in marionetno gledališče Heinricha von Kleista. Ta zgodovinska povezava torej podčrta tradicijo avantgardnega navduševanja nad projekcijo nepopolnega kompleksnega jaza v popolnega trivialnega dvojnika. Sto let pred Schlemmerjem je Kleist razmerje med operaterjem in marioneto v lutkovnem gledališču raziskoval v pogovoru s poklicnim plesalcem. Tega je vprašal, »ali meni, da bi moral biti [operater], ki upravlja lutke, tudi sam plesalec, ali pa vsaj imeti smisel za lepoto plesa« (»O marionetnem gledališču« 50–51). Plesalec je odgovoril tako, da je namignil na skoraj zanemarljivo povezavo med lepoto gibanja marionete in gibanjem operaterjeve duše. Operaterjeva želja biti marioneta je tista, ki lutki daje popolnost. Popolni operater v marionetnem gledališču torej svoje želje prenese v virtualno težišče marionete in z njo pleše v virtualni sferi. Z drugimi besedami, operater – v poziciji Schlemmerjevega popolnega inženirja – pleše skozi gibanje marionete. Čeprav so sledi njegovega plesa vidne zgolj preko lutke, se povratno, z gibanjem lutke, ki jo upravlja, koreografira tudi operaterjeva duša. Kasneje bom pokazala, kako ta protislovni mehanizem želje, ki želeči subjekt vselej izpušča iz predstave, odgovarja bistvu *Makrolaba*.

Tovrstni stari avantgardni prototipi nam lahko služijo kot sodobne kibernetične metafore, ki na presenetljiv način orišejo povratne zanke in nadzorne mehanizme človeških hrepenenj. Gilles Deleuze je v »Dopisu k družbam nadzora« omenil, da »vrste strojev zlahka povežemo z vrstami družb« (Deleuze, »Postscript« 6). A to ni zato, ker stroji določajo in represivno urejajo človeška in družbena okolja, kot bi si morda mislili, temveč ravno nasprotno, ker so stroji že izrazi naših motivov in želja. Ti so razlog, da smo si jih sploh lahko zamislili, da smo jih izdelali ter želeli uporabljati. Različne generacije strojev so vso zgodovino vplivale na človeško subjektivnost. Schlemmerjeva doba je hrepenela in izumljala prototipe dinamičnih prostorov, ki so kmalu postali konkretni prostori vsakodnevnih družbenih interakcij. Imaginarni prostorski red Schlemmerjevega gledališča prihodnosti se je v drugi polovici 20. stoletja realiziral kot konkretna, zgodovinska izkušnja oziroma neposredni družbeni teater, ki je avantgardne umetnike od petdesetih let naprej postavil pred nove izzive. Prostorski red Allana Kaprowa ali Guya Deborda, če omenimo samo dva predstavnika, ni bil organiziran kot iluzionistično gledališče 19. stoletja ali abstraktni oder, temveč kot integriran prostorsko-časovni nadzorni mehanizem, ki so ga Kleistovi ali Schlemmerjevi avantgardni prototipi prikazovali zgolj še nezavedno. Deleuze je značilnosti nove prostorsko-časovne dinamike, ki je vzniknila v drugi polovici 20. stoletja, artikuliral preko diferencialne primerjave »kalupa« in »modulacije«. Trdil je, da so nekdanji prostori zapiranja »kalupi, različni odlitki, nadzorna sredstva pa so modulacija, nekakšen samodeformirajoč se ulitek, ki se iz trenutka v trenutek nenehno spreminja, ali kot sito, katerega mreža se spreminja od točke do druge« (Deleuze 4). Zahteva po zameglitvi razlik med umetnostjo in življenjem, ki so jo izražale avantgarde po drugi svetovni vojni, je tako ponovno potrdila veljavnost Schlemmerjevega modela, saj je celotno modulacijsko platformo (abstraktni oder + neizračunljivo zunanost

popolnega inženirja za stikalno ploščo) prestavila v obnovljeno žarišče avantgardnih preiskav. Te preiskave so močno zaznamovala nova sredstva vojskovanja, razvita ob začetku hladne vojne, ki so vojaške strategije preobrazila tako korenito, kot so preobrazila načine življenja – ujela so jih v vseprisotno, a navidezno nevidno militarizacijo vsakodnevnega življenja.

## Umetnost kot sistem procesiranja informacij

[U]metnost je arhaični sistem procesiranja informacij, navadno prej bizantinski kot pa neučinkovit. (Jack Burnham 27)

Nihče ni bolje opisal premika meril avantgarde kot Jack Burnham v svojih esejih *Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formalist Art* iz poznih šestdesetih let, v katerih je preučil, kaj je v kontekstu novega znanstvenega razvoja, ki so ga podpirali vojaški interesi hladne vojne, ostalo od ideje avantgarde. S filozofsko in tehnično podporo novih znanosti, npr. kibernetike in sistemske teorije, ter z novimi stroji, npr. s satelitsko tehnologijo in z računalniki, je novo vojaško mišljenje umetnost in druge kulturne prakse zavestno integriralo v zamejitve sodobnega vojskovanja ter s tem potisnilo področja delovanja avantgarde izven domen, ki so se poprej definirale kot umetnost. Iz stališča kibernetike je po Burnhamu »umetnost arhaičen sistem procesiranja informacij« in tako »programiranje umetnostnega sistema vsebuje nekaj identičnih značilnosti, kot jih lahko najdemo v človeških možganih in večjih računalniških sistemih« (*Great* 27). Ob nadaljnjem razvijanju te kibernetične analogije izpostavi, da umetniki opravljajo vloge programov (pripravljajo nove kode, analizirajo podatke in izdelujejo umetniška dela), ki jih nadzorujejo metaprogrami (znanje, organizacijske strukture, umetnostna zgodovina in kritika, muzeji, arhivi – skratka, svet umetnosti), medtem ko so metaprogrami dovezni za samo-metaprograme umetnosti (*art's self-metaprograms*), ki dolgoročno reorganizirajo cilje umetnosti glede na nove zgodovinske okoliščine. Po Burnhamu samo-metaprogram umetnosti »deluje kot neopazni nadzornik, ki glede na družbene potrebe vzpostavlja strategije na vseh nižjih nivojih« (prav tam). Premik v umetnostnem samo-metaprogramiranju, ki ga je Burnham zaznal na ameriški umetniški sceni šestdesetih in sedemdesetih let, je bil znak, da je na delu vitalna avantgarda, ki je bila v drugi polovici 20. stoletja močno osredotočena na definiranje umetnosti in na načine, kako taka definicija nastane ali se spreminja v okviru parametrov na novo potrjene moči umetnostnega sistema (kot enega izmed podsistemov sodobne vladnosti).

Tehnokracija, nov razred, oblikovan z »razvijajočo se tehno-strukturo« in večč upravljavanja informacij ter »tekoče implementacije družbenih sprememb«, je na miren način, ne da bi na površje prišli kakršnikoli otipljivi dokazi, militarizirala vsakodnevno



življenje (Burnham 15). Kot zatrjuje Paul Virilio v *Popolni vojni (Pure War)*, smo vsi postali civilni vijaki, ne da bi se tega zavedali: »Velika sreča terorizma vojaškega razreda je v tem, da ga nihče ne prepozna. Ljudje ne prepoznajo militariziranega dela lastne identitete, lastne zavesti« (18). Po Burnhamu so bili sistemski analitiki najdragocenejše orodje nove Pentagonove politike. Umetniki, ki so razmišljali o novih definicijah umetnosti v kontekstu militariziranega vsakodnevnega obstoja, niso imeli druge izbire, kot da pričnejo posnemati sistemske prakse in uporabljati tehnologije tehnokracije. Samo tako so si še lahko zagotovili avantgardno zunanjo pozicijo »popolnih inženirjev« (spremenjenih v »neopazne nadzornike«) ter redefinirali vlogo umetnosti, da bi zadostila nastajajočim družbenim potrebam. Tako so *happeningi* Allana Kaprowa teoretsko in praktično potrjevali pozicijo in vlogo sistemskih analitikov, medtem ko so se *zemeljska dela (earthworks)* Roberta Smithsona razvijala na podlagi daljinskega zaznavanja satelitskih podatkov. To sta samo dva primera iz Burnhamovega zemljevida avantgard, ki sta pomembna za *Makrolab* avantgardne mikro- in makropreiskave.

Kontinuiteta avantgardnih vprašanj in problemov, prikazana v paradigmatičnih primerih, ki jih tukaj omenjam, je povezana z mojo analizo projekta *Makrolab*, saj menim, da so vsa ta vprašanja in umetniški projekti povezani s protislovjem med cilji in sredstvi za doseganje teh ciljev. Čeprav Schlemmer v svojem članku »Človek in umetnostna figura« teh misli ni razvijal dalje, je vsekakor opazil, da bi moral biti rezultat vsesplošne težnje »mehanizirati vse, kar se mehanizirati da«, prav »naše prepoznanje tistega, kar *ne more biti* mehanizirano« (60). Isti argument bi lahko prepoznali tudi v stališčih Kaprowa in Smithsona: ko se vse lahko razgradi in utekočini v podatkovne tokove, bi moral biti cilj naše prepoznanje in raziskovanje tistega, česar ni mogoče predstaviti in širiti kot podatek – tistega, ki po svoji naravi ostaja izven teh tokov. Kar ostane in bo vselej ostalo zunaj, sploh ni spektakularno samo po sebi, saj gre bolj ali manj za izkušnjo našega edinstvenega in minljivega obstoja, njegovih omejitev, in za neizmerljivost singularnosti posameznega življenja. S tem ko sodobni avantgardni umetniki privzamejo bombastične vloge »popolnih inženirjev« industrijske dobe ali »neopaznih nadzornikov« digitalne dobe, nikakor ne zasledujejo ciljev prevladujočih proizvodnih odnosov, temveč privzamejo nalogo opazovanja in prikazovanja načinov, kako nas prevladujoče sile oblikujejo in kako nepredvidljivo in neopazno na nas vplivajo. Z drugimi besedami, cilj avantgardnega umetnika je proizvesti alternativne načine zaznavanja obstoječih razmer ter posledično ustvarjati okolja ali naprave, ki nam bodo pomagali živeti zunaj hegemonskih vrednostnih in merilnih sistemov.

Problem je, da je zunanost vojnega stroja v razmerju do državnega aparata povsod očitna, a jo je težko konceptualizirati. (Deleuze in Guattari 354)

Tako kot tehnologije, ki so bile izumljene pred petdesetimi leti, svojih temeljnih paradigem niso radikalno spremenile, temveč so le še razširile in okrepile svojo prisotnost v svetu, se tudi samo-metaprogrami avantgardne umetnosti (kot je pojav opredelil Burnham) v zadnjih petdesetih letih niso drastično spremenili. Računalniške in satelitske tehnologije, izumljene med hladno vojno, so v devetdesetih letih prejšnjega stoletja zaobjele Zemljo kot mreža ogromne žuželke, ki se je od nikoder razširila povsod. »V začetku devetdesetih,« navaja Virilio v *Informacijski bombi* (*The Information Bomb*) »je Pentagon privzel prepričanje, da lahko 'geostrateško' načrtovanje obrne svet od znotraj navzven kot rokavico« (10). Merilo kartezijanskega prostora, prej uporabljeno pri prostorih zapiranja, se je razširilo v modulacijsko kartografsko projekcijo zemeljske oble, ki jo zdaj mrzlično izračunavajo po prostorski in časovni osi, da bi zagotovili največjo možno ekonomsko in vojaško teritorializacijo planeta. Po letu 1989 se je dramatično spremenil tudi globalni svetovni red, ki je v bistvu ponovno vzpostavil določene zgodovinske in ideološke programe, povezane z idejo avantgarde: njegov mednarodni značaj iz obdobja pred hladno vojno; njegovo povezovanje s totalitarnimi režimi; geopolitične spore, ki jih je sprožila hladna vojna, in trenutni pogled na idejo avantgarde kot prevladujoče zahodno liberalno demokratično dobrotno.

Ideja avantgarde se pogosto kritizira in obravnava kot zastarela, ker jo je absorbirala kulturna industrija in ker je vpletena v neoliberalni sistem umetnosti. V nasprotju s tem prepričanjem je Jack Burnham pojasnil, da je v šestdesetih letih prejšnjega stoletja avantgardno samo-metaprogramiranje sistem umetnosti vključilo v obseg avantgardnih preiskav. Med avantgardnimi modeli zahodni umetniki in institucije daleč najbolj obožujejo institucijski in na vrednosti utemeljen model umetnosti Marcela Duchampa. A čeprav je celoten zahodni umetnostni sistem absorbiral *duchampovsko* inteligenco v svojo oblast, ki se danes zdi tako nepresegljiva kot sam neoliberalni imperij, je hkrati omejil delovanje umetnosti znotraj njej lastnih kulturnih in institucionalnih mej. Pri tej ogromni količini umetniške produkcije, ki kroži po svetu, se zdi, da je avantgardna umetnost povsod. Hkrati pa ni vse avantgardna umetnost. Odločitev o tem, kaj je avantgardno, ali kaj bi lahko bilo avantgardno, je večinoma odvisna od kriterijev, s katerimi umetnost danes proučujemo ali se je udeležujemo. Če nas namesto rešitev zanima izkopavanje avantgardnih problemov, kot je trdil Wallenstein, moramo sprejeti, da »avantgarda ni niti živa niti mrtva, ampak vedno tam, virtualno, čaka, da jo ponovno definiramo in izumimo na novo« (»Transformative«).

Eden izmed načinov, kako lahko osvetlimo kompleksno razmerje avantgarde v odnosu do umetnostnega sistema, je, da ju primerjamo s soodvisnima binarnima konceptoma »nomadski vojni stroj« in »državni aparat«, kot ju v *Tisoč platojev* (*A Thousands Plateaus*) uvajata Deleuze in Guattari (350–423). Oba dejavnika, vojni stroj in državni aparat, pravita avtorja, delujeta na istih ozemljih, a se vanje vtiskujeta na povsem drugačen način ter vzpostavljata različni vrsti prostorov: prostori vojnega stroja so gladki, heterogeni, prostori državnega aparata pa kartezijanski, brazdasti, homogeni. Čeprav sta dejavnika soodvisna, se drug z drugim spopadata v smrtonosnem antagonizmu, saj delujeta na podlagi dveh diametralno nasprotnih nizov pravil. Tako kot globalni aparat države svoje vedênje upravičuje na ravni pravil, ki so jih vzpostavile moderne nacionalne države, globalni umetnostni sistem igra po pravilih umetnostne zgodovine (podsystem nacionalne države), ki meri vrednost in pomen novih umetniških predlogov glede na poprej vzpostavljene umetnostnozgodovinske norme. Rosalind Krauss na primer v svojem tekstu iz leta 1979 z naslovom »Sculpture in the Expanded Field« postreže s še eno pomembno obravnavo iste umetniške scene, ki je bila že predmet Burnhamovih esejev. Novo umetnost v »razširjenem polju« je definirala na podlagi tradicionalno definiranih oblik umetnosti, npr. kiparstva, ki so tako služile kot normativ, na podlagi katerega je lahko merila nove razporeditve umetnosti, ali po Burnhamu, novo samo-metaprogramiranje. Da bi podprla svoje kompleksne ugotovitve, je uporabila matematično orodje, Kleinov štiriskupinski semiotični kvadrat, in dokazala, da se je umetnost v šestdesetih in sedemdesetih prejšnjega stoletja premaknila daleč onstran mej sprejete umetnosti, medtem ko je ohranila občutek povezanosti in kontinuitete znotraj definicij umetnostne zgodovine (»Sculpture« 30–44). Tako kot državni aparat Deleuzea in Guattarija tudi umetnostna zgodovina išče načine, kako ujeti nomadske avantgardne inovacije in jih preoblikovati tako, da ustrezajo njenim potrebam po konsolidaciji in nadzoru nad državnimi umetnostnimi zadevami. Državni umetnostni sistem in nomadska avantgarda potrebujeta drug drugega. Delujeta znotraj istega polja, ki, kot se izrazita Deleuze in Guattari, »očrta svojo notranjost v državah, a opiše svojo zunanost v tistem, kar državam uide« ali jim stoji nasproti (361). Branji iste umetniške scene, ki sta ju opravila Burnham in Krauss – ameriške umetniške scene šestdesetih in sedemdesetih – dopuščata dve izredno različni zapuščini, ki ju lahko podeduje svet sodobne umetnosti. Kraussova je za meritve uporabila kriterije umetnostne zgodovine, ki prevajajo heterogene avantgardne ideje v homogene modernistične rešitve, Burnham pa kriterije tehnološkega razvoja in posledično vojnih dejavnosti (Wallenstein), pri čemer je izpostavil kontinuiteto avantgardnih problemov ter tako preusmeril pozornost na inherentno »zunanost« avantgardne pozicije, ki je integralni del njene zapuščine.

Razlika med modernizmom in avantgardo, ki jo je v *Teoriji avantgarde* (*The Theory of Avant-garde*) definirala Peter Bürger, je bistvena za to razpravo ter naslavlja problem ciljev in sredstev. Medtem ko modernizem sledi strategiji odstopanja od norm in klišejev tradicionalnih umetniških postopkov, naj bo to pisanje, slikarstvo ali gledališče, so

avantgardne strategije usmerjene v heterogena družbena, kulturna in naravna polja ter zavračajo osnovni imperativ modernističnega globalnega umetnostnega sistema – imperativ neprostopoljne depolitizacije. Sedanji hegemonistični umetnostni sistem je po eni strani kodiran za dosego takojšnje neprostopoljne depolitizacije vsega, kar se znajde za njegovimi »državnimi« zidovi, po drugi pa za izredno selektivno transsubstanciacijo nečesa (kar ni niti več objekt, morda le daje vtis, da je; po možnosti je videti kot nepopoln minimalistični objekt, a je verjetneje zgolj niz nadzorovanih razmerij) v ekonomske podatke (denar). Kako lahko torej nekdo prepozna in misli avantgardno umetnost v sedanji družbi nadzora, kjer je, kot pravi Deleuze, »celo umetnost zapustila zaprta okolja, da bi vstopila v odprte bančne obtoke« (6)? Da bi lahko odgovorila na to vprašanje, se osredotočam na primer Peljhanovega *Makrolaba* in nekaterih drugih njegovih projektov, ki so vodili do njega. Povezujem jih s problemi in vprašanji, ki se dotikajo ideje avantgarde in bojev, opisanih v Deleuzovi in Guattarijevi polarizaciji med nomadskim vojnim strojem in državnim aparatom, kot se razkriva v svetu po letu 1989.

## II. del – *Makrolab*

### Čustva in ozemlja

[D]okončen izraz suverenosti leži do velike mere v moči in zmožnosti ukazovati, kdo lahko živi in kdo mora umreti. (Achille Mbembe 11)

Vse od leta 1968 so zahodni misleci žalovali za izgubo utopije revolucije. Mnogi so vključno z idejo levice opustili tudi idejo avantgarde. Peter Bürger je v iskreni obrambi *Teorije avantgarde* priznal, da je po letu 1968 »svoja utopična prizadevanja, ne da bi se tega zavedal, iz družbe, v kateri se očitno niso mogla uresničiti, prenesel v teorijo. Teorija je sedaj delovala kot ključ, s katerim bi lahko puščali odprta vrata do prihodnosti, ki sem si jo z Bretonom predstavljal kot svet, v katerem bi se dalo živeti« (Bürger, »Avant-Garde« 698). Skratka, tako kot politična avantgarda 20. stoletja je tudi avantgardna umetnost izgubila boj in ji ni uspelo proizvesti možnih alternativ, ki bi lahko posredovale med umetnostjo in življenjem ter med življenjem in politiko. Dandanes je skoraj vse, kar šteje, določeno kot post – postzgodovina, postpolitika, postkomunizem, postmodernizem, postavantgarda. Le postkapitalizma ne poznamo. Kot trdi Peter Osborne, nismo več v poznem kapitalizmu osemdesetih let, kot ga je definiral Fredric Jameson, temveč smo se docela vrnili v obnovljen imperialistični »visoki kapitalizem« (Osborne, »Postconceptual« 19–27). Današnji visoki kapitalizem pa je za razliko od starega tehnološko opremljen s popolnoma abstraktnimi menjalnimi sistemi in visokofrekvenčnim trgovanjem, ki potekajo v realnem času. Ti so šele nastajali, ko je Jack Burnham predstavil svoj pogled na nove avantgarde v

smislu »sistemske estetike«, estetike, ki učinke tehnološkega iluzionizma in njegovega imperativa nadzora posnema in preusmerja nazaj k življenju.

Seriya performansov (*Egorythms*), ki jih je Marko Peljhan v ljubljanski Moderni galeriji izvedel leta 1992 in 1993, v obdobju pred *Makrolabom*, so bili prepričljiv povzetek besedišča in želja avantgard 20. stoletja. Gnala jih je naivna želja na novo sestaviti idejo avantgarde in jo vnovič povezati s po hladni vojni na novo odprtimi obzorji. Ti performansi, sestavljeni kot poetični asemblaži in tehnokologije, ki so združevali naravo, film, zvok, ekosisteme in visoko tehnologijo, so bili zasnovani kot poglobitvena okolja in so avantgardne prototipe, kot je Schlemmerjev *Schaubühne*, vključevali v obliki projekcijskega platna med dvema ogromnima zračnikoma, ki sta delovala hkrati kot radarska zaslona in vetrni turbini. Projicirane so bile računalniške animacije, ki so bile oblikovane in sestavljene specifično v ta namen. Prikazovale so nekaj podob in dinamike, ki so kasneje opredeljevale Peljhanov vizualni imaginarij: svetovni zemljevidi in komunikacijske sledi, umeščene v črno abstrakcijo, črn malevičevski kvadrat, ki se nato spremeni v abstraktne vizualne kompozicije in plesne gibe, ki vsekakor spominjajo na avantgardne odre in abstraktne gledališke uprizoritve zgodnjih dvajsetih let. Peljhan je, kadar ni nastopal, v vlogi popolnega inženirja sedel pred ekranom, zatopljen v kontemplacijo. Zunanja pozicija Schlemmerjevega popolnega inženirja – izvorno izgnanega iz vidnega polja – se je v *Egorythms* preobrazila v zaprto okolje, ki je zaobjemalo režiserja, izvajalce, publiko, visoka drevesa in travo, roj čebel, nameščenih v portal, ki je spominjal na letališki varnostni pregled in ribe v ogromnem akvariju.

Izvajalci so bili oviti v mrežo senzorjev ter opremljeni s kontaktnimi mikrofoni in senzorji na dotik, ki so ojačali njihov govor in gibanje ter jih povezali v celovito zvočno okolje.<sup>5</sup> V galeriji so bili tudi grelci in ventilatorji, ki so proizvajali veter in temperaturne spremembe. Iz perspektive gledalke sem razumela, da je ideja za temi deli virtualen polet v novo vrsto zavedanja, ki temelji na želji ustvariti ravnovesje med naprednimi tehnološkimi in ekološkimi sistemi, ustvariti prostor pogajanja med uvedbami novih meril, ki jih povzročča informacijska doba, in neizmernim ostankom ekološkega sveta. Zadnji dogodek iz serije *Egorythms* je nosil naslov *Rhythmical Scenic Structure Atol (RSS Atol)*. Končal se je s projekcijo sekvence treh fotografij, ki jih je nedavno tedaj objavila revija *Paris Match* in so prikazovale srbskega policista v Brčkem (severna Bosna in Hercegovina), ravno ko je sredi belega dne usmrtil neoboroženega civilista.<sup>6</sup> Ta zaključek je v udeležencih povzročil izgubo orientacije. Težko bi rekli, kdaj se je performans končal in kaj se je od nas – talcev situacije –

<sup>5</sup> Napravo, ki je omogočila ta »ojačani ples«, so razvili v sodelovanju z elektroinženirji z Univerze v Ljubljani. Šlo je za prvi primer sodelovanja, ki je bilo kasneje značilno za Peljhanov zunajdisciplinski sodelovalni pristop.

<sup>6</sup> Fotografije teh dogodkov, ki jih je posnel anonimni fotograf in so bile aprila 1992 objavljene v revijah *Paris Match*, *Time* in *The European Newspaper*, ter druge zbrane dokaze so kasneje uporabili za obsodbo tega policista, ki je bil identificiran kot Goran Jelisić in ga je Mednarodno kazensko sodišče za bivšo Jugoslavijo obsodilo na dosmrtno ječo.

pričakovalo, da storimo. Očitno se je sporočilo glasilo, da moramo priznati obstoj vojne na uničenih ozemljih Jugoslavije, kar takrat ni bilo tako očitno, kakor se danes morda zdi. Ta dogodek sem doživela kot del temeljne družbene spremembe in zato do današnjega dne povezujem *RSS Atol* z občutkom izgube pomembnih ozemelj, pa ne samo v Jugoslaviji, ampak v razmerju do širših ozemelj 20. stoletja. Sen o po letu 1989 dolgo pričakovani avantgardni prihodnosti 20. stoletja (tako politični kot umetniški) se je razblinil; založena resničnost 21. stoletja se je pričela.

Achille Mbembe je radikalizirano različico koncepta biopolitike Michela Foucaulta poimenoval »nekropolitika« in z izrazom označil delovanje modernega državnega aparata v kolonijah (11–40). Nekropolitika se je v jugoslovanski vojni vršila *avant la lettre*. V nasprotju z vsemi pričakovanji in prizadevanji, ki so bila vložena v jugoslovanska politična in estetska avantgardna gibanja v obdobju hladne vojne in so v osemdesetih kulminirala v dinamični politični in umetniški kulturi, so začetek nove postsocialistične dobe po hladni vojni zaznamovali predvsem prvi CNN-ovi neposredni prenosi zalivske vojne leta 1990. Kar je bilo pretresljivo, je bilo dejstvo, da so bili ti živi CNN-ovi prenosi uokvirjeni in predstavljeni kot »resničnostni šov« z naslovno špico in glasbo, ki sta najavljali vsako novo »epizodo« te nove spektakularne vrste vojne v realnem času. Ameriško vojsko so predstavljali kot mitološko silo in novinarje CNN kot junake, ki tvegajo svoja življenja, da bi posredovali pomembne novice. Imena vojaških operacij (Puščavski ščit in Puščavski vihar) so zvenela kot naslovi hollywoodskih filmov ali video iger. Vse v navezavi s konfliktom je služilo kot prikaz očitne nadvlade ameriških vojaških tehnologij, vključno z vsakodnevnim prenosom podob, ki so jih orožja navadno posnela med zaključnimi fazami, preden so zadela cilj, ali pa na ravni spektakla logistike obsežnih modernih vojaških operacij.

Vojna v Jugoslaviji se je začela zgolj nekaj mesecev po zalivski vojni, ko sta Slovenija in Hrvaška razglasili neodvisnost in namestili znake, ki so začrtali meje njunih novih ozemelj. Tako imenovana desetdnevna vojna za Slovenijo se je začela 26. junija 1991. To je bil kratek uvod v precej večji konflikt, ki se je razširil in zajel jugovzhodne dele sprva Hrvaške nato pa s polno silo še Bosne. Hitrost in učinkovitost, za kateri so nas prepričevali, da sta novi normi vojskovanja, nista veljali za vojno v Jugoslaviji. Namesto tega se je pričelo dolgo obdobje statičnega uničevanja mest, civilnega prebivalstva in bojnih vrst; proces je močno spominjal na prvo svetovno vojno, ki se je po naključju začela prav v Sarajevu.

Blazni nacionalistični konflikti med republikami bivše Jugoslavije (Srbija, ki je nadzirala bivšo Jugoslovansko ljudsko armado, proti Bosni in Hercegovini in Hrvaški ter Hrvaška prav tako proti Bosni in Hercegovini) so se zaostri v »dolgoročno nočno moro nizkotehnološke brutalnosti, nasilniškega terorja, neselektivnega obstreljevanja in dozdevno predmodernih obleganj«, kot je dogajanje opisal Gerard Toal («Strategic«

518). Poskusi mednarodne skupnosti, da bi rešila balkansko krizo, so eden za drugim propadli. To je ustvarilo izjemno kaotično situacijo, prisotnost mednarodnih medijev pa je vojno v Jugoslaviji povzdignila v prvo, a nikakor ne zadnjo globalizacijsko vojno. Za globalizacijske vojne je značilno, da neprostoovoljno ugrabijo globalno občinstvo in jih prisilijo k udeležbi v odkriti nekropolitiki vrhovne moči globalnega kapitala. Vznemirjujoč vidik te nove moči je zmožnost, da se lahko umesti v prostore, ki še nimajo jasno začrtanih mej. Mbembe je v zvezi s precej dvoumnim razmerjem med Deleuzovim in Guattarijevim državnim aparatom ter vojnim strojem sredi novega razslojevanja oblasti pronicljivo pokazal, da je na novo oblikovani državni aparat postal enako nomadski kot vojni stroji in je tako kljub svoji odkriti prisotnosti še težje določljiv. Sodobne vojne ne osvajajo ozemelj *per se*, ampak proizvajajo brazdaste, lahko nadzorljive prostore, tako da nalomijo ozemlja na tleh in jih homogenizirajo z neba. Značilnost Mbembejeve »vertikalne suverenosti« je, da razcepi skupnosti po y-osi, kar na tleh vodi v pomnoževanje področij nasilja, medtem ko hkrati izvaja simboliko *vrha*. »Okupacija neba,« piše Mbembe, »postane odločilna, saj se večina nadzora vrši z neba« (30–34). Veljavnost te definicije bo postala oziroma je že očitna na aktualnih primerih uničenja držav, kot sta Sirija in Irak.

### *Do it yourself vojna*

Naj bodo položaj in okoliščine, v katerih ste, še tako kritične, ne obupajte; prav v razmerah, ko vse preti, se ni treba ničesar bati; kadar smo obkoljeni z vsemi nevarnostmi, ni treba trepetati pred nobeno; kadar ni videti nobenega izhoda, je treba računati na vse; kadar smo presenečeni, moramo mi presenetiti sovražnika. (Sun Zi/Debord 145)<sup>7</sup>

Marko Peljhan v svojih tekstih večkrat omenja protislovno pomanjkanje informacij o dejavnikih, ki vplivajo na lokalne dogodke v obdobju prekomernega obilja informacij. V svojem programskem tekstu »Iskanje novega stanja« iz leta 1993 pravi, da imajo ljudje kot posamezniki »vedno manj vpliva na družbene situacije, katerih talci postanejo« (Peljhan, »In Search«).<sup>8</sup> Resničnost, ki jo reteritorializirajo mediji, je prej bila deteritorializirana (razgrajena v informacije) in poslana do ljudi preko kanalov in filtrov, ki jih navsezadnje ne vidijo. Doživljajočim telesom v tem kontekstu primanjkuje informacij, ki jih potrebujejo, da bi brali, se orientirali in branili znotraj svojih najneposrednejših okolij. Ko so se vojne v Jugoslaviji leta 1991 začele, je Peljhan pripomnil:

<sup>7</sup> Debordovi *Komentarji k družbi spektakla* se začenjajo z epigramom iz Sun Zijeve staro kitajske vojaške razprave *Umetnosti vojskovanja*, ki je vzeta iz zgodnjih prevodov te razprave v evropske jezike. Angleški prevod Samuela B. Griffitha iz leta 1963, ki je najpogosteje v uporabi, ne vsebuje tega dela.

<sup>8</sup> Peljhanov tekst »In Search for a New Condition« se je delil kot letak na premieri performansa *RSS ATOL* v Moderni galeriji v Ljubljani in je dostopen v osebni arhivu umetnika.

Ena prvih vidnih in otipljivih posledic [vojne v Jugoslaviji] je bilo utišanje neba. Zračni promet enega najbolj prenapolnjenih zračnih koridorjev v Evropi se je ustavil. Nobenih kondenzacijskih sledi ni bilo videti več mesecev, in ko so se spet pojavile, so bile posledica vojaškega, ZN ali drugega z vojno povezanega prometa. Nadzorne komunikacije zračnega prometa so se skoraj popolnoma prenehale. A specifična pokrajina, ki je pospešila v nasprotno smer do skoraj popolne nasičenosti, je bil preostanek elektromagnetnega spektruma. (Peljhan, »Territory 1995-09«)

Peljhan je kot bralec revij tipa *Aviation & Technology Weekly* in podobne literature na določeni točki v zgodnjih devetdesetih letih prejšnjega stoletja opazil, da so te revije polne oglasov, ki abstraktnemu občinstvu in naboru nevidnih potrošnikov ponujajo nove vojaške tehnologije. Tako je stopil v stik z različnimi podjetji ter jih prosil, naj mu pošljejo predračune ali ponudbe za različne kose takrat najmodernejših vojaških tehnologij. Med njimi so bile napredne oblike anten, sprejemniki GPS/GNSS, inercialni merilniki pospeškov, robustni prenosni računalniki, novi kompozitni materiali, sistemi za samodejno letenje, sistemi za simulacijo bojevanja, vgrajeni računalniki z visoko zmogljivostjo, generatorji hrupa za motilce signalov in sofisticirana vojaška prisluškovalna oprema. V nekaj tednih je bil njegov nabiralnik v Ljubljani premajhen za debele pošiljke, ki so začele prihajati. Zaključil je, da ima v svetu po letu 1989 lahko vsak z materialnimi sredstvi dostop do napredne letalske in vesoljske ter z obrambo povezane strojne opreme; preko prostega globalnega trga lahko vsak sodeluje v novih globalnih paradigmah vojskovanja. Peljhanu so ti materiali postali dragoceni viri, na podlagi katerih je razvijal ideje za projekte, ki so leta 1997 pripeljali do *Makrolaba*.

Peljhan je serijo projektov, naslovljenih *Resolutions*, ki jih je zasnoval pred *Makrolabom*, zastavil kot raziskavo taktičnih rešitev za pereče probleme, ki so nastajali v različnih družbenih kontekstih sodobnega sveta, s pomočjo umetnosti in njenega distribucijskega sistema kot ozemlja, na katerem se ideje in rešitve lahko predstavijo in delijo z občinstvom. Projekt *Terminal* iz leta 1996 je tako zasnoval kot ritmično spreminjajoči se prikaz navigacijskih kart nad območji teritorialnih konfliktov. Ta je bil podprt z zvočno komunikacijo, ki je v realnem času potekala med piloti in nadzorniki zračnega prometa v letalskih informacijskih področjih blizu Slovenije. Komunikacije so prestregli z avtomatizirano radijsko opremo VHF in UHF, ki je po vojni v Bosni nad Slovenijo in Hrvaško zabeležila tudi različne vojaške in reševalne lete v smeri jugovzhoda. Podoben projekt je bil *Southern Communicator*, ki je bil prilagojen za zračni prostor nad Afriko in leta 1997 predstavljen na Bienalu v Johannesburgu. Projekt so kasneje nadgradili v izvedbo, imenovano *Sky Area*, pri kateri so k dotedanji zasnovi projekta s pomočjo radarjev in informacij o pozicioniranju, ki so jih v realnem času pridobivali preko nemške organizacije za nadzor zračnega prometa *Deutsche Flugsicherung*, dodali še pogled na letalske poti in položaje letov v realnem času. Projekt so prvič predstavili leta 1999 v nemškem muzeju *Lehmbruck* v Duisburgu.



Ostali projekti iz te serije so *UCOG-144* (1996), *Sundown* (1998) in *Trust – System 15* (1999). Vsa omenjena dela uporabljajo visoko specializirane obrambne in vojaške tehnologije ter njihovo uporabo preusmerjajo v umetniške kontekste in ostale, danes tako imenovane »taktične medije«.

Preden so GPS in drugi navigacijski sistemi postali vseprisotni, je Peljhan s svojimi sodelavci uporabljal doma zgrajen sprejemnik GPS/GLONASS, v katerega je bilo vgrajeno tudi *ad hoc* visokofrekvenčno digitalno paketno radijsko omrežje, kar jim je omogočilo zajem geolociranih digitalnih fotografij in zvoka ter predstavitev gibljivega zemljevida na spletu v realnem času.<sup>9</sup> Projekt *UCOG-144*<sup>10</sup> je svojevrsten komentar sveta po koncu hladne vojne, ki ga predstavlja tehnološka združitev ameriškega sistema GPS (*Global Positioning System*) in sovjetsko-ruskega navigacijskega sistema GLONASS (*Globalnaja Navigacionaja Spunnikovaja Sistema*), da bi se ustvarilo neosituacionistično delo, ki je podpiralo uporabnikovo psihogeografsko raziskovanje mesta v realnem času in je vključevalo opombe ter arhivski spomin uporabnikovega *dérive*-ja<sup>11</sup> skozi mesto. Danes mehaniko *UCOG-144* najdemo v skoraj vsakem pametnem telefonu, a za določen čas je leta 1996 živela na spletu v umetniškem kontekstu.

Akutno tehnološko predvidevanje smo lahko opazili tudi v projektu *Trust-System 15*, ki ga je Peljhan ustvaril tri leta kasneje in predstavil kot del razstave *Generation Z* v MoMA PS1 v New Yorku. To je bil začetek njegovega raziskovanja tehnologije brezpilotnih zračnih plovil (*Unmanned Aerial Vehicles* (UAV) ali dronov), ki je doživelo različne interpretacije in aplikacije v letih, ki so sledila, ter ostaja eno izmed njegovih osnovnih konceptualnih in profesionalnih zanimanj. *Sundown*, ki ga je ustvaril za *Manifesto 2* v Luksemburgu leta 1998, je bil zastavljen drugače ter je predstavil natančne načrte in razkritja fiktivnega kibernetkega in vojaškega napada na Luksemburg ter njegove institucije. Za tarčo je izbral Luksemburg, ker je mikrodržava znotraj Evrope in Evropske unije ter je v samem središču njenih finančnih trgov, sofisticiranih načrtov za minimizacijo davkov, načrtov za izkopavanje rud na asteroidih in drugih podobnih dejavnosti. Projekt je razstavil v luksemburškem zgodovinskem muzeju in se je zlahka zlil z drugimi zgodovinskimi prikazi. Fiktiven napad, ki ga je projekt opisoval z

<sup>9</sup> Zanimivo je, da je ta vrsta informacijskega sistema zračnega prometa kasneje postala omrežna norma storitev *FlightRadar24*, *Flightaware* in mnogih drugih.

<sup>10</sup> Akronim *UCOG-144* se nanaša na *Urbano kolonizacijsko in orientacijsko orodje* (*Urban Colonisation and Orientation Gear*), 144 pa na amaterske radijske frekvence v območju 144 MHz, ki jih je UCOG uporabljal za prenos podatkov.

<sup>11</sup> *Dérive* se referira na potujevalno umetniško, ki jo je v petdesetih letih prejšnjega stoletja formuliral situacionistični umetnik Guy Debord. *Dérive*, ki v francoščini pomeni »odmik« oziroma figurativno »potovanje med celinami«, je Debord definiral kot obliko eksperimentalnega vedenja v urbanih kontekstih, ki temelji na tehniki hitrega prehajanja skozi različne urbane ambiente oziroma nenačrtovana popotovanja skozi urbane pokrajine, v katerih udeleženci opustijo običajne poti in se prepustijo odkrivanju in študiju novih fizičnih oziroma psihičnih »teritorijev« mesta. Cilj *dérive* je vzpostavitev čustvene dezorijentacije, ki omogoča odkrivanje nove »psihogeografije«, kar vzpostavlja notranje in zunanje pogoje za oblikovanje »situacij«, te pa predstavljajo osrednji predmet situacionističnih praks. V tem okviru je bil *UCOG-144* zamišljen kot neo-situacionistično psihogeografsko orodje, ki je omogočalo, da so se observacije popotnikov po mestu sproti izpisovale na internetu.

natančnimi taktičnimi zemljevidi, načrti in obveščevalnimi fotografijami (Peljhan jih je posnel med dvodnevno vožnjo skozi državo, fotografiral pa je ključno infrastrukturo ter vse vojaške in Natove objekte), naj bi izvedla paravojaška organizacija s sedežem v bivšem sovjetskem letalskem oporišču na Krimu. Napad naj bi izvedla z arzenalom, ki je obsegal sovjetske manevrirne rakete in strateške bombnike, tedaj dostopne na črnem trgu. Instalacija je vključevala natančne načrte napada, povelja za dodeljevanje letalskih nalog, popis orožja, ki naj bi se uporabilo, in fotografije strateških objektov. Tarča napada je bil med drugim tudi interjer nekaterih luksemburških institucij Evropske unije, v katere so Peljhan in sodelavci »vdrli« z lažnimi osebnimi izkaznicami, razstavili pa so tudi informacije o načrtovanju kibernetkega napada na medbančno omrežje SWIFT.<sup>12</sup> Projekt je bil kompleksen v izvedbi, realističen v prikazu in je na bienalu *Manifesta 2* ostal skoraj povsem neopažen, saj se je zлил z eksponati zgodovinskega muzeja ter deloval kot dodaten dokaz prikrite narave tovrstne estetike.

## Makrolab - dvojna faktura

[P]rikaže se na obzorju in se počasi premika naprej. Na njem mornarji Lodomirja upravljajo spinaker misli. Velika jadra ga poganjajo naprej, kompleksni mehanizem omogoča dviganje in obračanje njegovih nog. Nobenega kovinskega hrupa ni. Materiali so novi in neznani. Ima noge in izgleda kot žuželka. Ima funkcionalnost in energetska ravnovesje čebele ter oklep apokaliptičnega ščurka. (Peljhan, »Krk – prvi koncept *Makrolaba*«)

*Makrolab* je sodobno avantgardno delo, saj z naprednimi tehnologijami in vojnimi izkušnjami preizprašuje zgodovino avantgardnih problemov in besednjakov. V prvotnem načrtu je bil eden izmed štirih projektov v seriji z naslovom *Ladomir-Faktura* (pogosto omenjenih kot *Surfaces*), ki je nastala med letoma 1994 in 1997. Ime serije se sklicuje na koncept *faktura*, ki so ga razvili ruski avantgardni umetniki in jezikoslovci. *Faktura* označuje koncept redukcije materialnih objektov v abstraktne forme – površine – pa tudi vpisovanje dozdevno nematerialnih jezikovnih, čustvenih ali miselnih kvalitiet v vidne in otipljive površine, ki posredujejo revolucionarno zavest. *Faktura* se nanaša na materialnost objektov in jezika pa tudi na načine, kako se ti odražajo in spreminjajo v skladu s tehnološkim razvojem in pravili materialne proizvodnje dane dobe. Nakazuje tudi materialne značilnosti dozdevno abstraktnih entitet, lastnost *faktura*, ki je v središču Peljhanovih raziskovanj v tem obdobju.

Serija *Surfaces* je vključevala računalniško animacijo (*Mikrolab – First Surface*), performativni dogodek (*We were expecting you! – Second Surface*), projekt mobilne

<sup>12</sup> Projekte *Resolutions* so navadno ustvarjali sodelavci znotraj skupine PACT SYSTEMS, v kateri so bili Peljhan, heker in inženir Borja Jelič ter programer Luka Freljih. Načrti za kibernetki napad na SWIFT so bili srhljivo podobni tistim, ki so bili dejansko izvedeni februarja 2016, ko so neznani hekerji nameravali ukrasti 951 milijonov dolarjev z računa bangladeške Centralne banke pri Banki zveznih rezerv v New Yorku. Na koncu jim je z računa uspelo odtujiti le 81 milijonov.

arhitekture (*Makrolab – Third Surface*) in performans (*Ladimir-Faktura – Fourth Surface – The surface of contact!*). Serijo so navdihnili predhodniki zgodovinske avantgarde, od mehanske koreografije Oskarja Schlemmerja do abstraktnega slikarstva Vasilija Kandinskega, tehnocentričnih odrov Lászla Moholy-Nagyja in jezikovnih eksperimentov Velimirja Hlebnikova. *Mikrolab – First Surface* (1994) je film in računalniška animacija v realnem času, ki je temeljila na raziskovanju dela Mussorgskega in Kandinskega z naslovom *Bilder einer Ausstellung (Slike z razstave)* iz leta 1928.<sup>13</sup> Element realnega časa v tem delu je bil za Peljhana središčnega pomena in zato se je odločil uporabiti najnaprednejši računalnik, ki mu je bil tedaj dostopen, saj koncept realnega časa napeljuje na konstrukcijo resničnosti in ne na komponiran proces. Kot tak odpre ključno dimenzijo njegovih zanimanj za sodobne kibernetске postopke. Drugo delo serije je bil performativni dogodek, ki se je spet odvijal v realnem času in na katerem se je Peljhan v živo priključil na posnetke iz vremenskega satelita Meteosat, ki so preko vmesnika in elektrod stimulirali mikropremike mišic v njegovem telesu. Peljhan je performans izvedel, medtem ko je 12 ur spal pred občinstvom v posebno oblikovani postelji.<sup>14</sup> Zadnje delo te serije, performans *Fourth Surface*, je bila uprizoritev Hlebnikove pesmi *Ladimir*, jezikovno kompleksnega dela, ki je polno metafor, metonimij in sanjskih vizij. Naslov pesmi označuje univerzalno deželo prihodnosti. Vizualni prikaz performansa je vključeval: podobe obrambne industrije in slogane, vzete neposredno iz Peljhanovega materiala, ki ga je nabral med raziskavami; žive in posnete satelitske prenose, ki so se povečini osredotočali na konec konflikta v Bosni; in matrični točkovni zaslon, ki je prikazoval tekstualna sporočila in navodila za občinstvo.

Po izvornem načrtu *Surfaces* naj bi bilo *Fourth Surface* najkompleksnejše delo in bi predstavljalo sintezo celotne serije. *Makrolab* je bil prvotno zasnovan kot manj ambiciozen eksperiment, ki bi raziskoval možnosti arhitekture mobilnih odrov. *Makrolab – Third Surface* naj bi v tandemu z *Mikrolab – First Surface* deloval kot eksperiment v iskanju novih oblik gledališča, ki bi bilo razpeto med virtualnostjo gibljive slike in telesnostjo arhitekture. Serija je raziskovala možnost odkritja nove *fakture* gledališča. Premik žarišča na to, v kar se je razvil *Makrolab*, pa se je odvil na oddaljenem otoku Krk na severni hrvaški obali in je tesno povezan z izkušnjo jugoslovanske vojne. Peljhan opisuje trenutek, ko je s svojo skupino po otoku iskal primerno naravno ozadje, kjer bi lahko postavili mobilni odrski prototip *Makrolab*, dokler niso prispeli do znaka, ki je označeval vstop na ozemlje, imenovano Luna, precej blizu mesta Baška. Ostali so tam in nadaljevali pogovore o umetnosti razvijajoče

<sup>13</sup> Peljhan je pri tem filmu sodeloval s programerjema Alfredom Anžlovarjem in Luko Frelihom, ki sta programirala v računalniškem jeziku v Open Graphic Library (Open GL) in uporabljala delovno postajo Silicon Graphics Crimson Reality Engine II.

<sup>14</sup> Delo je bilo predstavljeno zgolj enkrat, in sicer v sklopu mednarodnega festivala Belluard Bollwerk (*The Incident Symposium*), ki ga je poleti 1995 kuriral Rob La Frenais. Konstrukcijo postelje je zasnoval in uresničil skupaj z arhitektom Jurijem Krpanom.

se nove dobe ter opazili pojava, ki sta oblikovala prihodnost Peljhanovega dela: jasno modro nebo, prebodeno z dvojno kondenzacijsko sledjo, ki je bila očitno posledica poleta vojaškega reaktivca, in zvoke iz daljave, ki so bili podobni gromu. Kasneje so ugotovili, da so bile to topniške eksplozije s fronte linije, ki je bila oddaljena manj kot 20 navtičnih milj. *Makrolab* je torej iz tega specifičnega izoliranega konteksta vzniknil kot vizija nomadskega vojnega stroja, ki združuje idejo avantgardne umetnosti z izkrivljenimi prostorsko-časovnimi algoritmi sodobnega vojskovanja.

*Makrolab* zavestno sprejema lastna protislovja, tako da ustvari nekakšen dvojni obrat Schlemmerjeve *Schaubühne*, s čimer predstavlja dotlej še nezamišljeno rešitev starega avantgardnega problema. Schlemmerjev popolni inženir strmi v izračunljiv prostor (abstraktni oder) iz neizračunljive zunanosti ter predvideva situacijo, ki je postala, kot že omenjeno na začetku tega eseja, običajen način obstoja na koncu 20. stoletja. V njej smo se skoraj vsi, zavestno ali ne, preobrazili v vojake armade tehnokratsko-vojaškega razreda. *Makrolab* je opremljen s številnimi majhnimi »gledališkimi« zasloni, ki so priklopljeni na mreže, ki nam lahko omogočijo takojšen in nenehen vizualni prikaz tega, kar se posname in računa v svetu, ki ga nadzira človeštvo. Cilj *Makrolaba* od svoje prve ponovitve v nemškem Kasslu je bil uporabiti to mašinerijo za raziskavo treh dinamičnih področij, ki so po Peljhanu navsezadnje neizračunljiva in nepredstavljiva v svoji totalnosti: »Ne moremo izdelati natančnih matematičnih modelov za vremenske in klimatske spremembe, migracije (lahko so migracije ljudi, živali, denarja, snovi) ali telekomunikacije« (Peljhan, »Lecture« 107). Kibernetika kompleksnost teh treh *Makrolabovih* »con zanimanja« se je v celoti razkrila v sodobnih internetnih omrežjih, ki večino komunikacij sveta stopijo v globalno mrežo z njihovimi iskalnimi algoritmi, podatkovnimi bazami in »oblaki« pa tudi z vse močnejšimi finančnотransakcijskimi, vremenskimi in klimatskimi modeli – pri čemer so vsi našteti vzajemno povezani na več nivojih.

*Makrolab* je v desetih letih plovbe po svetu proizvedel številne posnete in neposnete izkušnje, ugotovitve in rezultate. Fraser MacDonald, ki je bil del posadke na Škotskem leta 2002, je *Makrolab* imenoval »stroj za gledanje in življenje«; Lisa Parks in Ursula Biemann, ki sta bili na isti škotski misiji, sta o njem razmišljali kot o »ozemljenem satelitu« (MacDonald 16, Biemann in Parks 34). Oba opisa pokažeta na obrat pogleda, ki ga je dosegel projekt, ter na uporabo te mašinerije, polne strojne in programske opreme, za opazovanje neznanih in nevidnih ozemelj, ki so se odprla v dobi telekomunikacij. *Makrolab* je udeležencem ponudil priložnost vpogleda v obsežnost podatkov, ki jih proizvajajo globalna komunikacijska omrežja, raziskati, kaj skrivajo, in priti do spoznanja, da so ti tehnološko proizvedeni tokovi podatkov postali tako obširni kot oceani in so nazadnje neločljivi od širših ekoloških sistemov, s katerimi zdaj sobivajo in sovplivajo na doslej nevidene in nepredvidljive načine, pri tem generirajo nove ustvarjalne priložnosti pa tudi priložnosti za trpinčenje ali

zlorabo s strani skupin in narodov, ki nadzirajo zemeljske tehnične in finančne vire ter sprejemajo politične in vojaške odločitve. Ta kompleksna situacija je bila »paša za oči« 21. stoletja, ki je gnala popolne inženirje *Makrolaba* k strmenju.

Zadnje vprašanje se glasi, kakšna vrsta umetniškega dela je *Makrolab* in kaj prispeva k definiciji avantgardnega umetniškega dela v naši dobi? *Makrolab* je napreden primer samo-metaprograma umetnosti v poznem 20. stoletju in ga je mogoče najboljše razložiti v smislu termina, ki ga je Jack Burnham davno opredelil kot »sistemska estetika«. Burnhamovi eseji iz poznih šestdesetih kot teoretski in kritični okvir za razumevanje današnjih avantgardnih vprašanj in problemov ostajajo nepreseženi. Samo Burnham je preučil dogodke avantgardne umetnosti svojega časa s stališča vzpostavljalajočih se družbenih in tehnoloških pogojev ter izzivov, ki jih spremljajo, in ne s stališča norm estetskega diskurza. V našem času, pravi Burnham,

glavna vzpostavljaljoča se paradigma v umetnosti ni niti *izem* niti nabor stilov. Bolj kot za nov način razporejanja površin in prostorov se v temelju zavzema za vpeljavo umetniškega impulza v napredni tehnološki družbi. Človek se je kot kulturni proizvajalec tradicionalno skliceval na naziv *Homo faber*: človek izdelovalec (orodja in podob). Z nadaljnjim napredkom industrijske revolucije prične zavzemati novo in bolj kritično funkcijo. Kot *Homo Arbitrator formae* njegova osnovna vloga postane vloga človeka, ki sprejema estetske odločitve. Te odločitve, naj so storjene konkretno ali ne, uravnavajo kakovost življenja na Zemlji. Še več, so vrednostne sodbe, ki določajo smer tehnoloških prizadevanj. Takšna vizija se precej očitno razširja onstran političnih resničnosti sedanjosti. (Burnham 25)

Samo-metaprogrami umetnosti šestdesetih in sedemdesetih let podčrtajo občutno protislovnost utopičnih trditev zgodovinskih avantgard, da bodo umetnost in življenje združile onstran institucij umetnosti, saj docela priznajo, da je umetnost že estetizirana, fikcionalizirana in militarizirana. Zato so avantgarde šestdesetih in sedemdesetih stremele k performativnim uprizoritvam teh instanc (neopaznih nadzornikov), ki proizvajajo družbene algoritme, preko katerih se vršijo estetizacija, fikcionalizacija in militarizacija družbe. Alan Kaprow je npr. v vlogi systemskega analitika ali systemskega oblikovalca z izjemno skrbnostjo predvideval svoje *happeninge*, ki naj bi delovali kot delno spontani participatorni dogodki. Kaprow je v svojih spisih pojasnil, da je vsak gledalec v trenutku, ko je vstopil v sfero *happeninga*, postal v tej situaciji objektiviran in izpostavljen potrošnji kot fizični, čustveni, jezikovni, družbeni (itd.) material umetniškega dela, ki ga je mogoče hkrati živeti in opazovati. Lahko je preprosto užival v edinstveni izkušnji *happeninga* ali pa ga dojel kot razširjeno platno, ki lovi oblike človeške družbenosti – ali po možnosti oboje hkrati. Kaprow je trdil, da moramo za takšno obliko dvojne zaznave razviti akrobatsko sposobnost nenehne menjave med identifikacijo in udeležbo, ki generirata umetniško delo kot izkušnjo, in objektivnim obstojem generiranega in ustvarjenega ter »jim dopustiti, da nas ujamejo in napadejo« (Kaprow 5). To zmožnost zaznave imenujem

dvojna *faktura* avantgardnega umetniškega dela, ki je strukturirano tako, da zgoščuje umetnost in življenje.

*Makrolab* je dvojna *faktura*, katere misija je, če gre vse po načrtu in zgolj pod specifičnimi in vselej edinstvenimi pogoji, generirati kvalitativni preskok zaznave iz življenja kot umetnosti (umetno ustvarjenega življenja tehnokratske družbe) v umetnost kot življenje (živeto izkušnjo, oblikovano z umetniškim impulzom in temelječo na estetskih odločitvah), ter tako izpolnjuje cilj, vpisan v idejo avantgarde. Eshun v svojem poročilu z *Makrolabove* misije na Škotskem navaja, da je projekt temeljil na dvojnih imperativih: odkrit imperativ je bila »dolžnost posadke raziskovati in razvijati znanstvene projekte med njihovim bivanjem na *Makrolabu*« (projekti, ki so temeljili na njihovih posameznih raziskavah in zanimanjih); bolj skrit imperativ pa je bila »volja posadke, da v dveh tednih njihovega službovanja v laboratoriju generira specifično skupinsko zavest« (6). *Makrolab* je udeležencu ponudil, kot pronicljivo ugotavlja Eshun, »priložnost, da postane eksperiment. Da postane poskusni zajec. Da eksperimentira na sebi, medtem ko se on ali ona prilagaja medosebni dinamiki življenja v mikrokomuni« (Eshun 6). Udeležencu je nudil tudi priložnost kolektivnega opazovanja elektromagnetnih podatkovnih oceanov in signalnih ozemelj, pogovore o tem, kaj so videli, in ob tem, kot je eden izmed obiskovalcev opazil, priložnost za vključitev v proizvodnjo subjektivnosti, ki ne bi bila možna znotraj vzorcev vsakodnevnega urbanega življenja pod vplivom »ruševin podatkov, ki jih je enako težko prezreti, kakor zaznati« (Staun). Osnovni pogoj za uspeh projekta je bilo vprašanje »izolacije in osamitve«, *Makrolabovega* prvega imperativa, saj je omogočal distanciranje od običajnega refleksnega odziva na podatke in druge stvari, ki smo jim izpostavljeni v urbanih okoljih, ter omogočil *Makrolabov* drugi ali dvojni imperativ, ki ga je Peljhan imenoval »sistemsko zavedanje«. Peljhan ponudi najboljši opis omejitev in možnosti *Makrolabovih* preiskav:

Ko se vkračaš na letalo in letiš preko oceana, si del zelo obsežnega sistema komunikacij, migracij, ekonomij, izmenjav kapitala in tako dalje. Seveda potuješ ti, toda si del sistema in sprejemaš pravila tega sistema in dobro je, da se tega zavedaš. Ne pravim, da moramo razumeti vse, kar počnemo, a vsekakor je dobro to zavedanje razširjati, saj se z naraščanjem zavedanja mistifikacija razblini. In morda je dosegljivo celo zadoščenje sublimnega (nav. po Eshun 10).

Opremljen s satelitskimi krožniki, ki so omogočili dostop do interneta in sprejem več kot 600 televizijskih kanalov, elektromagnetnih frekvenc in medzvezdnega hrupa, *Makrolab* ni zgolj posegal v komunikacijske cone, ki jih nadzorujejo državni aparati, ampak je tudi posnemal aparat, ki deluje kot eden izmed znanstvenih ali vojaških pododdelkov državnega aparata ter prežema tehnološko zver z, kot pravi Burnham, »umetniškimi impulzi« in »estetskimi odločitvami«. S tem postane *Makrolab* pristen vojni stroj v smislu Deleuza in Guattarija, saj ne izvaja teritorialnih vojn, ampak

sprejema vojno in pravico do samoobrambe v primeru napada s sredstvi po lastni izbiri. *Makrolab* kot avantgardno umetniško delo priznava vojno kot najbolj gotovo in najbolj dvoumno omejitev človeštva.

*Makrolab* je skratka hkrati vojni stroj in »hodeči oder«, ki ponovno predvaja zgodovino avantgardnega odra. Če na *Makrolab* gledamo kot na gledališče, vidimo zgolj druge ljudi, ki gledajo. Kaj torej v končni analizi pomeni, da lahko sami sebe vidimo, kako gledamo?

## Post scriptum

V enem od najinih pogovorov je Marko Peljhan *Makrolab* opisal kot refleksijski stroj, kot oči in ušesa sveta, ki udeležencu ali obiskovalcu omogočajo sodelovati v procesih materializacije nematerialnega – tj. strojne proizvodnje védenja. Projekt se je leta 2007 po prvih desetih letih delovanja nominalno prekinil. Antarktični načrti za *Makrolab* in njegovo postajo Lodomir pa so še vedno živi. Razvidno je, da Peljhanovo delo, tako kot tudi delo njegovih sodelavcev – naj bo na področju senzorjev, robotike, povezav med lokalnimi in tradicionalnimi znanji in znanstvenimi pristopi k epistemologiji, vključno z daljinskim zaznavanjem, programske definiranimi radijskimi primopredajniki ali matematičnim modeliranjem – tvori temelj prihodnjih strojnih in estetskih prizadevanj, ki nas bodo s svojo trdoživostjo morda znova presenetila. Navsezadnje so razkritja Edwarda Snowdna, uvidi Paula Edwardsa v klimatsko modeliranje, vzpon vojskovanja z droni, finančna kriza leta 2008 in posledična rast visokofrekvenčnega trgovanja ter nove resničnosti na Bližnjem vzhodu med drugimi pojavi potrdili nekatere osnovne premise raziskav, s katerimi se je od leta 1997 ukvarjal *Makrolab*. Mi bomo gledali in poslušali.

*Prevedel Tibor Hrs Pandur*

- Biemann, Ursula, in Parks, Lisa. »The Earthbound Satellite.« *Makrolab: North 056° 48' 182'/ West 003° 58' 299'/Elevation 1276ft*. Art Catalyst in Zavod Projekt Atol, 2003, str. 34–36.
- Bürger, Peter. *Theory of the Avant-Garde*. U of Minnesota P, [1974] 1984.
- . »Avant-Garde and Neo-Avant-Garde: An Attempt to Answer Certain Critics of *Theory of the Avant-Garde*.« *New Literary History*, letn. 41, št. 4, 2010, str. 695–715.
- Burnham, Jack. *Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formalist Art*. George Braziller, 1974.
- Debord, Guy. *Družba spektakla. Komentarji k družbi spektakla. Panegirik*. Koda, 1999.
- Deleuze, Gilles. »Postscript on the Societies of Control.« *October*, letn. 59, 1992, str. 3–7.
- Deleuze, Gilles, in Guattari, Félix. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. U of Minnesota P, [1980] 2009.
- Eshun, Kodwo. »Makrolab's Twin Imperatives and Their Children Too.« *Makrolab:North 056° 48' 182'/West 003° 58' 299'/Elevation 1276ft*. Art Catalyst in Zavod Projekt Atol, 2003, str. 6–14.
- McDonald, Fraser. »Sublime Geographies, Situated Histories.« *Makrolab: North 056° 48' 182'/ West 003° 58' 299'/Elevation 1276ft*. Art Catalyst in Zavod Projekt Atol, 2003, str. 15–17.
- Holmes, Brian. *Escape the Overcode: Activist Art in the Control Society*. Van Abbemuseum in What How & For Whom, 2009.
- Kleist, Heinrich von. »O marionetnem gledališču.« *Maska*, letn. 8, št. 3-4, 1999, str. 50–51.
- Kaprow, Allan. *Essays on the Blurring of Art and Life*. U of California P, 2003.
- Krauss, Rosalind. »Sculpture in the Expanded Field.« *October*, letn. 8, 1979, str. 30–44.
- Mbembe, Achille. »Necropolitics.« *Public Culture*, letn. 15, št. 1, 2003, str. 11–40.
- Osborne, Peter. »The Postconceptual Condition: Or, the Cultural Logic of High Capitalism Today.« *Radical Philosophy*, št. 184, 2014, str. 19–27.
- Peljhan, Marko. »Lecture: March 31, 2003.« *Unboxed: Engagements in Social Space*, ur. Jean Budney in Adrian Blackwell, Gallery 101, 2005, str. 100–113.
- . »In Search for a New Condition.« Letak/osebni arhiv umetnika, 1993.
- . »Krak – prvi koncept *Makrolaba*«, [www.ladimir.net/filter/Anchorage-museum/krk-first-makrolab-concept-text](http://www.ladimir.net/filter/Anchorage-museum/krk-first-makrolab-concept-text), 2003. Dostop 19. 4. 2018.
- . »Territory 1995-09.« *Peljhan Territories*, [www.ladimir.net/Territory-1995-Istanbul-Biennale-2009](http://www.ladimir.net/Territory-1995-Istanbul-Biennale-2009). Dostop 19. 4. 2018.
- Schlemmer, Oskar. »Človek in umetnostna figura [Kunstfigur].« *Maska*, letn. 4, št. 2-3, 1993, str. 59–63.



— . *The letters and Diaries of Oscar Schlemmer*. Northwestern University P, 1990.

Smithson, Robert. *The Collected Writings*, ur. Jack Flam, U of California P, 1996.

Staun, Harald. »Makrolab.« *Nettime*, 25. september 2002, [nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0209/msg00126.html](http://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0209/msg00126.html). Dostop 19. 4. 2018.

Toal, Gerard. »A Strategic Sign: The Geopolitical Significance of 'Bosnia' in US Foreign Policy.« *Environment and Planning D: Society and Space*, letn. 17, št. 5, 1999, str. 515–533.

Virilio, Paul. *Pure War*. Semiotexte, 1983.

— . *The Information Bomb*. Verso, 2001.

Wallenstein, Sven-Olov. »Transformative Technologies.« *Cabinet*, št. 2, 2001, [www.cabinetmagazine.org/issues/2/transformativetechnologies.php](http://www.cabinetmagazine.org/issues/2/transformativetechnologies.php). Dostop 19. 4. 2018.